

FRANCISCO FLORIANO DE PAULA

PARA SER

ESCOTEIRO

DE 1.^a CLASSE



EDITORA ESCOTEIRA
DA

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

Av. Rio Branco, 108 — Ed. Tinelli - 3.º andar

Caixa Postal, 1734 — Rio de Janeiro — Estado da Guanabara

FRANCISCO FLORIANO DE PAULA

PARA SER

ESCOTEIRO

DE 1.^a CLASSE

BELO HORIZONTE — BRASIL

1967

DADOS RELATIVOS AO ESCOTEIRO

Nome .. FRANCISCO RINALDI ..
 Endereço AM. ROSINA DE MACEDO, 184, C/5
 Data de nascimento 3./11./57. local SÃO PAULO
 Ingresso no G.E. EBENEZER. em .../.../...
 Distrito 217 Região 148

PROVAS	DATAS	TOMADAS POR
1) Escotismo		
2) Saúde		
3) Observação		
4) Pioneiria		
5) Sinalização		
6) Exploração		
7) Cidadania		
8) Modalidade Básica		
do Mar		
do Ar		
9) Religião		
10) Estágio		
11) Revisão		
12) Lei e Promessa ..		
13) Jornada		

Recebeu o distintivo de 1ª Classe em .../.../...
 Chefe

Aos saudosos e queridos companheiros

DAVID MESQUITA DE BARROS,

LÉO BORGES FORTES e

GABRIEL SKINNER,

*cujos exemplos de capacidade técnica e de lealdade
 ao Movimento foram sempre um incentivo às minhas
 atividades, especialmente na divulgação do Escotismo
 por meio destes manuais.*

FRANCISCO FLORIANO DE PAULA.

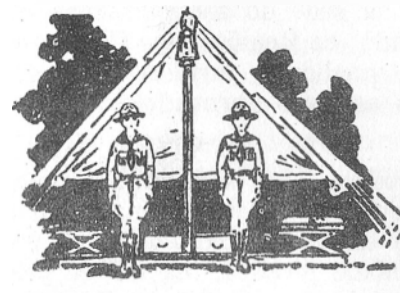
Belo Horizonte, 1963.

ÍNDICE

	PÁGINA
ESCOTISMO	9
a) Escotismo Nacional	9
b) Escotismo Mundial	16
c) Ajuris, Jamborees e Indabas,	23
d) Companheiros da Pena	24
SAÚDE	25
a) Corpo humano	25
b) Natação	29
c) Primeiros socorros	37
d) Acidentes	42
OBSERVAÇÃO	51
a) Rastreio	51
b) Árvores e pássaros	54
c) Avaliação	58
PIONEIRIA	66
a) Nós, amarras e costuras	66
b) Machado e machadinha	73
SINALIZAÇÃO	79
EXPLORAÇÃO	83
a) Cozinha	83
b) Orientar e ler um mapa	85
c) Esbôço topográfico	98
d) As bússolas Silva e Prismática	107
CIDADANIA	110
a) A Boa Ação	110
a) Economia	111
c) Proteção aos recursos naturais	112

MODALIDADES	113
Básica	113
a) Subir em árvores	113
b) Sinalização rodoviária	114
c) Expedição	117
Do Mar	117
a) Natação	117
b) Patroar um barco	117
c) Código Internacional de Sinais	122
d) Balizamento e salvamento	124
Do Ar	127
RELIGIÃO	127
ESTAGIO	130
REVISÃO	131
LEI E PROMESSA	132
EFICIENCIA	133
JORNADA	134
ESCOTEIRO SENIOR DE 1ª CLASSE	139
ESCOTEIRO DA PATRIA	140

ESCOTISMO



Conhecer em linhas gerais a organização do Escotismo no Brasil e no Mundo; saber o que são «Ajuris», «Jamborees» e «Indabas» e saber como pode participar do plano de correspondência internacional entre Escoteiros denominados «Companheiros da Pena» Pen-Pal.

ORGANIZAÇÃO DO ESCOTISMO NACIONAL

A UNIÃO dos Escoteiros do Brasil (U. E. B.), fundada no Rio de Janeiro, no dia quatro de novembro de mil novecentos e vinte e quatro, é uma sociedade civil de âmbito nacional, com o caráter de instituição destinada à educação extra-escolar, que congrega todos quantos praticam no Brasil o Escotismo, segundo os princípios formulados por Baden Powell e adaptados ao nosso país.

A U. E. B. é constituída por:

Direção Nacional;
Regiões Escoteiras;
Distritos Escoteiros;
Grupos Escoteiros.

A U. E. B. tem a sua sede e fôro no Rio de Janeiro (Guanabara); sua ação, entretanto, se estende por todo o território nacional.

As regiões têm, em princípio, sede na Capital do Estado de sua jurisdição; os Distritos Escoteiros são constituídos de um ou mais Conselhos Locais, que têm sede e fôro na sede do seu Município ou outro local mais indicado; as Regiões e os Conselhos Locais adquirirão personalidade jurídica mediante registro do respectivo estatuto aprovado pelo Conselho Nacional.

Os Grupos Escoteiros têm sede e fôro nas cidades e locais em que funcionarem; quando não forem dependentes de entidades mantenedoras, podem adquirir personalidade jurídica, regendo-se pelo estatuto de Grupo Escoteiro, aprovado pelo Conselho Regional de sua jurisdição.

As Regiões Escoteiras, Conselhos Locais e Grupos Escoteiros que tiverem adquirido personalidade jurídica, no caso de modificação ou alteração dos estatutos da União dos Escoteiros do Brasil, ficam obrigados a aceitar essas modificações ou alterações, incluindo-as imediatamente em seus estatutos, devendo para isso reunir-se o Conselho Regional, o Conselho Local ou o Conselho de Grupo, conforme o caso, convocado com essa finalidade.

São órgãos da Direção Nacional:

- o Conselho Nacional;
- a Comissão Executiva Nacional;
- as Comissões Assessoras Nacionais;
- a Comissão Fiscal.

O Conselho Nacional, órgão representativo e supremo orientador do Escotismo no Brasil, é constituído dos seguintes membros:

I — os Presidentes dos Conselhos Regionais e os Comissários Regionais;

II — um Delegado de cada Conselho Regional, anualmente eleito;

III — membros do movimento escoteiro nacional, em número fixado pelo próprio Conselho, eleitos por três anos, com renovação anual de um terço;

IV — pessoas representativas dos vários campos de atividade industrial, agrícola, comercial, intelectual, educativa, religiosa, etc., em número fixado pelo próprio Conselho, eleitos por três anos, com renovação anual de um terço.

A Comissão Executiva Nacional (Cm. E. N.) é constituída dos seguintes membros, todos brasileiros, que exercerão gratuitamente os seus mandatos:

- Presidente do Conselho Nacional;
- Escoteiro-Chefe;
- 1º Tesoureiro;
- 2º Tesoureiro;
- Secretário de Relações Públicas.

A Cm. E. N. é assessorada pelos seguintes Comissários, Presidentes das respectivas Comissões Assessoras Nacionais, que tomarão parte nas deliberação que interessarem ao respectivo assunto, ramo ou modalidade:

- Comissário Internacional;
- Comissário Nacional de Adestramento;
- Comissário Nacional de Lobinhos;

Comissário Nacional de Escoteiros;
Comissário Nacional de Escoteiros-Seniores;
Comissário Nacional de Escoteiros do Mar;
Comissário Nacional de Escoteiros do Ar;
Comissário Nacional de Pioneiros;
Comissário Nacional de Antigos Escoteiros;
Comissário de Publicações;
Comissário de Equipamentos.

O Presidente do Conselho Nacional, o Escoteiro-Chefe, os Tesoureiros e o Secretário de Relações Públicas são eleitos trienalmente no mês de abril pelo Conselho Nacional e terminam os seus mandatos no dia 30 de abril do terceiro ano de gestão.

Os Comissários são escolhidos pela Cm. E. N. dentre os membros pertencentes ao Conselho Nacional.

A Comissão Fiscal é composta de três membros efetivos e três suplentes, todos pertencentes ao Conselho Nacional, eleitos por êste.

A Comissão Fiscal elege um dos seus membros para Presidente.

Para fins de administração e coordenação do movimento escoteiro, o território nacional é dividido em Regiões Escoteiras que correspondem tanto quanto possível aos limites dos respectivos Estados, Territórios e o Distrito Federal. Suas denominações serão as mesmas adotadas pelo poder público.

São órgãos regionais da U. E. B.:

o Conselho Regional;
a Comissão Executiva Regional;
a Comissão Fiscal.

O Conselho Regional (Cs. R.) é constituído dos seguintes membros:

- I — o Comissário Regional;
- II — os Comissários Distritais;
- III — os presidentes dos Conselhos Locais;
- IV — um Representante de cada Grupo Escoteiro reconhecido, designado pela Comissão Executiva do respectivo Grupo;
- V — membros do movimento escoteiro regional, em número fixado pelo próprio Conselho, eleitos por três anos, com renovação anual de um terço;
- VI — pessoas representativas dos vários campos de atividade industrial, agrícola, comercial, intellectual, educativa, religiosa, etc., em número fixado pelo próprio Conselho, eleitos por três anos, com renovação anual de um terço.

A Comissão Executiva Regional (Cm. E. R.) é constituída dos seguintes membros, os quais exercerão gratuitamente os seus mandatos:

Presidente do Conselho Regional;
Comissário Regional;
1º Tesoureiro;
2º Tesoureiro;
Secretário de Relações Públicas.

O Comissário Regional, indicado pela Cm. E. R. e nomeado pelo Escoteiro-Chefe, poderá ter tantos assistentes quantos se tornarem necessários ao exercício dos seguintes cargos:

Secretário da Região;
Assistente Geral para tôda a Região;
Assistente Geral para uma parte específica da Região;
Assistentes para os Ramos, Modalidades e Antigos Escoteiros.

A Comissão Fiscal é composta de três membros efetivos e três suplentes, todos pertencentes ao Conselho Regional.

Grupos Escoteiros são organizações locais destinadas a proporcionar aos seus membros a prática do Escotismo, devendo ser organizados e constituídos na conformidade do P. O. R., a fim de que possam obter o Reconhecimento da União dos Escoteiros do Brasil.

Nenhum passo deve ser dado para a formação de um novo Grupo sem a Autorização Provisória do Comissário Regional, válida por quatro meses.

Todos os Grupos devem ser registrados na Direção Nacional para serem Reconhecidos e usufruírem os direitos de membros da União dos Escoteiros do Brasil.

São condições essenciais para o Reconhecimento de um Grupo:

- a) possuir um Chefe ou pessoa idônea que possa ser comissionada nesse posto;
- b) dispor de uma sede ou local para suas reuniões;
- c) ter uma entidade mantenedora ou grupo de pessoas organizado para assegurar recursos materiais e financeiros para a realização de seus fins;
- d) assumir o compromisso de orientar suas atividades de acordo com o P. O. R.

O Grupo Escoteiro completo consiste de Alcatéia de Lobinhos, Tropa de Escoteiros, Tropa de Escoteiros Seniores e Clã de Pioneiros; em qualquer tempo, porém, o Grupo poderá estar constituído de um ou mais ramos e modalidades.

Anualmente, no mês em que completar o seu aniversário de fundação, o Grupo Escoteiro deverá renovar o seu Registro Anual, que lhe assegurará por mais um ano o seu Reconhecimento.

O Grupo Escoteiro é administrado por um Conselho de Grupo, dirigido pelo seu Presidente, e constituído pelos Chefes, Pais e Sócios.

A Comissão Executiva do Grupo (Cm. E. G.) é composta dos seguintes membros, que exercerão gratuitamente os seus mandatos:

- Presidente;
- Chefe do Grupo;
- Tesoureiro.

O Presidente e o Tesoureiro são eleitos anualmente pelo Conselho de Grupo, dentre os seus membros.

O Chefe do Grupo é nomeado pelo Comissário Regional, por proposta da Cm. E. G.

A primeira Cm. E. G. é escolhida pelo Comissário Distrital e por êle empossada, de comum acordo com a instituição ou grupo de pessoas interessadas, em uma reunião com os mesmos.

Nos Grupos dependentes de entidades mantenedoras, as funções da Cm. E. G. poderão ser exercidas por um Diretor de Escotismo, que fará a ligação entre o Grupo e a respectiva entidade mantenedora, reunindo-se normalmente com os Chefes.

São membros do Grupo Escoteiro:

- a) os elementos efetivos: Diretores, Chefes, Instrutores, Pioneiros, Escoteiros Seniores, Escoteiros, Lobinhos;
- b) os Pais;
- c) os Sócios em geral.



ESCOTISMO MUNDIAL

Com a propagação do Escotismo por tôdas as partes do mundo, atingindo povos das diversas raças, verificou-se que as condições locais não puderam modificar as características essenciais da instituição, nem os seus métodos e procesos educativos. É esse o fato mais notável do Movimento, pois evidencia a justeza dos princípios que orientam a escola badeniana. É o Escotismo, por evolução natural, passou a ser um sistema de educação mundialmente aceito, tal como outros sistemas ideados por eminentes pedagogos europeus ou americanos. É, assim, uma instituição mundial, universal, tal como as organizações religiosas, militares, científicas.

Não é o Escotismo obra internacional, oriunda da ação política dos Estados, com o objetivo de imprimir uma diretriz, dar uma atitude aos jovens. Trata-se de uma escola de educação, cujos meios e fins são bem definidos, ajustando-se aos anseios e aspirações de todos os povos, no âmbito nacional de suas atividades.

A confusão existente no espírito de alguns interessados no Movimento ao considerarem internacional o que é na verdade universal, mundial, reside em certos aspectos gerais da instituição, observados em todos os países por constituírem sentido e forma comuns ao sistema educativo.

Estudemos essas características mundiais do Escotismo:

Uma regra de moral individual.

Esta regra está contida na Promessa e na Lei, cuja redação, com ligeiras alterações, apresenta igual significação em todos os países.

Promessa:

«Prometo pela minha honra fazer o melhor possível para: Cumprir meu dever para com Deus e a minha Pátria; Ajudar o próximo em tôda e qualquer ocasião; Obedecer à Lei do Escoteiro».

Lei:

I — O Escoteiro tem uma só palavra; sua honra vale mais que a própria vida.

II — O Escoteiro é leal.

III — O Escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e pratica diariamente uma boa ação.

IV — O Escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais escoteiros.

V — O Escoteiro é cortês.

VI — O Escoteiro é bom para os animais e as plantas.

VII — O Escoteiro é obediente e disciplinado.

VIII — O Escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades.

IX — O Escoteiro é econômico e respeita o bem alheio.

X — O Escoteiro é limpo de corpo e alma.

Uma divisa.

É o nosso «Sempre Alerta!». Eis algumas expressões de outros povos: «Be prepared» na Inglaterra e Estados Unidos; «Toujours prêt», «Tout droit» e «Sois prêt» na França; «Siempre adelante», na Espanha; «Siempre listo» na América espanhola, «Sempre pronto» em Portugal.

Esta divisa ou lema, que o escoteiro pronuncia ao fazer a saudação individual, significa a existência de uma atitude mental, moral, física e social: tôdas as capacidades do escoteiro se mantêm vigilantes para que não erre.

Um emblema.



É a Flor-de-Lis. Foi usada pela primeira vez no acampamento de Brownsea (pequena ilha na costa sul da Grã Bretanha), em 1907.

Encontramos a Flor-de-Lis na História e na Geografia. No ano 496 Clóvis, rei dos francos, invocando o auxílio do Deus dos cristãos, ao ser atacado pelos alamanos, recebeu de um anjo um escudo com três flores de lírio, venceu a batalha e converteu-se ao cristianismo. Desde então a Flor-de-Lis passou a ornar céetros e mantos de imperadores franceses, alemães, lombardos, gregos e romanos, com caráter de nobreza. Era a Flor-de-Lis também empregada nas bússolas, na ponta da agulha dirigida para o norte, como se vê em desenhos de antigos instrumentos náuticos.

As duas idéias — Nobreza e Norte — determinaram a adoção da Flor-de-Lis como símbolo escoteiro; nobreza de sentimentos e orientação segura.

O desenho da Flor-de-Lis é mais ou menos arbitrário, pouco parecendo com um lírio. Mas encerra muito simbolismo. A ligação das pétalas é a união escoteira; as três pontas lembram os artigos da Promessa; a agulha magnética, que se vê ao centro, é orientação educativa; as duas estrélas laterais, conquistadas pelo lobinho, representam o olhar atento, alerta, do Escoteiro; a faixa inferior abre-se como o riso franco do rapaz ao dizer o lema «Sempre alerta»; e a ponta do lenço, com o nó convencional, lembra a Boa Ação diária.

As várias organizações escoteiras do mundo adicionam ao emblema escoteiro outras características, mostrando o da União dos Escoteiros do Brasil a Flor-de-Lis, tendo superposto o escudo redondo das Armas Nacionais e tendo na faixa o lema «Sempre Alerta!».

O uniforme escoteiro.

O chapéu de abas largas e retas, a camisa, o lenço e o calção curto, usados por Baden Powell na África, constituem o uniforme mundial do Escoteiro. O «fez» egípcio, o «turbante» indiano e o «saiote» escocês são peças introduzidas pela tradição local e toleradas pelo Movimento.



A saudação escoteira.

É um sinal de reconhecimento feito com os dedos indicador, médio e anular unidos e estendidos, e o dedo polegar dobrado sobre a unha do dedo mínimo. Quando o Escoteiro levanta a mão para saudar o companheiro, lembra no gesto simbólico os três artigos da Promessa. Os Escoteiros traduzem também a significação do gesto da seguinte forma: os escoteiros estão sempre unidos (indicador, médio e anular), mesmo os mais distantes (polegar e mínimo), ligando-se o mais fraco ao mais forte.

Outra forma de saudação é o apêrto de mão, feito com a mão esquerda, com os três dedos médios separados do polegar e do mínimo pelo cruzamento dos da mão do companheiro.

Um sistema de provas.

O progresso do Escoteiro no Grupo está subordinado a um conjunto de provas, sem o caráter de exames. Desde que se julgue preparado, o rapaz responde a questionários e executa tarefas, galgando assim as diversas classes e obtendo distintivos.

As provas têm cunho absolutamente individual, habituando o Escoteiro a vencer situações que lhe são propostas, sem se preocupar com a idéia de concorrência dos demais.

Um programa de atividades e jogos.

Baseados na vida ao ar livre e tendo como fundamento psicológico o jôgo e a imitação, existe um programa mundial de educação escoteira visando:

- 1) formação moral, pela prática da religião como condição indispensável à vida humana;
- 2) educação do espírito, pela execução de jogos sensoriais, jogos de inteligência, trabalhos manuais e desenho;

3) cultura física, pelos cuidados de higiene, exercícios ginásticos, atletismo e esportes;

4) educação cívica, pelo desenvolvimento do patriotismo e pelo conhecimento da vida da Nação;

5) a socialização, pela prática de boas ações, formação de equipes sociais, cooperação, participação em serviços públicos;

6) a vida de campo, pelos exercícios de orientação, topografia, cozinha, acampamento, transmissões, construções expeditas, observação da natureza.

O Sistema de Patrulhas.

Aproveitando o espírito associativo dos jovens, que se organizam sempre em equipes para jogos e aventuras, o Escotismo assenta o trabalho educativo no Sistema de Patrulhas, pelo qual os rapazes se agrupam sob a direção de um chefe, que é o monitor.

O Sistema de Patrulhas é a fonte do bom Escotismo. A atividade, o instinto aventureiro, a necessidade de se fortalecer pela cooperação, metodizados pelo Escotismo, têm garantido a propagação do Movimento, mesmo onde a sociedade não intervé e tudo fica por conta e risco dos rapazes. É mais um aspecto natural do Escotismo, profundamente humano, sem artificios, com base na psicologia da juventude.

Sistema de Grupos.

É a constituição de unidades separadas de cada ramo, com chefia própria e número limitado de rapazes para cada chefe (Alcatéia, máximo, 24 Lobinhos; Tropa ou Clã, 32 Escoteiros ou Pioneiros).

Bureau Mundial Escoteiro.

O movimento Escoteiro, iniciado em 1907 com o acampamento de Brownsea, estava espalhado 13 anos depois por mais de trinta países, reunindo um milhão e tanto de Escoteiros. As insistentes consultas feitas diretamente a Baden Powell determinaram

a criação de um escritório central de informações, em Londres, destinado a coordenar, por meio de informações e instruções, o Escotismo de todos os países. Esta secretaria é mantida pela contribuição anual de 2 libras por número de mil Escoteiros. Não é um órgão de direção, mas de informação, nada tendo com a vida íntima das organizações escoteiras nacionais. Como órgão de divulgação mantém a revista "Jamboree", editada em inglês e francês. Tem sede hoje em Ottawa, Canadá.

O Conselho Interamericano de Escotismo (com sede no México), é um órgão regional, assessor do Bureau, criado em Bogotá em 1926, e destinado a incentivar o Movimento na América por meio de conferências interamericanas e cursos, tendo se realizado a IV no Rio de Janeiro, em fevereiro de 1957.

Insígnia da Madeira.

Visando a unificar os métodos e processos de adestramento de Chefes escoteiros, instituiu-se em Gilwell Park o curso da Insígnia da Madeira. O primeiro foi levado a efeito em 1921, sendo "Chefe Honorário" do Grupo n. 1 de Gilwell B.-P. Mais de dez mil Chefes de diversas partes do mundo já receberam a Insígnia. No passado ano de 1957, celebrou-se ali o 254º curso. Com a criação de equipes de adestramento em diversos países, cursos semelhantes têm sido organizados fora de Gilwell. Até agora, ano de 1963, realizaram-se no Brasil, 12 cursos da Insígnia da Madeira.

O campo de Gilwell foi doado aos Escoteiros em 1919 por Mr. Du Bois Maclaren. O remendo escocês que orna o lenço dos portadores da Insígnia recorda seu nobre gesto. O primeiro Chefe de Campo foi Francis Gidney; de 1923 a 1943 a chefia esteve a cargo de Mr. John S. Wilson; daí em diante conserva-se na chefia Mr. John Thurman. Gilwell Park

mede noventa e três acres, dos quais dois têrços se destinam a acampamentos escoteiros. Situa-se ao norte de Londres, a leste da Floresta de Epping, cortado pelo meridiano de Greenwich (latitude 51º30' N e longitude 0º). A Insígnia da Madeira (Wood Badge) consta de duas contas de madeira presas na extremidade de um cordão de couro. Como complemento do distintivo do curso há o lenço e o anel típicos.

AJURIS, JAMBOREES, INDABAS

AJURIS são concentrações de Tropas distritais, regionais ou nacionais, com o fim de confraternização ou em comemoração a qualquer data ou fato. A palavra é de origem tupi-guarani, significando muxirão ou mutirão, relacionada com a reunião de tribos ou famílias indígenas para a execução de certos trabalhos ou tarefas. O nome mutirão ainda é hoje dado à concentração de trabalhadores vizinhos em épocas de capina ou colheita.

JAMBOREES — Em 1920 houve a primeira reunião mundial de Escoteiros. De então em diante convencionou-se a realização de outras reuniões, de quatro em quatro anos, em local previamente escolhido pelos representantes das diversas entidades escoteiras. A essas reuniões é que chamamos "Jamborees" (Jamburis). São oportunidades para intercâmbio de escoteiros de todos os países. É o mesmo que acontece nos meios esportivos com as Olimpíadas, embora nas concentrações escoteiras não haja competições e sim demonstrações.

O primeiro "Jamboree" realizou-se em Olímpia, Londres, Inglaterra, em 1920, presentes 6.000 Escoteiros de mais de vinte nações; o segundo em Copenhague, Dinamarca, em 1924, com 5.000 assistentes; o terceiro em Birkenhead, na Inglaterra, em 1929, com 30.000 Escoteiros, inclusive representantes do Brasil;

o quarto em Godolo, Hungria, em 1933, com 25.000 assistentes; o quinto em Vogelesand, na Holanda, em 1937, com 27.000 Escoteiros; o sexto em Moisson, França, em 1947, presentes 25.000 Escoteiros; o sétimo em Bad Ischl, na Áustria, em 1951, com 13.000 assistentes; o oitavo em Niagara-on-the-Lake, no Canadá, com 11.000 Escoteiros, inclusive do Brasil, em agosto de 1955. Comemorando o centenário de nascimento de B.-P., realizou-se em agosto de 1957, em Sutton-Park, Inglaterra, o "Jamboree" do Jubileu do Escotismo, representadas mais de oitenta nações por 35.000 Escoteiros, Pioneiros e Chefes, incluídos entre estes a delegação do Brasil. O décimo reuniu-se nas Filipinas em 1959, marcando por esta forma o progresso da Fraternidade Mundial dos Escoteiros. O de 1963 será em Maratona, Grécia.

INDABA é termo zulu-banto e refere-se à reunião de Chefes de tribos sul-africanas para cuidar de negócios, serviços, guerras. B.-P. adotou esta palavra para a concentração de Chefes Escoteiros no campo, em atividades e estudos comuns, no sentido de sua confraternização ou do progresso do Movimento, de comemorações ou festas.

COMPANHEIROS DA PENA chamam-se os Escoteiros ou Escotistas que, dentro dos planos "Pen-Pall" ou "Link-up" (Ligação), mantêm correspondência cordial e fraterna, iniciada por intermédio ou com o conhecimento do Comissário Internacional da U. E. B.

Todos os membros do Movimento Escoteiro fazem parte da Grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros e, dessa forma, concorrem para a paz e a mútua compreensão entre os homens, auxiliando todos os movimentos de cooperação mundial que se coadunem com os interesses e sentimentos nacionais.

SAÚDE

a) Demonstrar conhecer em linhas gerais as funções do corpo humano e a posição das principais artérias.

Órgãos dos sentidos — Esta designação refere-se aos órgãos que nos trazem a sensação do mundo exterior sob seus variados aspectos.

Aos olhos corresponde o sentido da visão, que nos fornece as sensações de luz, côr, forma, movimento dos corpos.

Aos ouvidos liga-se o sentido da audição, que nos transmite os sons e os ruídos.

Ao nariz, pelas fossas nasais, cabe o sentido da olfação, que nos traz a sensação dos odores.

A língua nos dá o sentido da gustação, o gosto dos alimentos e das coisas.

E, finalmente, o tato, através da nossa pele, é o sentido que nos permite, sem os demais, as sensações de forma, peso, movimento, natureza e calor das coisas.

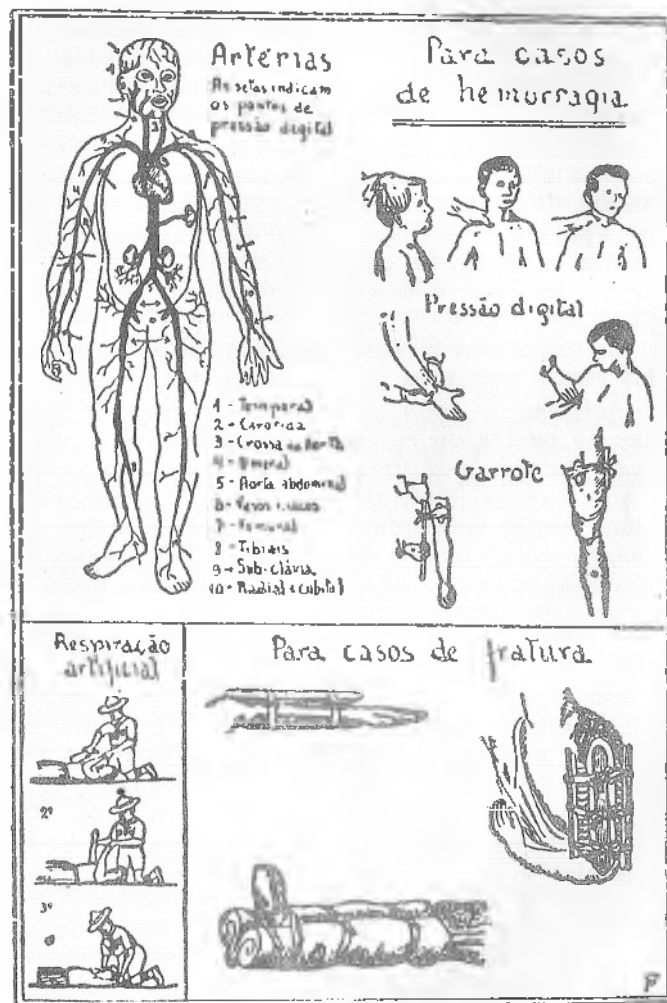
Locomoção — Os movimentos de nosso corpo são produzidos pela ação dos músculos sobre os ossos, sob o comando do sistema nervoso. Os músculos são órgãos essencialmente ativos do movimento, dotados de elasticidade e caracterizados pela propriedade de contração. Ao conjunto de nossos músculos é que vulgarmente chamamos carne. Ao

esqueleto cabe a sustentação do corpo humano, em colaboração com os músculos, articulados como estão para permitirem a posição, o movimento e a defesa de certos órgãos.

Sistema nervoso — Encéfalo, medula e nervos constituem o sistema nervoso. As sensações são levadas ao cérebro pelos nervos sensitivos e se refletem no corpo por intermédio dos nervos motores. Os nervos são ligados à medula, a qual se acha dentro da coluna vertebral e serve de conduto às sensações nas suas fases de recepção e reação. Outros nervos sensitivos ligam-se diretamente ao cérebro.

Aparêlho digestivo — Muitos são os órgãos encarregados da digestão dos alimentos. A boca recebe, tritura e, pela insalivação, prepara o bôlo alimentar. A deglutição do bôlo alimentar faz-se pela faringe e pelo esôfago. Ao chegar ao estômago transforma-se o bôlo alimentar em quimo, pela ação do suco gástrico, processando-se a primeira parte da digestão. No intestino delgado dá-se a absorção dos alimentos, sendo a digestão facilitada pela ação do suco pancreático expelido pelo pâncreas e da bilis, emitida pelo fígado. Os alimentos assim transformados tomam o nome de quilo. Os resíduos alimentares são enviados ao intestino grosso e daí expelidos ordinariamente 24 horas após a digestão dos alimentos.

Aparêlho respiratório — Passando pelas fossas nasais, pela cavidade bucal, através da faringe, da tranqüéia, e dos brônquios chega o ar aos pulmões, a fim de, pelo oxigênio, purificar o sangue. Com a entrada do ar os pulmões se dilatam (inspiração), para depois se contraírem (expiração) expelindo o gás carbônico. Essa troca de gás carbônico por oxigênio é vital para o homem, não resistindo êste a mais de alguns minutos sem respirar.



Aparêlho circulatório — Este aparelho compõe-se do coração, artérias, veias e capilares. O coração contraindo-se (sístole), envia o sangue a tôdas as partes do corpo; e distendendo-se (diástole), recebe o sangue em sua volta. As artérias são o caminho de ida do sangue, sendo mandado o puro às partes do corpo e o impuro aos pulmões. As veias são o caminho de volta, vindo o sangue impuro das diversas partes do corpo e o puro dos pulmões, depois de feita a troca do gás carbônico pelo oxigênio. Entre as artérias e as veias, comunicando-as, há os capilares.

As impurezas do sangue são também eliminadas pelos rins e pela pele.

Artérias — São o caminho do sangue para tôdas as partes do corpo. Como o sangue é expellido do coração por uma contração (sístole), entra forçado nas artérias, de modo que o rompimento de uma destas determina a saída do líquido em golfadas, apresentando-se em côr viva, bem vermelha, por ser sangue puro. O contrário se dá com as veias, que sendo o caminho de volta, não dispõem de um órgão propulsor, correndo o sangue em filcte contínuo, mostrando-se escuro, porque cheio de impurezas.

Há duas artérias tronco: a aorta e a pulmonar. A aorta, que conduz sangue puro, divide-se em dois ramos: a torácica, que envia sangue para a cabeça pelas carótidas, aos membros superiores pelas subclávias e aos músculos da parede torácica pelas intercostais; e a abdominal, que remete sangue ao estômago, ao fígado, aos rins, aos intestinos e aos membros inferiores. A pulmonar, que se divide em dois ramos, um para cada pulmão, leva o sangue venoso para ser purificado, partindo do ventrículo direito do coração.

b) Nadar 50 metros. Uma vez provado que a natação é prejudicial ao Escoteiro, por determinação médica, esta prova pode ser substituída por uma das seguintes especialidades: Combatente do Fogo, Primeiros Socorros, Atirador, Guia e Sinaleiro. Quando o Comissário Regional reconhecer que no lugar onde reside o Escoteiro não há nenhuma possibilidade de êle aprender a nadar, poderá também permitir que êle termine a 1ª Classe fazendo uma das especialidades acima, em lugar da prova de Natação, mas o Escoteiro deve assumir o compromisso de fazer todo o possível para aprender a nadar logo que se apresente uma oportunidade.

Para seres Escoteiro de 1ª classe o P.O.R. exige de ti uma prova de natação — «Nadar 50 metros». É exato que oferece a alternativa — «Uma vez provada que a natação é prejudicial ao Escoteiro, por determinação médica, poderá esta prova ser substituída pela obtenção de uma das seguintes especialidades: Combatente do Fogo, Primeiros Socorros, Atirador, Guia, ou Sinaleiro». Se o médico determinar que não nades. Caso contrário, terás que nadar. É difícil? É fácil?

Bem: o difícil é dominar o medo. É êste o grande obstáculo. A água mete medo, sobretudo as águas profundas, as águas correntes. Terás de adquirir confiança em ti e nas condições da própria natureza.

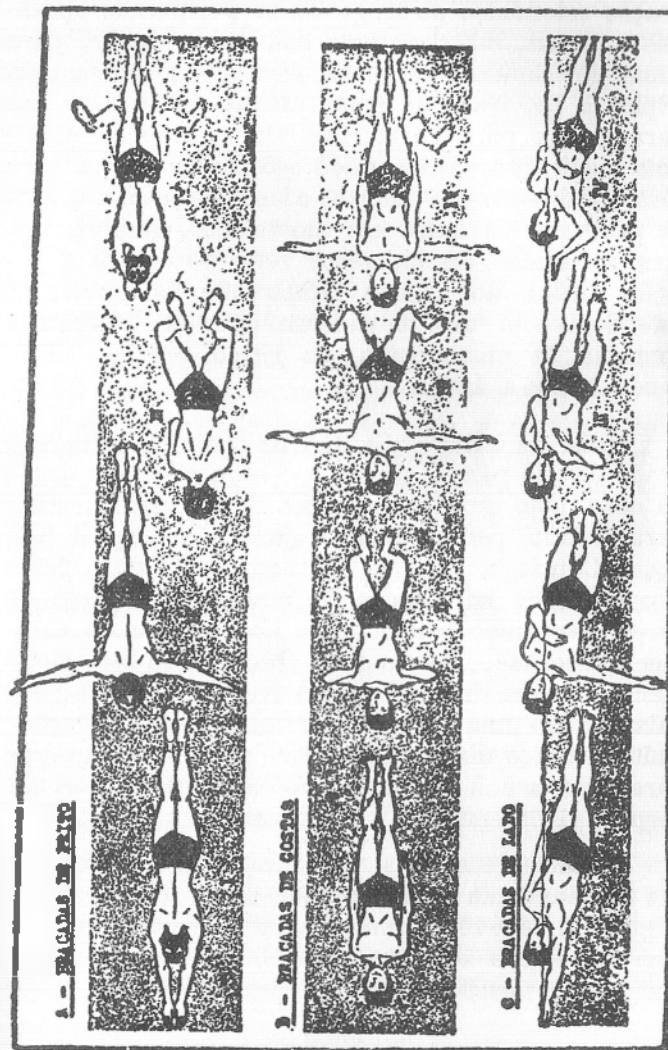
«Todos os rapazes devem aprender a nadar, diz B.-P. Sei de muitos que apreenderam logo à primeira vez que experimentaram; outros levam mais tempo. Assim aconteceu comigo: a principio não via maneira de aprender. Cá no mais íntimo de meu ser, creio que na verdade tinha certo medo da água; mas um dia, tendo perdido o pé, achei-me a

nadar sem dificuldade. Até então fizera esforços excessivos e debatera-me vigorosamente na água; mas descobri que o melhor processo era fazer as coisas devagar e com calma». O Chefe também tinha medo — e venceu-o. De vagar e com calma. E o que tens a fazer.

Começa por verificar que podes boiar: em lugar que dê pé, sustém a respiração, mergulha a cabeça n'água, abre os olhos, encolhe as pernas, segurando-as com as mãos, e verás que teu corpo flutua. Isto te dará aos poucos confiança.

A seguir procura flutuar na superfície da água: braços abertos, pernas um pouco afastadas, cabeça virada para trás deixando olhos, nariz e boca fora d'água, sem fazer movimentos. Assim poderás permanecer vários minutos. Podes também flutuar verticalmente, com ligeiros movimentos de braços e pernas, ainda com a cabeça inclinada para trás.

Nado de peito — Deita-te de bruços sôbre a água, com os braços estendidos para a frente, palmas das mãos para baixo, pernas esticadas, pés juntos; vira as palmas das mãos para fora e abre os braços, fazendo pressão na água para trás e um pouco para baixo, enquanto com as pernas executas um movimento de impulso para a frente. Em seguida dobra os cotovelos e traz as mãos para baixo do queixo até que os polegares se toquem, ao mesmo tempo que as pernas se abrem em ângulo reto para os lados. Com as palmas das mãos para baixo estende os braços para a frente e faze força com os pés para dentro e para baixo, voltando à posição inicial. Em ritmo uniforme e pausado repete os movimentos, inspirando fortemente pela boca, retendo o ar nos pulmões por uns dez segundos e expirando pelo nariz e pela boca, dentro da cadência dos movimentos.



Nado de Costas — Deita-te de costas com os braços estendidos ao longo do corpo, pernas esticadas e juntas, mãos ao lado das côxas, cabeça para cima, ligeiramente inclinada para trás; em seguida expira o ar, traz as mãos até as axilas e os pés para trás e para baixo, fazendo ao mesmo tempo uma inspiração. Em seguida estende os braços para fora, na direção dos ombros, afasta os joelhos e leva os pés para os lados em movimento circular, inspirando ainda. Rápidamente volta os braços à posição inicial, ao mesmo tempo que as pernas se estendem com um movimento circular. Expira e continua os movimentos em ritmo regular, deslizando sobre a água.

Nado de lado — Se não és canhoto, estende o braço direito para a frente e o esquerdo para junto da côxa, lado direito da cabeça dentro d'água, olhar para o lado, pernas retas e juntas, e inspira pela boca. Depois movimenta o braço direito para baixo e o esquerdo na direção do ombro pela frente do corpo, expirando pelo nariz e boca, enquanto encolhes as pernas. Dobrando o cotovelo direito, movimenta a perna de cima para a frente e a outra para baixo, como uma tesoura, continuando a expiração. Volta o braço direito à posição inicial e o esquerdo para trás até à côxa, unindo também as pernas. Inspira vigorosamente e desliza sobre a água.

Certamente que estas indicações e as gravuras são apenas uma idéia do que deves fazer dentro d'água, calma e repetidamente, até que possas vencer com firmeza e segurança os 50 metros da prova, que não é torneio de velocidades.

Não procures nadar antes de ter completa a digestão, ou sejam mais ou menos três horas depois da refeição. Não fiques parado dentro d'água, nem saias para demorar-se fora. Procura enxugar-te bem, aquecer o corpo e secar bem o cabelo e as orelhas.

As regras de segurança são indispensáveis ao nadador. Os casos de morte são quase sempre devidos a estados de saúde e fadiga. Cuida-te quanto a isso. Não nades com muita roupa, pois é penoso. Não mergulhes em águas desconhecidas. Não procures os lugares mais profundos para te banhares.

Os casos de salvamento são muito perigosos. Se não conheces bem as técnicas de salvamento e não tens capacidade bastante para retirar alguém que se afoga, trata de obter meios de terra, como cabos e salva-vidas, tábuas, pranchas, estivas. Se tens um barco chega a proa ao que se afoga e não o lado.

Se estás em perigo, conserva-te calmo, não te movimentes, não lutes contra a corrente, aguarda confiante o auxílio de outrem.

O cabo e o bastão escoteiros são meios eficientes no salvamento de uma pessoa.

Se o médico te proibiu a natação, podes escolher uma destas especialidades:

Combatente do Fogo — 1 — Saber explicar as possibilidades de perigo em: a) lampeões a querosene, fogareiros a álcool, decorações de Natal, algodão em rama, celulose; b) a focalização dos raios solares; c) instalação elétrica defeituosa. 2 — Explicar o que fará e, porque, na interrupção de um

fogo; saber como chamar o Corpo de Bombeiros e onde fica a caixa de alarme mais próxima de sua casa e da sede da Tropa. 3 — Demonstrar como descobrir um escapamento de gás e como usar uma bomba de pedal; tomar parte em uma cadeia para a passagem de baldes; saber como usar uma das formas comuns de extintores de incêndio. 4 — Demonstrar como agir nos seguintes tipos de fogo, a critério do Examinador: nas roupas, querosene, chaminé, num automóvel, numa cortina, numa instalação elétrica, numa mata, num capinzal, ou num monte de feno ou capim. 5 — Demonstrar o seguinte: uso do bastão para manter afastada a multidão, a improvisação de cordas, nós do tipo da cadeira de bombeiro e como rastejar na fumaça.

Primeiros Socorros — 1 — Demonstrar seus conhecimentos nas provas de Primeiros Socorros de Novo e de 2ª Classe. 2 — Saber a posição das principais artérias e como parar hemorragias externas de veias ou artérias. 3 — Demonstrar como tratar o estado de choque em todos os seus estágios. 4 — Saber aplicar a atadura triangular na cabeça, mão, pé, joelho, cotovêlo e atadura de gaze ou linho enrolada em todos os membros. 5 — Demonstrar o método de respiração artificial de Schaefer e Holger Nielsen. 6 — Demonstrar como enviar uma mensagem correta, oralmente, por escrito ou por telefone. 7 — Tomar parte como um membro (não há necessidade de ser o principal orientador) de uma equipe de 3 ou 4 Escoteiros e agir num caso de acidente dramatizado pelo Examinador. Este acidente deve estar baseado num dos itens acima e ser levado a efeito da maneira mais realista possível.

Tôdas as iniciativas aconselháveis de acôrdo com as circunstâncias devem ser efetivamente tomadas e o Examinador deverá verificar a serenidade, os expedientes e a atuação correta (mensagem ao médico, policial, Escotista, pais, etc.) e tratamento adequado ao paciente em tôdas as situações. 8 — Demonstrar como tratar a fratura da clavícula; compreender a importância de imobilizar um membro fraturado; compreender a importância de não mover a pessoa suspeita de outras fraturas.

Atirador — Apresentar dois alvos atingidos por seus tiros nas últimas quatro semanas, em algumas das quatro provas abaixo, conseguidos de preferência em datas diferentes, mostrando que em ambas as ocasiões conseguiu a contagem mínima indicada. Os alvos devem estar atestados por seu Instrutor. As margens do tiro mais próximas do centro do alvo determinam o valor da marca. a) Espingarda de pequeno calibre — qualquer tipo de carga simples, qualquer forma de mira, exceto telescópica; posição deitada; pode ser usada bandoleira — 10 tiros em qualquer das seguintes provas alternativas: 1 — 25 m, 90 c.m.; 2 — 20 m, 90 c.m.; 3 — 15 m — 90 c.m.. b) Espingarda de ar comprimido — qualquer tipo de carga simples, posição deitada ou de pé; pode ser usada bandoleira: 10 tiros na seguinte prova: 4 — 6m, 75 c.m. Nota: Quando estiver usando espingarda de ar comprimido, deve ser tomado o cuidado de fixar o alvo, para que as bolinhas não ricochetêem, com perigo para os olhos do atirador. 2 — Saber as regras de seguranças usuais para transporte, manêjo e tiro de armas de fogo e conhecer as partes do fusil que usa, os cuidados de que precisa e como fazer a limpeza.

Guia — 1 **Mostrar que conhece os arredores de sua casa e da sede de seu Grupo, num raio de um quilômetro nos centros urbanos, dois quilômetros nos subúrbios e três nas zonas rurais.** O Examinador pode, a seu critério, fazer variar a área, excluindo locais indesejáveis, parques ou terrenos baldios e incluindo áreas equivalentes em outra direção. 2 — **Saber onde se encontram e como pedir informações e auxílio às seguintes pessoas e entidades:** a) médicos, dentistas, hospitais e ambulâncias; b) Quartel de Bombeiros, Polícia, garages e pontos de automóveis; c) paradas de ônibus, estações rodoviárias, estações de estradas de ferro, rotas de ônibus e trens para áreas adjacentes; d) Parques públicos, teatros, cinemas, igrejas, museus e qualquer edifício ou local de interesse público; e) a residência do Comissário Distrital, do Chefe do Grupo, do Chefe da Tropa, dos Monitores e dos Escoteiros de sua Patrulha. 3 — **Mostrar que sabe usar um mapa da localidade e utilizá-lo para localizar seis lugares, no mínimo, mencionados no item 2.** 4 — **Guiar o Examinador para qualquer lugar dentro da área mencionada no item 1 pela rota mais curta.**

Sinaleiro — 1 — **Enviar e receber uma mensagem de pelo menos 90 letras na velocidade de 30 letras por minuto na Semáfora.** 2 — **Enviar e receber mensagem semelhante no Morse: por cigarra 25 letras por minuto; por luz, 20 letras por minuto.** 3 — **Demonstrar que conhece um sistema oficial de sinais de serviço, quando transmite ou recebe mensagens.** Nota: Em tôdas as provas é necessário apresentar 80% de perfeição. Estações transmissoras e receptoras ao ar livre devem estar a distância maior que 100 metros. As estações de cigarra devem estar em quartos separados.

c) **Saber prestar os primeiros socorros nos casos seguintes:** hemorragia arterial, venosa e capilar; compreender a importância de imobilizar um membro fraturado e saber como improvisar um aparelho de emergência; saber como imobilizar a fratura da clavícula; saber a importância de não mover o doente nos casos suspeitos de fratura da coluna vertebral, da bacia e costelas; saber o que fazer em casos de luxação; saber o que fazer nos casos de mordedura de cobras.

Hemorragia — A perda de sangue produzida por causas internas ou externas denomina-se hemorragia. O sangue pode provir de artéria, veia ou capilar, daí a designação de hemorragia arterial, venosa ou capilar.

A hemorragia arterial distingue-se pela saída do sangue em golfadas, obedecendo os jatos ao ritmo do coração. A cor do sangue é vermelha clara ou escarlate. Na hemorragia venosa o sangue flui em filete contínuo e se apresenta com cor vermelha escura. Na hemorragia capilar o sangue sai de todos os pontos e não acentuadamente de um determinado, mostrando-se vermelho escuro, mas um pouco mais claro que o venoso.

As hemorragias estancam-se por várias formas: posição, compressão, aplicação de adstringentes, torsão ou ligação do vaso.

Nas hemorragias deve-se manter o membro acima do coração. Basta essa mudança de posição para dificultar o afluxo do sangue e facilitar o curativo.

Nas hemorragias arteriais deve-se fazer a compressão entre a ferida e o coração; nas venosas entre a ferida e as extremidades; nas capilares sobre o ferimento, o que também deve ser feito quando se tem dúvida quanto ao tipo de hemorragia.

Um homem pode perder até um litro de sangue sem ficar em perigo de vida. Assim sendo, pode o enfermeiro ter calma e proceder com segurança. Se reputar grave o ferimento, deve chamar imediatamente o médico.

As hemorragias arteriais são as mais graves. Para facilidade de conhecimento dos pontos de compressão digital ou aplicação de garrote, damos nas figuras relativas os devidos esclarecimentos.

A compressão digital deve ser feita sobre um lugar duro, sobre um osso. O garrote, por ser uma medida violenta, só deve ser aplicado durante alguns minutos, afrouxando-se de vez em quando para irrigação dos membros e órgãos que estão além do ferimento.

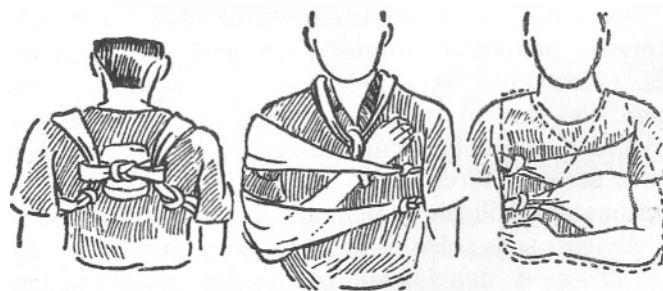
Não deve o enfermeiro esquecer que, ao procurar estancar o ferimento, precisa empregar algodão ou gaze com antisséptico, limpando-o de quaisquer resíduos ou corpos estranhos. Feita a limpeza, colocará sobre a ferida gaze esterilizada, algodão e depois a atadura.

A possibilidade de infecção de uma ferida deve ser a preocupação do enfermeiro e do paciente. Os casos de septicemia e de tétano provêm, muitas vezes, da falta de cuidados primordiais. O menor arranhão exige do Escoteiro a máxima atenção, convindo sua desinfecção e algumas pinceladas de iodo.

Fraturas — Quando um osso se parte, dá-se a fratura. São de várias espécies: «completa», quando o osso se parte em toda sua espessura; «incompleta», quando se parte apenas do lado convexo; «simples», quando não há outras lesões; «complexa», quando atingiu um nervo, um músculo, um órgão; «múltipla», quando o osso se parte em lugares distintos; «cominutiva», quando o osso se parte em fragmentos, em pedacinhos; «interna», quando só a percebemos por sinais específicos; «exposta», se o osso rompe a pele.

A dôr local, a imobilidade, a deformidade do membro, são aspectos que denunciam a fratura.

O papel do enfermeiro deve ser o de imobilizar o membro afetado e promover os cuidados médicos indispensáveis. A imobilização faz-se por meio de talas envoltas em algodão. Devem ficar bem apertadas, evitando o deslocamento do osso, mas sem impossibilitarem a circulação sanguínea.



A imobilização da fratura da clavícula exige dois anéis de pano a serem colocados nos braços e ombros e unidos atrás por outro pano ou lenço, de modo a manter os ombros em posição firme, introduzindo-se entre a união dos anéis e o corpo um chumaço de pano. O braço do lado da fratura deve ser imobilizado, colocado o antebraço em tipóia virado para cima.

As fraturas de costelas exigem atadura em volta do tórax, tão apertada quanto seja suportada pelo paciente. O braço do lado da fratura deve ser imobilizado.

Afinal qualquer fratura importa no transporte do paciente à presença de um médico, devendo ser colocado em maca firme, táboas ou pranchas.

Envenenamentos — Os casos de envenenamento requerem presença de médico. Mas deve o enfermeiro provocar vômitos ao paciente, empregando água morna, clara de ovo, leite, magnésia, café forte.

Os sintomas de envenenamento são: fisionomia alterada, denotando angústia; a pele tornar-se pálida, cobrindo-se de suores frios; os sentidos diminuem seu poder; os olhos tornam-se vermelhos e salientes; as pupilas dilatam-se; os lábios e a garganta secam; dores vivas atacam o tubo digestivo, ocasionando cólicas violentas; a respiração faz-se difficilmente; o pulso bate com irregularidade. As convulsões, o delírio, as contrações violentas dos músculos são sintomas de morte próxima.

O envenenamento pode dar-se pela pele, como nos casos de mordidas de cobra, ou pelas vias respiratórias, por meio de gazes.

Para as mordidas de cobras, colocar imediatamente o garrote entre a ferida e o coração, procedendo à sucção do local, alargando a ferida para que saia o sangue ou queimando-a como fazem os índios. Mas êsses processos são falíveis, sendo de toda conveniência o emprêgo de soro-antiofídico, para o que deve estar habilitado o enfermeiro.

Nos casos de envenenamento por gás, colocar o paciente em lugar de ar puro e fresco, praticar a respiração artificial, friccionar as faces com água fria, colocar sinapismos nos músculos, fazer inalações de oxigênio.

Luxação — Quando o osso salta da articulação temos o acidente denominado luxação. É um caso afeto aos médicos. Ao enfermeiro cabe apenas imobilizar a parte atingida, procurar diminuir a dôr e não tentar refazer a articulação.

Entorse — Uma forte distensão dos ligamentos de uma articulação produz dôr viva e inchação. É a entorse. Compressas frias e quentes, massagens com álcool canforado ou água végeto-mineral dão ótimos resultados.

É de notar que na fratura quebra-se o osso, na luxação salta o osso da articulação e na entorse sofrem apenas os músculos da articulação.



d) Saber como agir em casos de acidentes e nas seguintes emergências: incêndio numa casa ou na floresta; enchentes e inundações na cidade e no campo; afogamento; animais desenfreados; choque elétrico; fuga de gás; saber aplicar a respiração artificial nos casos de afogamento, asfixia e choque elétrico; saber como lidar com acidentes de tráfego; saber como relatar acidentes de forma concisa para conseguir socorro da Polícia, dos Bombeiros, ou de Hospitais de Pronto Socorro.

Cumprindo a promessa de ajudar o próximo em toda e qualquer ocasião, terás necessidade de um preparo cuidadoso em relação aos casos de acidentes, especialmente quanto à incêndio, enchentes, animais desenfreados, fuga de gás e choque elétrico, como exige o P.O.R. de um escoteiro de 1ª classe.

Para te preparares convenientemente, a fim de enfrentares perigos e acidentes, assim como para tomares providências em situações difíceis, foste colocado em face de certos casos na realização da prova de 2ª classe — regra de segurança. Para te sentires um homem, interior e exteriormente, é que B.-P. semeou a prática escoteira de inúmeras oportunidades a desafiar a tua capacidade. Os problemas e as situações são apresentadas para que aprendas fazendo, na imitação e nos jogos, de modo que as situações reais não te surpreendam e possas agir com firmeza, segurança e bom êxito.

Em muitas oportunidades poderás ser obrigado a transportar ou carregar feridos, doentes ou pessoas desmaiadas. Para tanto é que aprendeste a armar uma «cadeirinha», a erguer e transportar uma pessoa nas costas, ou a braço, a arranjar diversos tipos de macas e finalmente a dar um perfeito «balso pelo seio» ou «láis de guia duplo» para descer uma paciente de lugar elevado ao solo.

Nos casos de incêndio já viste diversas medidas de segurança, chamados de bombeiros, polícia, ambulância, inspetores de trânsito. Todavia, para enfrentares um acidente desta ordem, há uma série de precauções que deves incorporar a teus conhecimentos, a fim de que não falhes nos momentos oportunos. Inicialmente, se ainda há tempo, solicita o auxílio de outras pessoas no combate às primeiras chamas; afasta do local os curiosos, os animais e as coisas que possam ficar em perigo ou prejudicar o serviço; para os líquidos combustíveis usa a areia e não a água; para socorrer uma pessoa com as vestes em chamas há o recurso de envolvê-la com cobertores ou lençóis molhados ou ainda fazê-la rolar pelo chão; as cortinas devem ser retiradas e as portas e janelas devem ser fechadas para se evitarem as correntes de ar.

Uma das principais causas de incêndio são os curtos-circuitos decorrentes de más instalações elétricas. Desligar as chaves gerais, isolar os fios, são medidas imediatas.

Num incêndio a fumaça torna-se um perigo às vezes superior às chamas. Como sabes que ela tende a subir, deves agachar-te para atravessá-la, rastejando mesmo. As chamas podem ser atravessadas

com vestes molhadas, havendo o cuidado de protegeres as narinas e a boca com um lenço úmido, se possível embebido em vinagre. Se tuas vestes pegam fogo, não deves correr, mas antes deitar-te no chão e rolar ou esfregar-te contra paredes, evitando correntes de ar. A calma contribui para o salvamento, enquanto a agitação pode provocar o pânico.

Cuidadosa inspecção dos cômodos da casa pode evitar a morte de crianças, velhos, doentes ou pessoas que dormem ou se acham sem sentidos. O calor do incêndio retira o oxigênio do ar e muitos morrem sufocados e não queimados. Uma via de retirada, já escolhida, será empregada para a saída dos moradores do prédio. Com o balso pelo seio é descida uma pessoa de um ponto elevado e pelo láis de guia pode outra ser arrastada rente ao solo.

Ao atingires a idade de Escoteiro Sênior ou de Pioneiro, deves procurar uma secção de bombeiros e ensaiar-te em certas técnicas, como reconhecimento do foco inicial do fogo, salvamento de pessoas e coisas, distribuição de material, ataque ao fogo, uso de hidrantes e mangueiras, circunscricão do incêndio.

Muito temor e até pânico chega a causar o fogo nas chaminés, provocado pela combustão da fuligem acumulada nas paredes internas. Os cuidados imediatos são a interrupção da corrente de ar pelo fechamento das comunicações com a cosinha, agitar a fuligem com um arame ou ferro, de modo que caia em uma vasilha d'água colocada em baixo da chaminé, ou queimar na abertura sulfureto de carbono, cujos vapores detêm a combustão.

O fogo em pastos e bosques é combatido por meio de abertura de picadas em volta (aceros),

assim como o emprêgo do «contra-fogo» que é justamente a queimada que se faz em frente do fogo que caminha. Enquanto os pontos marginais são batidos com ramos e arbustos, são combatidos os focos isolados provocados pelas fagulhas que saltam.

Os casos de enchentes dificilmente podem ser dominados. A prevenção, pela retirada antecipada dos moradores das margens, a abertura de diques e comportas existentes, a desobstrucção das partes inferiores das pontes com a retirada de galhos e toras de madeira, afastamento de animais para pontos mais elevados, construcção de balsas para os casos de emergência, são as medidas eficientes. As torrentes são normalmente devastadoras e somente os meios preventivos, tomados enquanto há tempo, podem evitar danos pessoais.

Em relação a animais desenfreados, há ocasiões em que deves evitá-los, outras em que terás de contê-los. No caso de um cavallo disparado, deverás colocar-te a seu lado e correr no mesmo sentido, tentando apanhar-lhe as rédeas, puxando-as a seguir lateralmente; se o animal cai, sua cabeça precisa ser mantida junto ao chão, para que não se erga enquanto está excitado. Se se lança para um precipício, nada melhor do que jogar-lhe um pau ou vara nas pernas, para que tropece e caia.

O gado se irrita facilmente com as côres vivas das roupas, de modo que não é conveniente que se entre em pastos e currais em trajas berrantes, de tons vermelhos. Se um boi avança contra ti, não deves de modo algum dar-lhe as costas, mas antes enfrentá-lo, evitando-lhe a ação nos momentos próprios, saindo de lado. Desde que encontres um

abrigo, poderás utilizá-lo. Deitar-te no chão, de modo a observar melhor os movimentos do animal e, se se aproxima muito, pegá-lo pelas narinas e pelo chifre, detendo-o, é processo que depende de força e das características do animal. Atirar-lhe paus ou pedras, assim como um punhado de terra aos olhos, são meios que podem contê-lo. O melhor, porém, é a calma, o sangue frio, a coragem, mantendo-se sempre de frente e jamais correndo e sendo perseguido.

O cão danado apresenta sintomas facilmente notados: segue sempre em frente, de cabeça baixa, babando, olhar desvairado, mordendo o que encontra. Não há cura para um animal nessas condições e é dever de qualquer um matá-lo imediatamente. Jogando-lhe qualquer coisa para morder, pode-se abordá-lo e desferir certo golpe no pescoço. No caso de seres mordido, fazê-lo sangrar o local da ferida, desinfetá-lo com álcool e cauterizar a ferida com ferro em brasa, procurando em seguida um pôsto de vacinação anti-rábica, continuando à risca o tratamento. Tanto as partes do corpo como as vestes devem ser cuidadosamente lavadas, se houve contato com a baba do animal ou mesmo se forem apenas tocadas.

Estas indicações gerais destinam-se a preparar teu espírito para as situações reais, para que te previnias contra o medo, a dúvida, a incerteza, porque um Ecoteiro está sempre alerta e não pode mostrar-se inferior ou incapaz em momentos que exigem calma, coragem, decisão.

A fuga de gás nas cozinhas, nos esgotos, nos laboratórios, causam também acidentes. Para retirares uma pessoa desmaiada por efeito de gases,

terás que colocar sobre a boca e o nariz um lenço molhado e penetrar no local rastejando e empregar os meios escoteiros para arrastar o paciente. Colocada a vítima em local arejado, afrouxadas suas vestes em torno do pescoço e do peito, borrifada a cara com água fria, tratarás de aplicar-lhe a respiração artificial, se fôr necessário.

A corrente elétrica pode produzir simples choque, com a perda dos sentidos, ou pode fulminar imediatamente. Desde que uma pessoa se encontre caída em tais condições, junto ao fio condutor da corrente, não debes tocá-la sem os cuidados e precauções indispensáveis. O isolamento dos pés, o emprêgo de um pau bem sêco, o uso de luvas de borracha ou ainda a colocação de isolantes sob os pés, são medidas necessárias em casos de salvamento de vítimas de choque elétrico. O essencial é evitares que a corrente te alcance, isolando-te convenientemente.

Tomadas estas precauções passarás a afastar a vítima da ação da corrente, interrompendo esta por qualquer meio ou retirando o paciente, o que farás com a máxima rapidez e seguro de que salvas e te salvas.

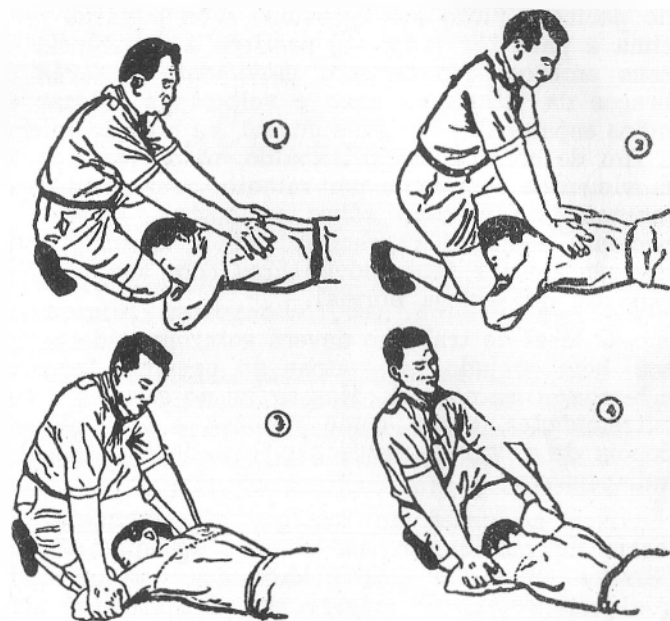
Jamais toques em fios soltos, caídos de postes de qualquer espécie, mesmo quando percebas que é de um simples telefone, pois poderá estar em contato com fios de alta tensão.

Respiração artificial — Em certas ocasiões serás levado a promover a respiração artificial em um acidentado. Trata-se de fazer com que o oxigênio penetre nos pulmões e o coração passe a funcionar normalmente. Desde que percebas que o

paciente não está respirando, terás que agir imediatamente, no mesmo local, executando as manobras da respiração artificial. Sem que outra pessoa verifique não ter mais vida o socorrido, manterás os movimentos rítmicos. Tua ação deve exercer-se até que notes a respiração normal, reiniciando a operação se se interrompe. A perda da respiração pode ocorrer em casos de afogamento, pancadas ou ferimentos, choque elétrico, sufocação por gases ou fumaça.

Pelo método de Schaefer o paciente é colocado com o rosto para o chão, um braço estendido para frente e o outro dobrado sob a cabeça um pouco voltada para o lado, de modo que as vias respiratórias fiquem livres. Montado no paciente, com os joelhos em terra junto à suas côxas, as mãos sobre as espáduas de modo que os dedos comprimam as costelas, observarás atentamente suas condições respiratórias. Farás uma flexão para a frente, tendo as pernas e os braços como apoio e comprimindo as espáduas para que os pulmões se contraiam como um fole; a seguir voltarás à posição anterior libertando as espáduas, a fim de que a dilatação dos pulmões absorva o ar. Contarás um-dois-três no primeiro movimento e um-dois para o segundo. Num minuto terás provocado doze movimentos respiratórios, com três segundos de pressão e dois de pausa.

Pelo método de Nielsen, que é o mais aconselhável, por ser mais eficaz, desde que promove tanto a expiração como a inspiração, deita-se o paciente também de bruços, mas com as duas mãos, uma sobre a outra, sob a cabeça virada para o lado. Apoiando um joelho no chão, junto à cabeça da vítima, assentarás o pé da outra perna do lado oposto da cabeça.



Colocarás as mãos na parte plana das costas, de modo que a parte da palma que se une ao punho fique logo abaixo da linha das axilas do paciente; os polegares ficarão junto à coluna vertebral, os demais dedos afastados, abarcando a maior superfície das costas; os braços ficarão estendidos e o corpo assentado no calcanhar. No primeiro movimento te inclinarás para a frente, conservando os braços estendidos e os cotovelos retos, até que teus braços fiquem na vertical e o peso de teu corpo possa exercer uma forte pressão nas costas do paciente. No segundo movimento, ao mesmo tempo que retomares a posição inicial, segurarás os braços

do paciente junto aos cotovelos e os puxarás para cima e para teu lado, até sentires a resistência de seus ombros. No terceiro movimento deixarás os braços da vítima no chão e voltarás a colocar as mãos espalmadas em suas costas, na posição inicial, a fim de continuares o trabalho, num ritmo de 12 movimentos completos por minuto, com acentuação marcada na pressão sôbre as costas. Quando o paciente começar a respirar por si mesmo, terás que sincronizar teus movimentos com sua respiração, até que esteja normal.

O local de trabalho deverá estar livre de curiosos, bem arejado: as roupas do paciente frouxas, a temperatura normal. Massagens no coração e nas extremidades, assim como repouso e estimulantes depois de voltar a respiração, constituem cuidados indispensáveis.

Nos acidentes de tráfego, especialmente em locais de movimento, há sempre aglomeração de pessoas em volta dos acidentados, prejudicando qualquer socorro de emergência. Teu dever é solicitar o afastamento dos curiosos, explicando-lhes a situação e fazendo um isolamento até mesmo com os próprios circunstantes.

O relatório à Polícia, aos Bombeiros ou aos Hospitais de Pronto Socorro deve ser claro, completo e conciso, evitando dúvidas. Verbalmente, por telefone ou oralmente, darás tua identificação, o número do aparelho, o local do acidente, com detalhes de ruas adjacentes ou outras indicações capazes de encaminhar o socorro; e, a seguir, as condições do acidente e acidentado.

Quando disseres — Aqui fala o Escoteiro... — não tenhas dúvida que a atitude do informado é de atenção, pois o Escoteiro é digno de confiança.

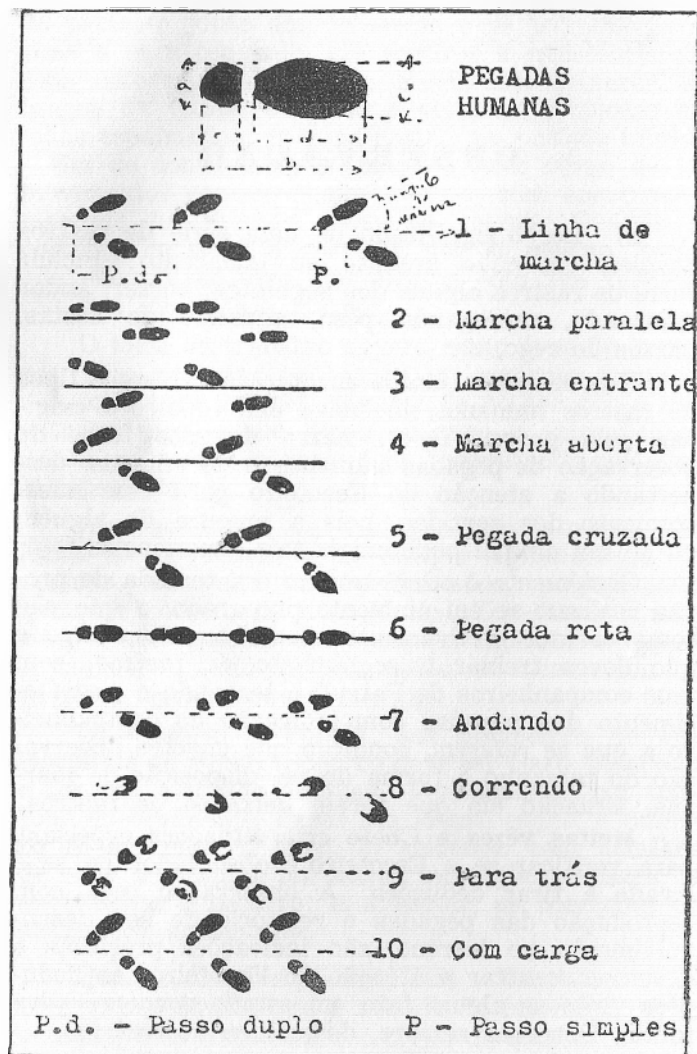
OBSERVAÇÃO

a) Ler o significado de uma série de rastros simples, em chão arenoso ou lamacento. Incluir entre os rastros alguns dos seguintes: correr, andar mancando, carregando pêsso, andando de costas, passos de cego, etc.

Nos desenhos juntos encontrarás diversos tipos de rastros humanos, inclusive nas condições exigidas pela prova. B.-P. narra diversos fatos de observação de pegadas humanas e de animais, despertando a atenção do Escoteiro para êsse adestramento dos sentidos, pois a procura de alguém ou de um animal pode exigir tais experiências.

Geralmente o adestramento e a tomada de provas realizam-se em ambiente preparado, o que não toma caráter efetivamente escoteiro. No campo é que debes treinar o seguimento de rastros, com teus companheiros de Patrulha, tentando o reconhecimento das pegadas com indicação do companheiro a que se referem, condição que envolve observação do tamanho e forma do pé, disposição de marcha, situação em que foram deixados os rastros.

Muitas vêzes o Chefe cria situações especiais, para verificar se o Escoteiro é observador ou se é levado a tirar deduções. A observação real, com reprodução das pegadas e relatório de seu desenvolvimento no terreno, são indicações preciosas e devem concentrar a atenção do Escoteiro; as deduções virão se algum fato em estudo concorre para tanto. Observar sempre, deduzir se necessário.



MODELAGEM DE UMA PEGADA

1 — Limpar o local sem alterar a pegada e rodeá-la com uma tira de cartolina ou metal, afim de impedir que o gesso se espalhe.

2 — Misturado o gesso com água, lentamente, até ficar um creme grosso e adicionado um pouco de sal, derramá-lo sobre a pegada.

3 — Depois de um quarto de hora ou pouco mais, retirar o modêlo com cuidado, limpando-o delicadamente de quaisquer resíduos do solo. (Tens assim o negativo).

4 — Para obter o positivo, untar o negativo com óleo, colocá-lo sobre uma tábua, cercá-lo com uma tira de cartolina ou metal presa por um cordel e aí derramar o gesso como no n. 2.

5 — Depois de estar sêco o gesso, retirá-lo com cuidado, desprendendo-se o modêlo facilmente por causa do óleo. (Terás, então, o positivo).

6 — Enquanto a pasta estiver úmida, inscrever no bordo o nome do animal a que se refere a pegada, assim como a data em que foi obtida.



b) Reconhecer e dar o nome de 12 árvores e 6 pássaros comuns.

Não se trata de uma prova livresca, mas de experiência adquirida no seio da Natureza, com muito interesse e observação. Pouco adianta que aqui encontres desenhos ou fotografias. Árvores e pássaros são vistos no mato, em parques, em jardins.

Do livro «Madeiras do Brasil», de J. Aranha Pereira e Calvino Mainieri, tiramos as indicações que se seguem, cabendo à tua curiosidade a identificação ao natural.

AÇOITA CAVALO — Encontrada do Sul de Minas ao Rio Grande do Sul; usada para coronhas de armas, fôrmas de sapatos, cadeiras, escôvas, selas, cangalhas.

AGUANO — Na Amazônia, usada para móveis, decorações internas, objetos de adorno.

ANDIROBA — Pará e Amazonas, empregada em mobiliário, pequenas embarcações, mastros, carpintaria civil.

CANELA PRETA — Na Mata Atlântica, do Espírito Santo a Santa Catarina, para mobiliário, construções civis, esquadrias, caixilhos, dormentes.

CEDRO — Na Selva Amazônica e na Mata Atlântica, do Norte a Santa Catarina, utilizado em carpintaria civil, portas, caixilhos, venezianas, molduras, obras de talhe, interiores de móveis, caixas de charutos.

FRELJÓ — Árvore paraense, empregada em móveis, persianas, escadas, lambris, remos. Também usada em construções aeronáuticas.

GONÇALO ALVES — Bahia, Espírito Santo e Minas, usada em mobiliário de luxo, ou de adorno, torneados.

IMBUIA — Paraná e Santa Catarina, para móveis de luxo, parte externa de compensados, painéis e decorações internas, esquadrias, escadarias.

IPÊ TABACO — Brasil Central, usado em construções civis, estruturas externas, dormentes, tacos de soalho e de bilhar e quilhas.

JACARANDÁ — É a Caviúna de Minas, São Paulo e Norte do Paraná, utilizada em móveis e objetos torneados.

JACARANDÁ DA BAHIA — Árvore da mata de Minas, Bahia e Espírito Santo, empregada em móveis de luxo, de decoração e de escritório, caixas e estojos entalhados.

LOURO VERMELHO — Na zona litorânea da Amazônia, usada em construções civis, móveis comuns, peças especiais de náutica.

PAU MARFIM — Planta do Planalto Meridional, utilizada em móveis, hélices de aviões, batedeiras de teares, cabos de ferramenta, tacos de bilhar, régua de calcular, objetos torneados, fôrros, portas, tacos de soalho.

PEROBA ROSA — De toda a Bacia do Rio Paraná, usada em carpintaria civil, vigas, esquadrias, escadas, tacos de soalho.

PINHO BRASILEIRO — Do Paraná e Santa Catarina, próprio para construções, fôrmas de cimento armado, vigas, ripas, táboas, fôrros, soalhos, caixas, cabos de vasouras, paus de fósforos, fornecendo ainda pasta mecânica e celulose para papel.

SUCUPIRA PARDA — No Pará, Bahia e Mato Grosso, usada em construções civis, estruturas, dormentes, móveis, tacos de bilhar e de soalho.

VINHÁTICO — Na zona da Mata de Minas, Bahia, Espírito Santo, Rio de Janeiro, empregada em construções civis, móveis finos, obras externas.

Temos ainda o **ALGODOEIRO DA PRAIA**, que vive nas regiões litorâneas e alagadas, próprio para canoas, jangadas e estivas e para fazer carvão para pólvora; o **ANGICO**, existente na região da Mata Atlântica, do Ceará ao Rio Grande do Sul e Brasil Centro-Oeste, própria para construções, caixotes, tamancos, fornecendo ainda tanino para os cortumes; a **CAIXETA**, também chamada Corticeira, empregada em objetos que não racham, não empenam, e, por ser leve, em bóias; a **CAJASEIRA**, de frutos próprios para refrigerantes, com vasta fronde, usada na proteção contra a canícula e o vento; a **CANAFÍSTULA**, empregada em trabalhos de tornearia, esteios, postes, cabos de ferramenta e ornamentação de ruas; a **EMBAÚBA BRANCA**, de tronco ôco, boa para canoas e bicas; o **EUCALIPTO**, oriundo da Austrália, servindo para dormentes, postes, vigas, esteios, além do emprêgo medicinal de sua essência; o **PEREIRO** ou Folha Larga, o **IPÊ AMARELO**, o **JENIPAPO**, o **JEQUITIBA**, o **MULUNGU**, a **PAINEIRA**, o **PAU BRASIL**, o **PAU FERRO**, a **QUARESMA**, a **SAPUCAIA**, e muitas outras ainda, que poderás observar em tua região.

Das palmeiras temos a **CARNAÚBA**, o **BURITI**, o **BABAÇU**, a **AÇAI** e outras de menor valor.

Pela revisão das provas de 2a. Classe poderás lembrar a Seringueira, a Maniçoba, a Mangabeira, a Piaçava.

A ordem dos **PÁSSAROS** caracteriza-se pela presença de aves geralmente pequenas, de bico reto ou recurvado, pé delgado, dedos delicados, unhas fracas. Alimentam-se de insetos, grãos, alguns de pequenos peixes. Uns mostram linda plumagem, outros posuem voz maviosa.

Tomando por base a forma do bico, podemos indicar os seguintes pássaros de noso país:

1 — De bico curto e cônico (conirostros): Cotovia, Tintilhão, Pintasilgo, Canário, Pardal, Tico-tico, Cardeal, Araçonga.

2 — De bico chanfrado ou bidentado na parte superior (dentirostros): Pintaroxo, Tangará, Pastorinha, Sabiá, Bentevi, Papa-mosca, Graúna, Pega, Papa-Formiga, Papa-Óvo, Assoviador, Pinto do Mato.

3 — De bico largamente fendido (Fissirostros): Andorinha, Papavento, Taperá, Lavadeira, Viuvinha, Maria Preta, Tesoura.

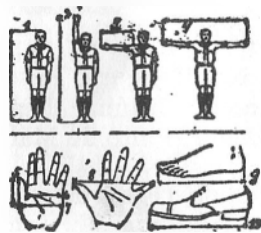
4 — De bico longo e fino (tenuirostros): João de Barro, Beija-Flor, Colibri, João-teneném, Curruira, Vira-Folha.

5 — De bico liso e lustroso (levirostros): Martin-Pescador, Jacamar.

Da mesma forma que as árvores, somente em contato com a Natureza poderás ter conhecimentos efetivamente escoteiros. Contudo, para um estudo mais completo dos pássaros do Brasil, poderás ler o livro de Eurico Santos, com êsse nome.

c) Avaliar, por processos escoteiros, distâncias (menos de 800 metros), alturas (menores de 30 metros), superfícies, pesos (menores de 20 quilos), quantidades e tempos (menores de 30 minutos).

Avaliar distâncias, superfícies, alturas, pesos e quantidades, é uma das provas a que te submeterás para a conquista do certificado de 1ª classe. A margem que o nosso P.O.R. te oferece é muito grande — sem erro maior de 25% — e dela não te deves aproveitar, pois és Escoteiro e a precisão constitui para ti um ideal.



Diretamente ou indiretamente terás que avaliar pequenas dimensões, pesos ou quantidades, empregando processos a teu alcance, desde que, no campo, local próprio das atividades escoteiras, não de te faltar os instrumentos comuns à medição desejada.

Desta forma começa por anotar certos dados antropométricos, relativos à tua pessoa, cuidando de os retificar de seis em seis meses, dado o teu crescimento normal. Estas medidas são as seguintes: estatura, com e sem calçado; altura, com o braço direito estendido verticalmente, dedos alongados; comprimento do braço direito estendido horizontalmente, da espádua à extremidade do dedo médio; a envergadura, medida da extremidade de um dedo médio à do outro, tendo os braços abertos, estendidos horizontalmente; medidas relativas à mão (palmo, plegada, comprimento e largura, comprimento dos dedos em milímetros) e ao pé, calçado e descalço.

Medida importante é também a de teu passo. Como geralmente se altera com as condições do terreno e as mudanças da cadência, deves aferi-lo, conseguindo a média pelo processo seguinte: percorrerás em passo ordinário ou normal uma distância de 100 metros, várias vezes, anotando de cada vez o número de passos dados, digamos: 130, 138, 142, 133; a média será, portanto, 138 passos. Saberás, então, que, percorridos 138 passos terás andado 100 metros. Obtido o número de passos por 100 metros, anotarás a medida do passo em centímetros, o que conseguirás dividindo 100 m por 138 passos, achando, no caso, 72 cm, medida, aproximada de teu passo.

Com vista normal podem ser observados os altos edifícios de uma cidade a 15 km, as casas comuns a 5 km, as árvores isoladas a 2 km, grupos a cavalo a 1.500 m, grupos a pé a 1.200 m, postes a 1.000 m, homem a cavalo a 500 m, detalhes de roupa a 250 m, a linha dos olhos a 100 m. Todavia as distâncias parecem menores se a luz está por trás do observador, se este tem à frente um lençol d'água, quando o tempo está claro, quando o objeto está abaixo do que observa, quando está excitado. Inversamente, parecem maiores as distâncias ao pôr do Sol, nos dias sombrios, quando se encontram os objetos na sombra ou em fundo da mesma cor.

Teu bastão servirá de termo de comparação em muitas oportunidades. Para tanto deverá ter medida certa, 1,50 m, marcados os decímetros até um metro e os centímetros numa extremidade. O cabo escoteiro, de 5 ou 10 metros, deverá ter indicações de metro em metro. Uma régua milimetrada e um pequeno cartão quadriculado são muito úteis.

Se tens bicicleta, poderás percorrer uma determinada distância e anotar o número de pedaladas para vencê-la.

A altura de certos pontos, geralmente visados, ser-te-á de grande utilidade: poste telegráfico, 7 m; casa de campo, 5 m; homem, 1,60; homem a cavalo, 2,50 m; barraca de praça, 1,20 m; barraca de oficial, 2 m.

Para avaliares alturas de postes, árvores, prédios, poderás empregar diversos processos. Nos desenhos seguintes observarás o que vou explicar, segundo as letras indicativas.

A — Pela sombra — Verifica o tamanho da sombra de um metro; a seguir conta quantas vezes a sombra do poste, árvore ou prédio contém a sombra do metro; terás assim a altura procurada.

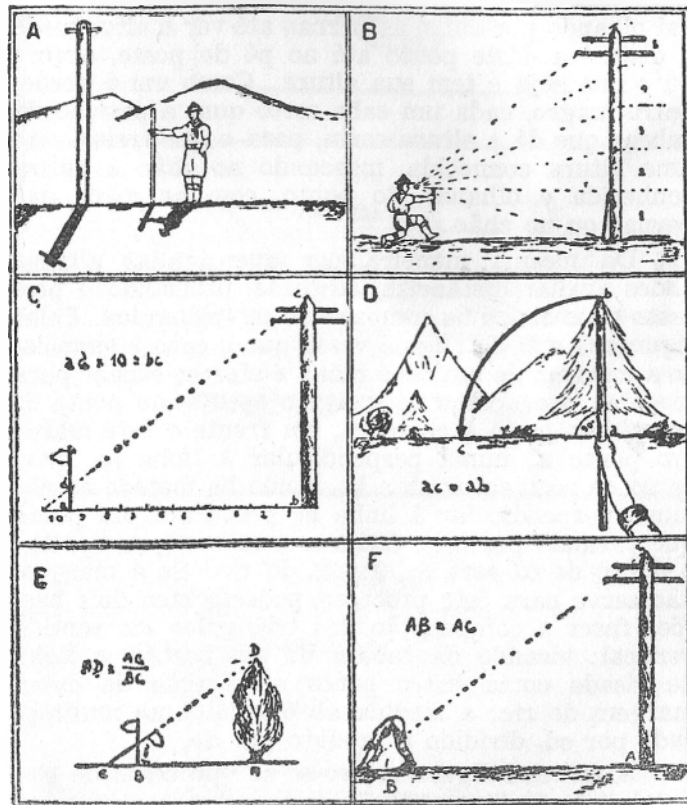
B — Pelo processo de unidades — Põe teu bastão ou um escoteiro ao pé do que desejás medir; de certa distância verifica numa varinha verde o tamanho do bastão ou do rapaz, marcando-a com a unha; depois anota na varinha quantas vezes a altura desejada contém o tamanho marcado; multiplica este número pelo tamanho do bastão ou altura do escoteiro e terás a altura procurada.

C — Pelo processo de um a dez — Do pé do poste, árvore ou prédio marca numa direção plana dez medidas (metro, passo, bastão); na nona medida coloca um bastão verticalmente; da décima fazes uma visada à parte superior do que estás medindo; o ponto por onde passar tua visada pelo bastão dará, a partir do chão, uma medida que, multiplicada por dez, mostrará a medida que pretendes conhecer.

D — Pelo processo do lenhador — De uma certa distância da árvore o madeireiro estende o braço com um pau vertical e faz com que a altura de sua mão à ponta do pau corresponda ao tamanho da árvore; depois faz um giro na direção do lugar para onde pretende derrubá-la e fixa o ponto extremo;

dêsse ponto ao pé da árvore está a medida de sua altura.

E — Pelo processo dos bastões — Em terreno plano coloca um bastão na vertical a certa distância da árvore, poste ou prédio; na altura de um metro prende outro bastão e vai afastando sua ponta até que fique certo na direção do alto do que procuras

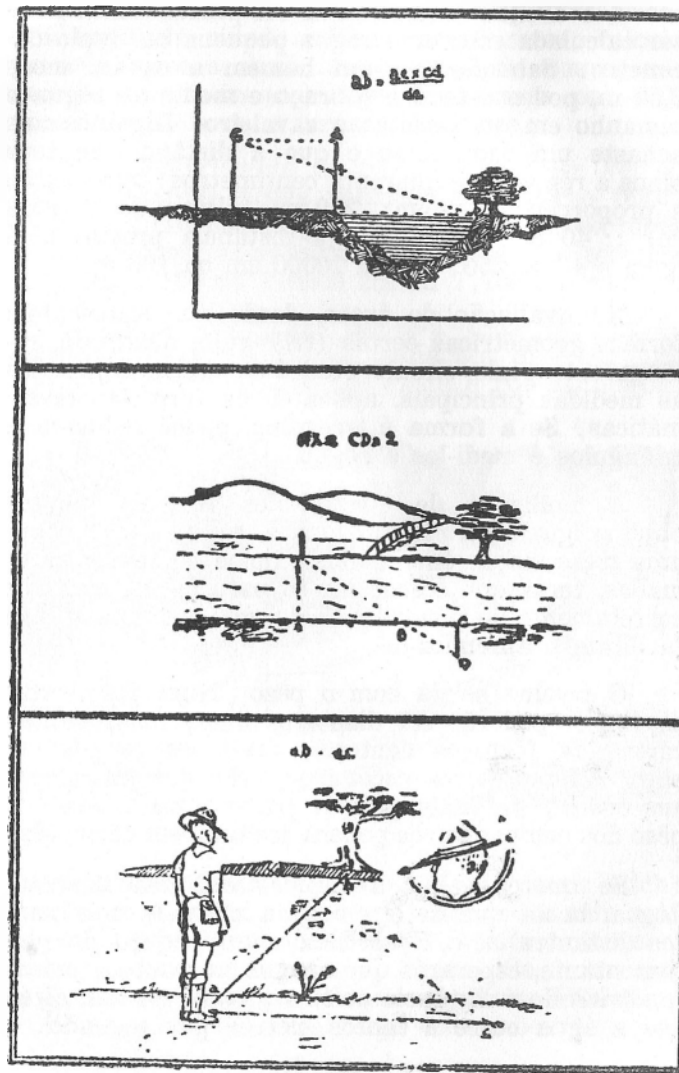


medir; a distância no chão do pé de um bastão à ponta do outro te dará uma medida; conta quantas vezes esta medida se contém na distância do pé do objeto até a ponta do bastão inclinado e multiplica pelo tamanho da medida achada; ou divide a maior pelo menor.

F — Pelo processo do índio — O índio americano fica de costas para o que pretende medir e vai olhando por entre as pernas até ver o alto; mede a distância deste ponto até ao pé do poste, árvore ou o que seja e tem sua altura. Como um é gordo, outro magro, cada um sabe certo qual a posição da cabeça que dá a altura certa, para o que treina com uma altura conhecida, marcando no chão a altura conhecida e olhando do ponto, com as mãos nas pernas ou no chão.

Da mesma maneira por que avalias alturas podes avaliar distâncias, larguras, utilizando o processo geométrico da comparação de triângulos. Pelas figuras G e H da página verás que o caso é simples: se a margem de um rio é plana e oferece espaço para medidas, procurarás na margem oposta um ponto de referência junto à corrente; em frente a este marca um ponto a; numa perpendicular à linha ax marcarás os segmentos ab e bc, sendo bc metade de ab; numa perpendicular à linha ac procurará um ponto que passando por b se dirija a x na margem oposta; o dôbro de cd será a largura do rio. Se a margem não serve para este processo, poderás com dois bastões fazer a comparação dos triângulos em sentido vertical: visando da cabeça de um bastão, a linha de visada corta outro ponto na direção da outra margem do rio; a medida ab é igual a ae multiplicado por cd, dividido o produto por de.

A terceira figura refere-se ao "processo de Napoleão" de fácil emprêgo.



A avaliação de distâncias em profundidade pode ser calculada com uma régua pequena ou duplo decímetro. Sabendo que um homem a cavalo mede 2,50 m, podes estender o braço e medir na régua o tamanho em que avistas o cavaleiro. Digamos que achaste um centímetro e que a distância de teus olhos à régua é de quarenta centímetros; terás então a proporção — 1 cm: 250 cm (altura do cavaleiro) :: 40 cm : x; donde a distância procurada é igual a $40 \times 250 \div 1$ ou 10000 cm ou 100 m.

Na avaliação de áreas, desde que apresentem formas geométricas certas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio, círculo, etc.) é só, depois de obtidas as medidas principais, applicares as fórmulas matemáticas. Se a forma é irregular, podes reduzi-la a triângulos e medi-los a seguir.

A avaliação de quantidades, isto é, quantos objetos iguais há em um monte, sejam grãos sobre uma mesa, sacos empilhados, tijolos ou telhas arrumadas, terás que treinar muito para te aproximares corretamente do resultado. Os jogos entre patrulhas facilitam o aprendizado.

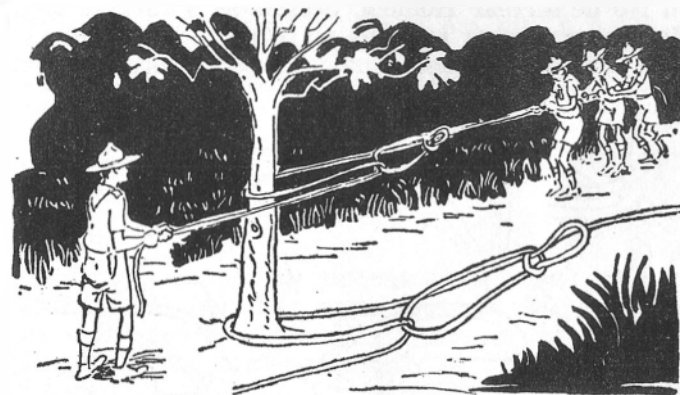
O mesmo se dá com o peso. Num jogo entre escoteiros poderão ser dispostos numa mesa muitas caixas de fósforos contendo areia ou pregos em pesos diferentes; os escoteiros terão que as colocar em ordem, da mais pesada para a mais leve. O peso dos companheiros poderá ser também calculado.

Se queres saber a rapidez de uma corrente d'água, basta que determines na margem dois pontos distantes A e B; soltando um pedaço de pau a montante, esperarás que chegue no ponto a jusante, dividindo a distância pelos segundos gastos; dirás que a água corre a tantos metros por segundo.

Pelo som podes também calcular distâncias: num lugar da cidade solta-se um foguete; calcula o tempo entre o clarão da explosão da bomba e o som do estampido e multiplica o tempo por 333, velocidade do som, e terás a distância.

Pelo comprimento de teu passo e pela velocidade da marcha podes verificar o percurso feito. Marchas a 110 passos por minuto e teu passo mede 70 centímetros; se andaste 100 minutos, percorreste $70 \times 110 \times 100$ ou 770000 cm ou 7.700 metros.

O treino constante dar-te-á uma capacidade apreciável e agradável de avaliações diversas, impondo-te ao conceito de teu chefe e companheiros.



VOLTA DO ENFARDADOR (Hayman's hitch) é um tipo de volta empregado para substituir uma roldana (Rope Tackle) e diminuir o esforço de quem estica um cabo ou aperta um fardo. Os motoristas de caminhões de carga chamam-na Volta Paulista e a utilizam para firmar a carga com cabos.

PIONEIRIA

a) Fazer os seguintes nós, conhecendo sua aplicação e seus nomes: Nó de Arnez, Cadeira de Bombeiro, e Volta do Fiel Dupla. Fazer a amarra paralela e a amarra para tripé; fazer uma costura de arremate, costura redonda e costura de alça.

NÓ DE ARNEZ, também chamado Nó de Arreio ou Nó de Arrear Homem, destina-se a formar uma alça que possa ser aplicada ao ombro de uma pessoa, para que esta arraste qualquer peça pesada, como

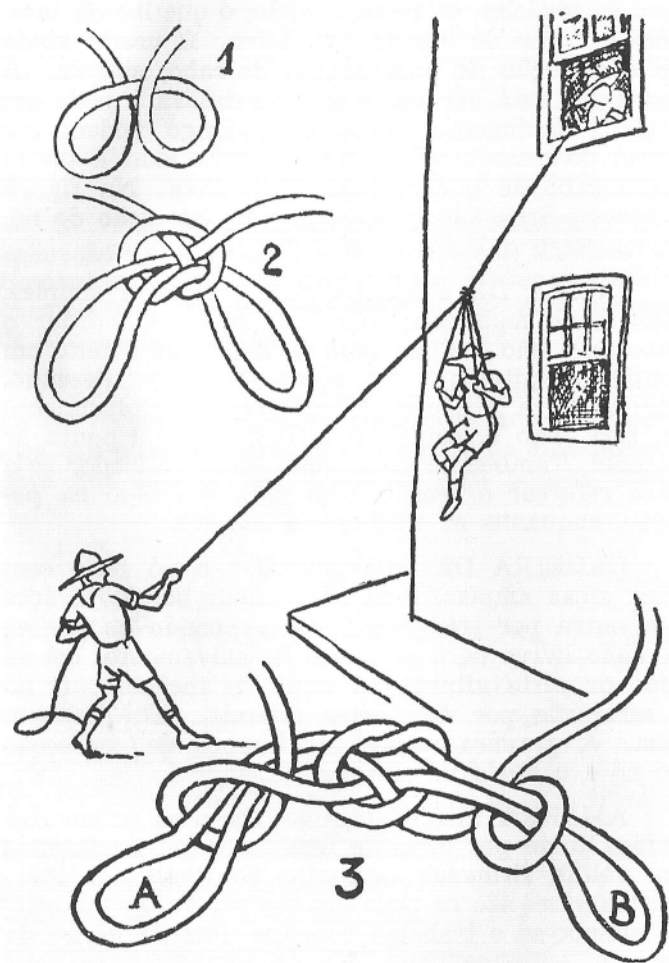


tora de madeira, carro ou canhão, o que lhe dá também o nome de Nó de Artilheiro. É usado ainda na construção de uma escada de cabo, singela. A vantagem está em que o nó não desliza e pode ser desfeito facilmente. Num cabo longo podem ser feitas diversas alças de um e outro lado e usado como cabo de guerra entre Patrulhas. Na figura acham-se desenhados os tempos de execução do nó, assim como o Volta de Fiel Dupla.

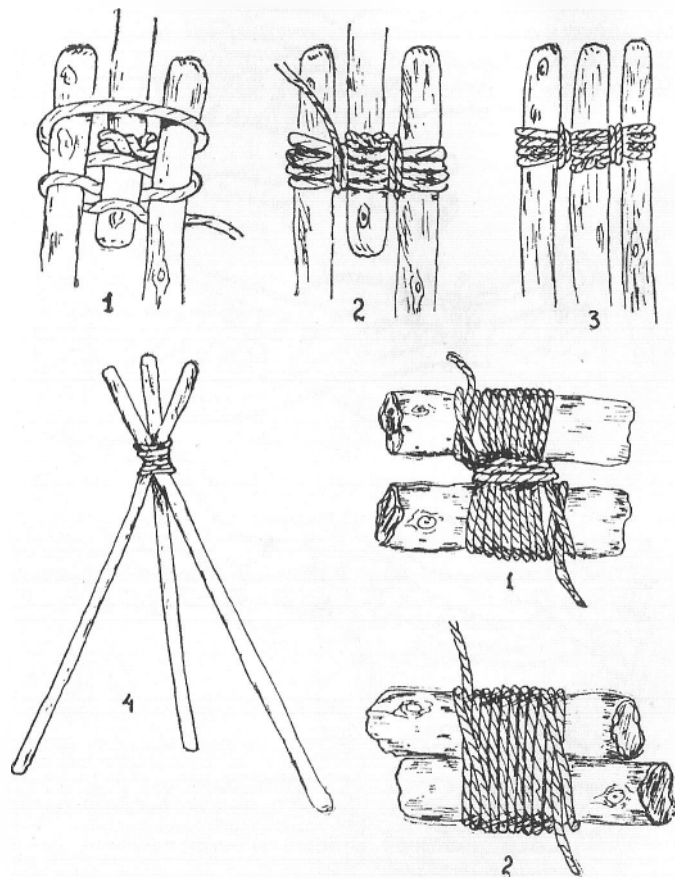
VOLTA DE FIEL DUPLA é igual à simples, mas tendo mais uma volta, de modo a morder o cabo para não deslizar quando o esforço é feito em sentido longitudinal, tal como se vê no desenho, com a força atuando na direção do comprimento da tora, isto é, contra o lado em que a ponta se prende. Também é dada num cabo esticado, seja para reforçar a tensão, seja para mantê-lo na posição, enquanto se melhora a amarra.

CADEIRA DE BOMBEIRO é o nó feito com duas alças amplas, uma para atuar sob os braços e a outra por trás dos joelhos, ficando as pontas do cabo livres para os casos de salvamento, sobretudo de certa altura, em casos de incêndio. O nó é reforçado por dois cotes laterais, para firmá-lo bem. A gravura mostra os tempos de confecção do nó e o modo de empregá-lo.

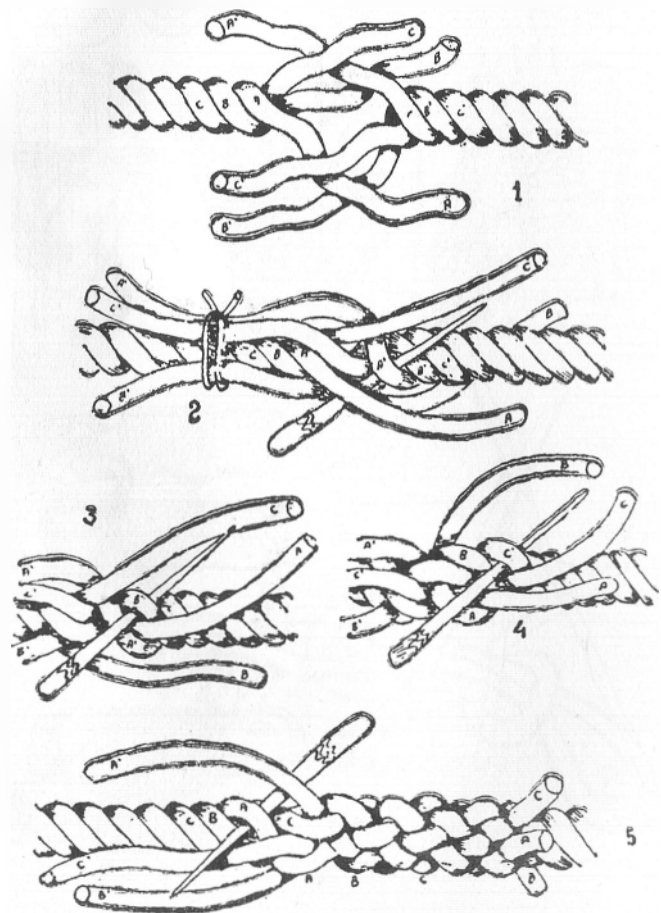
AMARRA PARALELA — Os paus podem ser unidos como por meio de uma falcassa, ou fixados por voltas, firmadas as pontas por voltas de Fiel. Outras vezes são os paus ligados por voltas em oito, concluindo-se o trabalho com um anel em torno da amarra, entre os paus. No primeiro caso os paus mantêm-se no mesmo sentido, no outro podem ser deslocados lateralmente; é o que se dá com a amarra



para tripé, em que dois paus são colocados para um lado e o intermediário para o outro; feita a amarra são os três paus virados para a constituição do tripé.

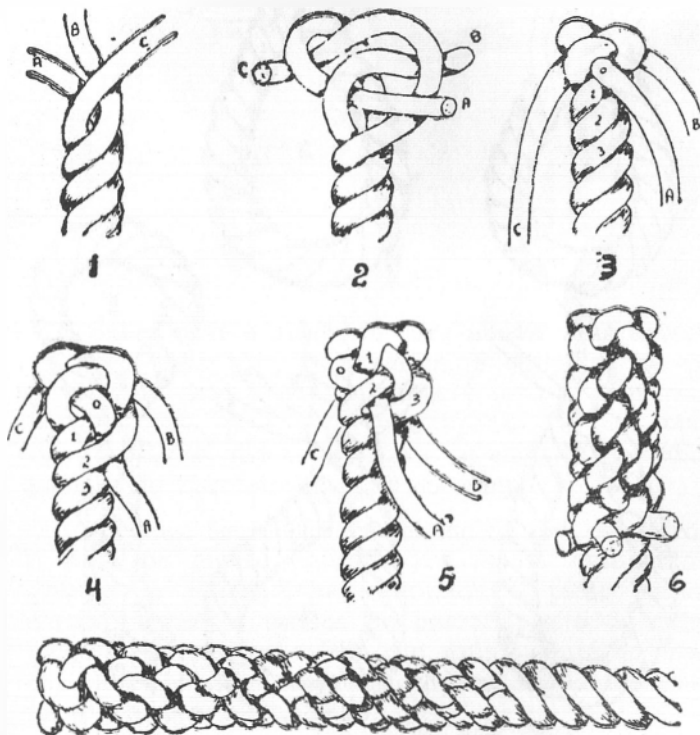


As costuras são de acabamento penoso, exigindo uma espicha e muita atenção para o trançado das cochas. Na costura redonda temos que unir duas pontas de cabo, com costura curta ou longa,

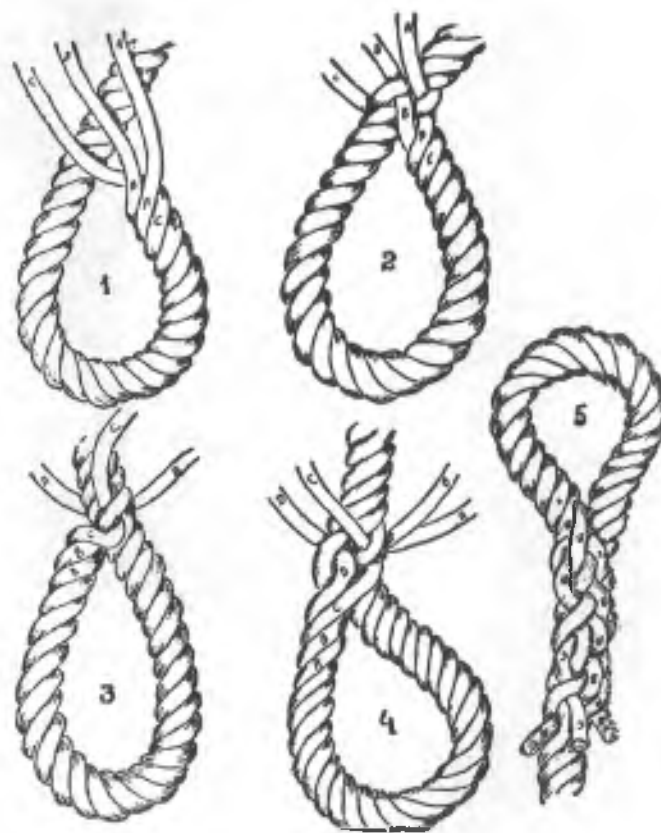


de modo a ficarem as extremidades bem ligadas, firmes. Na primeira figura poderás observar o modo de fazer, convindo que tenhas dois pedaços de cabo em condições de ser trabalhados, podendo a falcassa das cochas ser de fios coloridos para melhor identificação. O mais é prática.

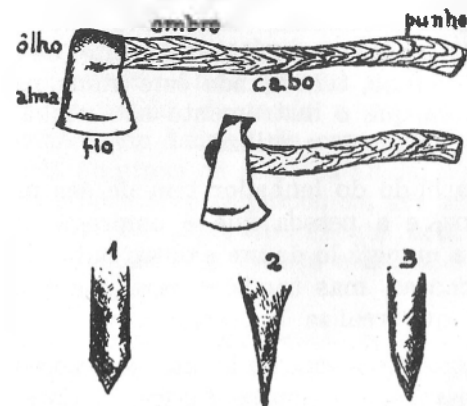
Na figura imediata tens a costura de arremate, feita da ponta para trás, de modo a ficar o cabo falcassado. É conhecida também como «Rabo de Porco» ou chicote costurado.



Finalmente tens a costura de alça, empregada sempre que necessitares de uma alça permanente para um nó de correr, para usar um laço. A gravura mostra o modo de fazê-la, semelhante às anteriores, operação que será fácil depois de um bom treino.



b) Mostrar os cuidados para a conservação e as regras de segurança para o uso do machado de lenhador. Usar o machado para abater ou desgalhar uma árvore de pequeno porte, ou, se isso fôr impraticável, fazer em achas um tronco de lenha e demonstrar em teoria como abater uma árvore.



Saber usar o machado para abater uma árvore ou abrir uma tora de madeira, é outra prova de 1ª Classe. Sem dúvida alguma é uma das provas mais difíceis, pois exige não apenas técnica, mas oportunidades que nem sempre se encontram à disposição do Escoteiro, mesmo no campo.

Há duas espécies de machado de uso escoteiro: o de cabo curto, pesando em média quinhentas gramas, a machadinha, destinada a picar lenha, cortar estacas e esteios de barraca; e o de cabo longo, pesando em média um quilo, chamado machado de lenhador, empregado para abater árvores, fazer moirões, abrir toras.

A machadinha e o machado devem ser de aço muito bom. Aquela trás geralmente na cabeça uma parte saliente para servir de martelo e um pé de cabra para arrancar pregos. A alma do machado, onde se encontra o fio, necessita têmpera especial; a fôlha precisa completar-se perfeitamente com o ôlho em que se ajusta o cabo de madeira resistente, de fibras longitudinais, um tanto recurvado, de modo que se destaquem nitidamente o ombro, o brago e o punho, terminando êste numa parte mais grossa, para que o instrumento não venha a saltar das mãos de quem o utiliza.

O machado do lenhador tem de ser usado com duas mãos, e a pessoa que o emprega tem de se habituar a manejá-lo de um e outro lado, não apenas para descansar, mas também para adaptação à posição em que realiza o trabalho.

Geralmente o machado sai da fábrica com a lâmina chanfrada, como na figura 1. Esta saliência deverá desaparecer, encarregando-se do serviço um bom lenhador. Não sendo isso possível, poderá limá-la com uma lima plana, de grãos finos (lima mursa), lima esta que servirá para corrigir os defeitos e dentes que se formam no fio. A lâmina pode ser afiada de dois modos: a que mostra a figura 2, que só serve para abrir achas e que prejudica o instrumento; e a da figura 3, perfeita, útil a todos os serviços.

Para conseguires um bom fio debes começar empregando a lima fina, plana, com movimentos num só sentido, da fôlha para o fio, primeiro de um lado, depois do outro, concluindo a operação

numa boa pedra de amolar umedecida com água ou untada com azeite. O processo consiste em movimentos circulares, da direita para a esquerda, fazendo-se ligeira pressão quando a lâmina é trazida no sentido do operador, mantendo-se inclinação adequada à perfeição do fio, de linhas rigorosamente iguais.

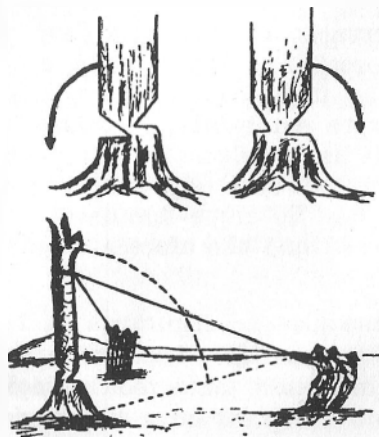
A conservação do machado deve preocupar-te como bom escoteiro. Não poderá a lâmina ficar exposta ao ar úmido, de modo a oxidar-se; será mantida sempre em bainha de couro ou, na falta desta, coberta de graxa ou óleo; ou ainda, no campo, fincada num tronco sêco (e jamais em árvore verde), de modo que o fio fique totalmente coberto e o cabo em posição que não ofereça embaraço a quem transite pelo local.

Certas medidas de segurança já te foram ensinadas nas provas de 2ª classe e na prova do emprêgo do machado terás tôda atenção para não causares dano a alguém ou a ti próprio.

A prova do machado começa pela exigência de abateres uma árvore. Já sabes que deve ser uma árvore sêca, morta. A operação parece fácil, mormente quando observamos as figuras de nossos manuais. Há, entretanto, cuidados a serem observados, para que tua vida e a de teus companheiros não corram perigo. Inicialmente observa que uma árvore não cai contra o vento, e nem contra o lugar de sua maior inclinação. Por outro lado, o simples fato de executares os cortes com precisão e técnica, não dispensa as guias de cabos fortes, de modo a obrigá-la a estender-se em determinada direção.

Quanto aos cortes, devem ser feitos de modo a ficar um calço capaz de evitar o impulso da árvore no sentido contrário ao da queda.

Não permitas que fique alguém no círculo descrito pelo machado em tôdas as direções. Limpa o local de teu trabalho de todos os impecilhos,



galhos, ramos, cipós, para que possas agir com desembaraço e sem perigo. Golpeia sempre em sentido oblíquo, pois o golpe em sentido horizontal pode provocar o recuo da lâmina, principalmente se o tronco está verde e ainda há grande elasticidade das fibras. O machado poderá, no caso, sair de tuas mãos e causar danos.

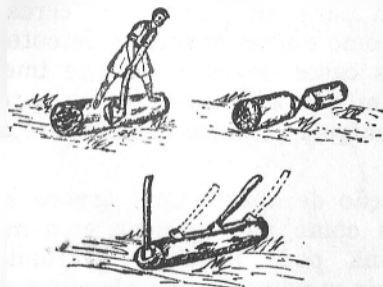
O corte deve obedecer sempre à condição do vegetal. Na poda de um galho não se deve operar rente ao tronco, mas de forma a ficar o lugar dos brotos. Uma árvore fina é abatida mediante corte

circular na parte baixa do tronco, enquanto uma grossa exige os cuidados antes indicados, isto é, faz-se um corte oblíquo até ao meio do tronco e outro do lado oposto, um pouco acima, para deixar o calço e facilitar a queda para o local escolhido, sem prejuizo para as plantações, cercas, construções, assim como outras árvores existentes ao redor. Em todos os casos deves afastar-te imediatamente do local assim que a árvore comece a tombar, evitando que qualquer impulso em tua direção te possa causar dano.

A operação de abater uma árvore exige certas normas, tais como não golpear com muita força, pois a lâmina pode penetrar profundamente no tronco e exigir movimentos de alavanca que possam quebrar o cabo. Os movimentos devem ser ritmados, em cadência regular, fazendo com que o machado não resvale na casca e penetre sempre nas fibras; para isso o sentido do corte deve ser oblíquo às fibras e não em sentido perpendicular. O péso do instrumento, regularmente guiado pela vista ao lugar do golpe, é mais útil ao trabalho que a força do lenhador. Não te esqueças de que o machado trabalha como alavanca e assim não requer muita força.

Se pretendes abrir uma tora de madeira, começa por determinar o tamanho das achas que desejas, pois é mais fácil dividir primeiro a tora em partes, o que consegues abrindo cortes em torno desta tal como na figura abaixo. Depois de firmar o tronco com pedras ou areia, galgarás o mesmo e, de pernas abertas, abrirás o corte até ao meio do tronco, em ângulo de 45°. A seguir vira-o do lado contrário até separares as partes.

Para cortar a tora longitudinalmente, em achas, procederás com dois machados ou empregarás cunhas de madeira, de modo a manteres a incisão feita. Depois de firmares bem a tora no terreno,



golpearás firmemente uma das extremidades, deixando aí o primeiro machado ou firmando uma cunha. Com o segundo, aproveitando a brecha, darás novo golpe adiante; retirando o primeiro machado, farás o mesmo após o segundo, indo assim até ao final da tora. Se não conseguires abri-la por êsse lado, vira-a do lado contrário e executa aí o mesmo processo.


































SINALIZAÇÃO

Conhecer os sinais de Morse para letras, números e convenções de transmissão, aprendidos diretamente pelo som (apitos, cigarras ou sílabas di-daa), ou por luz (heliógrafo ou lanterna eléctrica). Estar habilitado a enviar ou receber corretamente ao ar livre (luz ou apito) ou dentro de casa (só no caso de manipulador e cigarra, quando deverão ficar em salas separadas o transmissor e o receptor) uma mensagem simples, de 40 caracteres, sem limite de tempo.

Entre as necessidades da vida escoteira encontra-se o conhecimento do alfabeto Morse para transmissão de mensagem a distância. Damos a seguir êsse alfabeto, distribuídas as letras de acordo com o método de aprendizagem geralmente aceito, isto é,

letras simples, formadas de pontos ou linhas,
letras contrárias,
letras intercaladas ou sandwiches,
letras isoladas,
algarismos e sinais.

TRACO		MORSE		PONTO	
 OBJECTOS (Maiores)  1-2-3 (3 tempos)  CÔRES (Claros) NOTAS (na pauta)  2 3 4 5 6 7 8 9 NUMEROS (paras)  SOM (3 tempos)  NÔ DUPLA  RUFO MOVIMENTOS (a direita)	    A — — — B — — — D — — — F — — — G — — — Q — — — K — — — P — — — C — — — J — — — 1 — — — — — 2 — — — — — 3 — — — — — 4 — — — — — 5 — — — — — 6 — — — — — 7 — — — — — 8 — — — — — 9 — — — — — 0 — — — — — C — — — — — R — — — — — A — — — — —	    N — — — Y — — — U — — — L — — — W — — — V — — — R — — — X — — — Z — — — 6 — — — — — 7 — — — — — 8 — — — — — 9 — — — — — 0 — — — — — 6 — — — — — 8 — — — — — A — — — — —	 OBJECTOS (Menores)  1-2-3 (1 tempo)  CÔRES (Escuros) NOTAS (na pauta)  NUMEROS (1 tempo)  SOM (1 tempo)  NÔ SIMPLA  BANCADA SECCA MOVIMENTOS (a esquerda)	    N — — — Y — — — U — — — L — — — W — — — V — — — R — — — X — — — Z — — — 6 — — — — — 7 — — — — — 8 — — — — — 9 — — — — — 0 — — — — — 6 — — — — — 8 — — — — — A — — — — —	    N — — — Y — — — U — — — L — — — W — — — V — — — R — — — X — — — Z — — — 6 — — — — — 7 — — — — — 8 — — — — — 9 — — — — — 0 — — — — — 6 — — — — — 8 — — — — — A — — — — —
3 ? (?) —		P	—		

Outra distribuição pode ser feita, incluindo-se também os algarismos e sinais, nos seguintes grupos:

- 1º grupo (pontos) — E-I-S-H-5 e ponto (.)
- 2º grupo (traços) T-M-O-Ch-Zero — Traço de fração.
- 3º grupo (ponto e traços) — A-W-J-1.
- 4º grupo (traço e pontos) — N-D-B-6.
- 5º grupo (pontos e traços) — U-V-4.
- 6º grupo (dois traços e pontos) — G-Z-7.

7º grupo (três traços e pontos) — ões-8-dois pontos.

8º grupo (isolados) — 2-3.

9º grupo (sandwiches de pontos) — K-X — traço de união -

10º grupo (sandwiches de traços) — P-P-apóstrofo (').

11º grupo (contrárias) — Q e F-L e Y — ? e ! — () e » ».

12º grupo (invertidas) — ÆO e Ç — C e Æ — , e :

Cabe ao chefe a escolha do processo que melhor se adapte à compreensão dos meninos, sendo de notar que não deve ser ensinado o alfabeto Morse na ordem das letras.

Como exercício pode ser observado:

a) transmissão de palavras formadas de pontos: Eis, sei, hise;

b) transmissão de palavras formadas de traços: tom, moch, cho;

c) transmissão de palavras de pontos e traços: tosse, homem;

d) transmissão de palavras combinadas de pontos e traços com as do 2º grupo (contrárias): achei, Antônio, nestes, ano, domado;

e) transmissão de palavras em que entrem as letras do 3º grupo (intercaladas): países, ruas, Nilo;

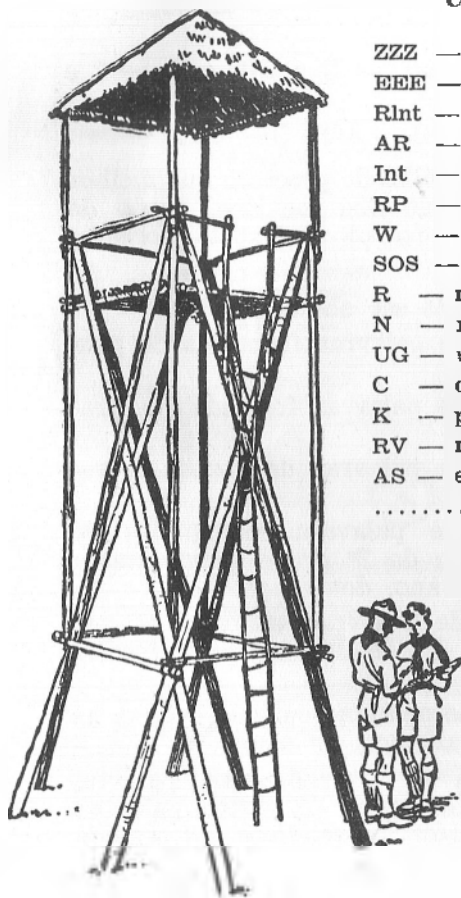
f) transmissão de palavras em que entrem as letras isoladas, os algarismos, os sinais.

g) também pode ser treinada uma palavra, como ESCOTEIROS, e depois formadas palavras com as letras que contém, passando-se em seguida a outro vocábulo.

Em Morse os algarismos não são precedidos de qualquer sinal, sendo necessário o seu aprendizado perfeito, como o das letras. Todavia, nos Telégrafos é comum precederem-se algarismos de AAS.

Convenções

- ZZZ — chamada geral
- EEE — erro
- Rlnt — recebeu a mensagem?
- AR — fim de transmissão
- Int — interrogação
- RP — repita
- W — não posso receber
- SOS — socorro.
- R — recebido
- N — não recebido
- UG — urgente
- C — correto (boa transmissão)
- K — pronto para receber
- RV — repita a mensagem
- AS — espere
- — anular



Tôrre de Sinalização

EXPLORAÇÃO



a) Saber preparar no campo, para 8 pessoas, dois dos seguintes pratos: arroz, macarrão ou talharim, sopas de legumes, bifés de panela, carne ensopada com legumes ou batatas, e carne assada. Fazer uma sobremesa preparada. Fazer um churrasco ou qualquer método de preparar ôvo, ave, carne ou peixe, sem utensílios.

A COZINHA é uma das provas mais interessantes que se não aprende em manuais ou receitas. Em casa auxiliando o preparo da comida, informando-se da quantidade, do tempêro, do tempo gasto para cozinhar cada prato, é que o Escoteiro adquire capacidade para servir de cozinheiro num acampamento. E disso depende, muitas vêzes, a alegria de uma patrulha.

O P.O.R. exige nas provas de 2ª classe cozinhar 200 gramas de carne e duas batatas; nas de 1ª classe saber preparar, no campo, dois dos seguintes pratos: feijão, arroz, macarrão, carne ensopada, sopa de legumes, caça, aves e peixes.

Vejamos como poderás preparar tais pratos.

a) **Carne com batatas** — Corta a carne em pequenos pedaços; tempera-a com um pouco de sal e alho; põe no fogo uma panela com meia colher de gordura; quando a gordura estiver quente, põe a carne na panela, mexe-a bem e cobre a panela; enquanto se afoga a carne, descasca as batatas, corta-as em pedaços pequenos, lava-os, lança-os na panela juntamente com um pouco de cebolas, tomate ou massa de tomate; conservando a panela tampada, lança-lhe de vez em quando um pouco d'água, mas de modo que o caldo fique grosso: depois de meia hora poderás verificar se tudo está cozido.

b) **Feijão** — Limpa o feijão, tirando os podres, os furados e as pedrinhas; lava-o bem e deixa-o de molho até o dia seguinte; coloca-o numa panela com água fria e deixa-o cozinhar até que esteja macio; noutra panela põe uma colher de gordura e, quando estiver quente, deita-lhe sal e alho, e a seguir o feijão sem o caldo, deixando refogar um pouco; pondo o caldo na panela, deixa-o ferver até engrossar. Se não quiseres o feijão inteiro, amassa-o antes de pôres o caldo.

c) **Arroz** — Lava-o umas quatro vèzes, esfregando-o bem, deixando-o depois escorrer; põe no fogo uma panela com uma colher de gordura e refoga o sal e o alho; joga o arroz na panela e mexe-o bem, até que esteja bem solto; em seguida deita-lhe água quente até cobri-lo; tampa a panela e espera que cozinhe até que seque a água; se esta secar sem que o arroz esteja cozido, põe-lhe mais um pouco de água quente.

d) **Macarrão** — Põe no fogo uma panela d'água até ferver; a seguir coloca na água o macarrão e um pouco de sal; quando verificares que o macarrão já está cozido, despeja-o numa peneira para

escorrer; enquanto isso, põe uma panela no fogo com um pouco de gordura e refoga tempêro (sal, alho, cebola picada, massa de tomate e verdes) adicionando-lhe em seguida um pouco d'água, ficando o molho de consistência grossa; mistura êste molho ao macarrão com algumas colheres de queijo ralado. O molho pode ser feito com carne picada; quando tudo estiver cozido, mistura com o macarrão.

e) **Carne ensopada** — Corta a carne em pedaços de uma polegada, mais ou menos, deita-a numa panela com gordura já quente; refoga-a com sal, alho, massa de tomate, cebola; tampa a panela e deixa cozinhar, pondo-lhe de vez em quando um pouco d'água.

f) **Sopa de legumes** — Corta em pedaços os legumes (couve, repolho, cenoura, vagens, batatas, etc.), e lava-os bem; põe uma panela no fogo com uma colher de gordura e, quando esta estiver quente, refoga-os com sal, alho e cebola; cobre-os com água, tampa a panela e deixa-os cozinhar. Se quiseres, podes acrescentar-lhe uma colher de arroz cru. Esta sopa ficará mais saborosa se lhe acrescentares uns pedacinhos de carne ou extrato de carne.

g) **Bacalhau** — Lava e limpa os pedaços, tirando-lhes as espinhas e a pele; deixa-os de molho até o dia seguinte, coloca no fogo uma panela com uma colher de banha e uma de azeite; quando estiver quente, refoga alho, cebola, massa de tomate, pimentão, etc. e junta-lhe os pedaços de bacalhau; tampa a panela e deixa refogar; enquanto isso descasca algumas batatas, pica-as e junta-as o bacalhau com um pouco d'água; enquanto cozinha, vai adicionando-lhe um pouco d'água para que não seque; se necessário, põe-lhe um pouco de sal. Se não tiveres tempo de pôr o bacalhau de molho, ferventa-o antes de refogar.

Quanto às aves, peixes e caça, tens que inicialmente limpá-los com cuidado, separar as diversas partes e temperá-los e em seguida assá-los, fritá-los ou cozinhá-los, segundo o gosto e possibilidades. Somente em tua casa é que conseguirás aprender convenientemente tôdas as operações.

B.-P., no «Escotismo para Rapazes», diz que todo Escoteiro precisa saber cozinhar carne e hortaliças e fazer pão sem utilizar material de cozinha comum. E dá algumas receitas. A carne pode ser assada se, depois de preparada, é enrolada em papel molhado ou em folhas e recoberta de barro, e colocada em seguida no meio das brazas. Um frango, depois de aberto, limpo por dentro e temperado, pode ser recoberto totalmente com barro e colocado no fogo; quando o barro estiver bem cozido, o frango estará assado e as penas sairão presas no barro. Na falta d'água ou vasilha, um ovo pode ser assado, depois de recoberto com barro ou espetado num páu fino e levado às chamas.

O «pão do caçador» é feito da seguinte forma: faz-se um monte com a farinha de trigo misturada com uma pitada de sal e outra de fermento; num buraco feito na parte superior vai-se deitando água; a seguir mexe-se e amassa-se a farinha, deitando-lhe um pouco d'água, até que a massa tenha boa consistência; passa-se farinha nas mãos para que a massa não grude e continua-se a operação até que a massa esteja bem preparada, momento em que vai sendo alongada, como uma cobra e enrolada em uma vara antes preparada. A vara é levada com a espiral de massa ao calor do fogo, até que esteja assada, o que se consegue mais rapidamente girando a vara. O pão deve ser comido quente, se possível com manteiga, pois ao esfriar-se endurece.



Uso do papel de alumínio.

A cozinha é para o Escoteiro uma boa aventura do campo. Deve ser sempre tentada e procurada, estudada e até improvisada.

Todavia há cuidados que são indispensáveis a uma boa cozinha: instalações convenientes, limpeza completa e perfeita do material, disposição conveniente dos alimentos e condimentos, panos de pratos e de panelas limpos e à mão, material de limpeza bem acondicionado, fossa de líquidos e gordura convenientemente recobertas, fossa de detritos em local adequado, água fria e água quente para uso contínuo, lenha grossa e picada ao alcance das mãos, toldo ou latada para resguardar do sol e da chuva, posição da cozinha a sotavento do campo, fogão com boa tiragem de fumaça. E coma muito bem.

b) Saber orientar e ler um mapa militar ou um mapa náutico, localizando pontos ou descrevendo percurso dados pelo Examinador.

Topografia é a arte de representar no papel um trecho da superfície da Terra com os detalhes naturais e artificiais existentes no terreno, em sua forma, posição, ângulos e distâncias pelos trabalhos de planimetria e, quanto aos diversos aspetos do relevo, pela altimetria. A representação dos acidentes naturais, de origem geológica, e a das obras artificiais, construídas pelo homem, exigem a redução de acôrdo com determinada escala, ao mesmo tempo que obrigam ao uso de convenções cartográficas, para compreensão dos detalhes.

Escala é a relação existente entre a medida tomada em uma carta e a dimensão real constante do terreno. Quando reproduzes em teu caderno a sala de aulas e substituis os 8 metros de comprimento e os 6 de largura por 8 centímetros e 6 centímetros, estás empregando a escala em que um centímetro no papel corresponde a um metro no terreno. Como um metro tem cem centímetros, dizemos que a escala é de 1 para 100 e escrevemos a escala assim:

$$1 : 100 \text{ ou } \frac{1}{100}$$

Para facilidade de cálculo damos sempre para numerador a unidade e para denominador 10 ou múltiplo de 10. Assim, tóda vez que leres numa carta uma escala de 1 : 10.000, por exemplo, compreenderás logo que qualquer medida que tomares na carta, seja um milímetro, um centímetro, um

decímetro, uma polegada, um palmo, vale dez mil vêzes mais no terreno. Digamos um centímetro: vale no terreno 10.000 centímetros, que, reduzidos, dão cem metros — 100,00 m.

Representando pela letra minúscula l qualquer distância na carta, pela letra maiúscula L a distância no terreno, pelo algarismo 1 o numerador da escala e por $n \times 1.000$ o seu denominador, temos a fórmula

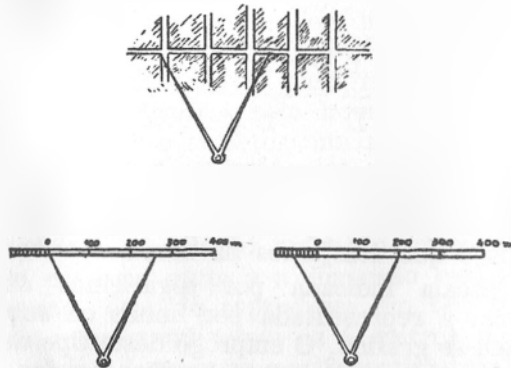
$$\frac{l}{L} = \frac{1}{n \times 1000}$$

donde, conhecidos três têrmos, podemos encontrar o quarto, isto é, multiplicando os meios ou os extremos e dividindo o produto pelo têrmo restante, achamos o que desejamos na escala.

A escala indicada por algarismos chama-se numérica: a representada por linhas ou superfícies denomina-se gráfica. O emprêgo dêste tipo de escala facilita consideravelmente a verificação das distâncias ou áreas, evitando erros decorrentes de cálculos. Consiste a escala gráfica em um quadrado para a medida de superfícies e de linhas para comprimentos. A unidade escolhida geralmente para esta escala é o quilómetro. A linha reta é dividida em segmentos correspondentes à unidade escolhida, figurando à esquerda do zero-origem um segmento denominado talão, dividido em sub-múltiplos da unidade.

Se pretendes medir uma distância entre dois pontos de uma carta, podes empregar diversos processos. Para as distâncias em linha reta usarás o compasso ou o duplo decímetro: tomada a medida, colocarás a ponta do compasso ou o zero da régua no 0 da escala gráfica e observarás o resultado à

direita; se não houver correspondência com a divisão da escala, usarás o talão para completar a leitura, deslocando a ponta do compasso ou a extremidade da medida para a marca próxima à esquerda, lendo no talão a parte relativa aos submúltiplos que faltam para completar a medida, tal como vês no desenho.



Caso entre os dois pontos haja vários segmentos de reta, como a passagem por diversas ruas, marcarás em uma fita de papel as diversas distâncias e levarás esta à escala gráfica, procedendo como acabamos de indicar. Se o percurso fôr em linhas curvas, poderás usar um cordel ou fio, ajustando-o quanto possível à linha da carta e levando após a linha à escala. Se possuis um curvímeter, o problema terá melhor solução: com o modelo simples, depois de seguida a linha da carta, seguirás a da escala, obtendo a medida; se está ajustado à escala, o mostrador apresentará a medida; se é de tipo decimal, farás uma pequena operação, multiplicando o número indicado no curvímeter pelo denominador da escala.

CONVENÇÕES TOPOGRÁFICAS

	Casas isoladas		Parque
	Casas em grupo		Parque
	Quarteirões		Café
	Igreja		Algodão
	Cruzetiro		Mata
	Fábricas		Matas
	Escolas		Matas
	Vias		Matas
	Entrada de ferro		Matas
	bitola larga		Matas
	bitola estreita		Matas
	elétrica		Matas
	Rodovias		Matas
	Federal		Matas
	estadual		Matas
	municipal		Matas
	Est. carroçável		Matas
	Caminho		Matas
	Linhas telefônicas		Matas
	telefônicas, de energia		Matas
	de energia elétrica		Matas
	Correios		Matas
	Telegrafos		Matas
	Rádio		Matas
	Limites		Matas
	Túnel		Matas
	Zona de madeira		Matas
	Pontos de cimento ou metálica		Matas
	Estação		Matas
	Mineira		Matas
	Marinha		Matas
	Porto		Matas
	Aeroporto		Matas
	Fazenda		Matas
	Construção rural		Matas

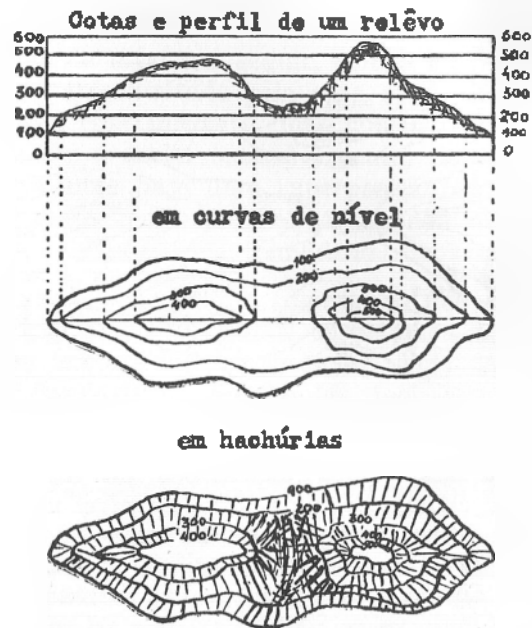
As convenções cartográficas fixadas pelo Conselho Nacional de Geografia são facilmente adquiridas já impressas. Contudo, adiante terás indicações das principais. As convenções para as cartas coloridas são as seguintes: o verde para campos, jardins, parques; o azul para as águas; o carmin para edificações e para linhas de comunicações; o alaranjado para lavouras; o sépia para rochas, morros; o sangue de drago para as curvas de nível; o preto para vias férreas, limites, letras. Com tais côres poderás iluminar uma carta ou destacar detalhes. Há algumas convenções escoteiras que poderás usar em teu esboço topográfico.

A representação do relêvo pode ser feita por diversos processos: pontos cotados, curvas de nível, hachúrias, côres, sombreados, perspectiva.

O das curvas de nível é o mais usado, constituindo a base de outros. Trata-se de indicar no terreno, ao longo de uma elevação, um certo número de pontos cotados, da mesma altitude, e depois ligá-los por uma linha relativa às altitudes projetadas. Para que tenhas uma idéa mais ou menos perfeita de como são projetados os pontos na carta, traçadas as curvas de nível e ainda a representação por hachúrias, tens ao lado um desenho em que aparecem o perfil de uma elevação com as diversas cotas demarcadas, a projeção dos pontos de cada cota no plano horizontal, sua ligação pelas curvas de nível e ainda a mesma elevação representada por hachúrias ou normais.

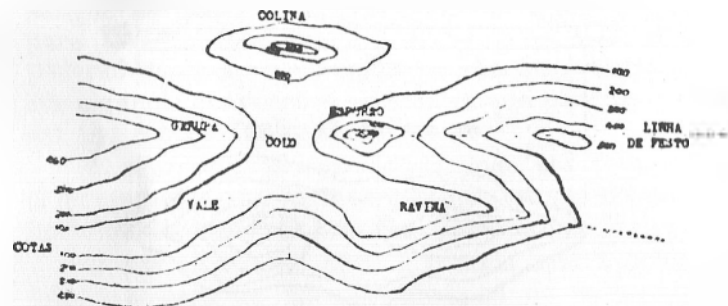
Agora apanha uma batata relativamente grande, corta-a ao meio e coloca as duas partes sôbre uma fôlha de papel, representando dois morros ou elevações. Secciona uma delas em fatias da mesma

espessura e paralelas à base, para que tenham a mesma altitude. A base de cada fatia, corresponde no contorno a uma curva de nível. Para projetá-las, risca com um lápis uma linha em volta da maior;



retira-a e coloca dentro do traço a base da segunda fatia, riscando a linha respectiva, e assim até à menor de tôdas, corresponde ao cimo da elevação. E desta forma terás as curvas de nível de teu môrro improvisado. Pelas curvas e observação do relêvo indicado pela batata verás que as curvas se aproximam, quando o declive é maior e se afastam, se o declive é mais suave.

Pelas curvas de nível poderás entender o que se denomina «movimento do terreno» em suas formas fundamentais salientes e reentrantes. Nas primeiras o terreno é elevado, formando duas **vertentes**, tendo no divisor de águas uma **crista ou linha de fecho**, como acontece no **espigão** e na **garupa**;



nas segundas vemos depressões no terreno, em forma de calha, com uma linha de nível mais baixa chamada **linha de águas** ou **talvegue** no fundo de vales ou ravinas. Na carta verifica-se bem a característica de cada uma, porque nas formas salientes as cotas maiores estão no centro e as menores na periferia; enquanto que nas reentrantes se dá o contrário, pois as cotas mais baixas estão no meio.

O processo das hachúrias, normais ou declíneas basea-se na projeção da linha de maior declive entre duas curvas de nível. Traçadas estas, desenharam-se as normais a cada curva, considerando-se a iluminação como vindo de cima, do zênite, o que faz com que as partes mais inclinadas fiquem mais

escuras e as mais planas claras. A distância de uma normal a outra corresponde a um quarto do tamanho dessa. Traçadas as normais, eliminam-se as curvas de nível feitas a lápis.

Se em vez das hachúrias desejas usar as côres hipsométricas, isto é, as de altitudes, tens que traçar as curvas de nível e a seguir, com a côr sépia, iluminar a parte limitada pela cota mais alta; depois passarás à cota imediata, mas cobrindo novamente a anterior; e assim sucessivamente, de modo que nas mais altas haja uma superposição de tintas, o que as torna mais escuras. A legenda das cartas indica as altitudes pela tonalidade.

O sombreado é hoje empregado nas cartas de um só tom, apresentando-se os detalhes do terreno por uma suposta iluminação solar vinda de um ângulo à esquerda do observador, inclinada de 50°. O resultado é magnífico nas regiões montanhosas, como podes ver numa carta do Distrito Federal editada pela Companhia de Melhoramentos de São Paulo.

O processo da perspectiva consiste na aplicação do desenho de um trecho do terreno visto de determinado ponto (ponto de observação ou PO). O desenho é feito a olho ou com retículos, reduzindo-se o problema da escala à proporcionalidade dos detalhes.

A orientação da carta é outro problema que terás de resolver em tuas atividades de campo. Trata-se de colocá-la no terreno, de modo que seus pontos se disponham de acordo com as indicações

locais. Desde que os rumos desses pontos coincidam com os pontos reais do terreno, a carta está orientada.

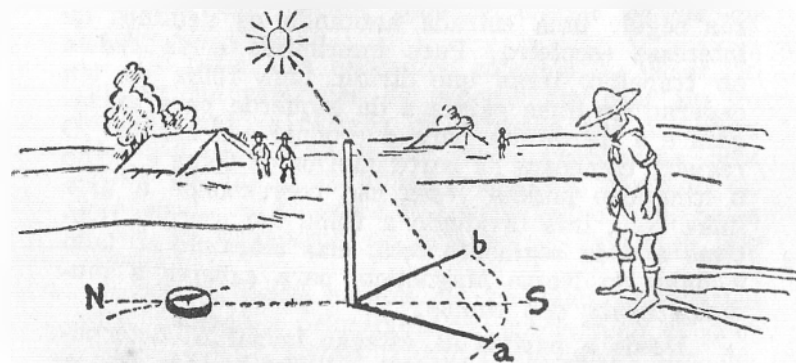
Por convenção a parte de cima ou superior de uma carta corresponde ao norte, a de baixo ao sul, a da direita ao leste e a da esquerda ao oeste. Mais praticamente: as partes laterais correspondem à linha E-W. Desde que pelo nascente e poente possas assentar a carta, está mais ou menos orientada. Se queres referência mais certa, podes usar a bússola, colocando-a de modo que a linha N-S da Rosa dos Ventos coincida com o N-S da carta, quer pela linha indicativa do meridiano, quer pela margem da carta, ou ainda: se há na carta uma seta indicativa do Norte verdadeiro ou magnético, aproveitarás essa linha para a instalação da bússola. Em seguida deves observar o que aprendeste com relação ao ângulo de declinação magnética do lugar em que te achas, girando a carta até que a agulha magnética forme com a linha N-S o ângulo de declinação local.

A leitura de uma carta é exigência do P.O.R. para as provas de 1ª classe. Com as noções gerais obtidas nas explicações anteriores poderás ler uma carta topográfica, tirando da mesma as informações relativas a tuas atividades de campo. Começarás tuas observações pelas linhas que representam os meridianos e paralelos, isto é, pelas coordenadas cartográficas que fornecem a latitude e longitude dos lugares ou quadriculas que facilitam a determinação dos pontos. A seguir verificarás a escala, representada numérica ou graficamente, para que possas medir as distâncias entre pontos indicados

pelo Chefe. Se a carta apresenta apenas a escala numérica, poderás traçar para uso imediato uma escala gráfica, mais fácil de usar.

Passarás, então, às convenções topográficas, que indicam os detalhes da carta; aos pontos cotados, curvas de nível, normais, côres, sombras que mostram o relêvo, detendo-te nos dados que concorram para a solução de problemas propostos.

Exercícios continuados de leitura de cartas dar-te-ão noções mais seguras dos problemas sugeridos pela configuração do terreno e assim poderás passar a uma obra muito interessante, que vem a ser a reprodução, por tuas próprias mãos, dos lugares que te despertam interesse, seja o quintal ou o jardim de tua casa, ou o terreno desta, o quarteirão, o bairro, o local de excursões, de acampamento, o itinerário de marchas e jornadas.



Determinação do meridiano de um lugar e do ângulo de declinação magnética. a - o ângulo entre o meridiano verdadeiro e o meridiano magnético; b - o ângulo entre o meridiano verdadeiro e o meridiano local.

c) Fazer um esboço topográfico usando um dos seguintes processos: percurso de Gilwell, prancheta ou panorâmico.

Exercitado pela leitura de cartas e bosquejo de ligeiras plantas e desenhos, sabendo o valor da escala e a significação das convenções, poderás fazer um croquis simples de lugares observados, no plano ou em perspectiva, com as distâncias e rumos aproximados, em poucos traços, contendo o indispensável à identificação imediata. De ângulos diferentes tentarás a reprodução de detalhes preciosos, corrigindo os defeitos do desenho primitivo. Em teu caderno escreverás as observações que constarem do desenho e de interesse escoteiro.

O percurso de Gilwell é o que chamamos em Topografia itinerário. Trata-se de se conseguirem os dados relativos a um determinado caminho percorrido e passá-los ao papel, traçando o esboço topográfico.

Partindo de um ponto, chamado estação, deverás seguir uma estrada anotando os detalhes de interesse escoteiro. Para imprimires certa ordem ao trabalho, terás que dividir uma fôlha de teu caderno em duas partes a da esquerda para anotações e a da direita para o croquis e desenhos. O registro começará na parte inferior da fôlha e, como o itinerário muitas vezes não corresponde a uma linha reta, irás dividindo a fôlha em secções relativas a cada segmento reto, mas traçando ao lado a linha do Norte Magnético, para saberes a mudança exata dos rumos.

Desde a partida da estação inicial A, determinarás o rumo a ser seguido, utilizando para isso a bússola. Tôda vez que o rumo primitivo seja alterado, empregarás o aparelho para determinação do

nôvo rumo, indicando-o pelo azimute, que é o ângulo formado pela linha relativa a direção do Norte Magnético e a da direção que vais tomar, assim como marcando na fôlha a estação correspondente com letra maiúscula, B, por exemplo.

Esta operação de determinação do rumo é muito importante para o traçado do caminho a percorrer, sobretudo se se trata do perímetro de um terreno, pois terás que atingir sem erro grosseiro o ponto de partida na estação A. As bússolas trazem geralmente, além da Rosa dos Ventos, a divisão da circunferência em graus, no sentido dos ponteiros de um relógio (N-E-S-W). Deixando que a agulha magnética fique rigorosamente sôbre a linha N-S, verificarás a quantos graus se refere, o rumo do caminho que percorres. Na fôlha registrarás o nôvo rumo da estrada, traçando-o de baixo para cima, e ao lado farás uma seta mostrando a direção do Norte Magnético, com os graus relativos ao azimute (Az-tantos graus). A reta ou curva da estrada não será desenhada em escala, mas ao lado haverá a indicação em metros, quilômetros ou passos do trecho em questão.

De posse dos elementos colhidos no itinerário estarás em condições de esboçar em casa ou no acampamento a estrada ou caminho que te serviu de prova. Em fôlha maior, larga, desenharás, pela escala escolhida, as linhas essenciais, partindo da estação A. As margens do itinerário indicarás pelos sinais convencionais os detalhes e acidentes que enumeraste.

Seguro desta espécie de trabalho topográfico empreenderás a delimitação de um terreno de contorno mais ou menos irregular, de modo que, determinados os ângulos e as distâncias, possas concluir o circuito por um fechamento mais ou menos perfeito.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

REGIÃO DE MINAS GERAIS

Grupo Escoteiro do Colégio Estadual

Relatório da prova de Topografia, de 1ª Classe, apresentado ao Chefe João Francisco de Abreu, pelo Escoteiro nº 5 da Patrulha da Anta, Antônio João da Silva

O trabalho foi iniciado no Km 9 da estrada de Contagem, de onde segui com meu companheiro até a Fazenda do Sr. Cabral; ali pernoitamos acampados.

Datas: 21 de julho — partida para o local indicado para o trabalho topográfico;
22 de julho — execução do trabalho.

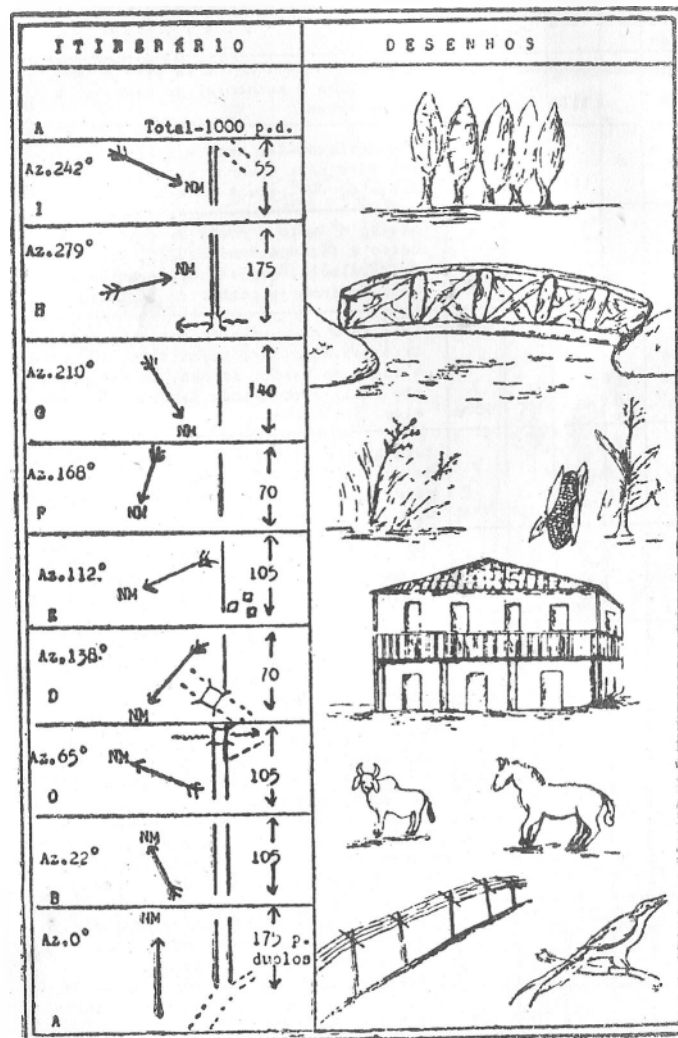
Tempo: ótimo, com céu azul, ar calmo, temperatura de 16° C.

Mapa usado — folha geográfica de Belo Horizonte, da carta de Minas Gerais, escala de 1:100 000.

Objetivo: traçar um esboço topográfico da Fazenda do Cabral, empregando na determinação do perímetro o Percurso de Gilwell e usando a Bússola Silva. Dar verbalmente informações sobre a vida humana, vegetal e animal observada durante o trabalho.

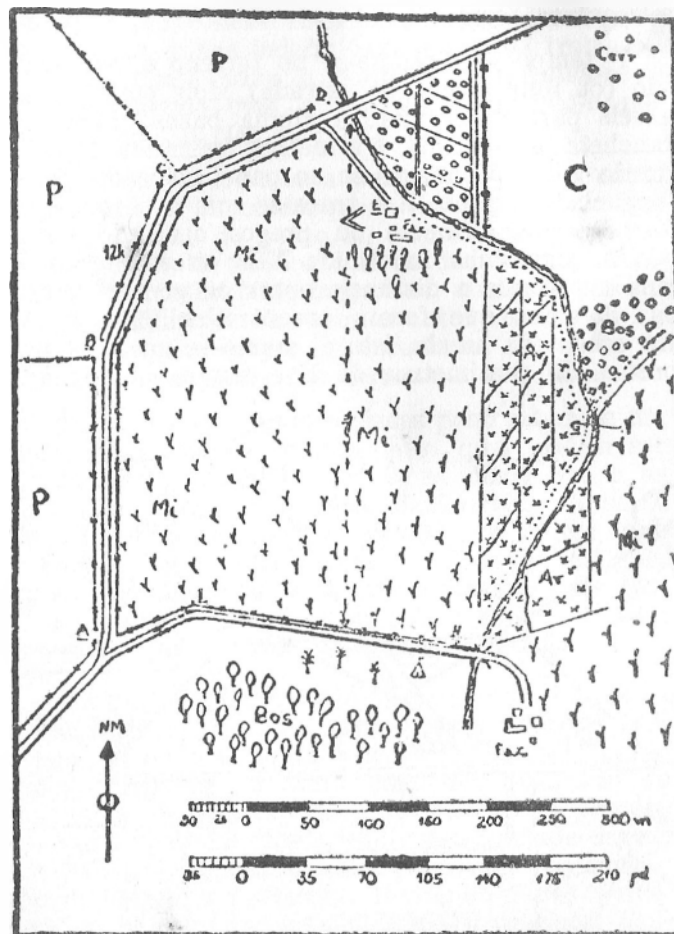
Belo Horizonte, 27/7/62.

Assinatura:



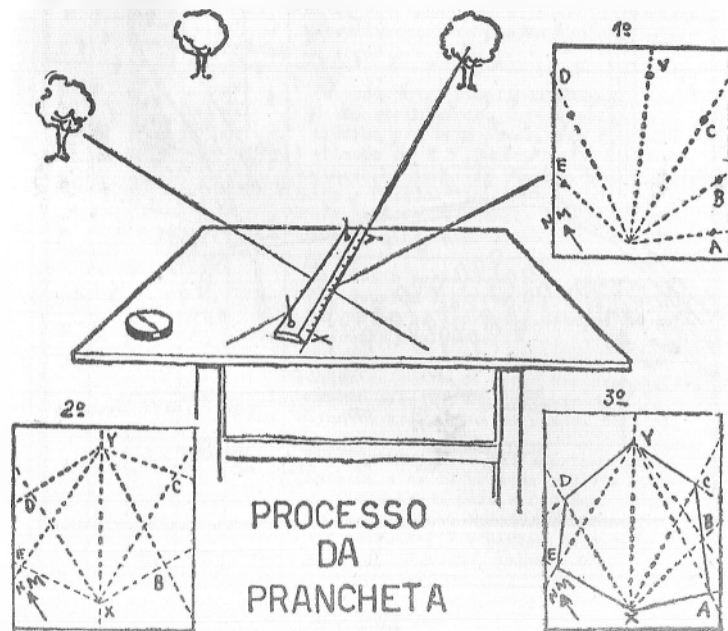
Est. (km)	Dist.	Hora	Altura		RELATÓRIO
			m	Total	
A		1120	750	1400m	Da estação A partimos a pé para o Km 0 onde tomamos o automóvel de regresso à sede da treca.
I		1115	225	1325m	Última relação-le, onde a estrada da fazenda vira para apanhar a rodovia com o Azimute de 242° até à estação A inicial.
H		0900	300	1100m	Estação H junto à ponte, da estrada de acesso à fazenda. Rumo de 279° para W. Estrada, Almoço. Dá-se medidas. Levantar o campo. Caminho já conhecido. Regresso.
G		0745	100	900m	Estação G na curva do caminho, entre arrozais. Rumo 35W, azimute de 210° para o local do campo. Arrozal as margens do rio Anil, além milho. Terreno muito úmido. Moleiros.
F		0530	150	700m	Solo arrozal à direita, bosque à esquerda do rio. Rumo 53E, azimute 163°. Estação determinada na curva do caminho, entre um campo e o arrozal.
E		0750	100	650m	Fazenda entre eucaliptos. Casas, currais. Ótimo acolhimento. Café e bolos. Ao N além do rio bela pomar. Novo rumo -SE. Azimute de 112°. Demora de 30 minutos.
D		0710	150	500m	Estação na ponte de cimento armado. Caminho para a fazenda "Anil" no azimute de 156°. Pela estrada, distância ao campo -500m. caminho margeando o rio.
C		0650	130	400m	Estrada a mesma. Rumo ENE, azimute de 65°. Cavalos e burros no pasto à esquerda, milharal à direita. Estação no canto da cerca dos pastos.
B		0630	250	250m	Estação no canto da cerca dos pastos. Estrada na direção NNE, azimute de 22°. Marco do km 2. Zebús no pasto. Buracos.
A	22 /	0610	0	0m	Partida - 6h. Início Itinerário - 6h 10min. Estação A na bifurcação rodovia estadual e estrada para a fazenda. Cercas laterais. Linha telefónica à esquerda. A E culturas, a W pastos. Estrada macadâmica. Rumo NM, azimute 0°.

O ESBOÇO TOPOGRÁFICO



A prancheta, colocada em tripé, numa mesa, no chão ou suspensa do pescoço por um cordel, é usada da seguinte forma:

1º tempo — Escolhe-se no terreno a ser esboçado (ou num trecho de estrada), dois pontos bem visíveis para determinar a «linha base»; fixada a prancheta no ponto X, é a mesma orientada no sentido do ponto Y; marca-se no papel colocado sobre a prancheta o ponto X e traça-se com a régua, provida de dois alfinetes ou pregos servindo como alidade, uma linha indefinida X-Y; mede-se com a trena ou passos a distância entre os pontos referidos; digamos que foram encontrados 22 metros; será a base da escala, isto é, marca-se na linha um ponto a 22 centímetros de X e tem-se aí o ponto



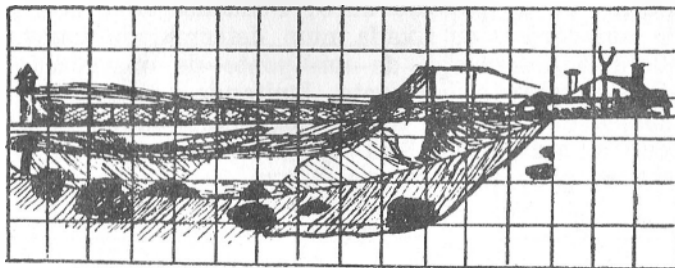
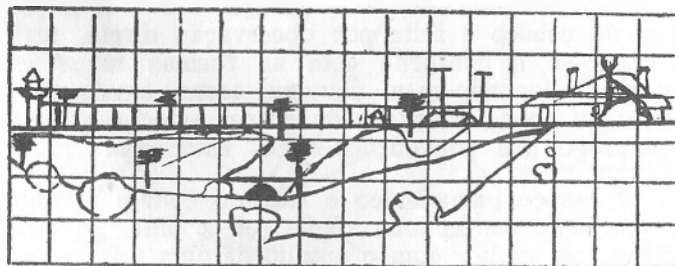
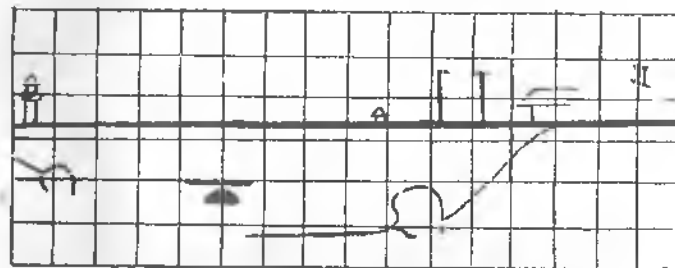
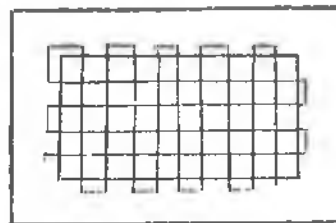
Y na escala de 1:100, ou seja, cada centímetro valendo 1 metro; a seguir são visados outros pontos, para um e outro lado, riscando-se com o auxílio da régua outras linhas indefinidas. Antes de transportar a prancheta para o ponto Y, determina-se o Norte Magnético com a bússola, indicando-o por uma seta com o NM na ponta.

2º tempo — Leva-se a prancheta para o ponto Y, fixando-a aí de modo que a linha de base fique certa na direção do ponto X, coincidindo, portanto, os dois pontos do esboço com os do terreno, assim como a direção do NM; traçam-se, então, linhas indefinidas na direção dos pontos antes visados de X; estas linhas vão cortar as anteriores, definindo aí os pontos de contorno do terreno a ser esboçado.

3º tempo — Ligando-se esses pontos tem-se um polígono de lados retilíneos, pelo qual podem ser calculadas, na escala de 1:100, as distâncias e as áreas aproveitando-se a triangulação feita. A parte final do esboço é feita por observação direta, melhorando-se o contorno com as formas reais do terreno, colocando-se aí árvores, casas, águas correntes ou poços, barracas ou outros acidentes, com o emprego das convenções antes estudadas.

O esboço panorâmico é traçado com o auxílio de um lápis ou de uma régua, ou a ôlho, se tem prática, ou melhor com o auxílio de uma tela panorâmica, fácil de ser feita com um quadrado de madeira ou de papelão duro. Pendente do pescoço por um cordel, ou fixada num determinado lugar, poderá o desenhista, de um ponto de observação definido, visar o horizonte, limitando-o nas extremidades da tela por sinais claros e precisos, passando a outros detalhes até concluir o trabalho, como se pode observar na figura.

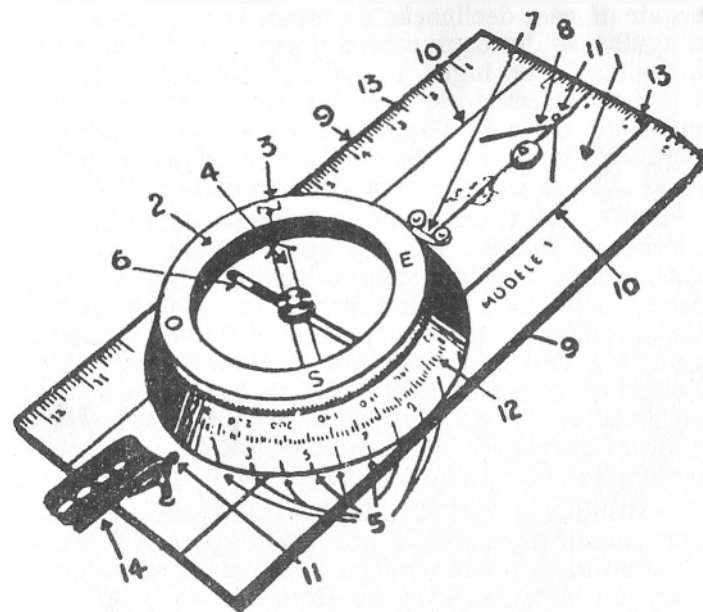
A TELA
PANORAMICA



Tens a seguir a indicação de duas bússolas — a Silva e a Prismática — utilíssima a primeira na vida escoteira, exigida a outra no Curso da Insígnia da Madeira.

Para orientação acharás ainda um tipo de relatório e um esboço topográfico, útil também para a Jornada.

BÚSSOLA SILVA — 1 — Régua transparente; 2 — Caixa ou bitácula rotativa; 3 — Ponto Norte; Linhas meridianas; 6 — Agulha magnética; 7 — 4 — Flexa N-S gravada no fundo da caixa; 5 — Ponto indicativo dos graus; 8 — Flexa de rumo ou direção de marcha; 9 — Bordas da régua; 10 — Linhas paralelas à direção de marcha; 11 — Pontos



fosforescentes da linha de marcha; 12 — Divisão do círculo da caixa em graus; 13 — Divisão da régua em centímetros e milímetros; 14 — Correia de couro ou cordel para suspensão da bússola.

RUMO OU AZIMUTE — Coloca-se a régua na altura do cinto, com a linha de marcha na direção que se deseja; roda-se a caixa até que a agulha cubra perfeitamente a flecha gravada; lê-se então, no ponto indicativo dos graus, o número destes; e anotaremos: rumo ou az. 215°, por exemplo.

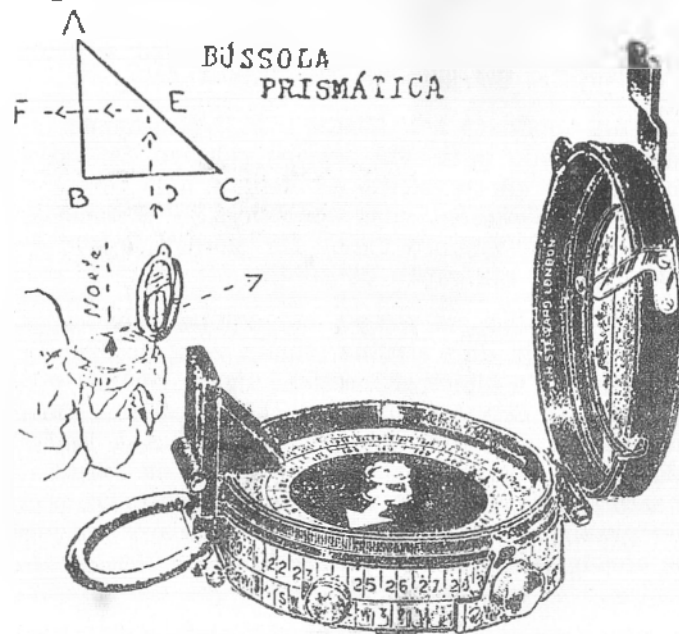
ORIENTAÇÃO DO MAPA — Coloca-se a bússola sobre o mapa, de modo que a linha N-S da régua e da caixa coincidam com o meridiano da carta; depois se vai girando a carta até que a agulha magnética coincida com a seta gravada; a seguir dá-se a declinação do lugar, isto é, faz-se com a agulha se desloque tantos graus para W, segundo a declinação do lugar, ou para E, como é o caso de regiões do Hemisfério Oriental. Se a carta tem setas indicando o Norte Magnético, basta que se ponha a régua sobre a seta NM e se gire a caixa até que a agulha fique certa com a flecha gravada.

PONTOS CARDIAIS — Acerta-se a declinação, girando-se a caixa até que os graus do ângulo de declinação coincidam com o ponto indicativo (7); faz-se com que a agulha magnética coincida com a flecha gravada (4); os pontos N-S-E-W gravados na caixa dão a direção dos pontos cardiais. Em Belo Horizonte a declinação é mais ou menos de 14°; portanto os 14° da bússola devem estar certos com o ponto indicativo dos graus, passando-se a seguir para o acerto da agulha com a flecha gravada.

BÚSSOLA PRISMÁTICA — É assim chamada por possuir um prisma por onde é possível ver o objetivo e ao mesmo tempo ler o rumo ou azimute marcado no mostrador, na Rosa dos Ventos.

A Bússola Prismática é muito pouco usada entre nós, especialmente no meio escoteiro. Contudo seu conhecimento e manêjo fazem parte do programa do Curso da Insignia da Madeira.

Além do prisma dispõe a bússola de uma tampa com janela para se observar o ponto de referência, aí tendo a linha de fé. O anel, além de servir para prender a tampa, é usado para carregar e suspender o instrumento. Ao lado há dois botões de fixação. O prisma, acha-se esquematizado pelo triângulo ABC, sendo B o orifício por onde se reflete o número correspondente ao rumo; E, o ponto de reflexão e F a janela por onde olha o observador, tal como se vê logo abaixo. A seta indica o Norte Magnético.



CIDADANIA

a) Ter tomada parte saliente numa Boa Ação Coletiva de sua Patrulha, aprovada previamente pelo Chefe de Escoteiros.

O serviço ao próximo é um dos principais objetivos do Escotismo. Origina-se na Promessa, quando o Escoteiro fala em cumprir os deveres para com Deus e se firma nos dizeres da Lei — “O Escoteiro está sempre alerta, para ajudar o próximo e pratica diariamente uma Boa Ação».

Ao candidato à 1ª Classe o P. O. R. manda que tenha tomado parte em serviço coletivo da Patrulha. Ora, o adestramento escoteiro é uma forma de crescimento pessoal, mas condicionado a servir ao bem comum. Quanto maior fôr a sua capacidade, maior é sua obrigação de servir.

O trabalho em grupo, em equipe, consubstanciado na vida da Patrulha, célula vital do Escotismo, apresenta maior expressão humana quando esta realiza uma Boa Ação coletiva. Um programa anual de tais serviços, em épocas consagradas à fraternidade e à cooperação, como o Natal, ou eventualmente em dias de crise ou sofrimento do povo, pode dar grande oportunidade à Patrulha de agir em prol da comunidade. Todavia o Escotismo é Movimento, contínuo e persistente; de modo que um objetivo

limitado, como o auxílio a determinadas instituições, especialmente de crianças, a cooperação com as Confrarias de São Vicente de Paulo ou outras, podem congregiar os Escoteiros mais firmemente e contribuir para a formação do hábito de servir, despertando o espírito de liderança em tais obras.

A Côrte de Honra deve incluir em suas deliberações tais serviços, organizando-os de modo claro e objetivo, não apenas para consecução de um fim geral do Movimento, mas ainda para permitir que os componentes da Patrulha tomem parte saliente no esforço coletivo e se habilitem ao distintivo de 1ª Classe. E aos Chefe compete não apenas a aprovação, mas a criação de oportunidades e sugestão de novas formas de serviço público.

b) Demonstrar que na sua conta pessoal na Caixa Econômica ou Banco, fêz, durante um ano, pequenos depósitos regulares, frutos de sua economia e de seu trabalho.

O Escoteiro é econômico... , diz a Lei. Trata-se de uma qualidade ou condição permanente e não momentânea, ou desejada e possível. Só se é econômico, quando se tem incorporado à vida êsse caráter, que se adquire com o hábito, a atividade contínua e perseverante. Além do mais, ao fim ou objetivo deve aliar-se o esforço, como expressão de vontade e de ação, conquistando o Escoteiro os recursos para os depósitos por meio de economia pessoal e trabalho próprio, importando uma, muita vez, em pequeno sacrifício individual, constando o outro em encontrar no trabalho, às vêzes rude e humilde, uma ocasião de ser homem, imagem e semelhança de Deus na forma de criar o Bem.

c) Entender a importância da conservação dos recursos naturais: água, solo, florestas e vida silvestre.

A Natureza é uma dádiva de Deus ao homem, para que dela se sirva e a conserve para viver. Qualquer forma de sua destruição é um mal, cuja vítima será sempre o homem. B.-P., no seu gênio de educador, incluiu na Lei o artigo — «O Escoteiro é amigo dos animais e das plantas». Ser amigo é querer bem, amparar, ajudar, proteger.

Para que tenhas uma idéia de como se pode concorrer para a degradação da Natureza, corrompendo ao mesmo tempo a água, o solo, a floresta e a vida silvestre, poderás observar na figura como um solo coberto de floresta, rico em humus e umidade, com boa aguada e abundância de animais silvestres, passa, pela ação do fogo e trabalho do machado, sucessivamente a terrenos de capoeiras e cerrados, com diminuição da terra vegetal e do lençol d'água, a campos e mato ralo, com o solo mais exposto às intempéries e à erosão, depois a simples vegetação rasteira, com destruição de outras camadas do solo, para acabar em terra seca e estéril, sem vegetação e sem solo arável, já na rocha viva, continuamente escavada pelas águas, que correm e não se infiltram, enquanto a vida silvestre se reduz a ínfimas espécies.

Inúmeros pontos de nosso país sofrem essa degradação, obra dos «fazedores de desertos». Como Escoteiro tens a missão de conservar a nossa Natureza, recuperando-a quanto antes e possível, participando de serviços de reflorestamento, de conservação do solo, de proteção aos animais silvestres, para que as gerações futuras vejam no tempo, sobre a terra homens construtores de nossa grandeza e propulsores de nosso progresso.

MODALIDADES

BÁSICA

a) Subir em duas árvores até quatro metros de altura, entre três árvores de diferentes dificuldades apontadas pelo Examinador.

O medo de cair é o grande obstáculo à execução desta prova. Esquece o Escoteiro que o Chefe, responsável por sua segurança, tomou as devidas cautelas para evitar um acidente. Além disso, como se trata de uma prática, só pode ser conseguida por treino.

Três tipos de árvores podem ser escolhidos. O primeiro será naturalmente uma árvore de galhos baixos, tronco grosso, impondo o fato a subida por um dos galhos, pendurando-se o Escoteiro, realizando uma flexão e trançando as pernas pelo galho para depois cavalgá-lo. O mais é ir subindo até onde fôr possível, atingindo afinal os quatro metros.



- A-1 - Solo humoso, com terra vegetal e água.
- A-2 - Solo com pouco humus e menos água.
- B - Solo sem humus, formado pela rocha matriz.
- C - Rocha matriz, sem água.

O segundo pode ser uma árvore frondosa, mas com os galhos partindo de uma altura de dois metros. Antes de alcançar os galhos terá o Escoteiro de agarrar-se ao tronco e, por meio de movimentos alternados das pernas e dos braços, abarcando o tronco, chegar até onde encontre o apóio dos galhos. O terceiro será naturalmente uma árvore alta, mais ou menos desprovida de galhos até a altura de três e meio a quatro metros, ou mais ainda, por onde o Escoteiro deverá subir por simples movimentos alternados de pernas e braços, mantendo-se firmemente ligado ao tronco.

Como poderás observar, trata-se de um adestramento em que não poderá comparecer o medo e sim uma prática continuada, realizada em tôdas as oportunidades que se ofereçam.

b) Conhecer a sinalização rodoviária.

Na figura junto poderás ver os seguintes sinais rodoviários de tipo internacional, usados em estradas principais.

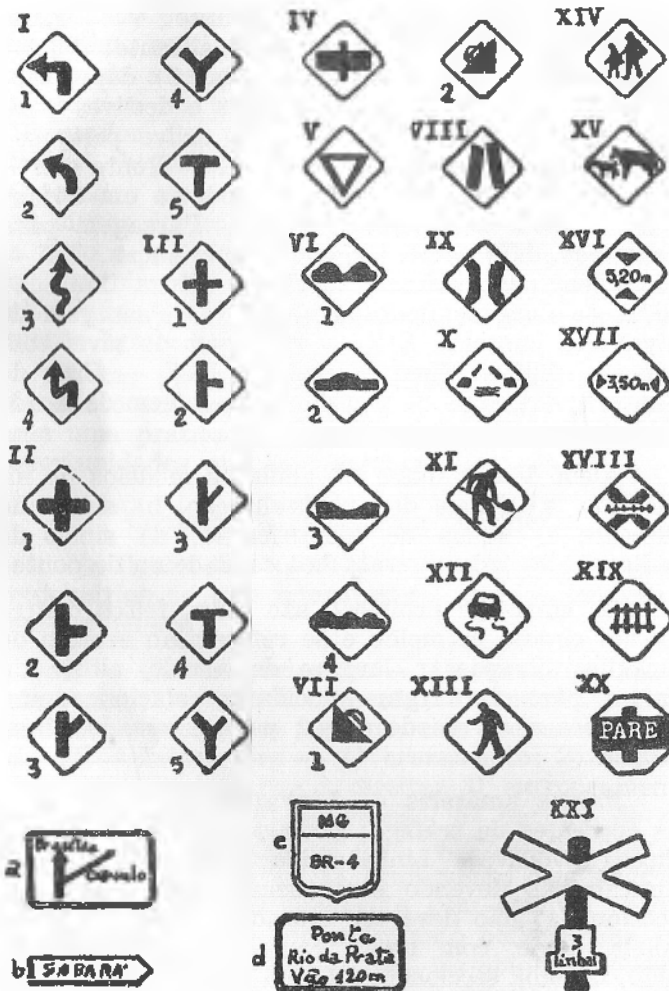
I — Curvas perigosas — 1) curva fechada à esquerda; 2) curva à esquerda; 3) rodovia tortuosa; 4) curva reversa fechada, a primeira à esquerda. II — Interseções — 1) cruzamento; 2) entroncamento perpendicular à direita; 3) entroncamento oblíquo à direita; 4) bifurcação; 5) término de rodovia. III — Interseções com rodovias secundárias ou sem prioridade — 1) cruzamento com rodovia secundária; 2) entroncamento com rodovia secundária à direita; 3) entroncamento oblíquo com rodovia secundária à direita; 4) término da rodovia principal e rodovia secundária à direita; 5) bifurcação com rodovia secundária à direita. IV —

Existência de sinal de parada adiante. V — Existência de rodovia com prioridade adiante. VI — Ondulações — 1) sela; 2) lombada; 3) depressão; 4) perfil irregular. VII — Aclives e declives perigosos — 1) declive perigoso; 2) acive perigoso. VIII — Estreitamento de pista. IX — Ponte estreita. X — Ponte móvel. XI — Rodovia em obras. XII — Pista derrapante. XIII — Passagem para pedestres. XIV — Passagem para crianças. XV — Passagem para animais. XVI — Altura limitada. XVII — Largura limitada. XVIII — Passagem de nível sem cancela. XIX — Passagem de nível com cancela. XX — Sinal de parada. XXI — Cruz de Santo André, sinal de posição de passagem de nível. Tôdas em fundo amarelo.

Além desses sinais há ainda os modelos de indicação. a) Sinais de pré-sinalização, b) sinais de direção; c) sinais de identificação; d) sinais de indicação de ordem geral; de localidade ou de ponte.

Os sinais de proibição são todos feitos dentro de um círculo vermelho e se referem ao sentido de marcha, ultrapassar, largura de veículo, altura da carga, peso da carga, velocidade, estacionamento, restrições a carros de carga, passageiros, bicicleta, buzina.

Faixas amarelas — Linha seccionada: separa as correntes de tráfego; pode ser cruzada em condições favoráveis. Linha sólida: separa as mãos de direção não devendo ser cruzada. Linha sólida e seccionada: não deve ser cruzada do lado da linha sólida; pode, com muita cautela, ser cruzada do lado da linha seccionada. Linha sólida dupla: curva ou lombada; cruzamento proibido em qualquer circunstância.



c) Ter tomado parte numa expedição de bicicleta, a cavalo, a pé ou de barco, de pelo menos trinta quilômetros.

Para a expedição devem ser tomadas as providências relativas à jornada, mas sem certas obrigações, podendo participar da mesma diversos Escoteiros, acampando, bivacando ou acantonando, pois o percurso de trinta quilômetros, como prova de resistência, aplicação de conhecimentos e regras de segurança referentes à bicicleta, ao cavalo, à marcha a pé e ao barco é que constituem pontos de interesse do rapaz e de observações do Chefe.

DO MAR

a) Nadar 150 metros.

Esta prova vem sendo experimentada desde tua época de Novivo, num adestramento contínuo. Como a natação é essencial ao Escoteiro do Mar, certo é que não te descuidarás jamais de seu aperfeiçoamento, quer em resistência, quer em tipos de nado, regras de segurança ou processos de salvamento.

b) Saber patroar uma embarcação a remos e conduzir-se bem como membro da guarnição de uma embarcação à vela.

Dirigir um barco a remos é uma das mais interessantes atividades do Escoteiro do Mar. O capitão de tôdas as manobras é o Patrão: dirige o barco, utiliza o leme, dá as vozes de comando, controla a guarnição no manêjo dos remos. Na capacidade do Patrão está a confiança depositada no barco. Por isso mesmo algumas observações lhe podem ser apresentadas.

O trabalho com uma embarcação exige disciplina, não apenas espiritual pelo ajustamento à missão, como física, pelo comportamento regular do corpo na execução das manobras. O Patrão deve notar os sinais de fadiga em sua guarnição. Cada homem deve ser devidamente observado, pois da ação conjunta, uniforme, é que resulta o bom trabalho. Não se pode mais falar ao iniciar-se a navegação, nem tão pouco fazer-se de pé nas bancadas, mas, se preciso, no soalho. Cada rapaz deve esforçar-se para manter o barco em condições, limpo e aprestado, ser obediente às ordens do Patrão.

Suponhamos que a embarcação a remos esteja encostada em um navio, flutuador, prancha de desembarque, ponte ou num cáis. À voz — «Guardar bancadas» — a guarnição toma seus lugares, todos sentados, os remos no meio do barco, sobre as bancadas, com as pás para a frente nos de dupla bancada ou para trás nos de bancada simples ou nas baleeiras. Os demais comandos do Patrão seguem na ordem dos movimentos e seguimento da embarcação.

REMOS PRONTOS! — Cada homem, exceto o proa e o voga, empunha seu remo, assentado na murada, em condições de ser levado à posição de — «Arma remos!» — quando todos os remos são lançados uniformemente fora das bancadas, em forma de leque, e descansando nas bordas, com as pás dispostas no mesmo plano. — «Cruza remos!» — caem juntamente nas chumaceiras, inclusive os do voga e proa, se já estão prontos e livres do serviço das amarras.

Algumas vezes é dado o comando — «Remos ao alto!» — em vez de — «Arma remos!» —; os remos são levantados em posição vertical, as pás alinhadas pela frente e por trás, punhos assentados no soalho, a mão do bordo de fora segurando o braço do remo na altura do queixo, o punho da parte interior sobre a côxa, segurando o remo. O barco está pronto para largar. O Patrão dá este aviso ao Oficial do Convés, ou ao Chefe, que pode vir à borda para ordenar qualquer serviço. — «Avante!» — os remos são levados à proa, enquanto o proa empurra para fora e o voga governa. À voz — «Larga!» — inicia-se a remada no ritmo do voga.

Eis aqui outras formas de comando, conforme a necessidade:

«Arvora!» — É concluída a remada e os remos são nivelados. «Cia!» — É a remada em movimento contrário, caindo a embarcação à ré. «Remos nágua!» — Descem as pás levemente para a água, perpendicularmente à superfície. «Escora!» — Pas-sam os remos a servir como um freio, detendo a embarcação. Se a ordem é — «Cunha remos» — a freiada é violenta, com os remos bem mergulhados nágua. Vem depois — «Safa remos!» — sendo estes retirados da água para nova ordem, como seja — «Cruza sobre a borda!» — quando os remos são levados ao longo das bordas da embarcação. «Punhos à caverna!» — Os punhos são levados para baixo, junto à quilha, com as pás na vertical, para descanso da guarnição ou para aproveitamento das popadas de vento.

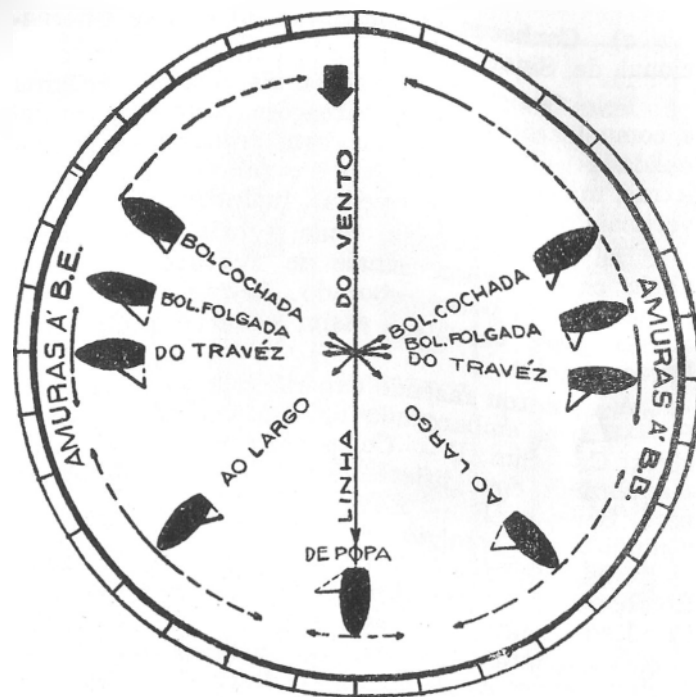
Para fazer uma atracação o barco deve estar sob absoluto controle do Patrão, cuja experiência mostrará a que distância e velocidade deverá agir,

levando em conta o pêso do barco, o impulso da remada, a corrente e o vento. Leva-se a embarcação com pouco seguimento em direção inclinada quanto ao ponto de atracação, de modo a passar-se, logo que se pode, um cabo da proa, carregando-se o leme para o bordo oposto a fim de aproximar a pôpa. A embarcação deve ser mantida atracada ao cáis ou outro ponto, por dois cabos, um à proa, outro à pôpa, isto é, para vante e para ré. Havendo corrente, a atracação deve ser feita contra esta. Somente em casos especiais se fará o contrário. As defensas devem ser postas no costado para evitar choques prejudiciais.

Para desatracar deve-se inicialmente largar o cabo de ré e ter o leme pronto para manobrar, afastando-se a pôpa; logo que esta se encontrar safe, largar o cabo de vante e continuar dando atrás até que sejam possíveis as manobras dos remos. Quando se tem a corrente favorável pode-se aproveitá-la, folgando a amarra da proa, de modo que esta abra por efeito da corrente. Estando a proa safe, manobrar o leme para desatracar e dar seguimento ao barco.

A embarcação a vela exige do Escoteiro do Mar mais atenção e disciplina, pois o seguimento do barco depende do vento, das velas e do leme, além da distribuição do pêso em casos de compensação de forças.

A embarcação à vela não pode avançar contra o vento, mas antes estabelece componentes para seu melhor aproveitamento. Marear é colocar a embarcação em diversos ângulos com o vento, como se vê na figura, sendo os números 1 e 2 «bolina cochada», 3 e 4 «bolinha folgada», 5 e 6, «pelo travez»,



7 e 8 «a um largo», 9 e 10, «aberto ou pela alheta», 11 «redondo ou pela pôpa». Diz-se que o barco está «orçando», quando a proa se aproxima da linha do vento, e «arribando», quando dela se afasta.

Já sabes que o bordo de onde vem o vento denomina-se «barlavento»; e aquêle por onde se escoa, «sotavento».

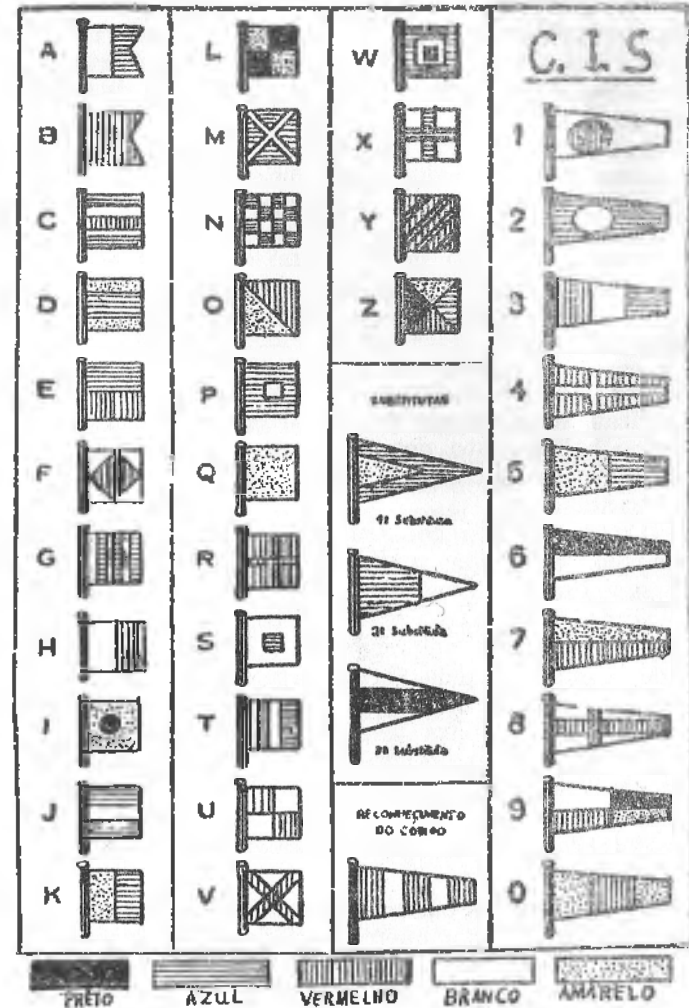
«Bordejar» é guinar para um e outro bordo, a fim de vencer o vento contrário.

c) Conhecer as bandeiras do Código Internacional de Sinais.

Pelo Código Internacional de Sinais é possível a comunicação entre embarcações, mesmo de nacionalidades diferentes. As bandeiras referem-se a letras, números, substitutas e o galhardete de faixas verticais brancas e vermelhas, indicativo do Código.

Há sinais de uma, duas e três letras, tendo ainda os chamados «sinais de reboque», entre o rebocador e o barco rebocado. Damos a seguir um quadro para colorires, assim como o código das letras simples.

A — Estou fazendo experiências de velocidade; B — Estou embarcando ou desembarcando explosivos; C — Sim; D — Conservai-vos ao largo; estou manobrando com dificuldade; E — Estou guinando para Boreste; F — Estou avariado, desarvorado; comunicai-vos comigo; G — Preciso de práctico; H — Tenho práctico a bordo; I — Estou guinando para Bombordo; J — Vou fazer sinal por semáfora; K — Parai vosso navio imediatamente; L — Parai; tenho uma importante comunicação a fazer-vos; M — Tenho médico a bordo; N — Não; O — Homem ao mar; P — Sinal de partida no pôrto, içado no traquete, devendo todos voltar para bordo; Q — O estado sanitário do meu navio é bom; peço livre prática; R — Não tenho seguimento; podeis passar perto de mim com precaução; S — As minhas máquinas estão dando tôda a força atrás; T — Não corteis a minha proa; U — Correis perigo ou estais a caminho de uma situação perigosa; V — Preciso socorro; W — Preciso de assistência médica; X — Suspendei o que estais fazendo e prestai atenção a meus sinais; Z — Sinal de chamada geral, a navios ou estações costeiras.



Os sinais de três letras são de marcação (pela proa, pelo travez de Boreste, pela pôpa, pelo travez de Bombordo, assim como indicação de graus, rumos, azimutes. Os sinais de quatro letras são de identificação dos navios.

As Marinhas de Guerra têm códigos secretos e a nossa um sistema mnemônico, cada letra indicada por uma palavra (C-cruz, D-dedo, U-urso, W-vêve, etc.).

d) Conhecer o sistema de balizamento nos portos e as regras de salvaguarda da vida humana no mar.

BALIZAMENTO — Por meio de faróis, bóias e balizas, empregando formas e cores diferentes, é feito o balizamento nos portos e rotas de navegação, marcando acidentes perigosos e orientando os navegantes.

Os faróis são construções em forma de cone truncado, encimadas por um aparelho emissor de luz em fachos fixos, de lampejos ou ocultações, indicando posição aos navegantes. A identificação dos faróis é feita pelo número e duração dos lampejos, à noite, e pela forma e pintura, de dia. Os faróis pequenos não têm guarnição, mas apenas válvulas solares para seu funcionamento, acendendo-se à noite e apagando-se com o nascer do Sol. Não havendo Sol, por céu encoberto, a lanterna mantém-se acesa.

As bóias e balizas são empregadas no Brasil da seguinte forma:

1 — **Bóia ou baliza encarnada** — Para serem deixadas por BE por quem entra nos portos; quando luminosa a bóia exhibe luz encarnada com um lampejo ou uma ocultação por período; as balizas são hastes encimadas por uma esfera armilar.

2 — **Bóia ou baliza preta** — Para serem deixadas por BB por quem entra nos portos; a bóia emite um lampejo ou ocultação de luz branca por período; as balizas são encimadas por um tope cônico preto.

3 — **Bóia com faixas verticais pretas e brancas** — Indica o meio do canal, empregada na demarcação do local de espera de práctico ou de alinhamento de milha medida; quando luminosa a bóia exhibe luz branca, com dois lampejos ou duas ocultações por período.

4 — **Bóia ou baliza com faixas horizontais pretas e encarnadas** — Indicam perigos isolados; quando luminosa a bóia exhibe luz encarnada com dois lampejos ou duas ocultações por período; as balizas são encimadas por um tope cilíndrico.

5 — **Bóia ou baliza verde com as letras CS em branco** — Indicam a existência de casco soçobrado; a bóia luminosa emite luz verde com um lampejo ou ocultação por período; as balizas são hastes encimadas por um losango verde com as letras CS.

6 — **Bóia ou baliza branca** — Indicam alinhamento de qualquer natureza, sobre o qual não se deve fundear; quando luminosa, a bóia emite luz azul com um lampejo ou ocultação por período; as balizas são hastes encimadas por um disco branco.

Estes tipos de luz e pintura caracterizam os faróis ou faroletes quanto às suas funções.

A salvaguarda da vida humana no mar pode ser coletiva ou individual. As regras, em geral, são as seguintes:

1 — **Manobra com mau tempo** — Pode realizar-se «correndo com o tempo», isto é, recebendo o mar e o vento pela pôpa; ou «capeando», quando suporta o mau tempo aproada para o mar e o vento, aguentando-se com vagar.

2 — **Homem ao mar** — A embarcação deve interromper a marcha e procurar salvá-lo dando-lhe um salva-vidas e manobrando para atingir o local da queda, evitando ainda que a hélice o alcance.

3 — **Incêndio a bordo** — Prevenir o incêndio, cobrindo a madeira das estruturas com tinta incom-bustível e ter o mínimo de madeira à bordo; possuir compartimentos estanques, que isolem o fogo; manter extintores à mão mangueiras e bombas; izar o sinal DQ (tenho incêndio a bordo, necessito de auxílio imediato).

4 — **Reboque** — É a operação executada em favor de uma embarcação desarvorada ou sem movimentos; temos o barco «rebocador», o «rebocado» e o «cabo de reboque». O estabelecimento do cabo é ação que exige muita atenção e cuidado. Um cabo mais fino é lançado para puxar o que vai servir de reboque, fixando-se êste em lugar firme no rebocado e no eixo de rotação do rebocador, para não entrar manobras. As embarcações miúdas não devem dar reboque. Os rebocadores têm construção especial.

5 — **Abalroamento** — É um acidente de graves conseqüências e tôdas as precauções devem ser tomadas para a salvaguarda do pessoal, fechando-se os compartimentos estanques, preparando salva-vidas e botes, anotando o que fôr necessário para identificação da embarcação que colidiu, certificar-se das possibilidades de encalhe e lançamento do sinal SOS ou MAY DAY pelo rádio.

6 — **Encalhe** — São cuidados especiais a verificação dos calados e as sondagens em tôrno do barco, fundear a embarcação e determinar sua posição, procurar lugares de entrada d'água e vedá-los,

anotar a hora para verificação das marés e de seu aproveitamento, observar a marcha do tempo, diminuir o lastro, pedir auxílio, evitar pânico.

7 — **Cuidados pessoais** — Os casos de socorro de emergência já estão estudados no capítulo Saúde, especialmente os que se referem a hemorragias, fraturas e respiração artificial; os de salvamento nágua, na parte relativa a acidentes.

DO AR

a) Fazer um modelo sólido, em escala, de um avião e um aeromodelo avançado de elástico para voar no mínimo 20 segundos ou de motor, para voar no mínimo 40 segundos.

b) Saber o que é Latitude e Longitude e qual a sua utilidade em navegação aérea.

c) Conhecer a teoria geral do vôo e como teoricamente se dirige um avião, fazendo variar a posição das superfícies móveis da asa e da cauda.

A Editora Escoteira da União dos Escoteiros do Brasil acaba de dar à publicidade o manual «Provas da Modalidade do Ar», do Comissário Nacional de Escoteiros do Ar, Chefe Guy E. Burrowes. Trata-se de um opúsculo onde se encontram todos os ensinamentos relativos ao que acima se poderá exigir de ti como Escoteiro do Ar. Seria ocioso, desde que, com êste «Para Ser Escoteiro de 1ª Classe», podes adquirir o livro especializado, claro e completo, por módico preço, estarmos aqui a insistir no assunto, aliás de maneira muito limitada e modesta. Assim sendo, aconselho-te e solicitar o manual, mesmo que sejas apenas um Escoteiro.

RELIGIÃO

A — Para Escoteiros Católicos.

1 — Conhecer o valor dos sacramentos da Comunhão, da Ordem e do Matrimônio. 2 — Explicar porque a Eucaristia é a presença real de Cristo no meio dos homens. 3 — Ter o seu Missal, ao menos dominical, e saber usá-lo; saber arrumar um altar e como prepará-lo no acampamento. 4 — Apresentar um trabalho escrito sobre uma questão religiosa que mais lhe interesse (Na «Grande Pista», o Escoteiro encontrará um plano de concordância entre a Lei Escoteira e os Evangelhos). 5 — Ter um sacerdote a quem recorrer nas dificuldades religiosas e da própria vida espiritual. 6 — Depois da Jornada de 1ª Classe, completar o relatório com algo do que viu, lembrou e sentiu na sua caminhada, que tenha relação com a aventura do Cristo contada nos Evangelhos. (Ver «A Grande Pista»).

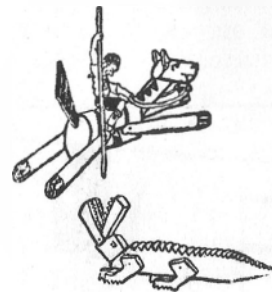
B — Para Escoteiros Evangélicos.

1 — Conhecer as principais datas do Cristianismo observadas pelo Evangelismo Brasileiro, conforme calendário mencionado adiante. 2 — Saber preparar um aspirante nas provas de religião para Escoteiro Noviço. 3 — I — Conhecer as principais confissões religiosas evangélicas e suas características mais acentuadas: a) Quanto ao Ministério;

b) Quanto ao govêrno, geral e local; c) Quanto ao oficialato leigo; d) Quanto ao ritual do culto. II — Conhecer algumas doutrinas fundamentais do Cristianismo.

C — Para Escoteiros Israelitas.

1 — Saber aprofundadamente o que se exigiu para as provas anteriores. 2 — Relatar os vultos e eventos principais da história judáica até os nossos dias. 3 — Explicar a disposição da Bíblia e informar sobre seu conteúdo. 4 — Ler e escrever hebraico e proferir de cór o «Kidush» e o «Kadish». 5 — Determinar os deveres (Bar Mitzva) para com a família, os estudos e o trabalho, a Pátria e o Judaísmo.



ORAÇÃO

Dái-nos fôrça, Senhor, para aceitar com serenidade tudo que não possa ser mudado.

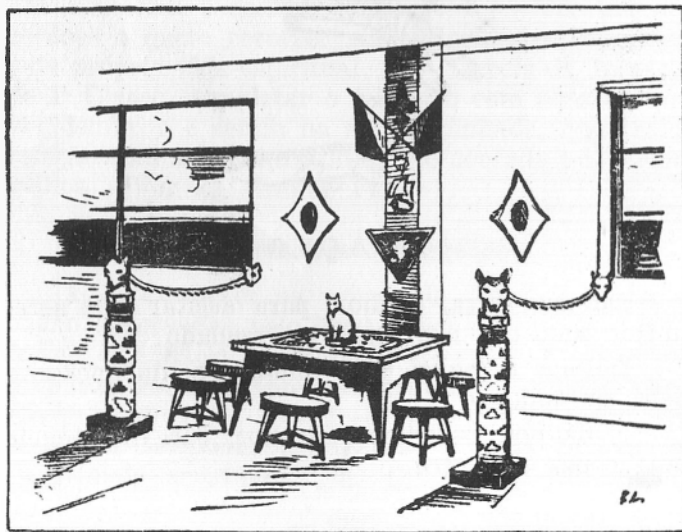
Dái-nos coragem para mudar o que possa e deva ser mudado.

E dái-nos sabedoria, Senhor, para distinguir uma cousa da outra.

ESTAGIO

Ter pelo menos um ano de Escoteiro, havendo participado de mais de dez noites de acampamento, incluindo os de fim de semana.

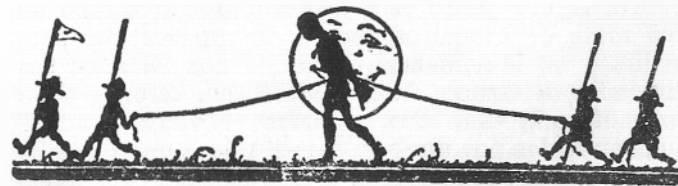
Como vês, em um ano poderás ser Escoteiro de 1ª Classe. Basta que te dediques ao Movimento, cumprindo a Lei e a Promessa e participando de tôdas as atividades da Tropa. Condição essencial é a vida de campo, nos acampamentos de férias ou de fim de semana, dentro das características do Escotismo, que é o Sistema de Patrulhas. As anotações de tua ficha, as observações do Monitor e do Chefe, dirão se estás habilitado no estágio para a 1ª Classe.



REVISÃO

Demonstrar que continua tendo os conhecimentos de Noviço e de 2ª Classe. Esta prova é a anti-penúltimã a ser tomada, quando já tiver passado nas 10 provas de 1ª Classe anteriores.

Já tens visto que o adestramento escoteiro é progressivo, dentro da ordem de dificuldades crescentes, partindo das experiências simples para as complexas. Aspirante ao ingresar na Tropa, Noviço depois de uma série de provas e atividades, Escoteiro de 2ª Classe (ou «meio Escoteiro», como dizia B.-P.) após um conjunto de experiências e de técnicas bem ajustadas à vida, chegas ao ponto desejado pelo rapaz de 13 a 15 anos, que é a conquista do distintivo de 1ª Classe. Percorreste um caminho, um terreno, deixando um vazio para trás? Certamente não. Galgaste uma escada, cujos degraus constituem garantia de tua estabilidade e permanência no tópo. Sabes o valor, a segurança e a posição dos degraus. E dás provas disso na revisão realizada por teu Chefe, em jogos e atividades bem programadas, nos quais mostrarás tuas experiências individualmente e na Patrulha, numa demonstração de que já és «um Escoteiro inteiro».



LEI E PROMESSA

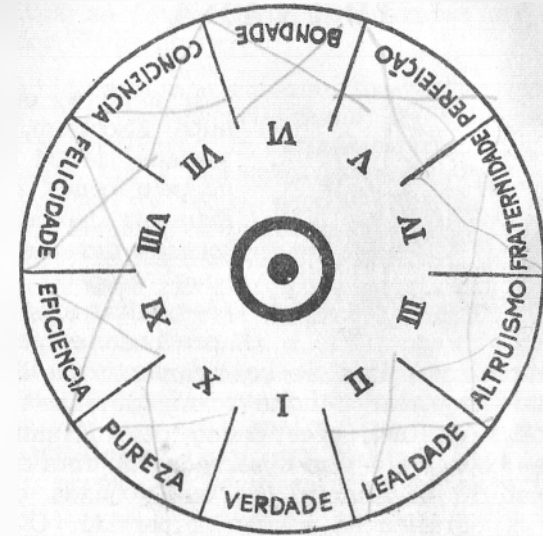
Antes de permitir que o Escoteiro faça a prova de Jornada, o Chefe do Escoteiro e a Côrte de Honra verificarão se o rapaz compreende e cumpre a Promessa e a Lei Escoteiras de acôrdo com sua idade e desenvolvimento; se é um bom membro de sua Patrulha e se no seu espírito escoteiro êle já é realmente um Escoteiro de 1ª Classe. (Esta prova é a penúltima a ser realizada).

A teu Chefe, que te tomou a Promessa ao seres admitido na Fraternidade Mundial dos Escoteiros, e que teve a nobre missão de te observar e guiar no cumprimento dos deveres estabelecidos pelo Escotismo, e à Côrte de Honra, constituída dos Monitores, que contigo conviveram durante um ano ou mais, sentindo o calor de teu entusiasmo e a dedicação de teus serviços, é que estão afetas as conclusões de tua promoção a Escoteiro de 1ª Classe.

Mas acima de tudo há dentro de ti um grande Juiz, a tua consciência, que te fará algumas perguntas valiosas.

Na figura junto está representado o tampo de uma mesa de Pioneiros, isto é, de rapazes que progrediram no Movimento, chegando aos 23 anos em atividades de Grupo. Está dividida em setores, cada um indicando uma das virtudes escoteiras exercitadas e vividas por um bom rapaz, talvez dos 7 aos 23 anos. Poderias sentar-te já e agora mesmo em todos

os ângulos? Em qual deles terias o direito de uma permanência mais demorada? Rogo a Deus que a Távola Redonda crie em teu espírito a eterna visão do Cavaleiro.



EFICIÊNCIA

A eficiência do Escoteiro é atestada por meio de cordões, obtidos nas seguintes condições: a) **Cordão Verde-Amarelo** — para seis especialidades, sendo obrigatória a de Primeiros Socorros. b) **Cordão Vermelho e Branco** — para doze especialidades, sendo obrigatórias as de Cozinheiro e Acampador.

JORNADA



Ir a pé, só ou com outro Escoteiro, numa jornada de 24 horas de, pelo menos, 23 quilômetros. No curso da jornada deve cozinhar suas próprias refeições, feitas num fogão improvisado ao ar livre.

Deve encontrar o local do acampamento que lhe fôr designado e passar a noite acampado. Deve cumprir tôdas as instruções dadas pelo Examinador sôbre as cousas a serem observadas na rota e fazer um relatório ou caderno de sua jornada com o esboço topográfico do trajeto percorrido. O Escoteiro do Mar deve fazer esta jornada parcialmente navegando, mas pelo menos 8 dos 23 quilômetros devem ser feitos a pé. Esta prova, a última a ser realizada, deve ser tomada pelo Comissário Distrital, que dará as instruções e a rota para a jornada e examinará as notas em rascunho feitas durante o percurso, logo após a chegada do Escoteiro. Após a jornada o Escoteiro pode passar a limpo seu relatório ou caderno e o esboço topográfico, mas os rascunhos e os trabalhos definitivos devem estar nas mãos do Comissário dentro de uma semana a contar da jornada. O Comissário Distrital pode nomear

alguém de sua confiança para tomar a prova, o mesmo podendo fazer o Comissário Regional, para os lugares em que não houver Comissário Distrital, sendo de preferência alguém que não pertença ao mesmo Grupo Escoteiro. Só em último caso será permitido ao Chefe Escoteiro do rapaz ser o Examinador desta prova.

A jornada é o coroamento das provas de 1ª classe. É a experiência maior da vida escoteira, desde a objetivação do natural espírito de aventura do jovem, até à execução de tarefas que o rapaz vem vivendo na Tropa, mas que exigem uma prova pessoal. Sômente os que viverem o Escotismo podem considerar-se seguros de bom êxito na jornada. E esta segurança não é apenas pessoal, mas envolve a confiança do Chefe, da Tropa e da família. O rapaz se desgarra da Patrulha e, em companhia de outro, assume a responsabilidade de viver um dia por conta própria. Bem sabes que a tarefa não é difícil, pois todo jovem quer ter a sua oportunidade, o momento de manifestar-se, de ser um homem. Para não fracassar, prepara-se espiritual e materialmente.

O primeiro cuidado é com o equipamento. Levarás o absolutamente necessário, evitando sobrecargas que prejudiquem a marcha. Sôbre uma mesa disporás tudo em boa ordem; uniforme completo, mochila, cobertor, saco de dormir, pelerine, barraca para dois; machadinha, sacho, faca; lanterna, velas, fósforo, marmita, prato, talher, cantil; material de higiene e de socorros de urgência; muda de meias, lenço, camisa; bússola, duplo-decímetero, transferidor, caderneta, lápis, caneta, borracha; linha, agulha; mantimentos para duas refeições e dois lanches de dois Escoteiros. Com teu companheiro repartirás os objetos de uso comum, dividindo o peso do equipamento.

Quando arrumares a mochila, deves colocar a roupa na parte que assenta em tuas costas, vindo os objetos duros por cima. O cobertor e a capa vão presos à mochila. No bernal irão as coisas de uso mais imediato. A marmitta, contendo parte do material de alimentação, irá presa à mochila por malotes. Depois de tudo arrumado, verificarás o ajustamento do material em teu corpo: comodidade, equilíbrio do pêso. E nada de material chocalhando. Pisando forte, observarás as condições de teus sapatos, cômodos e fortes, já usados.

Tendo sido prèviamente combinada com teu Chefe, deves renovar na carta as observações sôbre tua jornada, o caminho a seguir, a orientação, os rumos. Se te diriges a lugar desconhecido, é bom que anotes todos os pontos de referência por que te deves orientar: elevações, igrejas, vendas, obras de arte, conferindo no caminho os pontos anotados, para que te capacites do rumo certo a seguir.

Quando tiveres dúvidas, informa-te, de preferência com pessoas mais idosas e de aspeto respeitável. E não te esqueças de tua bússola, pois assim te exercitarás sempre em seu manejo. O Sol também vai te acompanhando e observarás sempre os seus movimentos, não apenas tirando proveito para a orientação, mas também perguntando-lhe as horas, servindo o relógio para a devida conferência.

Certamente o Chefe te recomendou certos detalhes do terreno, da Natureza e dos homens. Anotarás em teu caderno tôdas as observações, com hora e local, assim como as que constituírem interesse para ti e para o Grupo. Lembra-te sempre que fazes uma jornada e que não vais a um acampamento. Desta forma não te preocupes com o local a ser atingido e sim com a caminhada, que é um

pedaço de vida e precisa ser bem vivido, como fonte de alegria e experiência. O que poderás dizer do caminho é, muitas vêzes, mais interessante do que tudo quanto se passou no local de pernoite.

Outras recomendações poderão ser apontadas para tua orientação. Estás com boa saúde? Sentes-te bem? Podes realizar a jornada ou apenas tentar a obtenção de um certificado de 1ª classe? Teu espírito escoteiro te guiará nas respostas.

Não realizas uma prova de velocidade. Tens 24 horas de prazo. Não te mates. Descansa sempre que desejares.

Desde que tenhas de penetrar em terrenos particulares, entende-te com os proprietários. Procede de modo a imprimir-lhe confiança. Identifica-te, inicialmente, dando-lhe nome, Tropa e família. Pode ser um momento de novas e boas relações. Não te preocupes com hostilidades. Lembra-te de que o Escoteiro é cortês e trata de contornar a situação, dominando-a ou indo adiante sem deixar um desafeto. "Quem avança não quebra pontes atrás", diz a boa regra militar.

O Escoteiro é econômico e respeita o bem alheio. Isto para certas horas de tentação, porque o demônio às vêzes faz parte do equipamento. Antepõe-lhe Deus e a Lei.

O local de instalação de tua barraca deve ser bem escolhido: Sol e água fresca, pede o Escoteiro. Nada de sombras. Se desejas uma, sai de tua barraca e procura uma árvore acolhedora. Certifica-te se a lona resiste a intempéries, chuva e vento, se te abriga contra certos animais. Não deixes comida dentro da barraca; guarda-a convenientemente do lado de fora. Conserva à mão os objetos de necessidade imediata, como a lanterna e a faca. Prepara

tua cama de modo que possas repousar bem nas horas de folga. A lenha sêca será a garantia de tua comida. Feita a tua tarefa, trata de deitar-te cedo. Nada de conversas até tarde.

Finalmente, que companheiro escolheste para a jornada? Lembra-te do ditado: «Antes só, que mal acompanhado». Se pensas somente no dito: «Viagem de dois encurta caminho», poderás enganar-te redondamente. O companheiro deve ser cópia fiel de nossos ideais, de nossos anseios. Muitas vêzes poderá ter um temperamento diferente do nosso, o que pode servir de equilíbrio, se o caráter é bom. Sobretudo não escolhas um rapaz desanimado. A jornada é a aventura oficial do Escoteiro. Tem efeitos interiores pela satisfação de um instinto, de uma tendência, e exteriores pela natural ascensão que o escoteiro adquire na Tropa e junto aos pais. Ao ser narrada em casa, deve conter fatos e não imaginação.

Não te esqueças das regras de segurança conhecidas na 2ª classe, quer quanto ao percurso (sinais e regras de trânsito), quer quanto a animais e veículos.

Teu relatório deve ser obra realmente escoteira: claro, completo, conciso, limpo, perfeito e apresentado de acordo com as normas e modelos previstos pela técnica escoteira. Deverá ser acompanhado do material colhido como prova de observações, tais como rochas, folhas, frutos, animais.

Com tua assinatura entregarás ao Chefe o documento que valerá como demonstração de uma das melhores atividades de tua vida escoteira.

Na parte de topografia há modelo de um itinerário e de seu relatório.

ESCOTEIRO SÊNIOR DE 1ª CLASSE



Para ser Escoteiro Sênior de 1ª Classe e conquistar o respectivo distintivo, deve o candidato prestar as provas da Regra 15-5. (São, de acordo com o P.O.R., as que acabam de ser explicadas aos candidatos a Escoteiro de 1ª Classe).

Para conquistar a Insignia da Modalidade, o Escoteiro Sênior deve satisfazer às seguintes condições: 1) Ser Escoteiro Sênior de 1ª Classe; 2) Possuir a especialidade sênior de Aventureiro; 3) E mais duas especialidades seguintes, conforme sua Modalidade:

Correia de Mateiro — (para a Modalidade Básica) — a) a de Mestre de Campo ou a de Pioneiro; b) e uma das seguintes, à sua escolha: Lenhador, Rastreador, Naturalista, Meteorologista e Astrônomo.

Insignia Naval — (para Escoteiros do Mar) — a) a de Marinheiro ou a de Timoneiro; b) e uma das seguintes, à sua escolha: Mestre Pescador, Naturalista, Meteorologista e Astrônomo.

Insignia de Aeronauta — (para Escoteiro do Ar) — a) a de Mecânico Aéreo ou a de Navegador Aéreo; b) e uma das seguintes à sua escolha: Planador Aéreo, Naturalista, Meteorologista e Astrônomo.

ESCOTEIRO DA PÁTRIA

Escoteiro da Pátria é o mais alto grau de distinção e eficiência que um rapaz pode alcançar antes dos 18 anos de idade. Outrora, pelas velhas regras, podia o Escoteiro conquistar o distintivo; pelo P.O.R. somente o Escoteiro Sênior pode atingir tal distinção. Na verdade os requisitos estão normalmente além das condições de uma pessoa menor de 15 anos.

Os requisitos são os seguintes: 1) Ser Escoteiro Sênior de 1ª Classe; 2) Possuir a Insígnia de sua Modalidade; 3) Possuir quatro especialidades seniores de Serviço Público, sendo obrigatória a de Socorrista; 4) Ser especialmente recomendado pelo Chefe de Escoteiros Seniores e da Côrte de Honra da Tropa Sênior, afirmando que o Escoteiro Sênior compreende e cumpre a Promessa e a Lei Escoteiras de acôrdo com a sua idade e desenvolvimento, que é um bom membro de sua Patrulha e que possui um elevado espírito escoteiro, digno de ser distinguido com o título de Escoteiro da Pátria.

A concessão do título de Escoteiro da Pátria é outorgada pela Comissão Executiva Nacional, sendo conferido ao Escoteiro Sênior um diploma assinado pelo Escoteiro-Chefe, que lhe dará direito ao uso do respectivo distintivo.

A proposta de concessão do título de Escoteiro da Pátria deve estar instruída com a ficha escoteira do proposto, com tôdas as informações sobre suas atividades no Movimento, Classe, Especialidades e Insígnias conquistadas, Graduações e Cargos que desempenhou, por onde se verifique o atendimento dos requisitos exigidos pelo P.O.R., bem como ter anexa a declaração do Chefe e da Côrte de Honra, assinada pelos declarantes, e uma fotografia do Escoteiro Sênior uniformizado, sem chapéu, tamanho carteira de identidade ou pasaporte. Esta proposta

será enviada à Direção Nacional através do Chefe do Grupo, do Comissário Distrital e do Comissário Regional, que verificarão os dados enviados e consignarão sua opinião sobre a concessão do título.

Após ter conquistado o distintivo de Escoteiro da Pátria, o Escoteiro Sênior pode qualificar-se para o Cordão Dourado, completando o total de 15 especialidades seniores. O direito ao uso do Cordão Dourado é dado pelo Comissário Regional, que comunicará a concessão à Direção Nacional.

TEU DEVER DE AGORA EM DEANTE É
ESTAR ALERTA PARA SERVIR

ORAÇÃO PATERNA

General Douglas Mac Arthur

DAI-ME um filho, Senhor, que seja forte bastante para saber quando é fraco e suficientemente bravo para ousar enfrentar a si mesmo quando estiver com medo; que seja orgulhoso e ativo quando honestamente vencido e humilde e generoso na vitória.

DAI-ME um filho cujos desejos não tomem o lugar das obrigações; um filho que se conheça e que saiba que o conhecimento de si mesmo é a pedra fundamental de toda sabedoria.

GUIAI-O, suplico-Vos, não pelos caminhos das facilidades e do conforto, mas sob o acicate das dificuldades e das exigências morais. Que ele saiba manter-se de pé nas tempestades e saiba ser compassivo para com os que fracassam.

DAI-ME um filho cujo coração seja puro e cujos objetivos sejam elevados; um filho que se domine antes de procurar dominar os outros; que se preocupe com o futuro, sem nunca esquecer o passado.

E, depois que lhe houverdes concedido todos êsses dons, dai-lhe também, suplico-Vos, bastante senso de humor, de modo que possa ser sério sem levar-se demasiadamente a sério. Dai-lhe humildade, para que possa lembrar-se da simplicidade da verdadeira grandeza, do espírito esclarecido da verdadeira sabedoria e da ternura da verdadeira fortaleza. Então, eu, seu pai, poderei murmurar: NÃO VIVI EM VÃO.



Enderêço do autor:

FRANCISCO FLORIANO DE PAULA

Rua Professor Magalhães Drummond, 97 — Telefone 2-1795

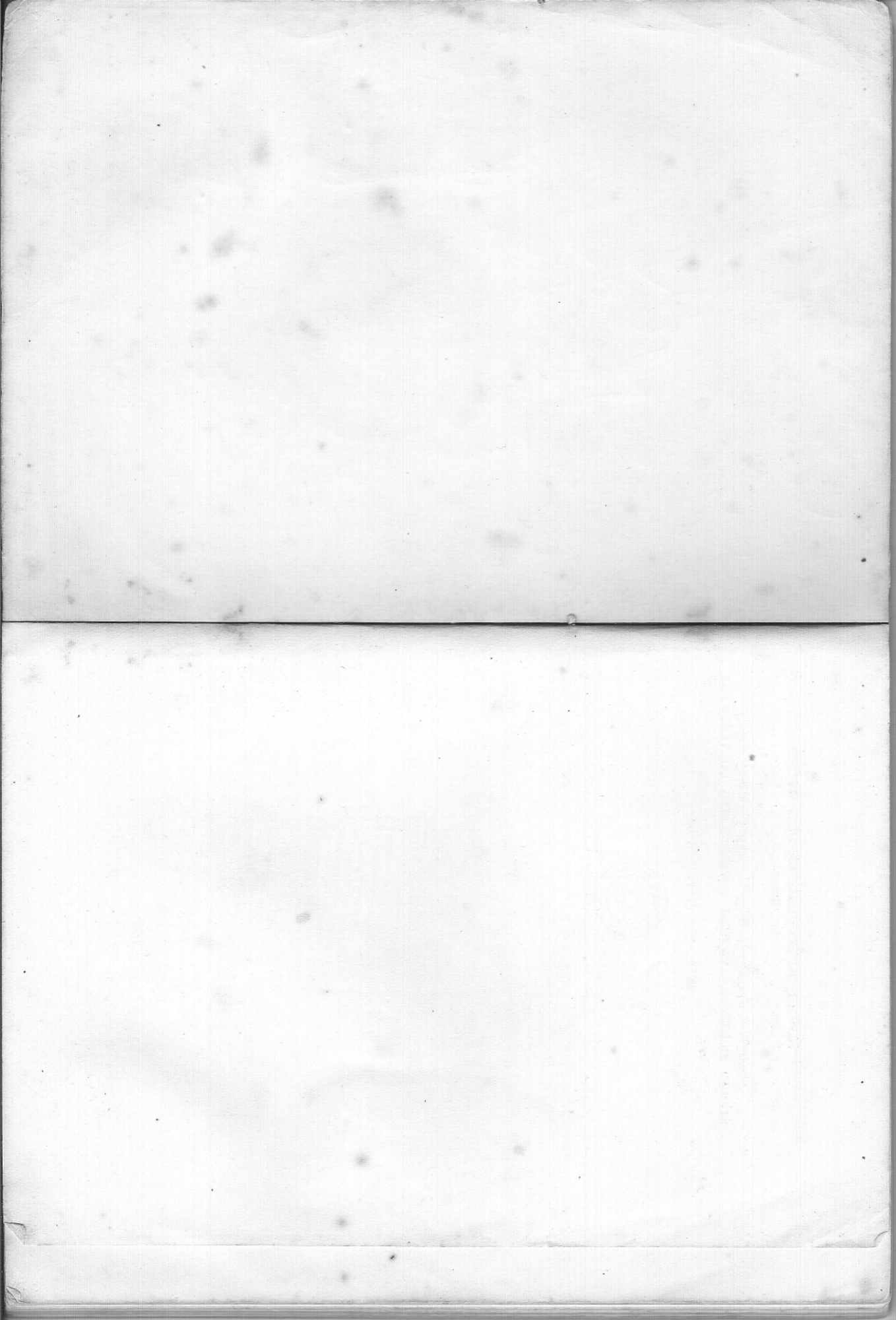
BELO HORIZONTE — MINAS GERAIS — BRASIL



PUBLICAÇÃO Nº 445

IMPRESA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Caixa Postal 1.621 — Belo Horizonte — Brasil

Edição da
UNIAO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

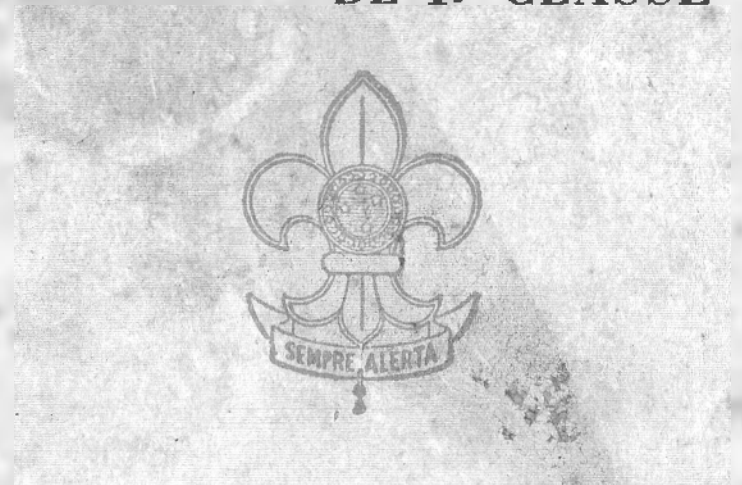


FRANCISCO FLORIANO DE PAULA

PARA SER

ESCOTEIRO

DE 1.^a CLASSE



EDITORA ESCOTEIRA
DA

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

Av. Rio Branco, 108 — Ed. Martinelli - 3.º andar

Caixa Postal, 1734 — Rio de Janeiro — Estado da Guanabara