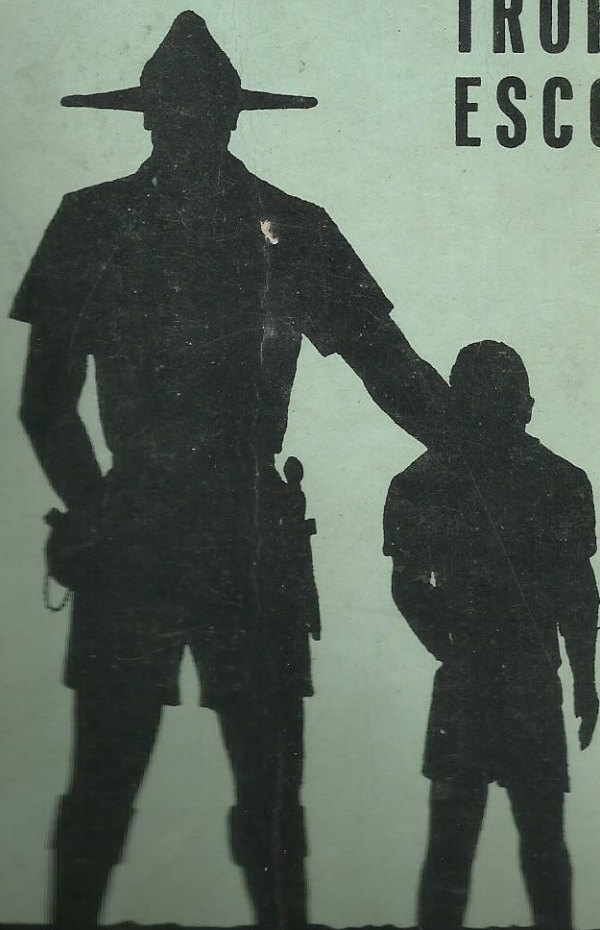


Chefe Binns

SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO

**INICIANDO  
UMA  
TROPA  
ESCOTEIRA**



COLEÇÃO DIVULGAÇÃO  
1962

**INICIANDO  
UMA  
TROPA  
ESCOTEIRA**

*Aarão Pimentel Cheskis - Orestes Pero*

**COLEÇÃO DIVULGAÇÃO**

**1962**



*O presente trabalho, de autoria do Assistente Técnico do Departamento Nacional do SESC, Chefe Escoteiro Aarão Pimentel Cheskis, e do Deputado Chefe de Campo Orestes Pero, da Região Escoteira de São Paulo, é editado pelo SESC como uma contribuição ao desenvolvimento do escotismo no Brasil em cumprimento aos termos do Convênio estabelecido entre o SESC e a UEB.*

*A Comissão Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil, tendo em vista o Parecer da Comissão Nacional de Orientação e Educação, decidiu, em sua reunião de 12 do corrente, autorizar a publicação do livro "Iniciando uma Tropa Escoteira", considerando-o de uso oficial nos Grupos Escoteiros de acôrdo com a allnea "h" da Regra 7-11 do P.O.R.*



*Os Planos de Reuniões, visando auxiliar o nôvo Escotista nas suas funções, vêm trazer uma contribuição valiosa à aplicação dos métodos de BADEN-POWELL.*

*Num momento histórico em que os Movimentos da Juventude constituem o centro das preocupações dos educadores, é extremamente oportuno que se divulguem os meios de se obter boa organização, da qual depende em parte o bom espirito das tropas.*

*Regoziamo-nos, pois, com o aparecimento dêste livro — INICIANDO UMA TROPA ESCOTEIRA —, que vem suprir uma lacuna, e felicitamos os autores por mais esta brilhante prova de lealdade ao Movimento Escoteiro.*

MARIA JUNQUEIRA SCHMIDT

*Pretendemos, com este livro, auxiliar os Escotistas novos no Movimento interessados em iniciar uma Tropa Escoteira. Nesta publicação, irão encontrar dois meses de reuniões feitas especialmente para levar os rapazes à Promessa Escoteira.*

*Esclarecemos que nosso objetivo não foi tolher a capacidade imaginativa do Chefe novo, mas sim facilitar em muito o seu trabalho e ao mesmo tempo ajudá-lo nos próximos passos que deverá dar para adestrar os rapazes nas 2.<sup>a</sup> e 1.<sup>a</sup> classes.*

*Não poderíamos perder a oportunidade para agradecer a todas as pessoas que nos incentivaram na feitura deste trabalho, todas, temos a certeza, com a idéia de FORMAR HOMENS COM ATIVIDADES ESCOTEIRAS.*

*Felicidades e Bom Campo !*

**AARÃO P. CHESKIS — ORESTES PERO**



## Í N D I C E

Algumas explicações .....	13
Provas de Noviço (seção 15 - P.O.R.) .....	15
1. <sup>a</sup> Reunião.....	19
Escotismo — B-P. — Hasteamento e arriamento da Bandeira — Falcassa e nó de escota	
2. <sup>a</sup> Reunião.....	29
Sinais manuais — Nós direito e volta redonda com cotes — Bandeira Nacional — Sinal escoteiro e sau- dação	
3. <sup>a</sup> Reunião.....	37
Promessa — Sinais de pista — Apêrto de mão, lema e grito — Higiene	
4. <sup>a</sup> Reunião (excursão) .....	47
Nós volta do fiel e Lais de guia — Barraca — Uni- forme e distintivos — Maca — Passo escoteiro	
5. <sup>a</sup> Reunião.....	59
Higiene — Nós volta da ribeira e volta do salteador — Hino Nacional — Lei escoteira	
6. <sup>a</sup> Reunião.....	67
Hino à Bandeira — Curativo e ferimento — Lei e promessa	
7. <sup>a</sup> Reunião.....	71
Sinais de pista — Nós — Curativo e maca — Conse- lho de patrulha	
8. <sup>a</sup> Reunião (excursão) .....	75
9. <sup>a</sup> Reunião.....	79
Investidura dos aspirantes	
10. <sup>a</sup> Reunião.....	83
Amarras quadradas — Kim pelo olfato — Hino Alerta — Primeiros socorros — Nó de correr	
Apêndice A .....	87
Provas de religião	
Bibliografia .....	91



## ALGUMAS EXPLICAÇÕES

- Antes da leitura dêste livro, temos a certeza de que o nôvo Escotista já consultou o livreto “Como organizar um Grupo Escoteiro” e já tomou tôdas as providências necessárias junto ao Comissário Distrital.
- O Escotista não deve esquecer que para principiar uma Tropa Escoteira oito rapazes é o número ideal e recomendado. Dez rapazes parece-nos o máximo possível.
- A trilha do Escotismo é longa, porém cheia de surpresas agradáveis; portanto, não há razão para se querer principiar com um grande número de rapazes, o que prejudicará o adestramento que se pretende dar.
- Funcione, no início, como o Monitor dos rapazes, que muito se beneficiarão com isso, já que no futuro êles serão os Monitores e Sub-Monitores das Patrulhas que se organizarem. Sendo os Monitores líderes dos seus Escoteiros, assim como você o é dos seus Monitores, é certo de que êstes, quando se virem nessa situação, irão valer-se dos mesmos métodos empregados por seu Chefe em seu adestramento, ou melhor, seguirão seu exemplo.

Por isso, o exemplo pessoal do Chefe, tanto na parte técnica do Escotismo como na parte moral, é, certamente, o melhor argumento de que o mesmo se utilizará para fazer com que seus rapazes sejam realmente ESCOTEIROS.

- Recomendamos fortemente que se realize, com os componentes da Patrulha inicial, o Conselho de Patrulha, para habituar os rapazes a ouvir as opiniões dos demais antes de tomar uma decisão e, outrossim, saber das necessidades individuais dos componentes da Patrulha.



- Os Escotistas dos ramos de Mar e Ar podem fazer algumas adaptações nas reuniões para introduzir as provas dos respectivos ramos.
- Só poderá fazer a Promessa Escoteira o rapaz que tenha passado em TÔDAS AS PROVAS. O Escotista deverá levar em conta na passagem das provas a CAPACIDADE, INTELIGÊNCIA e BOA VONTADE dos rapazes. Procurará levar em conta o esforço do rapaz para não prejudicá-lo. Porém isso não quer dizer que deverá diminuir os padrões exigidos nas provas.

Deve exigir o máximo possível de cada um. Passar em uma prova significa saber tôda a matéria que a prova contém. Se a prova é prática, deve fazê-la praticamente e não apenas descrever como fazer.

Nas provas escolares o rapaz só precisa saber o que consta do ponto sorteado.

No Escotismo, ao contrário, o rapaz deve saber tôda a matéria.



## PROVAS DE NOVIÇO

(P.O.R. — Adestramento Escoteiro — Seção 15)

### 1) — ESCOTISMO

- a) Ter ouvido ou lido uma breve narração sôbre a vida do Fundador B-P. e sôbre a história do Escotismo e da Fraternidade Mundial Escoteira;
- b) Conhecer o Sinal Escoteiro, a Saudação, o Apêto de Mão, o Lema, o Grito de Saudação da União dos Escoteiros do Brasil e os sinais manuais para formaturas;
- c) Conhecer o uniforme escoteiro e o Sistema de Distintivos de Adestramento.

### 2) — CIDADANIA

- a) Desenhar a Bandeira Nacional, conhecer o seu simbolismo, saber içá-la e arriá-la e as honras que lhe são devidas;
- b) Saber cantar em conjunto o Hino Nacional e o Hino à Bandeira.

### 3) — SAÚDE

- a) Conhecer os principais cuidados de higiene individual;
- b) Saber tratar de um ferimento e aplicar um curativo com os cuidados necessários para evitar uma infecção;
- c) Saber improvisar u'a maca.



#### 4) — PIONEIRIA

- a) Saber falcassar um cabo, fazer os seguintes nós conhecendo as suas aplicações e seus nomes : direito, escota, volta do fiel, volta da ribeira, volta redonda com cotes, lais de guia e volta do salteador.

#### 5) — OBSERVAÇÃO

- a) Conhecer pelo menos 11 sinais de pista ou de estrada usados pelos Escoteiros e fazer ou seguir uma pista de 800 metros usando estes sinais.

#### 6) — MODALIDADE

##### Básica :

- a) Fazer 1.600 metros em passo Escoteiro, em mais ou menos 12 minutos, sem se cansar e mostrando regularidade de tempo (diferença de um minuto no máximo) em 2 tentativas com intervalos de uma semana;
- b) Escolher o local para armar uma barraca, levando em conta o terreno e a direção do vento.

##### Mar :

- a) Nadar 50 metros;
- b) Saber de onde vem o vento e para onde corre a maré;
- c) Saber empatar e iscar um anzol.

##### Ar :

- a) Conhecer a nomenclatura geral de um avião;
- b) Saber determinar a direção do vento reinante e o meio próximo de indicá-lo de dia e à noite a um piloto que procure aterrisar.

**7) — RELIGIAO**

- a) Prestar as provas de seu credo religioso, de acordo com a alínea "d" de Regra 3-2 (VEJA APÊNDICE A).

**8) — LEI E PROMESSA**

- a) Conhecer a Lei e a Promessa Escoteira, explicando-a satisfatoriamente.

Esta prova é prestada ao Chefe de Escoteiro e só pode ser feita depois que o rapaz passar em todas as outras provas.



## 1.ª REUNIAO

1) — JÓGO — “Apanha”	10 min.
2) — CONVERSA SÔBRE O ESCOTISMO	15 min.
3) — JÓGO — “Conhecendo o Escotismo”	10 min.
4) — CONVERSA SÔBRE B-P.	20 min.
5) — JÓGO — “Você conhece a Bandeira?”	10 min.
6) — INSTRUÇÃO SÔBRE HASTEAMENTO E ARRIAMENTO DA BANDEIRA	20 min.
7) — JÓGO — “Cavaleiros amarrados”	10 min.
8) — FALCASSA E NÓ DE ESCOTA	15 min.
9) — JÓGO — “Olhando para trás”	10 min.

### Material a ser usado nesta Reunião

Retrato de Baden-Powell  
Bandeira Nacional  
Adriça  
Cabos de 3 metros  
Cordel para falcassa  
Bandeiras Nacionais de papel  
Tesoura

#### 1) — JÓGO — “Apanha”

Cada rapaz com um cabo. E feito um círculo no chão. Os rapazes devem depositar ali o cabo. O Escotista ou um dos seus Assistentes dirige umas vozes de ordem unida. À voz de “apanha” os rapazes devem procurar tirar um cabo do círculo. À medida que o



jôgo vai correndo são retirados cabos. Os rapazes que não conseguem pegar ficam de lado observando. Vence o rapaz que conseguir ir até o fim.

## 2) — CONVERSA SÔBRE O ESCOTISMO

### a) o que é ?

ESCOTISMO é um jôgo cheio de atividades interessantes e agradáveis ao ar livre, desenvolvido nos campos, nas florestas, nas montanhas, nos rios e no mar, que proporciona aos rapazes um meio de se tornarem capazes de servir a Deus, à Pátria e aos seus semelhantes de maneira alegre, divertida e simples.

Nêle os rapazes encontram oportunidade de satisfazer os seus desejos, isto é, contar com um grande número de companheiros, de viver como antigos exploradores em plena natureza, aprendendo uma infinidade de coisas agradáveis que lhes serão úteis não só a si como a seus semelhantes.

O Escotismo é o maior Movimento de jovens que existe no mundo, contando atualmente com quase dez milhões de membros espalhados por tôdas as nações civilizadas e livres.

Todos os Escoteiros, sem distinção de raça, côr, religião e classe, praticam as mesmas atividades, seguem a mesma Lei e fazem a mesma Promessa, Promessa que todos fazem ao serem admitidos na Grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros.

### b) origem

O primeiro acampamento escoteiro foi realizado por Baden-Powell com vinte rapazes, na Ilha de Brownsea, em 1907. Depois da realização desse acampamento, completando as anotações das experiências que adquiriu na Índia e na África como Oficial do Exército e as de suas aventuras no tempo de rapaz, B-P. (apelido com que carinhosamente os Escoteiros chamam o fundador do Movimento) escreveu um livro ao qual deu o nome de ESCOTISMO PARA RAPAZES, publicando-o em 1908.



Com a publicação desse livro, tendo os rapazes pôsto em prática as atividades nêle contidas, o Escotismo espalhou-se pela Inglaterra e logo após pelo mundo todo.

No Brasil o Escotismo foi introduzido no Rio de Janeiro por alguns Sub-oficiais da Marinha, no ano de 1910, com a organização do CENTRO DOS BOYS SCOUTS DO BRASIL.

Em 1912 foram fundadas em São Paulo várias organizações escoteiras, as quais deram origem à Associação Brasileira de Escoteiros, oficializada em 1914.

Dessa data em diante, o Escotismo espalhou-se pelo Brasil afora, sendo fundadas várias Associações e Federações, reiniciando-se também o movimento no Rio de Janeiro.

Por iniciativa da Federação dos Escoteiros do Mar, organizada em 1921, e da Associação dos Escoteiros Católicos do Brasil, uniram-se as entidades existentes no Rio de Janeiro, fundando-se então a UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL no dia 4 de novembro de 1924, à qual mais tarde se filiaram tôdas as organizações escoteiras existentes no Brasil.

Por Decreto Federal de 23 de julho de 1928, sob o número 8.828, passou a UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL a ser a Entidade máxima do Escotismo no Brasil.

### 3) — JÓGO — “Conhecendo o Escotismo”

Os rapazes, sentados em círculo, são numerados.

O Chefe e seus Assistentes, também sentados no círculo, fazem perguntas dirigidas a um determinado rapaz. Se êste errar a resposta, um outro que sabe diz: “Não concordo”, e diz a resposta certa. Exemplo: N.º 1 — Em que ano foi realizado o 1.º acampamento escoteiro ?

N.º 1 — em 1920.

N.º X — “Não concordo”, foi em 1907.  
e assim por diante...

### 4) — CONVERSA SÔBRE B-P.

O Fundador do Escotismo foi ROBERT STEPHENSON SMYTH BADEN-POWELL — Lord BADEN-POWELL OF GILWELL, um grande general inglês, muito amigo dos rapazes e jovens, que, ao



voltar da campanha da África, na qual se distinguira como comandante da defesa de Mafeking, quis auxiliar seus jovens compatriotas a se divertirem de uma maneira sã e proveitosa.

B-P. nasceu em Londres a 22 de fevereiro de 1857. Após a conclusão do curso secundário ingressou no exército inglês, sendo destacado para servir na Índia, no 13.º Regimento dos Hussardos.

Na Índia teve oportunidade de se dedicar inteiramente à prática do escotismo, isto é, do reconhecimento e da exploração, e que lhe valeu várias promoções.

Tempos depois foi servir na África do Sul, onde se destacou como grande comandante e reconhecedor, principalmente na guerra do Transval, tendo comandado a resistência em Mafeking.



Nessa campanha, como dispunha de poucos homens para enfrentar um inimigo muito mais numeroso, arregimentou os rapazes de mais de doze anos e os utilizou para vários serviços da retaguarda, tais como guardas, estafetas, ajudantes de ordens etc.

Ao regressar à Inglaterra, após a vitória, interessou-se pelas atividades levadas a efeito por várias entidades que lidavam com rapazes, tendo organizado o primeiro acampamento em 1907, na Ilha de Brownsea, e publicado em 1908 o livro de sua autoria "ESCOTISMO PARA RAPAZES", o que o fez abandonar a carreira militar (ocupava nesta ocasião o destacado cargo de Inspetor Geral da Cavalaria) para dedicar-se exclusivamente ao Escotismo, que nascera com a publicação do seu livro.

Foi sempre um homem de atividade intensa, quer na vida militar quer na de Escoteiro. Na primeira, de permeio com as batalhas, encontrava sempre tempo para se dedicar à caça, aos desenhos, a música e ao teatro. Em tôdas estas artes demonstrou sempre ser um grande artista.

A fim de estimular e orientar a prática do Escotismo e travar amizade com seus adeptos, que o adoravam, B-P. fez várias amizades percorrendo o mundo todo em companhia de sua espôsa.



Em 1929, durante a realização de um grande acampamento internacional (JAMBOREE), os escoteiros aí reunidos aclamaram-no o ESCOTEIRO-CHEFE MUNDIAL.

Aos oitenta e quatro anos, em Kênia, na África do Sul, faleceu no dia 8 de janeiro de 1941.

A vida dêste grande amigo da juventude foi cheia de interessantes aventuras que todos os escoteiros devem conhecer, devido à grande lição que nos dá sôbre como se pode ser feliz.

#### 5) — JÔGO — “Você conhece a Bandeira?”

Cada Escoteiro recebe duas Bandeiras Nacionais de papel, cortadas como para um jôgo quebra-cabeça.

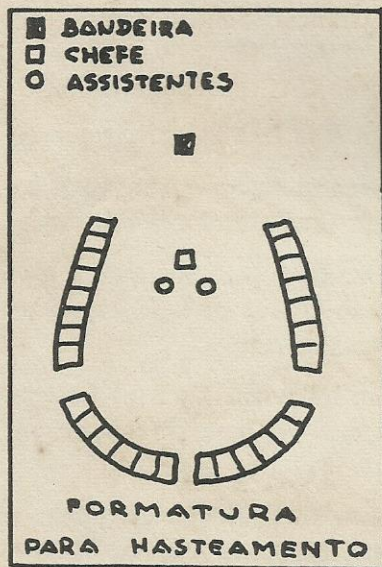
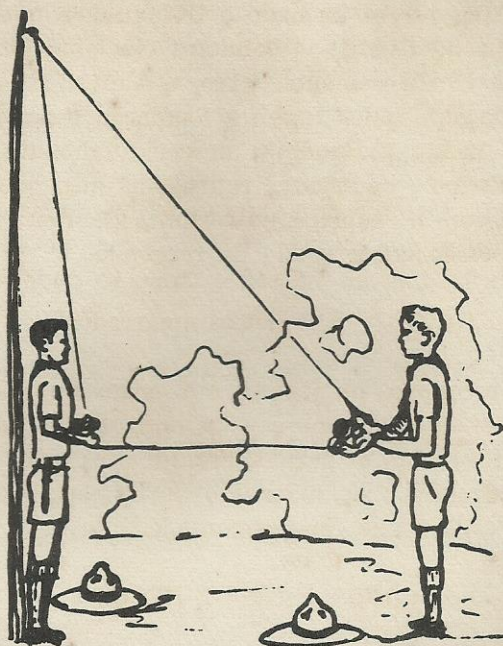
Ver qual o escoteiro que consegue armá-la mais rápida e corretamente.

#### 6) — INSTRUÇÃO SÔBRE HASTEAMENTO E ARRIAMENTO DA BANDEIRA.

##### Hasteamento

- a) Verificar se o mastro tem adriça e se esta corre livremente.
- b) Os escoteiros (quando uniformizados) tiram o chapéu e colocam-no no chão (toque civil em uma cerimônia militar).
- c) Não há necessidade de abrir a Bandeira para ver qual o lado que vai subir, pois na tralha (pano branco do lado esquerdo) deve existir uma marca na parte superior.
- d) Após o nó (escota alceado), quem irá puxar a adriça fica paralelo ao mastro, e quem está com a Bandeira põe-se em posição de maneira a formar um triângulo isósceles.
- e) Quando a Bandeira estiver pronta, o rapaz que vai puxar a adriça diz ao Chefe: “Bandeira Nacional Pronta”.





f) O Chefe comanda “Tropa Alerta!”, “À Bandeira em Saudação”.

Todos fazem a saudação e a Bandeira sobe.

g) Ao atingir o tope, a voz de comando é “Tropa Firme”, após o que os rapazes amarram a adriça no mastro, colocam o chapéu, fazem a saudação e voltam aos seus lugares.

#### Arriamento

a) Os rapazes fazem a Saudação, colocam o chapéu no chão e desamarram a adriça.



- b) Após terem formado o triângulo, o que fôr puxar a adriça diz ao Chefe: “Bandeira Nacional Pronta”.
- c) O Chefe comanda “Tropa Alerta!”, “À Bandeira em Saudação”, todos fazem a Saudação e a Bandeira desce.
- d) Quando a Bandeira descer totalmente comanda-se “Tropa Firme”, os rapazes retiram os nós, dobram a Bandeira, colocam o chapéu e entregam a Bandeira ao Chefe, ou a outra pessoa encarregada de recebê-la.

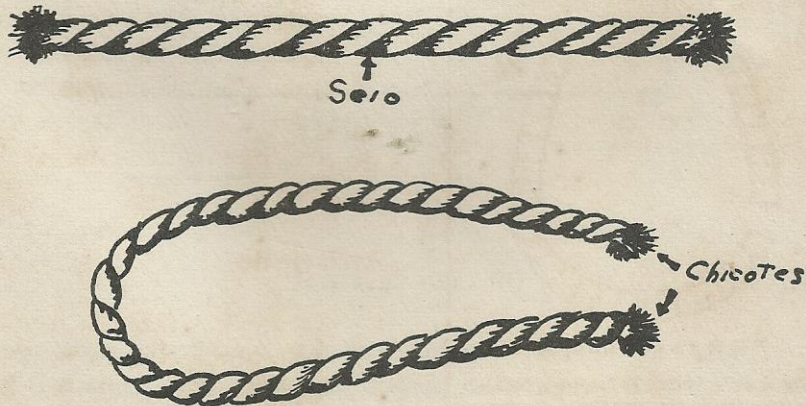
7) — **JÓGO** — “Cavaleiros amarrados”

Dois escoteiros de joelhos e as mãos no chão, olhando em direções opostas, atuam como cavalos; outros dois montam nos “cavalos” e, firmando-se com as pernas, estendem as mãos para trás e seguram as do adversário. As mãos são amarradas. Ao sinal, começam a puxar. Perde o que fôr desmontado.

8) — **FALCASSA E NÓ DE ESCOTA**

Fazer nós é uma necessidade para os escoteiros, pois na maior parte de suas atividades necessitarão conhecer os nós e principalmente saber fazê-los em qualquer circunstância: vendados, às costas etc.

A corda para o escoteiro tem o nome de CABO, denominando-se a parte central de SEIO e de CHICOTES as extremidades.





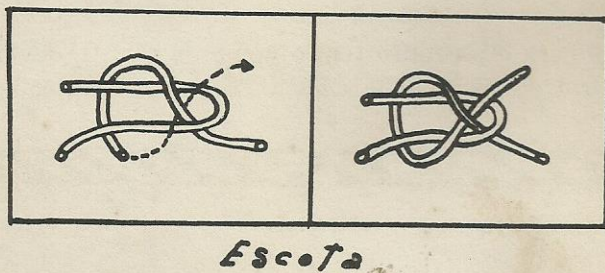
Os cabos podem ser de algodão, sisal, cânhamo etc. Mais tarde falaremos mais detalhadamente sôbre isso.

Os cabos, principalmente os de sisal, após algum uso, costumam abrir-se nos chicotes, daí a necessidade de amarrá-los para que não se desfaçam e atrapalhem a feitura dos nós.

Esta amarração nos chicotes do cabo chama-se FALCASSA, e é feita do seguinte modo :



O nó de escota é usado para emendar cabos de diâmetros diferentes. Na Bandeira usamos o Escota Alceado para facilitar a retirada do cabo.



### 9) — JÔGO — “Olhando para trás”

Para êste jôgo o Chefe ou um dos Assistentes deve preparar uma “\*carta de prego” com perguntas sôbre o Escotismo e B-P.



Seqüência do jôgo :

Após entregar a carta a todos, dê a saída ao jôgo.

Respondida a carta de prego, o rapaz sai correndo para desenhar a Bandeira Nacional em um quadro já preparado. Terminando, corre ao mastro da Bandeira, falcassa a adriça e dá o nó de escota na Bandeira (não Nacional) que já está preparada.

Vence o rapaz que fizer tudo no menor tempo e certo:

---

\* Carta de prego significa: INSTRUÇÕES DADAS EM ENVELOPE FECHADO QUE SÓ DEVE SER ABERTO EM DETERMINADO MOMENTO OU LUGAR.



## 2.<sup>a</sup> REUNIÃO

1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO	10 min.
2) — JÔGO — “Círculos cruzados”	5 min.
3) — SINAIS MANUAIS — Instrução	15 min.
4) — PRÁTICA SÔBRE SINAIS MANUAIS	10 min.
5) — NÓS — DIREITO E VOLTA REDONDA COM COTES	10 min.
6) — JÔGO — “Faça os nós”	5 min.
7) — A BANDEIRA NACIONAL E O SEU DESENHO	20 min.
8) — SINAL ESCOTEIRO E SAUDAÇÃO	15 min.
9) — JÔGO — “Como vai?”	5 min.
10) — OLHANDO PARA TRÁS	15 min.
11) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO	10 min.

### Material a ser usado nesta Reunião

Bandeira Nacional

Adriça

Desenhos dos Sinais Manuais

Cabos de 3 metros de algodão : cinza e branco

Desenhos das saudações.

### 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

Pela primeira vez a Tropa irá fazer o hasteamento da Bandeira Nacional. Servirá não somente para adestramento técnico dos rapazes como também para iniciar a rotina que a Tropa deverá ter por toda a sua vida, isto é, hasteando a Bandeira no início da reunião.



A Inspeção é feita não somente para uma boa vivência da Lei "O escoteiro é limpo de corpo e alma" como também para induzir nos rapazes a boa apresentação, com ou sem uniforme.

A oração servirá para lembrar aos rapazes os seus Deveres para com Deus, sem ser um substituto para as suas obrigações religiosas.

### ORAÇÃO

"Senhor: nós que aqui estamos reunidos, procurando cada vez mais ligar os traços de união que devem existir entre todos os povos, pedimos a Tua graça, para que este traço seja cada vez mais forte".

### 2) — JÓGO — "Círculos cruzados"

Cada jogador tem um pedaço de giz, de cor diferente dos demais, e tenta riscar quantas cruces puder dentro de qualquer círculo, exceto o seu. Deve, também, tomar conta do seu círculo. Os círculos serão riscados no chão antes do jogo. Não há outras regras e sessenta segundos para cada jogada é o suficiente. (Cruz é a interseção perpendicular de duas linhas).

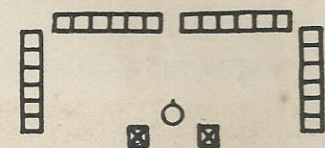
### 3) — SINAIS MANUAIS

No Exército, o grupamento é conduzido de um lado para outro sob as altas vozes de comando ou toques de cornetas e apitos.

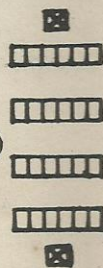
Em outras atividades juvenis, as turmas são conduzidas por apitos ou vozes.

Nós usamos para o comando os sinais de braço. Com isso podemos nos mover rapidamente e em boa ordem, evitando a má impressão causada pelos gritos, ruídos de apitos, vozes de comando etc.

Hoje vamos ensinar 4 sinais manuais.

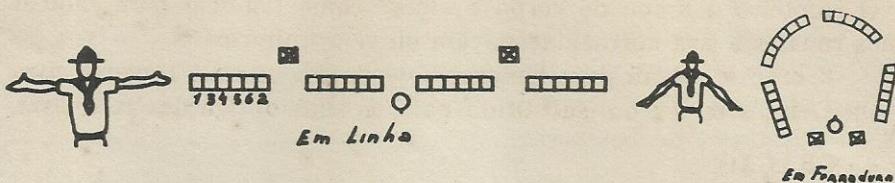


*Em Retângulo*



*Filas*





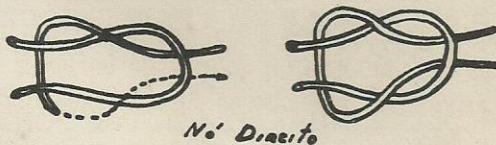
#### 4) — PRÁTICA DOS SINAIS MANUAIS

Agora, cada um dos rapazes dirigirá, por alguns momentos, formaturas através dos sinais.

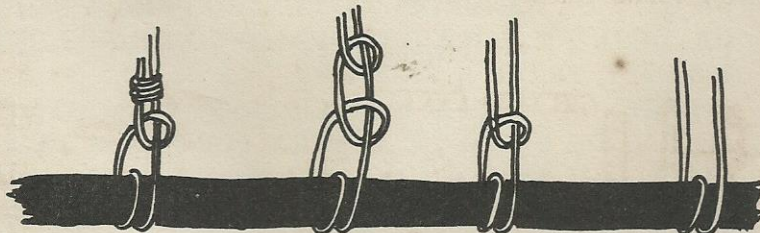
Os Escotistas devem insistir na disciplina, ordem, rapidez de movimentos e silêncio.

#### 5) — NÓS — DIREITO E VOLTA REDONDA COM COTES

O nó direito é o usado para unir dois cabos de diâmetros iguais.



O nó volta redonda com cotes é excelente para fixação de um barco ou para amarrar um cavalo a uma estaca, poste etc.



Se o nó deverá permanecer por muito tempo, é conveniente ligar o chicote ao cabo por uma falcassa.



## 6) — JÓGO — “Faça os nós”

Cada rapaz recebe 10 cabos de diferentes diâmetros. À voz de “já” deverá fazer os nós direito, escota e volta redonda com cotes, tantos quantos forem possíveis. Vence o rapaz que conseguir fazer o maior número de nós certos.

## 7) — A BANDEIRA NACIONAL E O SEU DESENHO

O desenho da Bandeira Nacional é um dos mais difíceis de se fazer, em virtude das diversas medidas que leva para o círculo, faixa, estrêlas etc.

Daremos aqui unicamente o principal, devendo o Escotista desenvolver esta parte para o adestramento de seus rapazes.

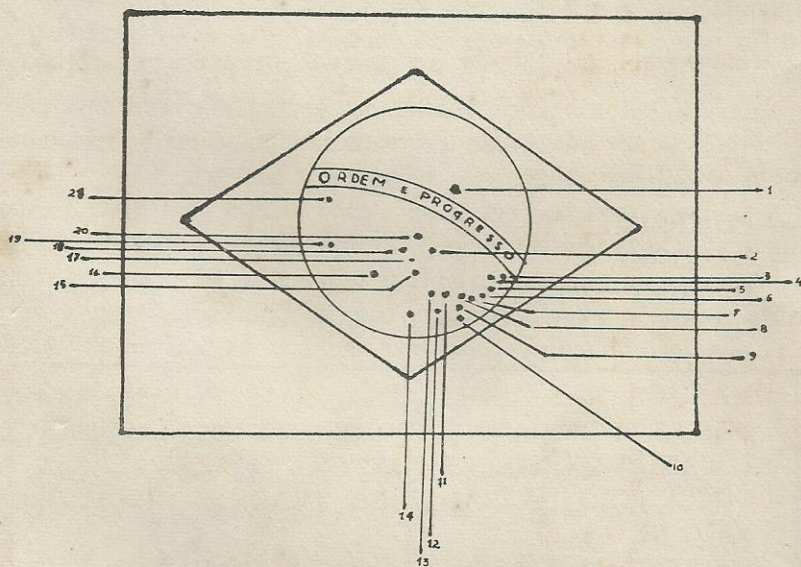
Tome uma medida qualquer; esta medida tomará doravante o nome de MÓDULO (M).

- COMPRIMENTO = 20 M
- LARGURA = 14 M
- DIVIDA O RETÂNGULO EM 4 PARTES IGUAIS POR MEIO DE DUAS LINHAS, UMA HORIZONTAL E OUTRA PERPENDICULAR.
- MARQUE, NAS LINHAS TRAÇADAS, PONTOS AFASTADOS 1,7 M DE CADA LADO DO RETÂNGULO. TRACE O LOSANGO UNINDO OS PONTOS.
- DO CENTRO DA BANDEIRA TRACE O CÍRCULO COM RAIOS DE 3,5 M.
- DA BASE DA BANDEIRA, DO CENTRO PARA A ESQUERDA, MEÇA 2 M, ABRA O COMPASSO COM RAIOS DE 8 M E 8,5 M E TRACE A FAIXA.
- A LEGENDA “ORDEM E PROGRESSO” É ESCRITA COM LETRAS DE 0,35 M DE ALTURA POR 0,30 M DE LARGURA, COM EXCEÇÃO DO “E”, QUE TEM 0,30 x 0,25 M.
- PARA SUA ORIENTAÇÃO, A LETRA “P” DEVE CORRESPONDER A LINHA VERTICAL DO MEIO DA BANDEIRA.
- AS ESTRÊLAS SÃO DESENHADAS, OBEDECENDO ÀS RESPECTIVAS GRANDEZAS.



## ESTRÊLAS :

- Procion — Constelação do Pequeno Cão — 21  
Sirius — Constelação do Grande Cão — 19  
Canopus — Constelação do Navio — 16  
Sigma — Constelação do Oitante — 14  
Cruzeiro do Sul — 5 estrêlas — 20 — 18 — 17 — 15 — 2  
Triângulo Austral — 3 estrêlas — 11 — 12 — 13  
Escorpião — 8 estrêlas — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10  
Espiga — Constelação da Virgem — 1



## 8) — SINAL ESCOTEIRO E SAUDAÇÃO

**Sinal Escoteiro :** — Todos os Escoteiros usam um sinal de reconhecimento. Em qualquer parte do mundo onde haja escoteiros, um rapaz é reconhecido como tal fazendo êste sinal : levando a mão direita à altura do ombro, espalmada e voltada para a frente, tendo os dedos índice, médio e anular estendidos e o mínimo e o polegar dobrados, estando o polegar sôbre o mínimo, conforme mostra a gravura.



Os três dedos assim estendidos lembram as três partes da Promessa: Deus, Pátria e Próximo; e o polegar apoiado sobre o mínimo significa a proteção ou ajuda que se deve dar aos fracos ou necessitados.

Este sinal se faz como senha de reconhecimento entre Escoteiros de qualquer parte do mundo e também nas ocasiões da Promessa e em todas as oportunidades de refazermos a nossa Promessa.

**Saudação:** Saudar-nos uns aos outros constitui um dever elementar de cortesia, nada tendo de humilhante ou de servilismo. Por isso os escoteiros se saúdam indistintamente quando se encontram, não levando em conta a posição ou graduação que cada um possa ter. O primeiro a ver o companheiro deve ser o primeiro a saudar.

A saudação consiste em levar a mão direita com o sinal escoteiro até a altura da aba do chapéu, de maneira a formar com o braço e o antebraço um ângulo de aproximadamente 45 graus. Esta saudação se faz quando de uniforme, com chapéu, sem bastão e em pé.

A saudação quando parado deve ser feita na posição de "Alerta".



Estando-se em traje civil ou sem chapéu, usa-se o Sinal Escoteiro, levantando-se a mão até a altura do ombro.



Tôdas as vêzes que se encontrar com um membro do Movimento Escoteiro, estando-se uniformizado ou não, diz-se "SEMPRE ALERTA", que é a saudação oficial.

A Saudação, sinal de respeito, é feita :

- a) À Bandeira Nacional, na ocasião do seu içamento e arriamento ou quando transportada em desfile;
- b) Durante a execução instrumental do Hino Nacional;
- c) À passagem de um funeral;
- d) Aos membros do Movimento Escoteiro, ao se encontrarem pela primeira vez no dia.

Em todo e qualquer caso a Saudação deve ser feita de maneira elegante e respeitosa.

#### 9) — JÓGO — "Sempre Alerta"

Situações difíceis devem ser criadas, a fim de que o rapaz indique qual a saudação adequada. Por exemplo :

Antônio ia correndo para casa quando de repente ouviu o Hino Nacional executado por uma banda em frente de sua casa. Ele estava de uniforme escoteiro, porém sem o chapéu. Qual foi a saudação que fez ?

ou então :

O Escotista ou um dos seus Assistentes pode apresentar vários cartazes em que figurem as maneiras certas e erradas de se fazer a saudação. Os rapazes devem descobrir os erros.

#### 10) — OLHANDO PARA TRÁS

Neste momento o Escotista deverá fazer uma breve recapitulação sôbre os assuntos da semana anterior, tais como: origem do Escotismo, vida de B-P. etc., além de reforçar o que foi ensinado nesta reunião, dando ênfase aos pontos principais.



## 11) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

No arriamento, insistir na correção, elegância e boa apresentação, usando o aprendido sobre "Saudação".

A inspeção antes de ir para casa é interessante, pois os rapazes com os jogos e atividades ficam meio "desarrumados", e êste é o momento para se recomorem.

Na oração relembremos o nosso "dever para com Deus".

### **ORAÇÃO :**

"Obrigado, Senhor, pelos ensinamentos desta reunião, onde amamos o próximo pelo amor a Deus, as oportunidades de fazer o bem pela Boa Ação e a graça de nos guiar pelo caminho da Lei e da Promessa Escoteira."



### 3.ª REUNIÃO

1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO	10 min.
2) — JÔGO — “Caçador e caçado”	5 min.
3) — CONVERSA SOBRE A PROMESSA	20 min.
4) — JÔGO — “A Promessa com outras palavras”	5 min.
5) — SINAIS DE PISTA — Instrução	15 min.
6) — JÔGO — “Acertando os sinais”	5 min.
7) — APÊRTO DE MÃO — LEMA E GRITO	15 min.
8) — JÔGO — “Como vai ?”	5 min.
9) — ALGO SÔBRE HIGIENE	20 min.
10) — CANÇÃO	10 min.
11) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO	10 min.

#### Material a ser usado nesta Reunião

Bandeira Nacional

Adriça

Mesa

Desenhos de Sinais de Pista

Quadro Negro

Desenhos sôbre Apêrto de Mão

Ilustrações sôbre Higiene

#### 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

Não há necessidade de falarmos novamente sôbre êste assunto pois já faz parte da Rotina das Reuniões.



## O R A Ç Ã O

“Senhor, que os laços da amizade mundial recaiam sôbre a nossa reunião, unindo-nos para melhor cumprirmos a nossa Promessa.”

### 2) — JÔGO — “Caçador e caçado”

Uma mesa é colocada no centro da sala e o “caçador” e o “caçado” são colocados um de cada lado dela com os olhos vendados. Ambos devem manter **constante** contacto com a mesa com alguma parte do corpo. Se o “caçado” conseguir evitar a captura por 2 minutos, é o vencedor. Ambos os jogadores poderão passar pelos lados, por cima ou por baixo da mesa.

### 3) — CONVERSA SÔBRE A PROMESSA

Diz B-P., em seu livro “Escotismo para Rapazes”, “que a Promessa é muito difícil de cumprir, pois é muito séria, e nenhum escoteiro será escoteiro se não fizer o máximo para cumpri-la. O Escotismo não é só diversão; requer também bastante de vocês, que farão o quanto puderem para cumprir a Promessa”.

## PROMETO PELA MINHA HONRA FAZER O MELHOR POSSÍVEL

Quando uma pessoa promete “pela sua honra”, antes de tudo está prometendo perante Deus e a sua consciência. Nunca ninguém deve prometer algo sabendo que não poderá cumprir, principalmente um escoteiro, que tem uma só palavra.

As palavras “fazer o melhor possível” significam que nunca nos contentaremos com pouco, mas sim que procuraremos realizar com perfeição o que estiver ao nosso alcance. FAZER — é a coisa mais importante no Escotismo.

## DEVERES PARA COM DEUS

Estes deveres não incluem apenas as orações que fazemos no início e no fim de cada reunião, mas também a observância fiel dos



preceitos de nossa religião. Não é possível tomar parte no Escotismo sem uma Religião, pois quem nega a existência de Deus não pode ser Escoteiro.

A religião é o conjunto de deveres do homem para com Deus. São VERDADES para crermos, PRECEITOS para praticarmos e um CULTO que tributar a Deus.

Baden-Powell diz : “Não existe escoteiro sem religião; o homem não vale grande coisa se não crê em Deus e não obedece aos seus mandamentos”.

Deus é Criador de tôdas as coisas. Nós somos as criaturas. Todos os nossos agradecimentos serão poucos para retribuir-lhe a Graça de nos ter criado. A Ele devemos obediência porque Lhe pertencemos e estamos neste mundo para cumprir a Lei.

### DEVERES PARA COM A PÁTRIA

Como escoteiro, o primeiro dever para com a Pátria é estudar para poder servi-la melhor quando fôr adulto. Observar as Leis e dar exemplo no que nos fôr possível cumprir. Acatar as decisões das autoridades com naturalidade e compreensão. Prestar serviço auxiliar em qualquer das Fôrças Armadas quando fôr chegado o momento. Amar de maneira ativa, por atos e não palavras, o País, defendendo-o em caso de necessidade. Para isso, é necessário que o Escoteiro conheça a história, a geografia e costumes nacionais.

### AJUDAR O PRÓXIMO EM TÔDA E QUALQUER OCASIÃO

Esta parte da Promessa encerra em si um dos ideais mais elevados da sociedade. Ajudar é prestar um serviço espontâneo; não é capaz de fazer isso quem não ama, quem não preza, quem não tem consideração pelo seu semelhante.

Mesmo ao nosso inimigo devemos ajudar quando houver necessidade. Estarás cumprindo a Tua Promessa quando tiveres ocasião de servir a Alguém, e não te esqueças de que há milhares de maneiras de servir.



## OBEDECER A LEI DO ESCOTEIRO

Os homens de todos os tempos e de todas as raças têm tido o seu código de conduta. Para o Escoteiro a Lei é o seu código. Não será fácil cumpri-la; às vezes será duro e difícil. Deixarás de gozar de muitas coisas para podê-la cumprir. Porém o que é importante é que sempre estarás procurando cumpri-la o melhor possível.

### 4) — JÓGO — “A Promessa com outras palavras”

Cada rapaz terá 3 minutos para escrever a Promessa com suas próprias palavras de acôrdo com o seu ponto de vista. Jôgo interessante, pois além de obrigar o garôto a raciocinar sôbre a Promessa estará recordando-a.

### 5) — SINAIS DE PISTA — Instrução

Um escoteiro é observador, razão pela qual deve usar de todos os seus sentidos para adquirir essa qualidade. Uma das maneiras para conseguir isso e que é de muita utilidade para as atividades escoteiras é conhecer os sinais de pista. Lembre-se de que êstes sinais, como você pode deduzir, serão de muita importância em suas próximas atividades; portanto ensine-os aos rapazes, de tal maneira que êles aprendam e saibam fazê-los de várias maneiras.

Os sinais de pista representam uma linguagem secreta que nos permite deixar para quem nos segue indicações, tais como: água boa, caminho a seguir, a evitar etc.

Êstes sinais são feitos no solo com qualquer material duro que possa riscar, ou com ramos, pedras etc.

Ordinariamente são feitos ao lado direito do caminho, num ponto visível e de maneira a chamar a atenção de outro escoteiro, mas não de pessoas estranhas. Quando, porém, o terreno não oferecer condições favoráveis para os sinais, podem-se fazê-los em pedras ou árvores.

A distância a ser guardada entre um sinal e outro deve obedecer às condições do terreno; em lugares de difícil observação, de 3 em 3 metros; em lugares rochosos, de 8 em 8 metros; nas matas, de 20 em 20 metros; nos campos, de 30 em 30 metros etc.



No caso de se ter que atravessar um lugar povoado, deixa-se na estrada uma carta com indicações precisas sôbre a continuação da pista.

Nunca os sinais deverão ser feitos em paredes de casa ou em objetos móveis, nem de maneira a prejudicar árvores.

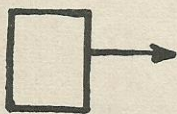
O último a passar deverá apagá-los ou desfazê-los e recolher as cartas ou mensagens que possam ter sido deixadas, bem como coisas estranhas ao lugar, que tenham sido usadas para traçar a pista.

Para se saber qual foi o escoteiro que deixou o sinal, deve-se colocar junto a êle a firma (assinatura) escoteira, que nada mais é do que a silhueta do totem da Patrulha com o n.º do Escoteiro, n.º da Tropa e o nome da localidade a que pertence a Tropa.

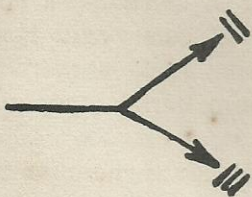
Ensine 6 sinais.



Siga 2 Km. nesta direção  
cada traço indica 1 Km

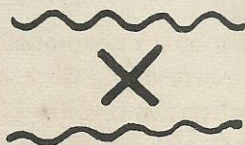


Objeto oculto a 4 passos  
nesta direção  
(pode indicar o nr de passos  
no quadrado)



2 se guirem nesta direção

e 3 nesta outra

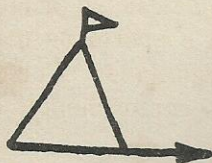


Água má  
para beber





Aqua boa  
para beber



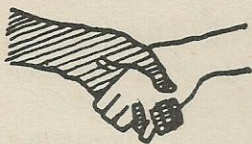
O acampamento é  
nesta direção

#### 6) — JÓGO — “Acertando os sinais”

O Escotista, em frente do quadro-negro, desenhará um dos sinais indicados e apagará rapidamente, procedendo assim com todos os sinais ensinados na palestra anterior. Vence o rapaz que conseguir dizer quais os sinais que foram feitos e em que ordem.

#### 7) — APERTO DE MÃO — LEMA — GRITO

Segundo se conta, o apêto de mão deve-se ao seguinte fato: Quando um Chefe Ashanti, que havia lutado contra B-P., se rendeu, nosso Fundador estendeu-lhe a mão direita em sinal de amizade; porém o indígena insistiu em saudá-lo com a mão esquerda, explicando que “os mais valentes entre os valentes se saúdam com a mão esquerda”, porque para fazê-lo precisam pôr de lado sua principal arma de proteção: o escudo”. Por essa razão, B-P. adotou para os escoteiros a saudação com a mão esquerda, porque ela representa a prova de boa fé e verdadeira fraternidade de todos os escoteiros. Ele é feito conforme ilustra o desenho.



O Lema da União dos Escoteiros do Brasil é “SEMPRE ALERTA”, e tôdas as vêzes em que fôr feita a saudação o nosso lema deve ser dito.

O Grito de saudação de cada Tropa pode ser diferente. Porém, o Grito de Saudação Oficial dos Escoteiros do Brasil é a exclamação:



“ANRÊ!” repetida três vêzes levantando o chapéu com o braço esquerdo, em resposta a um comando por apito ou às palavras “Pró Brasil!”.

A palavra “Anrê” significa salve, viva, na língua Gê-tapuaia.

### 8) — JÓGO — “Como vai?”

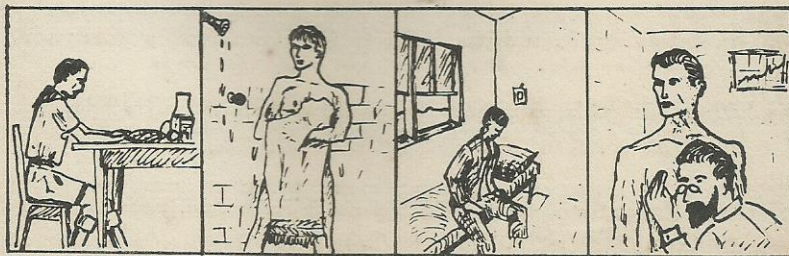
Os rapazes em fila indiana. Ao comando de “Já”, o primeiro vira para o segundo e diz: “Sempre Alerta”, dá o apêto de mão e faz a saudação. O outro responde serrindo e perguntando “Como vai?”. O segundo para o terceiro etc. O último vem cumprimentar o chefe.

### 9) — ALGO SÔBRE HIGIENE

Ter saúde é um dos maiores bens dêste mundo. Quem a tem desfruta melhor a vida, tem mais aptidão para o trabalho, os estudos e os divertimentos.

Para se conseguir isto é preciso, no entanto, observar alguns princípios de higiene:

- a) tomar banho diàriamente, se possivel de chuveiro;
- b) escovar os dentes de manhã, após as refeições, à noite e ao deitar-se;
- c) lavar as mãos freqüentemente e principalmente depois de ir à privada e antes das refeições ou quando tiver que pegar em alimentos;
- d) comer moderadamente, mastigando bem os alimentos, em horas certas, evitando-se o mau hábito de comer guloseimas entre as refeições;
- e) dormir em local arejado e respirar pelo nariz, limpando-o constantemente com um lenço limpo;





- f) usar roupa limpa, principalmente a interna, que deve ser trocada se possível diariamente. Não deixar roupa suada secar no corpo;
- g) deitar-se e levantar-se em horas certas;
- h) se possível, ao acordar, fazer alguns exercícios;
- i) consultar o médico sempre que não se sentir bem e o dentista pelo menos de seis em seis meses.

## 10) — CANÇÃO

Pela primeira vez estamos introduzindo uma canção durante uma reunião de Tropa. E' interessante que isto se torne um hábito, pois inclusive uma das maneiras interessantes de conservar sempre o bom humor é cantar.

Como acabamos de falar sôbre higiene, e também como o exercício diário é uma das formas de conservar o corpo sempre higienizado, vamos ensinar uma canção que inclui alguns movimentos ginásticos :

Cabeça, ombro, perna e pé

perna e pé

Cabeça, ombro e pé

perna e pé

Ouvidos, olhos, bôca e nariz

cabeça, ombro, perna e pé

perna e pé.

ca-be-ça ombro perna e pé; perna e pé; ca-be-ça  
 ombro perna e pé; perna e pé; Ou-vi-dos olhos boca e na-  
 riz; ca-be-ça ombro perna e pé; perna e pé



11) -- ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

O R A Ç Ã O

“Concede-me, ó Deus, a serenidade para aceitar as coisas que não posso modificar. A coragem para modificar as coisas que posso. E discernir para saber a diferença.”



## 4.<sup>a</sup> REUNIÃO

### EXCURSÃO

Esta será a primeira atividade ao ar livre que a Tropa fará, daí a necessidade de explicar claramente aos rapazes que o Escotismo é um movimento ao ar livre, e que somente as condições da vida atual, bem como os transportes, não permitem uma reunião semanal em ar livre, mas pelo menos uma vez por mês a Tropa necessita ir ao campo.

- 1) — Sinais de Pista até o Local do Hasteamento da Bandeira
- 2) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO
- 3) — JÔGO — “Rodeio”
- 4) — NÓS — VOLTA DO FIEL e LAIS DE GUIA
- 5) — JÔGO — “Fim do Mundo”
- 6) — ARMAR BARRACA
- 7) — COMPETIÇÃO DE DUPLAS
- 8) — UNIFORME E DISTINTIVOS
- 9) — SINAIS MANUAIS
- 10) — CAÇA À NATUREZA
- 11) — MACA
- 12) — CANÇÕES
- 13) — OLHANDO PARA TRÁS
- 14) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO
- 15) — PASSO ESCOTEIRO



## **Material a ser usado nesta Reunião**

Bandeira Nacional

Adriça

Cabos

Barracas (uma para cada dupla)

Desenhos de uniformes e distintivos

Cartolinas

Fitas Durex

Bastões

### **1) — SINAIS DE PISTA**

Divida a Patrulha em duas equipes. A 1.<sup>a</sup> sai na frente e vai preparando uma pista com sinais durante 800 a 1.000 metros e lá aguarda. A 2.<sup>a</sup> segue esta pista até a Patrulha se reunir de novo. Caberá agora à 2.<sup>a</sup> fazer os sinais do trecho seguinte e assim sucessivamente.

### **2) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO**

#### **Oração**

“Senhor, ensina-me a ser generoso, a servir-vos como o mereceis, a dar sem contar, a combater sem temer os ferimentos, a trabalhar sem descanso, a sacrificar-me sem esperar outra recompensa que a de saber que faço a Vossa Vontade.”

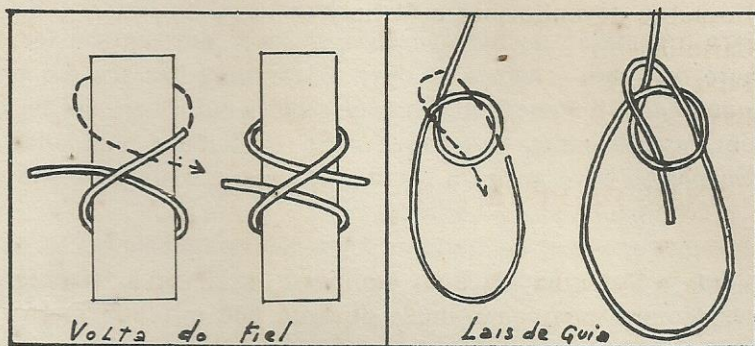
### **3) — JÔGO — “Rodeio”**

Os rapazes ficam todos de um lado do campo e são Touros Selvagens. No centro há um rapaz que é o “Cowboy”. Ao sinal de “Já” os “touros” correm através do curral e o “cowboy” tenta derrubar um dêles. Se conseguir encostar ambos os ombros do adversário no chão o “touro” também se torna um “cowboy” e o jôgo prossegue.



#### 4) — NÓS — VOLTA DO FIEL E LAIS DE GUIA

Volta do fiel é muito conhecido como “nó de porco”, é empregado em quase tôdas as circunstâncias e tem a grande vantagem de deixar os dois chicotes livres.



O Lais de Guia faz parte dos nós de salvamento; sua grande segurança é a vantagem de sua alça ser firme e não apertar.

#### 5) — JÓGO — “Fim do mundo”

O jôgo parece um rodeio. Os jogadores em círculo, à distância de um metro. O Chefe diz “Dê uma Volta de Fiel em tórno do tornozelo do rapaz à sua... DIREITA OU ESQUERDA”. A pausa é grande para causar confusão e o tumulto que resulta é espetacular.

Jogue com todos os nós até agora aprendidos.

#### 6) — ARMAR BARRACA

Conforme o tipo de atividade é interessante que o escoteiro saiba qual a barraca aconselhável. Por exemplo: para um acampamento de um dia, não há necessidade de levar uma barraca pesando 20 kg. E se não houver outra, é muito mais interessante que se improvise um abrigo usando os recursos naturais.

Todo e qualquer material escoteiro deve ter as seguintes características :



boa qualidade;  
o mais leve possível;  
menos embaraçoso;  
menos volumoso;  
reduzido ao indispensável.

Para a armação da barraca, deve-se levar em conta o terreno e a direção do vento. Nunca se deve armar uma barraca em terreno muito inclinado, terreno impermeável e lamacento, nem em baixadas, pois em caso de chuva a barraca seria facilmente inundada, como também não se deve armar a barraca fazendo parede ao vento e sim armá-la acompanhando o vento.

Devemos acampar em beira de água não estagnada, em sítios abrigados dos ventos e expostos ao sol, perto de árvores, afastados dos aglomerados urbanos e não longe de água potável.

Não devemos acampar em pontos altos batidos pelos ventos, em lugar que sirva de passagem pública ou no meio do mato alto e sêco onde se possa atear um incêndio.

A barraca pode ter vários formatos e tamanhos como também pode ser de vários tecidos: chantung, nylon, lona, algodãozinho etc.

A barraca comum compõe-se de três peças: o pano propriamente dito, os espeques e os pólos.

Os espeques são as peças de madeira ou metal que fixam os cabos de sustentação ao solo, fazendo com que a barraca fique esticada. Cabos de sustentação são os cordéis que saem das paredes da barraca. Pólos são os esteios das barracas. Existem barracas com três pólos: um central e nas pontas; outras com pólos somente nas pontas, porém quanto maior a barraca, mais pólos necessita.



O primeiro passo para armar a barraca é escolher o terreno observando tôdas as regras explicadas anteriormente.

O solo deve ser o mais absorvente possível.



Escolhida a posição em que ficará a barraca, abre-se a mesma, fazendo o possível para abri-la tôda. Os pólos são os primeiros a serem amarrados. Arme primeiro um lado da barraca com a ajuda de um companheiro e depois arme o outro. Após ter prendido os pólos, trate de colocar os espeques de maneira que fiquem certos e os cabos de sustentação esticados. Após ter armado a barraca, abra uma vala em tôrno, para que em caso de chuva não haja perigo de inundação.

Pela manhã, os cuidados a serem tomados devem ser : afrouxar um pouco os cabos de sustentação a fim de que a ação do calor junto



com a umidade recebida durante a noite não rasgue a fazenda. Suspender (rizar) as paredes, prendendo-as com um cordel apropriado que existe nas barracas, a fim de que ela fique bem arejada. Coloque a roupa de dormir em um varal, bem como o saco de dormir e a lona de chão.

O Escotista deve, enquanto fala sôbre a barraca, mostrar como se faz.

Explicar a maneira de se armar a barraca de que se dispõe, e mais tarde falar sôbre outros tipos.

#### 7) — COMPETIÇÃO DE DUPLAS

Cada dupla receberá uma barraca para ser armada. Vence a que fizer melhor e em menor tempo.

#### 8) — UNIFORMES E DISTINTIVOS

O uniforme escoteiro é privativo daqueles que pertencem à Fraternidade Mundial Escoteira e deve ser usado em tôdas as atividades de caráter escoteiro, isto é, nas reuniões, excursões, acampamentos, desfiles etc.

Um escoteiro deve cuidar para se apresentar com o uniforme sempre limpo, passado e conservado. Da maneira como se apresentam os escoteiros depende o julgamento que farão não só do escoteiro como também do Movimento. Um uniforme limpo, bem passado e usado com elegância inspira confiança e principalmente respeito.



O uniforme consta das seguintes peças :

- CHAPÉU** — marrom, do tipo escoteiro, de abas largas e retas com fita de couro de 5 milímetros de largura, sem jugular, com presilha de couro ou cadarço passando por trás da cabeça, atravessando a aba por ilhoses laterais e amarrado na frente da aba.
- CAMISA** — Cáqui, com dois bolsos macheados, com portinholas, passadeiras nos ombros, colarinho fechado, com pontas abotoadas, mangas curtas.
- CALÇÃO** — Cáqui, altura de 4 dedos acima dos joelhos, largo e direito, com um bôlso embutido para níquel, dois bolsos trazeiros com portinholas e passadeiras para cinto.
- LENÇO** — Quadrado, medindo 70x70 cm, dobrado em diagonal ou triangular, com 70 cm de cateto, com a côr ou côres do Grupo, passando por cima da gola da camisa e fechando no pescoço por um anel.
- CINTO** — De couro, marrom, tipo escoteiro, com argolas, tendo no fêcho de metal amarelo o emblema da UEB.
- MEIAS** — Cinzas, compridas com canhão.
- SAPATOS** — Pretos ou marrons, uniforme para a Região.

Os distintivos usados no uniforme são :

**DISTINTIVOS DE PATRULHA:** quatro pontas de cadarço de lã, de côres distintas para cada Patrulha, tendo 15 mm de largura por 10 cm de comprimento, pendentos no ombro esquerdo.

**DISTINTIVO DE GRUPO :** o lenço com as côres do Grupo.

**DISTINTIVO DA REGIAO :** de acôrdo com a regra n.º 16-11 item do P.O.R.

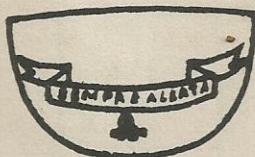
Os distintivos de adestramento são :



1) o distintivo escoteiro, pelas provas de admissão como Noviço;



Noviço



2ª classe



1ª classe

2) dois distintivos de eficiência geral ou de classe, 2.<sup>a</sup> e 1.<sup>a</sup> classe;

3) 59 distintivos de eficiência especial ou especialidades;



4) dois cordões de eficiência baseados na obtenção de certo número de Especialidades do item acima: Cordão Verde e Amarelo e Cordão Vermelho e Branco.

Os distintivos de hierarquia ou graduação são:

Sub-Monitor — Um cadarço branco de 1 cm de largura colocado verticalmente ao centro do macho do bôlso esquerdo, com o distintivo Escoteiro por cima.

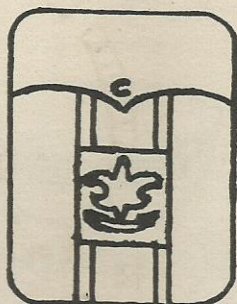
Monitor — Dois cadarços brancos, idênticos, colocados verticalmente nas bordas do macho do bôlso esquerdo.



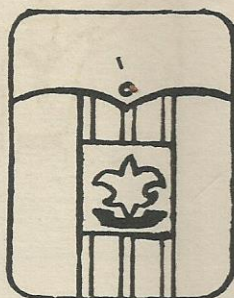
Guia — Três cadarços brancos, idênticos, colocados verticalmente no bôlso esquerdo.



Sub-monitor



MONITOR

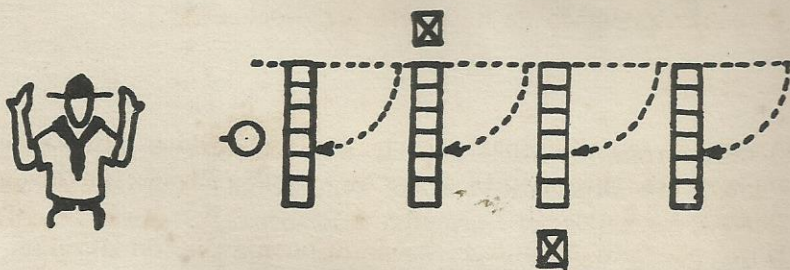


GUIA

Existem também as estrêlas de atividades, usadas acima do bôlso esquerdo.

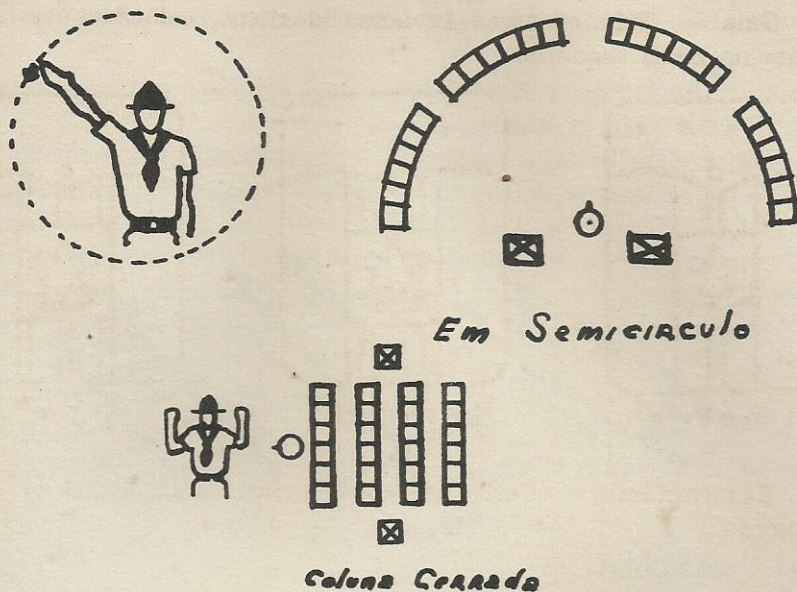
#### 9) — SINAIS MANUAIS

Recordar os ensinados na última reunião, apesar de tôdas as formaturas já estarem sendo feitas através de sinais. Ensinar os restantes.



Coluna Aberta





## 10) — CAÇA À NATUREZA

Dê a cada rapaz um pedaço de cartolina com fita durex e cada um deverá fazer um pequeno museu sôbre determinado assunto. P. e.: insetos, minerais, fôlhas etc. Já estamos com esta "Caça à Natureza" procurando despertar no rapaz as maravilhas da terra. Isto é apenas o comêço de uma série de descobertas.

## 11) — MACA

As macas são utilizadas para transportar feridos. Inicialmente usavam-se macas gigantescas feitas de peças enormes de madeira, sem nenhuma estética.

Hoje, podemos encontrar macas desmontáveis, de duralumínio, ou de outro material leve.

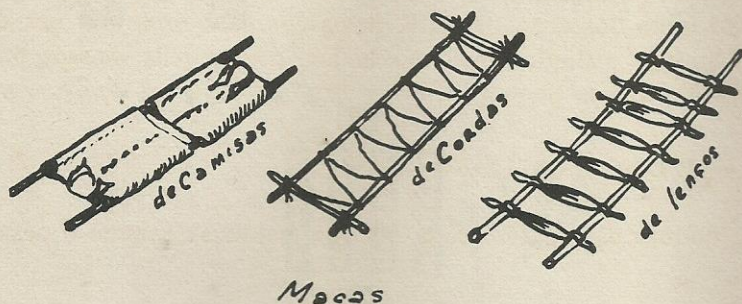
E' comum entre os escoteiros fazer u'a maca usando duas camisas com bastões atravessados nas mangas. Neste caso os botões da camisa devem ser abotoados e deixados para cima, para que o doente quando deitar faça pressão, não havendo perigo de os botões serem arrancados.



Também com dois bastões e lenços escoteiros ou cabos é possível fazer u'a maca.

O transporte de feridos na maca deve ser feito com cuidado para não molestar mais o doente.

Treine com os seus rapazes a feitura de diversos tipos de macas, inclusive usando galhos de árvores e, se possível, com cipós.



## 12) — CANÇÕES

Cante uma ou duas canções, a fim de acalmar um pouco a Tropa como também manter o bom humor.

Existe à venda em lojas de discos um "Long-Play", gravado pelo Trio Irakitan, com músicas escoteiras, inclusive o "Alerta" e o Hino dos Escoteiros do Mar, além de várias outras canções.

## 13) — OLHANDO PARA TRÁS

Este é o momento em que você irá fazer uma breve recapitulação de tudo quanto foi dito e ensinado desde a 1.<sup>a</sup> reunião. Lembre ligeiramente B-P., a história do Escotismo, refira-se ao Sinal Escoteiro, à Saudação, ao apêrto de mão, ao Lema e ao Grito de Guerra da UEB. Mostre a gravura do uniforme escoteiro e os distintivos.

Conte um trecho da história da Bandeira Nacional, suas côres, desenhos, hasteamento e arriamento e as honras que lhe são devidas.

Como falcassar um cabo, e para quê; os nós, sinais de pista e manuais, o passo escoteiro (conte sua história), reafirme os pontos da Promessa e coloque-se à disposição dos rapazes para a passagem das provas.



14) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

**Oração :**

“Senhor ! Por tua proteção noite e dia, pelas alegrias que encontramos em nosso caminho, pela sombra da árvore, pela limpeza da fonte, pela proteção do teto, pelo calor do fogo, pelos nutritivos alimentos, pelo descanso no leito, pelos companheiros que nos cercam, pelos amigos distantes, pelo nosso lar, nossos pais, nossos parentes, Graças Te damos Senhor !”

15) — PASSO ESCOTEIRO

Conduza os rapazes até o local da condução usando o passo escoteiro.



## 5.<sup>a</sup> REUNIÃO

1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO	10 min.
2) — JÓGO — “Bulldog”	5 min.
3) — HIGIENE	10 min.
4) — JÓGO — “Adivinhe o que êle tem”	10 min.
5) — SINAIS DE PISTA	10 min.
6) — JÓGO — “Achando o marco”	10 min.
7) — NÓS — VOLTA DA RIBEIRA e NÓ DO SALTEADOR	10 min.
8) — JÓGO — “Corrente”	5 min.
9) — HINO NACIONAL	15 min.
10) — CONVERSA SÔBRE A LEI	20 min.
11) — JÓGO — “Flechas”	5 min.
12) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO — AVISOS	10 min.

### Material a ser usado nesta reunião

Bandeira Nacional  
Adriça  
Giz  
Cabos  
Folhetos com Hino Nacional  
Ilustrações sôbre Higiene  
Quadro com a Lei Escoteira.



## 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

### Oração :

“Fazei-me maior do que as coisas pequeninas de cada dia, para que não me torne do tamanho delas.”

“Fazei-me também maior do que os grandes sofrimentos e alegrias da vida, para que estas não se elevem tornando-me menor do que elas, e aquêles não me desesperem tornando-se maiores do que eu.”

## 2) — JÓGO — “Bulldog”

Escolha o rapaz mais forte para ser o primeiro “Bulldog”. Os outros formam em linha numa extremidade da sede e o “Bulldog” fica no centro. Ao grito de “Bulldog”, correm de um lado para outro da sede. A função do “Bulldog” é de deter um e levantá-lo acima do chão. Este passará a ser também “Bulldog”. Assim por diante até que sobre um só Escoteiro, que será considerado o vencedor.

## 3) — HIGIENE

Neste item o Escotista deverá relembrar os principais cuidados de higiene que foram ensinados na 3.<sup>a</sup> reunião.

## 4) — JÓGO — “Adivinhe o que êle tem”







O Chefe, ou um dos seus Assistentes, deverá mostrar um cartaz, ou vários, nos quais os desenhos mostrarão pessoas infringindo os mais variados cuidados de higiene. Cada rapaz deverá fazer uma lista do que achou errado. A duração de o cartaz ficar à vista deve ser mínima, despertando com isso o senso de observação.

Após todos terem anotado, mostre os cartazes e corrija os erros.



## 5) — SINAIS DE PISTA

Relembre os da 3.<sup>a</sup> Reunião e acrescente os novos.

	CAMINHO A SEGUIR
	CAMINHO A EVITAR
	SALTE O OBSTÁCULO
	VOLTEM TODOS AO PUNTO DE REUNIÃO
	COMEÇO DE PISTA
	FIM DE PISTA

## 6) — JÓGO — “Achando o marco”

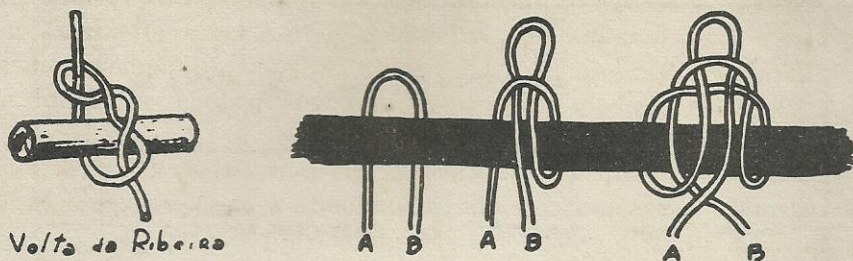
E' dado aos rapazes um ponto de referência aproximadamente a 100 m de distância. Todos são vendados e à voz de “Já” começam a andar em direção ao marco, em silêncio. Quando acharem que estão perto do marco, param e esperam a ordem de retirar a venda.

Jôgo para aguçar o espírito de observação e dedução.



## 7) — NÓS — VOLTA DA RIBEIRA E VOLTA DO SALTEADOR

Volta da Ribeira é usado para suspender ou arriar, como também para puxar toras de madeira, feixes de lenha etc. Quanto mais puxado mais aperta e é muito fácil de desatar.



O nó Volta do Salteador, assim conhecido porque se supõe ser o nó usado por Dick Turpin, famoso salteador das estradas da velha Inglaterra. Era com êsse nó que êle amarrava o seu cavalo Black Bess numa árvore, enquanto praticava suas façanhas. Depois de assaltar uma carruagem ou pessoas, pulava na sela, puxava a ponta livre do cabo e ia embora. Esta é a grande vantagem dêste nó — ser desatado com apenas um ligeiro puxão numa das pontas do cabo. Ótimo para descida de árvores, morros etc. Chamam-no também “nó de evasão”.

## 8) — JÓGO — “Corrente de cegos”

Todos os rapazes, vendados, em linha reta, recebem sucessivamente um certo número de nós feitos para identificá-los pelo tato. Cada rapaz, após examinar os nós, passa-os ao seu companheiro, guardando-os na memória.

Vence o rapaz que acertar o maior número de nós.



## 9) — HINO NACIONAL

Ensine e cante o Hino Nacional.

## 10) — CONVERSA SÔBRE A LEI

Procure mostrar aos rapazes que o cumprimento da Lei é uma das partes da Promessa que êle fará. O Escotista deve usar a Lei Escoteira como uma das atividades normais nos jogos, atividades etc.

Lembre a êles que os Cavaleiros de antigamente também tinham uma Lei como também quase todos os povos de tôdas as raças têm um código de honra e procuram cumpri-lo.

Daremos a seguir alguns conceitos sôbre os artigos da Lei a título de sugestão, mas não se prenda estritamente a êles; procure a expli-  
cação mais condizente com a compreensão de cada rapaz.

### 1) — O ESCOTEIRO TEM UMA SÓ PALAVRA; SUA HONRA VALE MAIS DO QUE A PRÓPRIA VIDA.

Se um Escoteiro disser: “isto é assim, dou minha palavra” é como se houvesse pronunciado o mais importante dos juramentos. Do cumprimento dêste artigo dependerá o conceito do rapaz no mundo escoteiro e na vida de cidadão. Um Escoteiro é digno de tôda a confiança.

### 2) — O ESCOTEIRO É LEAL

Lealdade é o cumprimento consciente e rigoroso do dever. Não falamos em lealdade sômente para com os pais, professôres e outros, mas principalmente sôbre a Lealdade consigo mesmo. Uma pessoa que não é leal para consigo mesmo, não pode ser para com os outros.

### 3) — O ESCOTEIRO ESTÁ SEMPRE ALERTA PARA AJUDAR O PRÓXIMO E PRÁTICA DIARIAMENTE UMA BOA AÇÃO.

Este é um dever que muitas vêzes prejudicará as suas diversões, o tirará das suas comodidades e da sua segurança. Quando o ra-



paz tiver o problema de não saber o que fazer deve perguntar a si próprio: Qual é o meu dever? Qual destas coisas é mais útil para os demais?

Em qualquer momento deve estar preparado para salvar uma vida ou socorrer um ferido. E diariamente deve fazer uma Boa Ação, seja ela grande ou pequena, contanto que seja uma BOA AÇÃO.

#### 4) — O ESCOTEIRO E' AMIGO DE TODOS E IRMÃO DOS DE- MAIS ESCOTEIROS

A amizade, a consideração e o respeito para com os demais emanam do princípio de igualdade humana, já que todos os homens foram, são e serão, descendentes do mesmo homem e da mesma mulher, criados por Deus.

Quando um Escoteiro encontrar um outro, seja conhecido ou não, deve procurar aproximar-se d'ele para ajudá-lo no que fôr possível ou mesmo para um conhecimento maior. O Escoteiro jamais será um "snob".

#### 5) — O ESCOTEIRO É CORTÊS

A melhor maneira de ser cortês é dedicar-se à cortesia. Ser cortês significa que se é amável com todos, principalmente para com as mulheres, crianças, velhos, doentes e enfermos. Ser tolerante e respeitar a opinião dos demais. Não aceitar nunca recompensa por serviços. A atitude deve ser uma só, em casa ou na rua. Não é do espírito escoteiro ser extremamente amável na rua e tremendamente ríspido em casa. O meio familiar é a melhor escola para a cortesia.

#### 6) — O ESCOTEIRO E' BOM PARA OS ANIMAIS E AS PLANTAS

Cumprindo os seus Deveres para com Deus, o Escoteiro estará cumprindo este artigo da Lei. Deve fazer todo o possível para evitar o sofrimento e matar sem necessidade os animais ou cortar árvores, porque estes são criações de Deus. O Escoteiro é um protetor das coisas da Natureza.



## 7) — O ESCOTEIRO E' OBEDIENTE E DISCIPLINADO

Obedecer não é executar uma ordem com mêdo do castigo, é um ato de auto-contrôle e de energia despendido no cumprimento do dever.

As ordens certas ou erradas foram feitas para serem cumpridas, embora depois de executadas possam ser discutidas amigavelmente.

Não é a presença do Chefe, Pais ou Professôres que faz a disciplina, mas a vontade firme em obedecer; neste ponto a disciplina se confunde com a lealdade.

## 8) — O ESCOTEIRO É ALEGRE E SORRI NAS DIFICULDADES

Para que o Escoteiro possa realmente praticar diàriamente uma Boa Ação, socorrer alguém em perigo, enfrentar um tremendo temporal durante um acampamento ou resistir a um problema pessoal necessita antes de tudo de CALMA

Precisa ter completo domínio de si.

Quando acontecer algo, pense, ria e assobie uma canção favorita; assim conseguirá tempo para pensar com calma.

## 9) — O ESCOTEIRO É ECONÔMICO E RESPEITA O BEM ALHEIO

Economizar não é esperar que caia do céu uma grande quantia para então colocá-la no banco, mas sim diàriamente, pensando no amanhã, economizar centavos em vez de gastá-los em futilidades. Cuidando de sua roupa, dos seus objetos pessoais, estará também economizando.

Aprendendo a economizar, o escoteiro estará habituando-se a dar valor ao dinheiro e depois saberá ganhá-lo com cuidado e honestidade.

Respeitar o bem alheio significa que tudo o que nos rodeia, seja qualquer coisa, precisa ser cuidado para não dar prejuízo a ninguém. Cuidar do material de sua Patrulha e também da sua Tropa é uma das maneiras de ajudar o Grupo a ter um bom material.



#### 10) — O ESCOTEIRO É LIMPO DE CORPO E ALMA

O corpo deve ser limpo observando os princípios de higiene, o corpo deve ser limpo não sujeitando-o a imoralidades e atos contra a natureza, o corpo deve ser limpo conservando a dignidade pessoal, não participando de atos e conversas indecentes.

O Escoteiro tem o espírito límpido e puro, mas é másculo e viril.

#### 11) — JÔGO — “Flechas”

Os rapazes em círculo. O Chefe pergunta a um dêles determinado artigo da Lei. Se não souber será flechado em alguma parte do corpo, ficando assim imóvel com a parte atingida. O jôgo continua até alguém morrer de tantas flechadas, que serão de antemão estipuladas.

#### 12) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO — AVISOS

##### Oração :

“Agradecemos, Senhor, as alegrias e os ensinamentos dessa reunião, a fraternidade escoteira, onde amamos o próximo pelo amor a Deus, as oportunidades de fazer o bem pela Boa Ação e a Graça de nos guiar pelo caminho da Lei e da Promessa Escoteira.”

**Avisos :** Coloque-se à disposição para as passagens de provas (a melhor maneira é chegando meia hora antes do início da reunião).



## 6.ª REUNIÃO

- |  |         |
|--|---------|
| 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO             | 10 min. |
| 2) — JÔGO — “Ao redor da Jangal”                 | 10 min. |
| 3) — HINO À BANDEIRA                             | 20 min. |
| 4) — CURATIVO E FERIMENTO                        | 15 min. |
| 5) — JÔGO — “Cuidando do Ferido”                 | 10 min. |
| 6) — LEI E PROMESSA                              | 20 min. |
| 7) — NÓS — JOGOS                                 | 10 min. |
| 8) — BANDEIRA                                    | 10 min. |
| 9) — JÔGO — “Colocando as estrêlas”              | 5 min.  |
| 10) — CANÇÃO                                     | 10 min. |
| 11) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO —<br>AVISOS | 10 min. |

### Material a ser usado nesta Reunião

Bandeira Nacional  
Adriça  
Cabos  
Caixa de primeiros Socorros

- 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

### Oração :

“Senhor, Graças Te damos pela camaradagem e por tôdas as coisas boas que recebemos e ajuda pedimos para realizarmos boas coisas.”



## 2) — JÓGO — “Ao redor da Jangal”

Dar a volta no local da sede, sem tocar no chão. Pode ser facilitado no início, mas tremendamente dificultado quando os rapazes estiverem treinados.

## 3) — HINO À BANDEIRA

Ensine e cante o Hino à Bandeira.

## 4) — CURATIVO E FERIMENTO

### Curativo :

Qualquer ferimento deve ser tratado imediatamente a fim de se evitar uma infecção.



Para isso devemos tomar os seguintes cuidados:

- a) Lavar bem as mãos com água e sabão e desinfetá-las com álcool ou qualquer outro antisséptico;
- b) Não tocar no ferimento com as mãos, boca, roupa ou material contaminado, usando-se algodão, gaze e instrumentos apropriados e esterilizados;
- c) Manter-se calmo e agir com rapidez e segurança a fim de inspirar confiança no paciente;
- d) Afastar os curiosos e fazer com que o paciente fique sentado ou deitado para receber o curativo, em posição cômoda;
- e) Verificar a natureza do ferimento e aplicar o curativo necessário.



Se fôr preciso transportar um ferido, o escoteiro pode improvisar u'a maca, conforme já foi ensinado na .4.<sup>a</sup> reunião.

#### **Ferimentos :**

Nos casos de ferimentos pequenos devem ser tomados os seguintes cuidados :

- a) Lavar a ferida com água oxigenada ou qualquer outra solução antisséptica ou mesmo água fervida, para remover toda a sujeira;
- b) Pincelar com metiolato, mercúrio-cromo, tintura de iôdo, usando pequenas bolas de algodão ou gaze etc., ou ainda pulverizar com pó antisséptico à base de sulfá;
- c) Cobrir com um pequeno pedaço de gaze e prendê-lo com uma atadura ou esparadrapo.

Nos casos de queimaduras simples é preciso limpar a região afetada e ao mesmo tempo aliviar a dor; assim, tome as seguintes precauções :

- a) Lavar a região queimada com água morna (tendo o cuidado de fervê-la antes) com um pouco de bicarbonato de sódio;
- b) Aplicar a solução de ácido pícrico ou pomada de ácido básico pícrato ou, em sua falta, qualquer óleo mineral, vaselina esterilizada ou nata de leite;
- c) Cobrir com gaze esterilizada sem apertar e sem abafar a queimadura, prendendo-a com uma atadura ou esparadrapo.

Em casos de ferimentos graves o primeiro cuidado é chamar o médico.

#### **5) — JÓGO — “Cuidando do Ferido”**

Cada dupla imagina um ferimento que poderia acontecer num acampamento. Depois, então, representa, usando materiais verdadeiros, como seria feito o primeiro socorro.



## 6) — LEI E PROMESSA

Fale novamente sobre a Promessa Escoteira como também sobre a Lei. Incentive para que façam perguntas.

## 7) — NÓS — JOGOS

### Teste de nós

Os jogadores em círculo. Um dá um nó num pedaço de cabo e joga-o aos pés do outro jogador. Este deve dizer o nome certo do nó antes que o outro possa dar uma volta correndo em torno do círculo. Se acertar o nó, ele dará o próximo nó e assim por diante.

### Nós em pares

Os jogadores por pares; cada um tem um pedaço de cabo. Põem a mão com o cabo às costas. À voz do Chefe “NÓ...” os jogadores tentam fazer o nó usando somente u’a mão. Vence a dupla que o fizer com mais rapidez e correção.

## 8) — BANDEIRA

Fale novamente sobre a Bandeira, recapitulando tudo o que foi dito anteriormente. Permita perguntas.

## 9) — JÔGO — “Colocando estrêlas”

Trace um círculo grande no chão. Faça a faixa da Bandeira. Aponte um dos rapazes e diga “PROCION” ou outro qualquer nome. O rapaz deve colocar-se exatamente no local certo.

## 10) — CANÇÃO

Peça a um dos rapazes para dirigir uma canção.

## 11) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO — AVISOS

### Oração :

A seu critério.

### Avisos :

Coloque-se à disposição para a passagem de provas.



## 7.ª REUNIÃO

- |   |          |
|---|----------|
| 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO                | 10 min.  |
| 2) — JÔGO — “Amarrando o Leitão”                    | 10 min   |
| 3) — LEI E PROMESSA                                 | 15 min.  |
| 4) — SINAIS DE PISTA                                | 10 min.  |
| 5) — JÔGO — ATIVIDADE — “Fazer um quadro de sinais” | 20 min.  |
| 6) — NÓS  | 10 min.  |
| 7) — HINOS  | 10 min.  |
| 8) — CURATIVO E MACA                                | 10 min.. |
| 9) — JOGOS — “Gansos” — “Ciência Escoteira”         | 15 min.  |
| 10) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO — AVISOS       | 10 min.  |
| 11) — CONSELHO DE PATRULHA                          |          |

### Material a ser usado nesta Reunião

Bandeira Nacional  
Adriça  
Cabos  
Cartolina  
Caixa de lápis de côr  
Caixa de primeiros socorros.

- 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

#### Oração :

A critério do Escotista ou de um dos escoteiros.



**2) — JÓGO — “Amarrando o Leitão”**

Cada rapaz receberá cartolina, lápis de côr etc., para fazer pernas do seu oponente, juntando os chicotes com o nó direito e ao mesmo tempo evitando que sejam amarradas as suas pernas.

Pode-se também usar outros nós, como volta do fiel etc.

**3) — LEI E PROMESSA**

Invente um jôgo de representação ou uma história em que entrem a Promessa e a Lei Escoteira.

Conte aos rapazes que devem representá-la.

**4) — SINAIS DE PISTA**

Repasse os sinais de pista e confirme o que êles sabem.

**5) — JÓGO — ATIVIDADE — “Fazer um quadro de sinais”**

Cada rapaz receberá cartolina, lápis de côr etc., para fazer cartazes que servirão para a decoração da sede.

Vence o melhor, após passar por um júri constituído por dois dos rapazes, e outros dois atuando como defensores

**6) — NÓS**

Repasse todos os nós. Institua um concurso entre os rapazes para a feitura de um quadro de nós.

**7) — HINOS**

Cantem os Hinos Nacional e à Bandeira.

**8) — CURATIVO E MACA**

Leve um entendido no assunto para discutir com os rapazes a questão de curativos e macas. Se possível, um pioneiro que tenha, quando escoteiro, tirado a especialidade de socorrista.



## 9) — JOGOS

### “Ganso”

Cada jogador percorre um trecho determinado segurando seus tornozelos. Se soltar tem que começar de nôvo. Fazer os jogadores transpor um banco é uma variação útil.

### “Ciência escoteira”

Jogadores em círculo. Qualquer jogador faz a outro qualquer pergunta de qualquer coisa sôbre Prova Escoteira por que o outro já tenha passado. Se o interrogado souber, ganhará um ponto, e se não souber, o ponto será do perguntador. O interrogado, se souber, pergunta a outro; se não souber, senta. Assim por diante.

Vence o que tiver maior número de pontos.

## 10) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

### Oração :

Um dos Assistentes deverá dizer uma oração.

## 11) — CONSELHO DE PATRULHA

Este é o primeiro conselho que realizamos. O Escotista deverá falar sôbre as Investiduras que se realizarão, fará um balanço sôbre os rapazes que realizaram as provas, incentivará a outros para que realizem as que faltam, no correr da semana.

Deverá falar sôbre a questão de uniformes, lenços do Grupo, presença sômente dos pais e o que se espera dêles como futuros Escoteiros.

Deverá fazer uma pequena demonstração de como será realizada a Investidura.

Responderá perguntas. Passará provas.



## 8.<sup>a</sup> REUNIÃO

### GRANDE EXCURSÃO

O programa para esta excursão deverá ser bem preparado, pois será uma excelente oportunidade para que a maioria dos rapazes passe nas provas de uma maneira fácil, divertida e instrutiva.

Esta excursão será o “climax” de uma série de reuniões de sede. Será o ponto decisivo da pequena vida escoteira e do ambiente de família que já deve existir na Tropa.

O Escotista e seus Assistentes, após terem escolhido o local da excursão, deverão marcar oito caminhos com sinais de pista ou tantos caminhos quantos forem os rapazes.

No dia marcado, o Escotista e seus Assistentes levarão cada um dos rapazes ao início de uma pista, ordenando-lhes que, além de seguir a pista, deverão transpor todos os obstáculos existentes levando consigo todos os materiais encontrados.

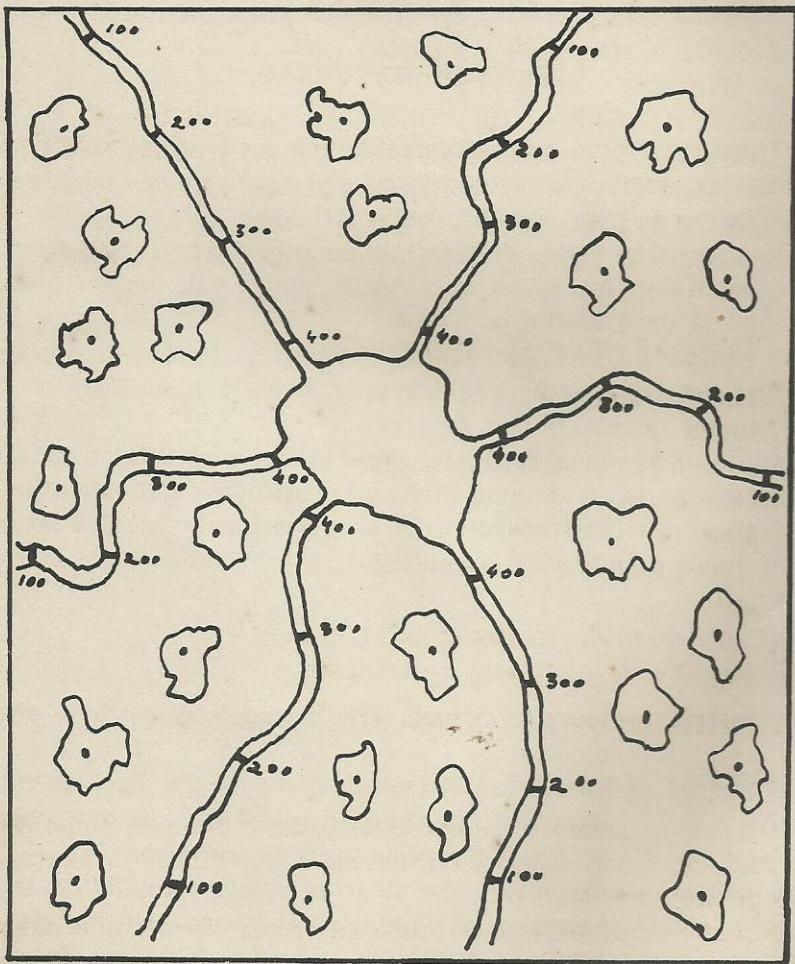
### OBSTÁCULOS

- A 100 metros — encontrará uma série de sinais de pista — seguir o certo.
- A 200 metros — encontrará sangue pelo chão e u'a machadinha — deverá anotar em um papel o acidente que deve ter acontecido e como faria os curativos.
- A 300 metros — encontrará um sinal de objeto escondido a tantos passos — os objetos serão vários desenhos de uniformes e distintivos, nos quais terão que descobrir os erros.



A 400 metros — encontrará um cabo amarrado em uma árvore numa altura de 4 metros — deverá subir na árvore, desamarrar o cabo, dar o nó Volta de Salteador, descer pelo cabo, retirando-o em seguida.

A 500 metros — desenhar em casca de árvores, com o auxílio de recursos da natureza, os sinais manuais.





A 800 metros — deverá iniciar uma caminhada de 1600 metros em 12 minutos usando o Passo Escoteiro.

No local do encontro, cada dupla deverá armar uma barraca, levantar um mastro e içar uma pequena bandeira. Só depois de a bandeira hasteada a dupla deverá apresentar-se ao Chefe dando a missão por cumprida.

As duplas serão combinadas antes da caminhada individual.

- 2) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO
- 3) — JÓGO — “Derrubar o Castelo”
- 4) — CANÇÕES
- 5) — REVISÃO GERAL DE TODOS OS ASSUNTOS
- 6) — RELATO DOS ACONTECIMENTOS NA CAMINHADA E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS
- 7) — GRANDE JÓGO
- 8) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO
- 9) — VOLTA PARA CASA

#### **Material a ser usado nesta excursão**

Bandeira Nacional

Adriça

Barraca (uma para cada dupla)

Machadinhas

Cabos

Cabos grandes de 5 metros

Bastões

Caixa de primeiros socorros

Desenhos de uniformes e distintivos

- 2) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

#### **Oração :**

“Deus, todo poderoso, Tu que estendestes o Céu como uma imensa barraca sôbre nós, olha misericordioso a teus filhos, já alertas na aurora de um nôvo dia.”

“Afasta Senhor, dêste local, tudo que possa ofender-te e une-nos uns aos outros a fim de que êste dia transcorra entre amizade e alegria.”



**3) — JÓGO — “Derrubando o castelo”**

Todos de mãos dadas fazendo um círculo. No centro do círculo um bastão enfiado no solo. O jôgo consiste em forçar as pessoas a toçarem no bastão. Quem tocar morre.

**4) — CANÇÕES**

O Escotista ou um dos seus Assistentes deve ensinar novas canções e solicitar que alguns dos rapazes dirijam outras.

**5) — REVISÃO GERAL DE TODOS OS ASSUNTOS**

Falará ràpidamente sôbre tôdas as provas de noviço mencionando ràpidamente as da 2.<sup>a</sup> classe.

**6) — RELATO DOS ACONTECIMENTOS DA CAMINHADA E APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS**

Ouvir individualmente, na presença de todos, os comentários sôbre a caminhada. Lembrar a utilidade dêsses pequenos relatórios por ocasião do relatório da 1.<sup>a</sup> classe.

**7) — GRANDE JÓGO — “Ataque à Bandeira”**

Duas equipes; uma deverá guardar a Bandeira, que ficará escondida. A outra deverá conquistar a Bandeira. Vale tudo, menos brigas.

Depois de algum tempo, inverter as posições.

**8) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO**

**Oração :**

A critério do Escotista.

**9) — VOLTA PARA CASA**

E' recomendável que, na volta, sejam cantadas canções alegres.



## 9.<sup>a</sup> REUNIÃO

Finalmente, chegamos ao grande dia da instalação oficial do Grupo Escoteiro.

Esperamos que todos os rapazes, no correr destas três últimas semanas, tenham procurado o Chefe para a realização das provas e que na última excursão muitos tenham terminado as que faltavam, pois faltando uma prova o rapaz não poderá fazer a sua Investidura.

Para a Promessa não é necessário fazer “uma grandiosa festa”, mas sim uma cerimônia simples e com tôdas as atenções voltadas para os rapazes, mostrando claramente que o dia pertence a êles.

Os pais poderão ser convidados e também o Comissário Distrital.

A Promessa é prestada ao Chefe, que em nome do Escoteiro-Chefe e de todo o Movimento Escoteiro recebe a Promessa do rapaz.

A Promessa é um “contrato” entre o Chefe e o rapaz. O rapaz procurará cumprir a Promessa e o Chefe fará todos os esforços possíveis para ajudar o rapaz a cumprir o que prometeu.

- 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO
- 2) — JÓGO — “Estourando a Bola”
- 3) — INVESTIDURA DOS ASPIRANTES
- 4) — CANÇÕES
- 5) — JOGOS
- 6) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

### Material a ser usado nesta reunião

Bandeira Nacional

Adriça

Bolas de soprar

Jornais para os chumaços de papel.



### 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

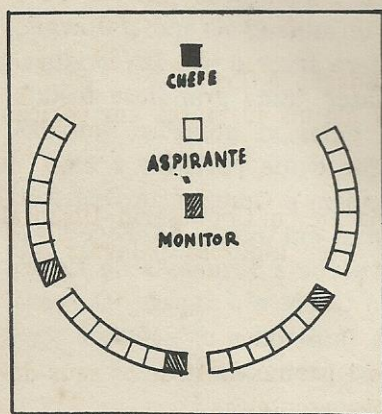
#### Oração :

A critério do Chefe.

### 2) — JÓGO — “Estourando a Bola”

Cada rapaz deverá prender às costas, na altura do cinto, uma bola cheia de ar. Todos deverão ter à mão um chumaço de papel. À voz de “Já” deverão bater nas bolas dos outros até estourá-las.

### 3) — INVESTIDURA DOS ASPIRANTES



FORMATURA P/PROMESSA

A Tropa em ferradura. Na bôca da ferradura o Chefe Escoteiro e, um pouco mais atrás, o Assistente. À direita do Assistente um banco com os chapéus, distintivos e lenços dos rapazes.

O Chefe diz algumas palavras aos rapazes sôbre o valor da Promessa (não precisa ser discurso).

Chama um dos aspirantes.

Ele coloca-se a dois passos na frente do Chefe. Então trava-se o seguinte diálogo :

Chefe : — Aspirante ....., você deseja ser escoteiro ?

Asp. : — Sim, Chefe.

Chefe : — Você sabe o que significa a sua honra ?

Asp. : — Sim, significa que tenho uma só palavra e que podem confiar em mim (ou em outras palavras...)

Chefe : — Você conhece a Lei do Escoteiro ?

Asp. : — Sim, Chefe, conheço.

Chefe : — Você promete que, pela sua honra, fará o melhor possível para cumprir os seus deveres para com Deus e a Pátria,



ajudar o próximo em toda e qualquer ocasião e obedecer à Lei do Escoteiro ?

Asp. : — Sim, Chefe (então TODOS fazem o SINAL ESCOTEIRO) Prometo pela minha honra.....

Quando o rapaz terminar de fazer a Promessa, desfazem o Sinal Escoteiro.

O Chefe coloca no bolso esquerdo do rapaz o Distintivo de Novo, e, apertando-lhe a mão esquerda, diz :

Chefe : — Confio em sua honra e tenho certeza de que cumprirá a Promessa que acaba de fazer; dêste momento em diante você faz parte da Grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros (ou outras palavras).

O pai ou a mãe coloca-lhe o lenço do Grupo; o Assistente do Chefe coloca-lhe o chapéu.

Então o Chefe comanda :

Chefe : — Meia volta. Faça a Saudação à Tropa.

A Tropa responde à saudação, fica alguns instantes em posição de firme e depois então o Chefe diz :

Chefe : — À sua Patrulha, marche.

Quando todos os aspirantes terminarem, o Comissário Distrital (se não houver Chefe de Grupo) deve dizer algumas palavras.

#### 4) — CANÇÕES

Boa oportunidade para o Comissário Distrital mostrar os seus dotes de cantor e ensinar algumas canções escoteiras.

#### 5) — JOGOS

A critério do Escotista.

Boa oportunidade para alguns jogos sobre primeiros socorros, nós etc., pois assim poderíamos mostrar aos pais algumas das utilidades do Movimento Escoteiro.

#### 6) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

Oração :

Dirigida por um dos rapazes.



## 10.<sup>a</sup> REUNIÃO

- |   |         |
|---|---------|
| 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO    | 10 min. |
| 2) — JÓGO — “Chicote queimado”          | 10 min. |
| 3) — INSTRUÇÃO — AMARRAS QUADRADAS      | 20 min. |
| 4) — PRÁTICA DE AMARRAS                 | 15 min. |
| 5) — KIM PELO OLFATO                    | 15 min. |
| 6) — “ALERTA”                           | 15 min. |
| 7) — JÓGO — “Futebol na idade da Pedra” | 10 min. |
| 8) — PRÁTICA DE PRIMEIROS SOCORROS      | 10 min. |
| 9) — NÓ DE CORRER                       | 5 min.  |
| 10) — CANÇÃO                            | 5 min.  |
| 11) — ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO    | 10 min. |

### Material a ser usado nesta reunião

Bandeira Nacional

Adriça

Cabos de 3 metros (amarras)

Troncos para as amarras

Saquinhos de papel

Quantidade de gêneros para o KIM

Giz

Caixa de primeiros socorros

- 1) — HASTEAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO

### Oração :

A critério do Escotista

- 2) — JÓGO — “Chicote queimado”

Tropa em círculo. Um dos garotos do lado de fora com um chicote na mão. Andando, deixa-o cair atrás de qualquer um dos ga-



rotos. Este deverá pegar o chicote e correr atrás do primeiro e pegá-lo antes que êle entre no espaço deixado no círculo. Os que forem tocados pelo chicote abandonam o jôgo.

### 3) — INSTRUÇÃO — AMARRAS QUADRADAS

Começamos com esta instrução a nossa caminhada para a 2.<sup>a</sup> classe.

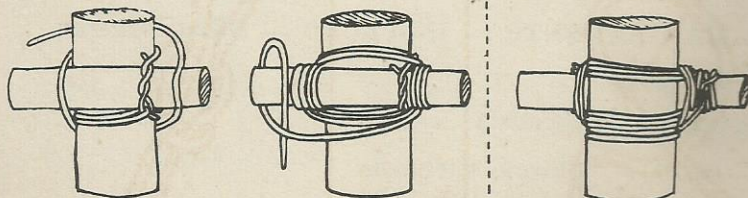
As amarras servem para unir troncos na construção de mesas, pontes, tórres e para as diferentes construções que são feitas em um acampamento. Elas substituem os pregos.

São feitas empregando cabos resistentes; de acôrdo com a finalidade da construção usa-se cabos de diversos diâmetros. O cabo deve ter de 2 a 3 metros.

Deve-se levar em conta que a resistência de qualquer tipo de construção não depende do número de metros de cabos utilizados, mas sim da maneira como foram empregados. Durante o tempo em que estiver fazendo a amarra, nunca deixe que o cabo fique frouxo, mantendo-o sempre sob tensão.

A amarra quadrada usa-se para unir dois troncos cruzados em ângulo reto ou quase reto, principalmente quando suportam um pêso e têm a tendência de correr para baixo.

Inicia-se com uma Volta de Fiel aplicada fortemente ao redor do tronco vertical, de preferência um pouco abaixo do horizontal. Dá-se a volta aos troncos, dando três ou quatro voltas completas, cuidando sempre que cada volta passe dentro das anteriores sôbre o tronco horizontal e por fora do tronco vertical. Dá-se duas ou três voltas entre os troncos, servindo estas voltas para um apêrto nos cabos, e termina-se com uma volta de fiel no tronco horizontal.



*Amarra Quadrada*



#### 4) — PRÁTICA DE AMARRAS

Cada rapaz recebe um pedaço de cabo, trata de conseguir dois troncos e pratica sob a supervisão do Chefe e Assistentes a amarra quadrada.

#### 5) — KIM PELO OLFATO

Vários saquinhos de papel, cada um contendo um ingrediente, café, chocolate, queijo etc. Os saquinhos estão furados. Faça uma espécie de corda de roupa e pendure os saquinhos. Os rapazes sem conversarem deverão descobrir o que contém. Eles passarão sem anotar.

#### 6) — “ALERTA”

Ensine e cante a primeira parte do Hino Alerta.

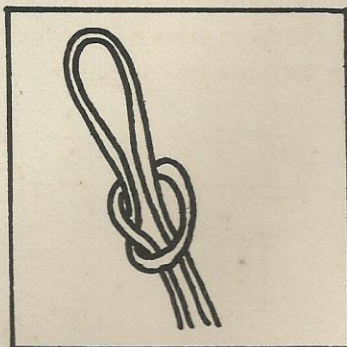
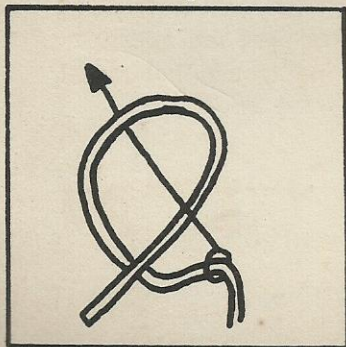
#### 7) — JÓGO — “Futebol na Idade da Pedra”

#### 8) — PRÁTICA DE PRIMEIROS SOCORROS

Ótima ocasião para relembrarmos os casos de primeiros socorros e instruir os rapazes sôbre ATADURA TRIANGULAR COMO TIPÓIA.

#### 9) — NÓ DE CORRER

Nó de correr é possivelmente o nó mais fácil que temos no Escotismo. E' um nó que “serve para tudo”. Observe bem o desenho e ensine-o aos rapazes.





10) — **CANÇÃO**

O Assistente deve ensinar uma nova canção.

11) — **ARRIAMENTO — INSPEÇÃO — ORAÇÃO**

**Oração :**

Por um dos rapazes.



## APENDICE "A"

### PROVA DE RELIGIÃO PARA CATÓLICOS

#### NOVIÇO

- 1 — Mostrar que conhece as provas exigidas para o Lobinho.
- 2 — Executar corretamente o sinal da cruz e conhecer o seu valor.
- 3 — Saber as condições para receber dignamente a Nosso Senhor na Santa Comunhão e comungar freqüentemente.
- 4 — Vencer o respeito humano pela prática da religião, pela freqüência aos sacramentos e no trato respeitoso para com as pessoas e lugares consagrados a Deus
- 5 — Possuir uma tradução aprovada dos Santos Evangelhos e contar um milagre de Nosso Senhor.
- 6 — Saber de cor as orações escoteiras da manhã, de antes das refeições e da noite.
- 7 — Saber batizar em caso de necessidade e conhecer o endereço de dois sacerdotes.

### PROVA DE RELIGIÃO PARA EVANGÉLICOS

#### NOVIÇO

- 1 — SABER SÔBRE O BATISMO
  - a) Por que batizamos
  - b) Em nome de quem somos batizados
  - c) O valor do batismo



## 2 — CONHECER SÔBRE O CULTO

- a) A quem cultuamos
- b) Como deve ser o culto
- c) O lugar do culto
- d) Valor do culto
- e) Preparar o local do culto e participar dêle.

## 3 — VIDA DE CRISTO

- a) Conhecer, em resumo, a vida de Cristo
- b) Conhecer três parábolas ou três milagres de Cristo.

## PROVAS DE RELIGIÃO PARA A RELIGIÃO JUDAICA

- 1) Saber indicar os nomes da Bíblia e suas partes principais
- 2) Contar, em linhas gerais, a história do povo de Israel, desde Abraão até a morte de Salomão e à divisão do reino
- 3) Dissertar sôbre as principais festas judaicas e demais dias comemorativos
- 4) Fazer as bênçãos sôbre o vinho e o pão
- 5) Cantar a "Hatikva" em conjunto
- 6) Dançar uma "horrah"
- 7) Cantar e traduzir três canções hebraicas.



e vamos para a 2.<sup>a</sup> classe.....



## BIBLIOGRAFIA

Escotismo para rapazes

Para ser Escoteiro

Sistema de Patrulhas

Jogos de interior

Livro de jogos

Guia do Escoteiro

Baden-Powell

Francisco F. de Paula

Roland Phillips

Rex. Hazlewood

Boto velho

Benjamin Sodré



SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO

SESC

PRESIDENTE DO CONSELHO NACIONAL

**CHARLES EDGAR MORITZ**

DEPARTAMENTO NACIONAL

Diretor Geral

**MANOEL FRANCISCO LOPES MEIRELLES**



