

Manual para a Segunda Classe



Associação Escoteira Baden-Powell
Federação Mundial dos Escoteiros Independentes

Ch. Fernando Robleño

Manual

para a

Segunda Classe



Associação Escoteira Baden-Powell
Federação Mundial dos Escoteiros Independentes



Manual para a Segunda Classe.

Primeira Edição, 2008.

Autor: Fernando Robleño.

Edição: Fernando Robleño.

Bibliografia:

Scouting for Boys, Baden-Powell, 1ª Edição, 1908.

Scouting for Boys, Baden-Powell, 12ª Edição, 1926.

*Escotismo para Rapazes, Baden-Powell, Edição Limitada da
Fraternidade Mundial, 2006.*

Atividades de Patrulha, John Sweet, 4ª Edição, 1984.

Guia do Chefe Escoteiro, Baden-Powell, 3ª Edição, 1967.

Guia do Escoteiro, Velho Lobo, 4ª Edição, 1959.

Sistema de Patrulhas, Cap. Rolland E. Phillips, Editora Escoteira.

Manual do Escoteiro Noviço, Fernando Robleño, 1ª Edição, 2008.

Manual de Tercera Clase, WFIS – México.

Manual de Segunda Clase, WFIS – México.

Manual de Primera Clase, WFIS – México.

Sites:

www.aebp.org.br - **Associação Escoteira Baden-Powell.**

www.wfis-worldwide.org - **World Federation of Independent
Scouts.**

www.wfis-sa.org - **WFIS América do Sul.**

www.agsmex.wfis.org.mx - **Agrupación Scout Mexicana, A.C.**

www.escoteiros.org - **União dos Escoteiros do Brasil.**

www.bandeirantes.org.br - **Bandeirantes.**

www.desbravadores.org.br - **Desbravadores.**

www.ronaldodutra.org.br - **G.E. Ronaldo Dutra.**

Dados pessoais:

Este livro pertence a: _____

Data e lugar da conquista do distintivo: _____

Grupo
Escoteiro: _____

Tropa: _____

Patrulha: _____

Integrantes:

Monitor(a):

Nome: _____ Tel: _____

Sub – Monitor(a):

Nome: _____ Tel: _____

Outros integrantes da Patrulha:

Nome: _____ Tel: _____

Nome: _____ Tel: _____

Nome: _____ Tel: _____

Nome: _____ Tel: _____

Chefes:

Chefe:

Nome: _____ Tel: _____

Assistentes:

Nome: _____ Tel: _____

Nome: _____ Tel: _____

Você já é um Escoteiro!

E irmão de milhões de jovens espalhados pelo mundo.

Mas você apenas começou a viver a grande aventura do Escotismo. Siga a trilha para tornar-se um jovem de confiança e um bom acampador e conquiste o Distintivo de Segunda Classe!

As etapas para a Segunda Classe são um pouco mais complicadas que as etapas de Escoteiro Noviço; mas você verá que aprendeu muitas coisas em acampamentos, excursões e atividades, fazendo com que sejam fáceis de superar.

Relembrando as Etapas de Noviço:

De nada servirá, por exemplo, aprender a fazer o Nó Direito e logo esquecê-lo. O escoteiro que está passando pelas etapas de Segunda Classe deve sentir-se como um bobo se não pode fazer as mesmas coisas que faz um rapaz que acaba de entrar para a Tropa. Por isso, continue praticando tudo o que você aprendeu. Oportunidades não faltarão para você usar suas habilidades escoteiras. Também deverá cumprir suas obrigações em casa, em sua Igreja e com seus amigos. Seja prestativo e faça o que puder para viver de acordo com a Lei e a Promessa Escoteira. Você nunca deverá esquecer de praticar pelo menos uma Boa Ação por dia.



Boa Sorte e Sempre Alerta!

O Escoteiro e a Segunda Classe:

A Patrulha desceu por uma pequena montanha, ouvindo, em silêncio, os pássaros e animais terrestres da região. A primavera chegou cedo aquele ano e as árvores estavam cobertas de flores. A floresta parecia ter vida própria, com seus ruídos trazidos pelo vento.

Os escoteiros, depois de uma longa jornada, encontraram um belo lugar, a poucos metros de um rio, onde montar seu acampamento. O sol já estava caindo no horizonte e os últimos pássaros voavam depressa para se abrigarem em seus ninhos.

Sem que precisassem receber nenhuma ordem, cada membro da Patrulha foi ocupando-se de uma tarefa: dois foram buscar lenha, um se encarregou de pegar água e os outros foram montando a barraca e armando um pequeno toldo.



*O Escoteiro avança com passo firme
rumo à Segunda Classe!*

A fogueira foi acesa rapidamente e dez minutos depois já podiam sentir o agradável cheiro de sopa que tomava conta do ambiente.

Após uma merecida refeição, chegou a hora do café, da conversa ao redor do fogo, de uma história e de duas canções serenas sobre lendas indígenas.

Uma pequena prece agradecendo o dia que tiveram e a comida que haviam saboreado e, finalmente, o cansaço deu lugar ao sono.

Arrumaram seus sacos de dormir dentro da barraca e dormiram felizes, ansiosos para que chegasse o dia seguinte e continuar aquela jornada que lhes levaria até a cidade, onde sua tropa estava aguardando sua chegada.

As Etapas:

As etapas para o Escoteiro de Segunda Classe estão divididas em:

- Escotismo
- Pioneiria
- Saúde e Segurança
- Cidadania
- Lei, Promessa e Religião

Escotismo:

- Ser capaz de realizar e ensinar as etapas de Escoteiro Novoço;
- Conhecer a História da Associação Escoteira Baden-Powell - AEBP;
- Conhecer a estrutura de um Grupo Escoteiro;
- Conhecer os costumes e características do seu animal de Patrulha e realizar uma pequena exposição com recortes de jornais, revistas, textos e fotos;
- Preparar e participar de pelo menos uma atividade de Patrulha. Esta atividade poderá ser feita na sede, em um dia fora das reuniões dos sábados, na sua casa ou na casa de um escoteiro.

Pioneiria:

- Realizar duas das seguintes provas:
 - a) Seguir uma trilha de 500 metros com sinais de pista em menos de 15 minutos;
 - b) Rastrear 800 metros sem ser visto;
 - c) Identificar 16 de 24 objetos em um Jogo de Kim, depois de observá-los durante 1 minuto;
 - d) Percorrer 2 km de distância em passo escoteiro em 20 minutos.
- Realizar uma jornada de 8 km, sem pernoite, com um companheiro ou com sua Patrulha, cumprindo as tarefas preparadas pelo Chefe de Tropa durante o percurso.
- Saber usar uma machadinha, faca, facão e canivete, assim como conhecer as regras de segurança para seu uso;
- Saber preparar e acender uma fogueira;
- Preparar duas das seguintes refeições usando um fogareiro e uma fogueira: arroz, pão de caçador, café, ovo cozido, batata cozida. Uma dessas receitas deverá ser preparada em uma fogueira;
- Saber fazer os seguintes nós: Lais de Guia, Volta do Salteador, Volta Redonda, Catau e saber falçar um cabo;
- Conhecer as partes de uma barraca e montá-la sozinho ou com ajuda de um companheiro;
- Montar um toldo para a Patrulha com a ajuda de um companheiro;
- Ter participado de pelo menos 4 acampamentos.

Cidadania:

- Realizar uma cópia do mapa de sua cidade, marcando nele 4 lugares para realizar atividades de Patrulha extra-sede;
- Saber fazer uma chamada de emergência a prontos socorros, polícia e bombeiros.

Saúde e Segurança:

- Praticar, no dia a dia, as regras de higiene para conservar o organismo saudável. Saber quais são os benefícios do ar, sol, comida e digestão, dormir, descansar, postura correta etc.;
- Organizar um estojo de Primeiros Socorros para a Patrulha;
- Saber aplicar tipóias e ataduras;
- Saber como tratar os seguintes acidentes: queimaduras, desmaios, insolações, intoxicações e envenenamentos.

Lei, Promessa e Religião:

- Mostrar que vem cumprindo a Promessa e a Lei Escoteira no seu dia a dia. Esta deverá ser a última etapa apresentada pelo escoteiro.

Escotismo:

História da Associação Escoteira Baden-Powell - AEBP.

A AEBP foi fundada no dia 3 de março de 2007, resultado do trabalho de vários Grupos Escoteiros de todo o Brasil.

A principal característica da Associação Escoteira Baden-Powell é resgatar o escotismo de antigamente, seus métodos, místicas e tradições, idealizado por Baden-Powell.

É uma associação sem fins lucrativos e nela só trabalham voluntários, sem cargos comissionados.

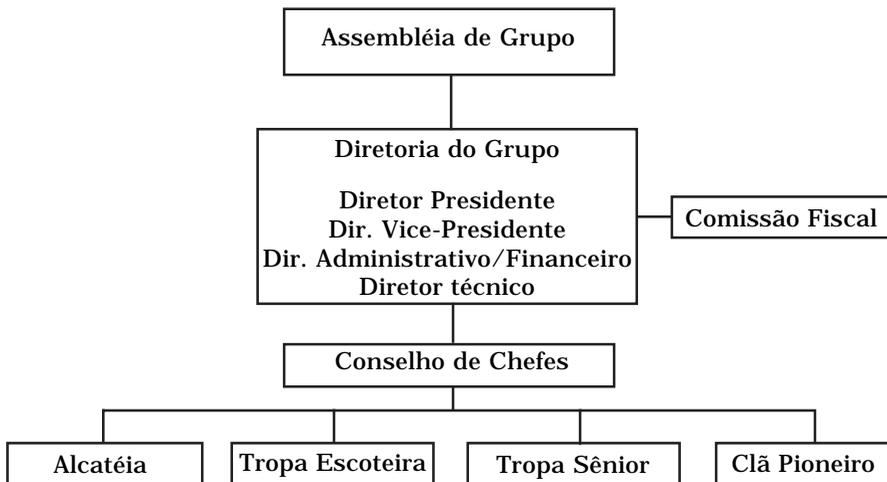
Oferece assistência administrativa a todas suas Unidades Locais Associadas (Grupos Escoteiros) como uma grande Patrulha Nacional, sem fazer normas intrusivas.

A AEBP é internacionalmente filiada a WFIS - World Federation of Independent Scouts (Federação Mundial dos Escoteiros independentes).



Associação Escoteira Baden-Powell.

Estrutura de um Grupo Escoteiro:



Assembléa de Grupo:

É o órgão máximo e soberano do Grupo. Nela participam todos os membros adultos, incluindo pioneiros, chefes, diretores, pais e outras categorias de membros previstas no estatuto do Grupo.

Discute-se na assembléa problemas gerais e assuntos importantes relativos ao Grupo. É nela que se realiza a eleição da diretoria, por exemplo. São eleitos no início da assembléa, dentre os presentes, o Presidente e o Vice-presidente da mesma. O Presidente indica um dos presentes para ser o secretário da assembléa, que terá como função redigir a Ata da mesma. Nesta Ata são registrados todos os assuntos que foram discutidos e a solução escolhida pela maioria para a resolução dos mesmos.

Normalmente se realiza uma reunião da Assembléa por ano. É a chamada reunião "Ordinária". Se durante o ano houver a necessidade de discutir algum assunto muito relevante, a diretoria do Grupo convocará uma outra reunião da Assembléa. Esta reunião será chamada de "Extraordinária" e seguirá as mesmas regras da Assembléa Ordinária.

Diretoria do Grupo:

A Diretoria tem a função de administrar o Grupo, estabelecendo procedimentos e baixando normas para as finanças, para o apoio à chefia das seções e para tudo que couber no âmbito da administração.

É formada por, no mínimo, 04 membros (geralmente os citados no organograma da página anterior), podendo ainda ter outros integrantes à critério da Diretoria, ocupando funções diversas tais como: Relações Públicas, Patrimônio, entre outras.

O Diretor Técnico faz o elo de ligação entre a Diretoria e a chefia das seções. Leva à chefia as decisões da Diretoria, como também leva à Diretoria pedidos da chefia.

Comissão Fiscal:

Tem a função de fiscalizar a parte financeira do Grupo. Ela vai verificar se a Diretoria está mesmo gastando o dinheiro do Grupo de maneira correta. Vai verificar se a Diretoria está comprovando os seus gastos, através da apresentação dos comprovantes de pagamento (notas fiscais, recibos, etc.). A Comissão fiscal receberá da Diretoria o Balanço Fiscal e, então, irá realizar um estudo do mesmo, verificando se os documentos apresentados (notas fiscais, recibos, etc.), estão lançados no balanço fiscal. Depois desse estudo minucioso, deverá a Comissão fiscal emitir um relatório de aprovação ou não das contas da Diretoria.

Conselho de Chefes:

É a reunião formal dos chefes de todas as seções do Grupo, presidida pelo Diretor Técnico. Discute-se assuntos gerais referentes ao adestramento progressivo dos membros juvenis, formação dos chefes, atividades em conjunto com outras seções do Grupo ou com outros Grupos Escoteiros, participação em grandes atividades, entre outros.

Alcatéia: crianças de 7 a 10 anos. Dividida em 4 matilhas compostas por 4 a 6 lobinhos.

Tropa Escoteira: adolescentes de 11 a 14 anos. Dividida em 4 Patrulhas compostas por 5 a 8 jovens (moças ou rapazes) cada uma.

Tropa Sênior/Guia: adolescentes de 15 a 17 anos, formando 4 Patrulhas, compostas por 5 a 8 jovens cada uma.

Clã Pioneiro: jovens de 18 a 24 anos, trabalhando em Equipes, com um máximo de 32 Pioneiros e um mínimo de 4.



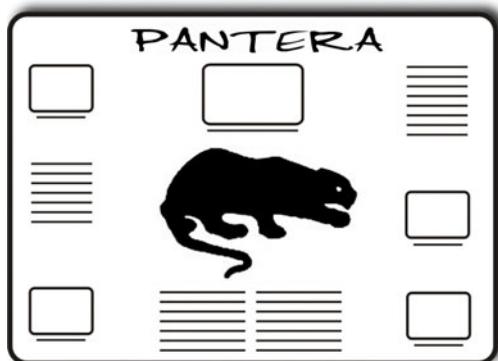
O Grupo Escoteiro é uma grande família.

Mural:

Você, na sua Patrulha, representa o animal totem e seus costumes. Por isso, um escoteiro de Segunda Classe deve saber muitas coisas a respeito desse animal: características físicas, habitat etc.

Procure, em jornais ou revistas, fotos e textos com informações. Visite a biblioteca e veja documentários para conhecer melhor o animal totem. Vá ao zoológico e tire você mesmo algumas fotos ou tente desenhá-lo.

Quando considerar que possui bastantes recursos, faça um pequeno mural com cartolina ou outro material. Coloque-o no canto de Tropa ou de Patrulha para que todos vejam seu trabalho.



Mural do animal de Patrulha.

Atividades de Patrulha:

As atividades de Patrulha são a alma de uma Tropa. Desde que você fez a Promessa e passou a ser um escoteiro, a sua Patrulha viveu muitas aventuras em acampamentos, jogos, excursões etc.

As reuniões de Patrulha extra-sede são importantes. As atividades que se realizam nelas podem ser muito interessantes.

Aqui estão alguns exemplos do que se pode fazer em uma reunião de Patrulha:

- realizar e preparar-se para etapas de Classe ou especialidades.
- modelos em gesso de pegadas.
- visitas a museus, zoológicos, hospitais, orfanatos, etc.
- coleta de roupas e alimentos.
- construir pioneirias articuláveis em madeira, PVC, bambu ou outro material, as quais seriam mais facilmente montadas nos acampamentos, além de preservar o meio ambiente.

Outros exemplos:

Assinaturas:

Cada escoteiro faz um desenho simples do seu animal de Patrulha. Esse desenho será sua assinatura de Patrulha quando queira mandar alguma mensagem ou deixar um sinal de pista.

Peças teatrais e canções:

A Patrulha se reúne e inventa uma peça teatral para ser apresentada no próximo Fogo de Conselho. Também poderá criar canções, inventando suas próprias melodias ou escolhendo uma música já conhecida e trocando a letra por assuntos escoteiros.

Sacos de Pano:

A Patrulha pode fazer seus próprios sacos de pano, que seriam usados para melhor acomodação dos objetos que vão na mochila: talheres, comida, calçados, etc. Uma costureira ou a mãe de algum escoteiro pode dar dicas sobre costura.

Objetos artesanais:

Construa, junto com sua Patrulha, modelos de pioneirias em miniatura e maquetes de acampamentos. Vocês podem também fazer seus próprios arganéis talhados em bambu, madeira, osso ou outro material.

Excursão:

A Patrulha pode organizar uma pequena excursão a alguma região e, depois, elaborar um esboço topográfico do lugar e escrever um pequeno relatório indicando que tipo de atividade poderia ser feita ali: acampamento, bivaque, etc.

Uma excursão à noite para observar a vida noturna de animais e plantas também é uma ótima idéia.

Esteiras de bambu:

As esteiras feitas com bambu são ótimas como mesa ou cama e são facilmente guardadas na caixa de Patrulha. Para fazê-las, corte pequenos pedaços de bambus de mais ou menos 50 cm. Corte ao meio cada pedaço. Depois é só unir cada metade cortada com um sisal e você terá sua esteira de bambu.



Escolha alguns desses exemplos ou invente sua própria atividade e chame sua Patrulha para participar. É muito importante que todos os integrantes estejam presentes.

Se a atividade for na sede, todo material deverá ser colocado no lugar de onde foi tirado após ser utilizado. A atividade não deve incomodar os vizinhos. Se o lugar escolhido for a casa de um companheiro ou a sua própria casa, a regra anterior também vale.

Ao terminar a atividade de Patrulha, faça um pequeno relatório com o que foi feito, os nomes dos companheiros que participaram, data, o lugar escolhido etc.



Estes arganéis talhados em osso e madeira podem ser feitos em atividades de Patrulha.

Pioneiria:

Seguindo uma trilha:

Sinais de pista:

Os escoteiros deixam sinais, indicando o melhor caminho a ser seguido pelos seus companheiros. Para isso, usam os sinais de pista. Estes sinais podem ser evidentes, como uma seta indicando a direção, um "X" dizendo que a trilha tem que ser evitada etc.; ou podem ser sinais naturais, como 3 objetos juntos indicando perigo ou pedido de socorro, ou um arbusto inclinado à direita mostrando o caminho a ser seguido.



Para seguir uma pista, você deverá levar em consideração algumas coisas:

- Os sinais são feitos em qualquer parte da trilha, com pedras, arbustos, grama etc. Por isso, o escoteiro que segue uma pista deverá observar absolutamente tudo ao seu redor.
- O escoteiro tem que saber decifrar rapidamente o sinal que descobriu, lembrando, depois, o lugar onde foi encontrado.
- Levar em consideração que o sinal pode ter sido mudado de lugar ou modificado acidentalmente.
- O sinal de socorro é feito com 3 elementos parecidos, colocados em ordem: três pedras, três estacas cravadas no chão etc.
- O sinal de S.O.S em código Morse é: . . . - - - . . .
- Se depois de você ninguém mais for seguir a trilha, destrua todos os sinais de pista ou indícios estranhos ao lugar e lembre-se do último sinal que você viu para segui-lo com facilidade depois de destruí-lo.

Sinais de Pista:

	<i>Início de pista</i>		<i>Água não potável</i>
	<i>Siga nesta direção</i>		<i>Água potável</i>
	<i>Saltar obstáculo</i>		<i>Objeto escondido a 2 passos</i>
	<i>Volte ao local de partida</i>		<i>Objeto oculto nesta direção</i>
	<i>Perigo</i>		<i>Espere</i>
	<i>Caminho a evitar</i>		<i>Começo do jogo</i>
	<i>Siga nesta direção 2 Km</i>		<i>Volte ao ponto de partida</i>
	<i>Acampamento nesta direção</i>		<i>Volte ao ponto de reunião</i>
	<i>Siga rapidamente</i>		<i>Final de pista</i>
	<i>2 seguiram em uma direção e 3 em outra</i>		

Outros Sinais:



Os sinais de pista podem não ser evidentes. Na primeira figura, as pedras e capins indicam a direção a ser seguida. Na segunda, indicam perigo ou pedido de socorro.

Ratreamento e Camuflagem:

Algumas regras para rastrear e se camuflar:

- Na natureza existem poucas retas. O observador tentará procurar formas familiares para identificar a pessoa que esteja se camuflando, como uma cabeça, uma figura humana, que é facilmente reconhecida se está se destacando no horizonte.

- Evite as cores que não sejam comuns em bosques ou montanhas (vermelho, amarelo, branco etc.). Escolha sempre cores escuras, como o verde, preto, marrom, azul escuro etc.

- A camuflagem perfeita deve ser feita pintando o rosto. Para isso, use terra, barro, cinza de carvão etc.

- A silhueta deve ser dissimulada com arbustos e folhas. Lembre-se que ficar sobre um fundo com uma cor diferente a sua camuflagem é a maneira mais fácil de outra pessoa te identificar.

- O vôo repentino de pássaros pode delatar tua presença, por isso tome cuidado e verifique, antes de qualquer movimento, a probabilidade de espantar alguns desses pássaros.



Evite recortar o horizonte.

Como caminhar?

Quando você esteja caminhando, apóie a ponta do pé, pois caminhar sobre o calcanhar provoca muito ruído. Lembre-se que o silêncio é uma das principais habilidades do bom rastreador.



Na grama, pise com o calcanhar.

Nas pedras, pise com os dedos.

Preparando para mover-se:

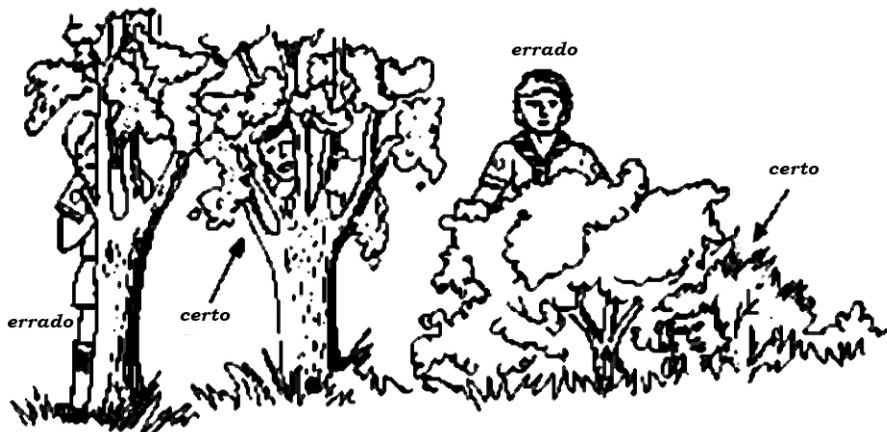
- Verifique e melhore sua camuflagem.

- Verifique se o equipamento que está levando prejudica sua camuflagem. Pulseiras, brincos, relógios e objetos brilhantes podem delatar tua posição. Evite objetos que possam ficar presos em árvores e arbustos, provocando ruído.

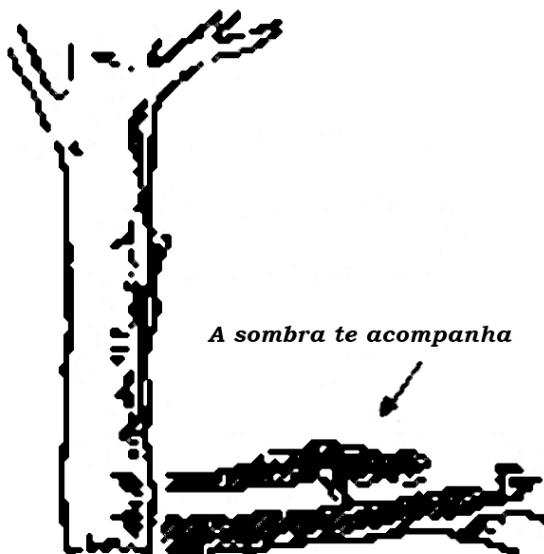
- Mantenha o corpo o mais próximo do chão que você puder.

- Se alguém desconfiar de sua presença, não saia correndo ou tente se esconder. Permaneça imóvel.

Veja nos desenhos alguns exemplos de camuflagem:



Quando esteja se camuflando, evite os lugares com luz. Fique sempre atento, pois a tua sombra pode te delatar.



Adestramento em observação - Jogo de Kim:

Baden-Powell, no livro *Escotismo para Rapazes*:

"Um bom exemplo do que um escoteiro pode fazer, se encontra na história de Kim, narrada por Rudyard Kipling.

Kim, ou dando seu nome completo, Kimbal O'Hara, era filho de um sargento de um regimento irlandês na Índia.

Seu pai e sua mãe morreram quando era ele ainda criança, e foi então entregue aos cuidados de uma tia.

Seus companheiros de brincadeira e de jogos eram todos os meninos hindus, e assim aprendeu a língua e os costumes deles. Tornou-se grande amigo de um sacerdote que andava em peregrinação, e com ele viajou por todo o norte da Índia.

Um dia se encontrou por acaso em marcha o antigo regimento do seu pai, mas, depois, ao visitar o acampamento, foi preso sob suspeita de ser ladrão. Encontrada a sua certidão de nascimento e outros papéis que trazia consigo, o regimento, vendo que o que lhe pertencia, resolveu então tomar conta dele e começar a educá-lo. Mas sempre que, nas férias, podia sair da escola, Kim vestia-se com roupas hindus e vivia entre os naturais da terra, como se fosse um deles.

Depois de algum tempo, Kim conheceu um tal senhor Lurgan, que mercadejava em jóias antigas e curiosidades, e que, devido ao conhecimento que tinha dos habitantes locais, era também um membro do Serviço Secreto do Governo.

Este homem, vendo o conhecimento incomum dos hábitos e costumes locais que Kim possuía, achou que ele poderia vir a ser um agente muito útil para o Serviço Secreto do Governo. Passou então a dar-lhe lições sobre como notar e lembrar-se de pequenos detalhes, o que é também um ponto muito importante no adestramento escoteiro.

O Adestramento de Kim:

Lurgan começou por mostrar a Kim uma bandeja cheia de pedras preciosas de distintas qualidades. Deixou que ele a contemplasse por um minuto, e então cobriu a com um pano, perguntando-lhe depois quantas pedras havia e de que qualidades. Inicialmente Kim só lembrou de umas poucas, sem poder, entretanto, descrevê-las em detalhes. Mas depois de adquirir um pouco de prática, passou logo a se lembrar perfeitamente de todas. E o mesmo sucedeu com muitos outros objetos que lhe foram mostrados da mesma maneira.

Afinal, depois de muitas outras formas de adestramento, Kim se tornou membro do Serviço Secreto."

Jogo de Kim:

Assim como Kim, você passará por esta etapa depois de praticar muitas vezes. O objetivo é desenvolver e treinar a observação e a memória.

Em uma mesa se colocam 24 objetos diferentes, cobertos por um pano. A etapa consiste em que, ao tirar o pano, o escoteiro terá 1 minuto para observar os objetos. Após este tempo, deverá fazer uma lista com todos os objetos que puder lembrar.

Para superar a etapa, o escoteiro deve lembrar-se de, pelo menos, 16 objetos e descrever cada um deles.

Passo Escoteiro:

Quando o escoteiro deseja vencer uma grande distância com rapidez ele usa o "passo escoteiro". São 20 passos duplos, correndo e caminhando alternadamente.

A etapa consiste em percorrer, uniformizado e com equipamento básico de excursão, 2 km em 20 minutos. O escoteiro não deve levar relógio durante o percurso.

O mais conveniente é dar 50 passos correndo e 50 caminhando, pois esta frequência descansa o corpo e a respiração.

Não é uma prova de velocidade, senão de percorrer uma determinada distância com relativa rapidez sem cansar-se. Assim, o escoteiro terá noção de distância e de tempo, pois quando o relógio marque 20 minutos, ele saberá que percorreu 2 km em passo escoteiro. Ou quando as placas das estradas indiquem que percorreu 2 km, o escoteiro saberá que se passaram 20 minutos.

Esta etapa requer prática e persistência. É um meio de desenvolver o hábito de ser constante.

Pratique em qualquer caminho o passo escoteiro, marcando o tempo e a distância. Você verá que no começo os resultados não serão bons, mas que com o tempo vão melhorar muito.

Machadinha, faca, facão e canivete:

Para o escoteiro a machadinha, faca, facão e canivete são ferramentas essenciais, principalmente em acampamentos.

Quando você saiba usar essas ferramentas, poderá construir um abrigo para passar a noite, uma jangada, uma fogueira, abrir trilhas etc.

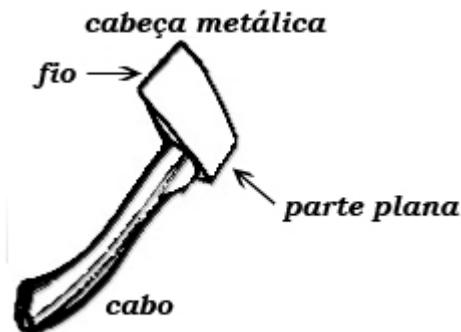
Machados e machadinhas:

Existem vários tipos de machados. A machadinha possui o cabo curto, com a cabeça metálica de mais ou menos 700g e serve, principalmente, para cortar lenha. Existe o machado de lenhador, com o cabo grande e a cabeça metálica pesando aproximadamente 1300g. Serve para cortar árvores e outros trabalhos pesados.

A machadinha é a mais usada pelos escoteiros, pois é de fácil transporte e oferece mais agilidade nos trabalhos de campo.

Usando a machadinha:

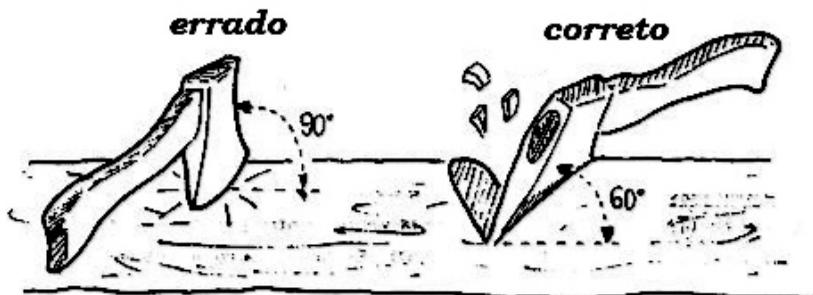
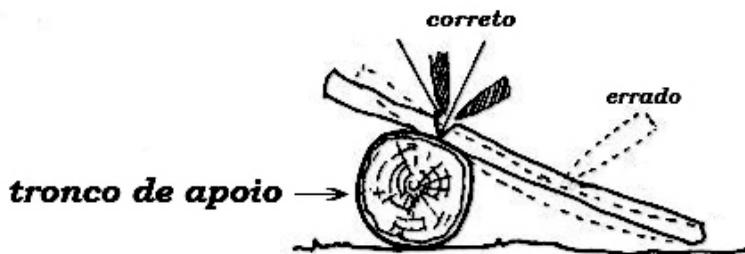
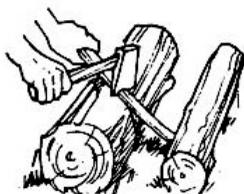
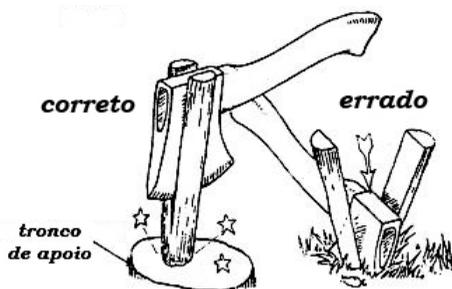
O modelo de machadinha mais usado é o chamado "canadense", com o cabo duplamente curvado. A parte oposta ao fio deve ser plana e NÃO terminada com uma ponta (muito perigoso).



O golpe com a machadinha deve ser dado sem esforço. Muitas pessoas pensam que com a força basta, mas os escoteiros sabem que o uso da machadinha requer mais "jeito" que esforço físico.

A machadinha deve cortar simplesmente com a força de sua caída. A pessoa que a estiver usando, somente deverá dirigir a direção dos golpes. Estes golpes deverão ser inclinados e alternadamente à esquerda e direita (como um "V"); e não em linha reta, pois a madeira vai absorver grande parte do impacto.

Você deverá trabalhar com sua machadinha livremente, em um espaço grande, sem obstáculos e sem que nenhuma pessoa esteja por perto.



Toda madeira que se queira cortar deverá ser colocada sobre um tronco que sirva como apoio.

Ao dar a machadinha a outro escoteiro, nunca a jogue de longe, confiando na sua pontaria. Vá até seu companheiro e entregue a machadinha em mão.

A machadinha sempre deverá ser levada em sua bainha de couro. Se você leva uma machadinha na cintura, nunca a coloque na frente, leve-a sempre atrás. Se você tiver uma bainha, leve-a de alguma das maneiras indicadas no desenho.

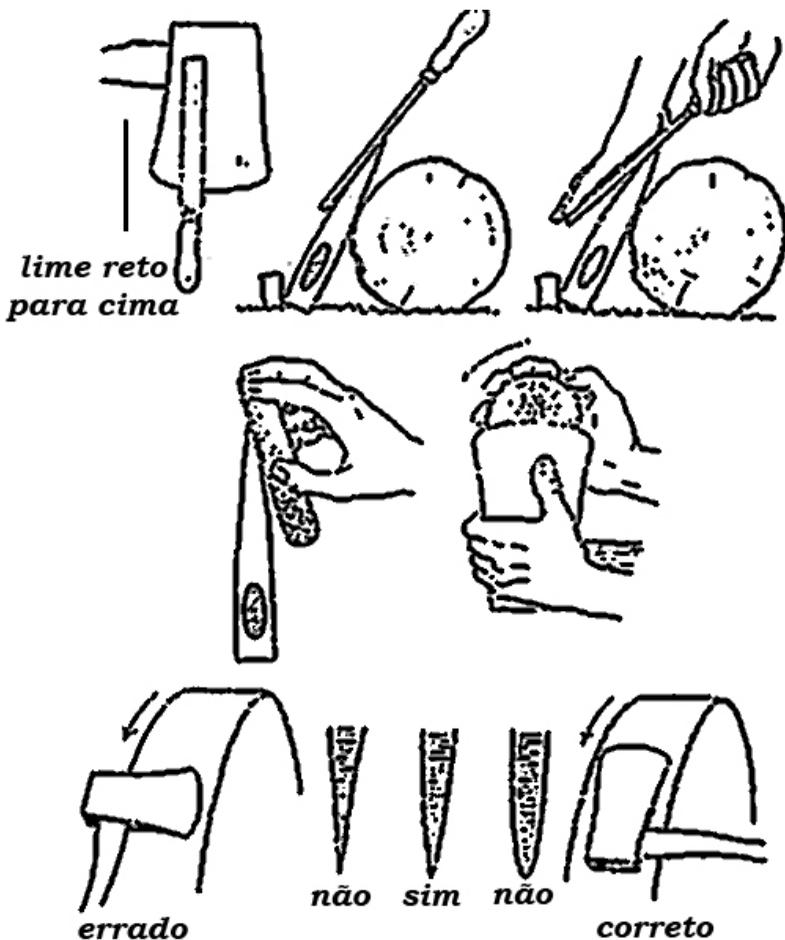


Para transportá-la com a mão, pegue-a pela parte de ferro com a parte cortante pra trás.

Afiando uma machadinha:

Segure a cabeça metálica com uma mão de tal maneira que o cabo aponte para cima e em direção oposta ao seu corpo. Esfregue uma pedra com movimentos circulares sobre todo o fio de uma ponta a outra. Dê a volta na machadinha e faça o mesmo com a outra parte do fio.

Para afiar com uma pedra de limar, apóie a cabeça metálica contra um tronco e contra uma estaca no chão. Ajoelhe-se sobre um só joelho e apóie o outro pé sobre o cabo para manter firme a machadinha. Coloque a lima sobre a parte cortante e empurre fortemente para baixo. Passe a lima inteira sobre o fio com movimentos longos, regulares e retos, de um lado a outro.

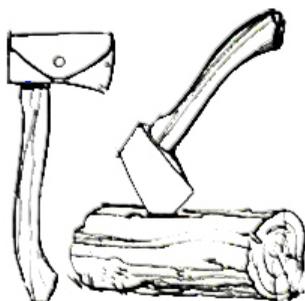


Cuidados com a machadinha:

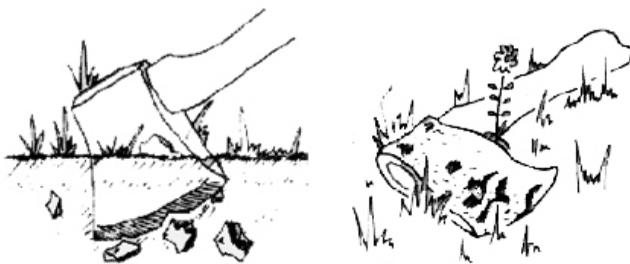
- Manter sempre afiada.
- Manter o cabo firme. Se o cabo se afrouxa, terá que ser apertado imediatamente ou trocado (recomendado). Se quebra, ele deverá ser substituído por outro novo. Um método para apertar um cabo de uma machadinha é submergir a cabeça metálica em um balde com água e deixar ali toda a noite. No dia seguinte a madeira estará inchada pelo efeito da água. É um procedimento temporário e usado somente em caso de emergência.
- As machadinhas não devem tocar o chão quando você esteja cortando algo, pois ela pode perder o fio. Sempre coloque um pedaço de madeira embaixo da lenha que você deseja cortar.
- Quando pare de usar a machadinha temporalmente, crave-a em um tronco

ou pedaço de madeira. Quando acabe de usá-la, coloque a machadinha em sua bainha.

- Nunca use a machadinha como martelo para cravar metais.



correto



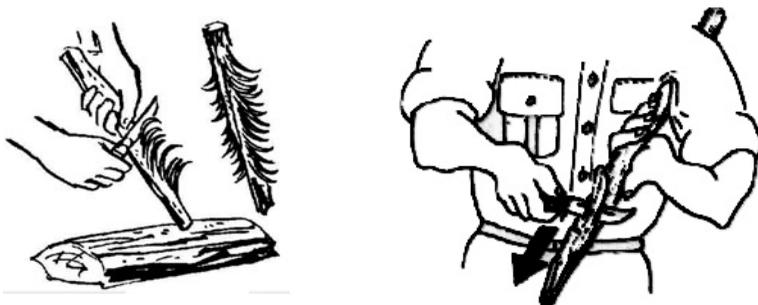
errado

Faca:

A faca do escoteiro é uma ferramenta de muitos usos. Deverá ser apropriada para comer, cortar pão, servir na cozinha, talhar madeira, cortar uma corda etc.

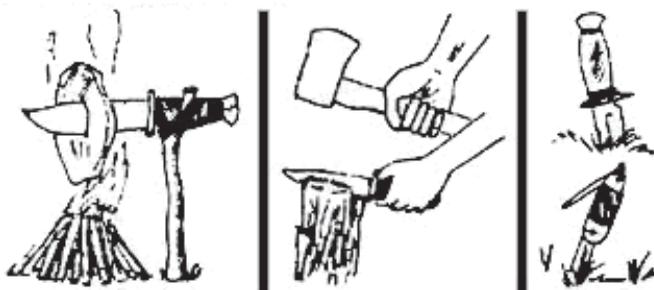
A faca ideal tem um tamanho médio: a parte metálica não deve superar 12 cm de comprimento e sua grossura será de mais ou menos 3 mm. Deve terminar com uma ponta e ser afiada somente em um dos lados. O cabo deve ser confortável, tanto pelo seu material como pela sua forma.

É muito importante que entre o cabo e a parte metálica exista uma proteção (guarda-mão), evitando possíveis ferimentos ao usar a faca.



Cuidados com a faca:

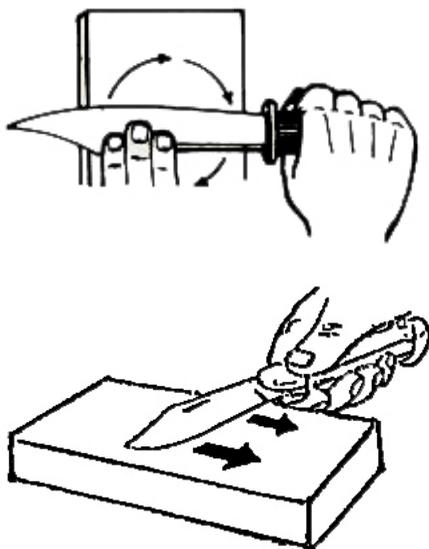
- Mantenha sua faca sempre afiada e limpa e não a use como martelo.
- Sempre trabalhe com a faca em direção oposta ao corpo.
- Não coloque a parte metálica no fogo, pois isto estraga o metal.
- Nunca use qualquer tipo de material que sirva como martelo sobre a faca para perfurar ou cortar algo.
- Usar a faca como abridor de latas ou como um substituto da chave de fenda, faz com que ela se estrague pouco a pouco.



Nunca coloque sua faca no fogo; não bata nela com um martelo ou com a machadinha e nunca a crave no chão.

Afiando uma faca:

Veja nos desenhos a maneira correta de amolar uma faca, que também serve para canivetes.



O facão:

Serve, principalmente, para cortar arbustos, galhos e bambus.

A forma do facão também é muito importante. Trabalhar com o facão é cansativo, por isso a parte metálica deverá ser leve e resistente. O comprimento pode variar de acordo com o gosto ou estatura da pessoa: existem os que preferem um facão curto, que permite trabalhar comodamente na mata fechada. Porém, este tipo de facão precisa ser usado com maior força.

Um facão que, ao ser segurado pelas pontas dos dedos, não chega a tocar o solo, permite cortar bem perto do chão sem precisar se agachar muito, o que é conveniente quando queremos abrir uma trilha com uma mochila nas costas.

Como levar um facão:

O melhor lugar para levar o facão é dentro da mochila. Quando seu uso é frequente, é útil ter sempre uma bainha preparada, de modo que possa levar o facão pendurado no cinto e dentro da bainha.

É aconselhável que a bainha possua algum mecanismo que trave o cabo do facão para que este não escorregue e caia.

Os cuidados com o facão são os mesmos da faca.

Canivete:

Uma ferramenta essencial para todo escoteiro. Possui vários usos.

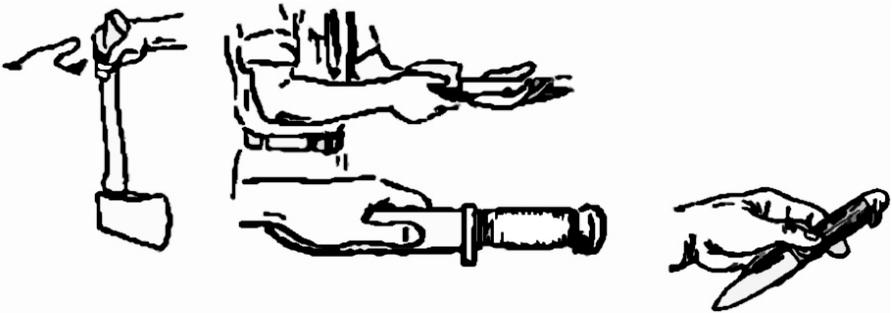
Cuidados com o canivete:

- Mantenha sempre limpo, seco e afiado.
- Não use o canivete caso esteja sem afiar.
- Conserve-o longe da terra, umidade ou pó.
- Não coloque o canivete perto do fogo.
- Limpe-o bem depois de usá-lo e coloque-o em sua capa, totalmente fechado, sem que a ponta fique para fora do cabo.



Como entregar?

Estas são as maneiras corretas de entregar uma machadinha, faca, facão e canivete:



IMPORTANTE: uma norma básica de boa conduta e educação Escoteira é não fazer apologia às armas brancas e não brincar com elas, nem em público nem sozinho. A machadinha, faca, facão e canivete poderão ser levados no cinto quando realmente for necessário e somente em zonas de acampamento. Em zonas urbanas, deverão ser guardados SEMPRE na mochila e dentro de suas bainhas.

Aprendendo a fazer uma Fogueira:

Como escoteiro, o fogo será teu companheiro durante as aventuras ao ar livre: ele te dá calor, cozinha teu alimento, proporciona luz etc.

Para passar nesta etapa você deverá usar somente os materiais que encontre no campo, um pouco de papel e dois fósforos. Evite acender uma fogueira com substâncias inflamáveis, que são de uso muito perigoso.



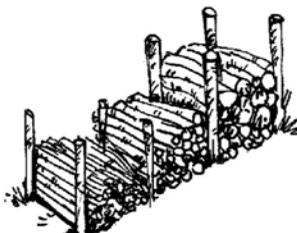
Escolhendo e preparando o lugar: o lugar para construir a fogueira depende de onde você se encontra, o tipo de fogo que você quer e o tempo que está fazendo.

Se o tempo está claro, com pouco vento, qualquer lugar pode servir. Se há chuva e vento forte, tente encontrar algum abrigo natural, como uma pedra, uma caverna ou o lado protegido de um pequeno barranco.

Se o solo está muito molhado, resultado de muita chuva, escolha uma pedra para construir a fogueira.

Quando você já tenha escolhido um lugar conveniente, retire do chão as folhas, arbustos ou qualquer outro material que possa se incendiar. Certifique-se que não existam árvores ou capim seco por perto, este tipo de vegetação pode causar grandes incêndios se uma pequena brasa voar de sua fogueira.

Pegando e preparando o combustível: antes de construir a fogueira você deverá preparar uma boa quantidade de lenha. Pegue galhos de árvores mortas, arbustos e pedaços de troncos mortos de todos os tipos e grossuras possíveis. A madeira sem a casca queima melhor que as que possuem casca. Quando você considerar que já têm combustível suficiente para manter o fogo vivo, separe a lenha conforme seu tamanho e grossura, como mostra o desenho:



Coloque a lenha separada por grossura. Cubra com um plástico ou lona à noite.

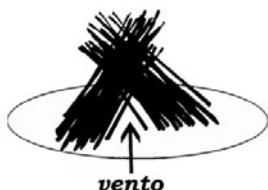
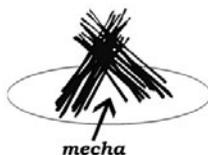
Algum dia você terá que acender uma fogueira depois de uma forte chuva. Neste caso, procure, em um abrigo, alguma madeira seca ou tente achar um tronco caído pelo chão, pois no seu interior a madeira estará quase seca.

Construindo e acendendo o fogo: depois de escolher o local apropriado e limpá-lo, faça uma bola de papel e coloque capim seco, folhas secas, palha e gravetos bem finos formando uma mecha. Vá colocando lenha pequena (pequenos galhos, folhas, pedacinhos de madeira) em volta da mecha, construindo uma espécie de "casa de índio". Deixe uma parte sem cobrir, como se fosse uma porta, para que você possa prender fogo à mecha. Depois termine colocando madeira um pouco mais grossa.

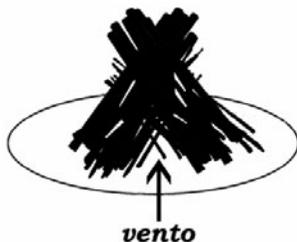
Ao acender o fósforo, veja em que direção sopra o vento e coloque-se de costas para ele. Espere que o fósforo queime um pouco e coloque fogo na mecha. Quando a mecha esteja acesa, se não houver vento, sopre suavemente. Quando o fogo se propague bem, vá colocando mais lenha de tamanho médio e termine colocando madeira mais grossa.

Acendendo uma fogueira:

Coloque lenha bem fina em volta da mecha, formando uma pirâmide.



Depois vá colocando lenha um pouco mais grossa, deixando uma abertura para acender o fogo.



Termine colocando lenha grossa, troncos, pedaços grandes de madeira etc.

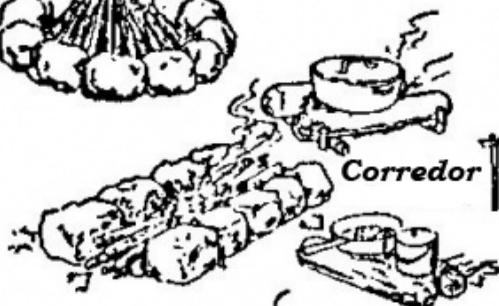
Tipos de Fogo



Pirâmide



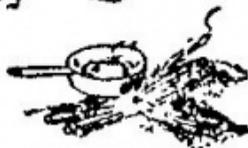
Estrela



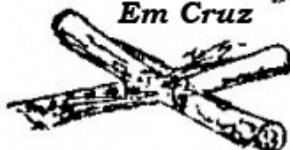
Corredor



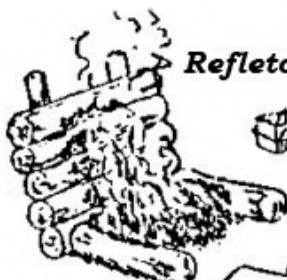
Polinésio



Em Cruz



Trincheira



Refletor



Refeições e bebidas quentes:

Todo escoteiro sabe preparar sua própria comida tanto em casa como em um acampamento.

Em casa ele usa os utensílios domésticos que facilitam a preparação do alimento. No campo não é diferente, pois ele usa seu conhecimento mateiro para preparar sua refeição facilmente.

Nos acampamentos usamos fogareiros e fogueiras. Escolha duas receitas da lista abaixo e prepare, pelo menos uma delas, em uma fogueira.

Arroz: coloque em uma panela um pouco de óleo ou manteiga, alho triturado e cebola bem picada. Quando a mistura estiver dourada, coloque o arroz e mexa até que comece a fritar.

Acrescente água fervendo de tal maneira que a água ultrapasse dois dedos a altura da quantidade do arroz. Coloque sal a gosto.

Deixe ferver em fogo baixo até a água secar.

Batata cozida: coloque água em uma panela e espere ferver. Coloque as batatas e espere uns 20 minutos. Para saber se estão prontas, basta espetá-las com um palito ou garfo, verificando se atravessam sem dificuldades. Quando estejam prontas, corte as batatas pela metade para deixar sair o vapor. Outra maneira de prepará-las é cobri-las com uma capa de barro de mais ou menos 1 cm e colocá-las nas brasas de uma fogueira. Também você pode cobrir as batatas com papel alumínio e deixar sobre as brasas.

Pão de Caçador: misture uma boa quantidade de farinha, uma pitada de fermento, uma pitada de sal e açúcar e uma colher de manteiga.

Com as mãos bem limpas, junte tudo e vá colocando água pouco a pouco. Amasse bem até que a massa fique consistente.

Corte uma vara da grossura do polegar, tire a casca e deixe alguns minutos sobre o fogo.

Com um pouco de farinha nas mãos faça um tira de um centímetro de grossura. Coloque um pouco de farinha na vara que você cortou e enrosque a massa em forma de espiral.

Coloque a vara perto das brasa cravada no chão e gire-as às vezes para assar o pão por todos os lados. Quando a massa cresça e adquira uma cor dourada escura, o pão já estará pronto.

Ovo cozido: coloque cuidadosamente os ovos em água fervendo e espere um minuto se você deseja que sejam moles. Se você quiser um pouco mais duro, coloque os ovos em um panela com água fria e deixe ferver durante uns 10 minutos.

Ovo no espeto: você também pode preparar um graveto fino e resistente tirando a casca. Faça dois furos pequenos no ovo e passe o graveto por dentro.

Coloque o ovo sobre as brasas até que comecem a sair pequenas bolhas pelos furos.

Ovo na laranja: corte uma laranja ao meio e retire toda polpa. Coloque o ovo dentro e feche a laranja com pequenos gravetos. Coloque a laranja nas brasas e espere durante 10 minutos. Quando estiver pronto, retire com todo cuidado o ovo da laranja. Você verá que, além do ovo, dentro da laranja apareceu uma pequena porção de geléia bastante saborosa.

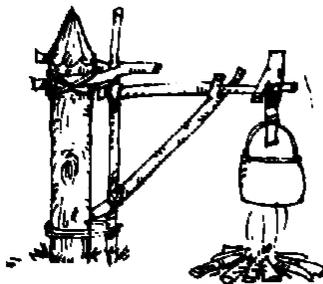
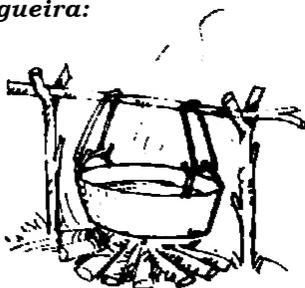
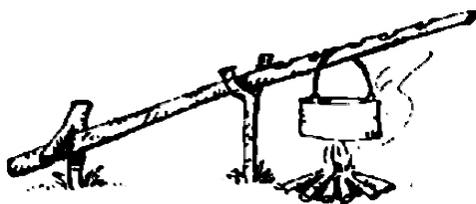
Chá: derrame um pouco de chá em água fervendo. Espere um minuto e passe pelo coador.

Café mateiro: coloque uma panela com $\frac{1}{4}$ de litro de água para ferver em uma fogueira.

Dentro de um coador, coloque 3 colheres de café e prepare um bule, garrafa térmica ou outra panela para guardar o café preparado. Quando a água esteja fervendo, jogue-a, pouco a pouco, no coador e deixe escorrer no bule ou outro utensílio que você tenha escolhido. Adoce a gosto.

Outra maneira de preparar o café é esquentar a água e, quando esteja fervendo, jogar o café dentro e mexer. Retire a panela do fogo e logo retire da fogueira, com todo cuidado, um carvão em brasas e mergulhe-o dentro da panela com o café. Isso fará com que o pó baixe até o fundo da panela. Você também poderá jogar um pouco de água bem fria e obter o mesmo resultado. Essa última maneira de preparar o café é o que chamamos de "café mateiro".

Cozinhando em uma Fogueira:



Nós:

As pioneiras, barracas e até mesmo a sua segurança e a dos seus companheiros podem depender de um nó. Por isso, pratique bastante até fazê-los bem.

Lais de Guia: é usado para içar objetos, já que forma uma alça de qualquer tamanho. Apesar de também servir como "cadeirinha" para levantar uma pessoa, não é aconselhável o seu uso para esse fim.

Volta Redonda com cotes: é um nó muito resistente e serve, também, para içar objetos. É usado para amarrar um cabo a um mastro ou argola.

Volta do Salteador: não utilizado para descer de uma árvore e recuperar a corda. Se desfaz com um simples puxão da corda falsa.

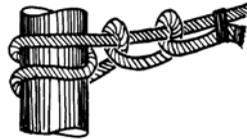
Nó de Aselha: usado na ponta de um cabo para formar uma alça. Também serve para isolar uma falha em um cabo.

Catau: serve para encurtar um cabo ou esconder uma falha no mesmo.

A falça serve para reforçar a ponta de um cabo, evitando que não se desmanche. Isso ajuda que a corda tenha uma maior vida útil.



Lais de Guia.



Volta Redonda.



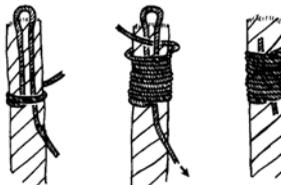
Volta do Salteador.



Aselha.



Catau.



Falça.

Montando uma barraca:

A barraca será a casa do escoteiro durante sua vida ao ar livre. Ela deve permanecer sempre limpa e fechada para que não entre nenhum tipo de inseto ou animal. Antes de cada acampamento, coloque a barraca ao sol e limpe toda sujeira que possa ter se acumulado enquanto estava guardada. Depois do acampamento, faça o mesmo.

Além dos abrigos naturais, que você aprenderá a construir com o tempo, todo escoteiro deve saber montar uma barraca: escolher o melhor lugar, montá-la firme etc.

As barracas mais comuns são as iglus, que tem uma forma oval; e as canadenses, em forma de "V" invertido.

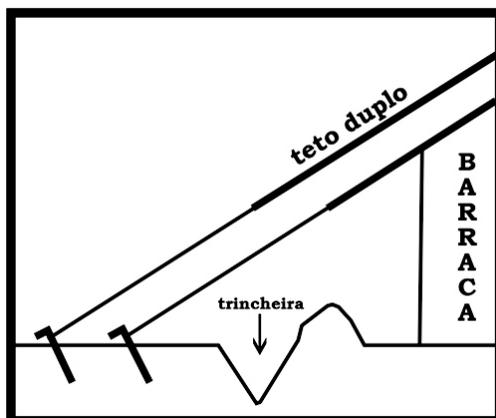
As barracas canadenses são muito resistentes, porém são pesadas para transportar. As barracas iglus são leves e a maioria delas tem a mesma resistência que as barracas canadenses.

Todas elas vêm com um manual de montagem e manutenção, portanto leia atentamente as instruções contidas neste manual.

Antes de montar uma barraca, escolha um lugar plano e limpo, pois pequenos objetos, como pedras, raízes e pedaços de madeira, podem incomodar na hora de dormir.

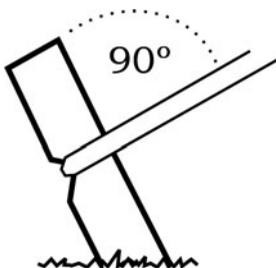
A porta da barraca deverá estar em direção ao Leste. Isto proporciona sombra ao atardecer e, ao amanhecer, seca a umidade causada pelo orvalho da madrugada. Além disso, serve como um excelente despertador solar. Esta posição também faz com que o vento possa circular dentro da barraca suavemente.

Caso chova, deve-se construir uma trincheira ao redor da barraca para que a água não ultrapasse seus limites e a inunde. Esta fossa deverá ser dirigida para uma pendente, onde possa ser escoada.

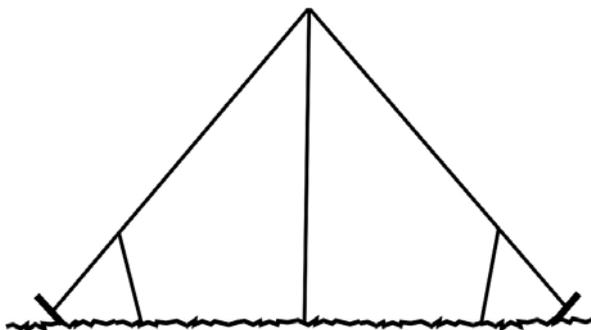


É de muita importância esticar de maneira correta o chão da barraca e os esportes. Observando o desenho, você verá que o ângulo entre o esporte e a adriça é de 90° . Menos de 90° , a barraca ficará frouxa, e mais a barraca ficará muito tencionada.

Todas essas informações são inúteis se você não as coloca em prática. Escute os conselhos dos escoteiros mais veteranos e dos chefes. Pratique a montagem da barraca, levando em consideração as informações citadas acima e você se tornará um bom acampador.



Os esportes deverão formar com a adriça um ângulo de 90° .



A barraca bem montada proporciona conforto e segurança.

Montando um toldo:

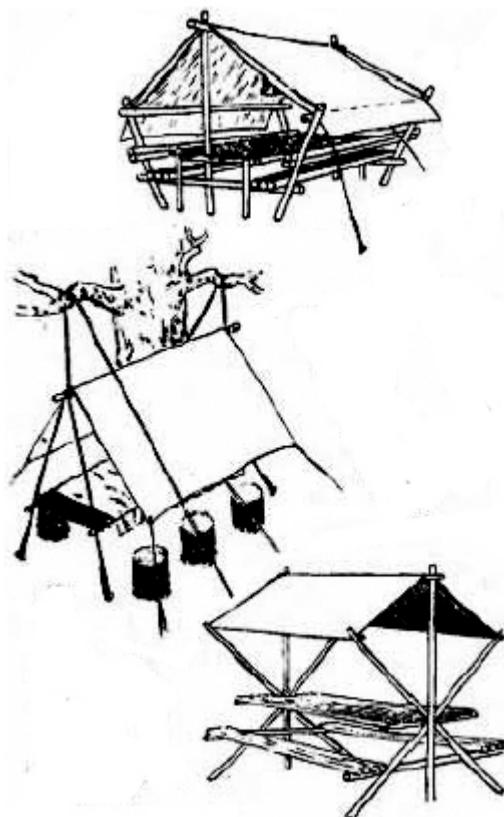
Para montar um toldo você deverá levar em consideração o tipo de atividade que será feita. Para um acampamento volante ou uma excursão, um toldo simples sem armação feita de bambu, somente usando uma corda e duas árvores servirá.

Para acampamentos de 3 ou mais dias, convém montar um toldo forte, com armação de bambu, mesa, cadeiras e todo os utensílios que você e sua Patrulha desejarem.

Nesta etapa, você deverá construir um toldo simples com a ajuda de um companheiro, usando somente material encontrado no campo, uma lona e um pouco de sisal.

O toldo deverá estar esticado de tal maneira que não apareçam "bolsas", onde a água pode se acumular. Deverá também ser firme para aguentar vento e chuva.

Como em tudo no Escotismo, você só aprenderá fazendo. Veja a seguir alguns exemplos de toldos e pratique com sua Patrulha.



O Acampamento:

Nenhum rapaz ou moça poderá dizer que já foi ou é escoteiro sem ter acampado.

O acampamento serve para que o escoteiro coloque em prática tudo aquilo que aprendeu. Assim, as montanhas, bosques e florestas se tornarão a sua segunda casa.

Participe de todas as reuniões na sede para continuar seu adestramento e tente ir a todos os acampamentos.



Participe de todos os acampamentos e atividades na sede!

Cidadania:

A sua cidade, sendo pequena ou grande, central ou do interior, certamente possui muitos lugares onde você possa realizar atividades de Patrulha extra-sede. Além de museus, parques e zoológicos, existem ótimos lugares para realizar uma excursão, acampamento ou um bivaque fora dos perímetros urbanos.

Faça uma fotocópia do mapa da sua cidade e marque com um círculo ou um "X" 4 lugares que você considera ideais para levar sua Patrulha.

Depois que os lugares estejam indicados, faça uma breve descrição do que cada um representa e que tipo de atividade poderá ser feita.

Você pode aproveitar a informação que você obteve e cumprir a etapa de preparar e realizar uma atividade de patrulha nesses lugares que marcou no mapa.



Depois de marcar os lugares no mapa, faça um relatório indicando que tipo de atividade poderá ser feita.

Chamadas e informes em caso de emergência:

Nos casos delicados, antes de intervir, convém certificar-se da presença de alguma autoridade presente no lugar e atuar somente com seu consentimento. A menos que a ocasião peça ação imediata, por exemplo, quando outra pessoa tenha sua vida em risco, o escoteiro deverá atuar.

Telefone: é o meio mais rápido e simples para pedir ajuda. Aprenda de cor os números de telefones de hospitais, delegacias de polícia e bombeiros próximos a sua casa ou da sede. Escreva esses números em um lugar permanente, como um caderno ou agenda. Você também poderá escrever em um pequeno cartão e colar no estojo de primeiros socorros.

Pedindo um médico ou ambulância: sempre é melhor solicitar a ajuda de um hospital, que possa enviar um médico, equipe de para-médicos ou uma ambulância. Quando pedir auxílio, o primeiro que deve fazer é dar o endereço completo onde está o paciente e indicar as condições em que ele se encontra e quais circunstâncias o levaram a ter o acidente.

Incêndio: o telefone é um meio de transmitir, rapidamente, um alarme de incêndio aos bombeiros. Quando os bombeiros respondam sua ligação, você deverá falar com voz clara e calmamente em que lugar está acontecendo o incêndio e indicar, caso você saiba, qual o tamanho dele.

Importante:

Muitas vezes consideramos que outras pessoas já deram o alarme e não fazemos nada. Isto pode levar a um desastre. Outras vezes, uma pessoa descobre um incêndio e perde um valioso tempo tentando apagá-lo, sendo que o primeiro a fazer é chamar os bombeiros.

Quando você se encontre em qualquer lugar (cinemas, shoppings, edifícios etc.) a primeira coisa que, como escoteiro, deve observar, são as saídas de incêndio, extintores e alarmes, garantindo sua segurança e a dos seus companheiros.

Saúde e Segurança:

Higiene e Saúde:

Deus nos deu uma vida para viver e nós queremos ser úteis, felizes e ativos. Para isto devemos estar saudáveis.

Um pequeno sacrifício de tempo nos irá permitir ter o principal bem do mundo: a saúde. Você, sendo saudável, terá mais disposição para o trabalho, estudo, lazer e para o escotismo. Poderá acampar e participar de todas as atividades. Sendo assim, vai economizar muitas visitas ao médico e receitas de farmácia; não terá que passar dias na cama por estar doente ou cansado.

Sol e ar puro:

Respire sempre pelo nariz, mantendo a boca fechada. Desta maneira o ar é filtrado pelos pequenos pêlos e mucosa do nariz, prendendo os micróbios e partículas estranhas. De vez em quando respire profundamente o máximo que puder. Com isto a capacidade do pulmão aumentará e seu sangue será bem oxigenado.

Em casa, durante o dia, mantenha seu quarto bem ventilado. Pela noite, durma com a parte alta da janela aberta, sempre que não existam correntes de ar.

Comida e digestão:

Mastigue bem o que estiver comendo para evitar que o estômago faça um trabalho desnecessário. Coma para viver e não viva para comer. Muitas doenças são causadas pelo que comemos em excesso ou aquilo que não se come como é devido. Evite alimentos indigestos, principalmente à noite. Beba muita água.

Dormir e descansar:

Deite-se e levante-se cedo. Durma sete ou oito horas e saia da cama assim que acordar.

Não durma com a cabeça alta nem com muita roupa.

Os maiores inimigos de um bom descanso, são as camas muito moles ou duras, cobertores e quartos muito quentes e o ritmo natural do corpo modificado pela vida moderna. Também espantam o sono as comidas muito pesadas antes de dormir, as discussões ou a televisão.

Contribuem para o sono o relaxamento dos músculos, um banho de água morna, exercícios escritos por Baden Powell no *Escotismo para Rapazes*, ou um pequeno passeio.

Higiene pessoal:

O banho limpa a pele, fazendo com que fique suave e ativa, acalma o sistema nervoso, descansa o organismo e dá agilidade aos músculos. Tome banho todos os dias e, mesmo não dispondo de um chuveiro em acampamentos e

excursões, nade em rios e lagos, sobre a supervisão do seu Chefe de Tropa ou limpe-se com uma toalha úmida.

Lave sempre as mãos antes de comer. Escove os dentes cuidadosamente depois de cada refeição.

Postura correta:

Fique em uma postura que não incomode a posição natural dos ossos e canse o corpo. Permaneça reto quando esteja sentado ou parado. Ao caminhar, fique erguido, com o peito pra frente e o abdômen um pouco mais atrás.

Saúde mental:

A moral também é importante para a saúde corporal. Domine a sua impaciência; evite sentimentos como o ódio ou a inveja. A tolerância e a bondade são grandes qualidades de um Escoteiro.

Esportes:

A vida sedentária é responsável por muitas doenças e o melhor remédio são os exercícios adequados e a prática de esportes.

Um bom esportista, como o Escoteiro, é leal ao seu treinador e ao capitão da equipe; não é egoísta e nem faz trapaças; evita perder o controle, pois tanto sabe ganhar como perder.

Escolha um esporte, o que mais você goste, e pratique todo o tempo livre que você tiver.

Estojo de Primeiros Socorros:

Toda Patrulha, em suas atividades extra-sede, deve levar um Estojo de Primeiros Socorros com, pelo menos, o material da lista a seguir:

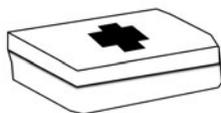
- Gaze esterilizada
- Faixas esterilizadas
- Tesouras sem ponta
- Água oxigenada
- Pomada para queimaduras
- Amônia
- Comprimidos para diferentes necessidades (febre, diarréia, má digestão, gripe etc.)
- Esparadrapo
- Algodão
- Mercúrio Cromo
- Soro em pó
- Sabão neutro
- Band-Aid
- Alfinetes de segurança
- Pinça
- Manual de Primeiros Socorros

Leia atentamente o rótulo de cada medicamento e verifique se não está vencido. Tudo que for usado deverá ser rapidamente substituído ao acabar a atividade.

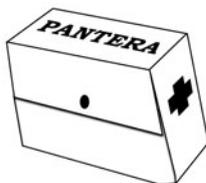
Além de todo o material que será levado no estojo, a Patrulha deverá ter um caderno com telefones de chefes, pais, postos de pronto socorro, hospitais, delegacias de polícia e bombeiros, assim como uma ficha com dados pessoais e médicos de cada membro da Patrulha.

O Estojo de Primeiros Socorros deverá ter uma cruz vermelha bem visível. Para que seja rapidamente utilizado, não poderá estar fechado com chave ou cadeado.

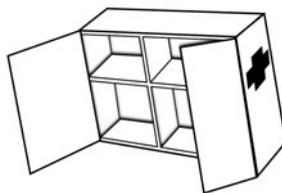
Os escoteiros deverão manter as crianças mais novas longe do alcance dos estojos.



Individual



Patrulha.

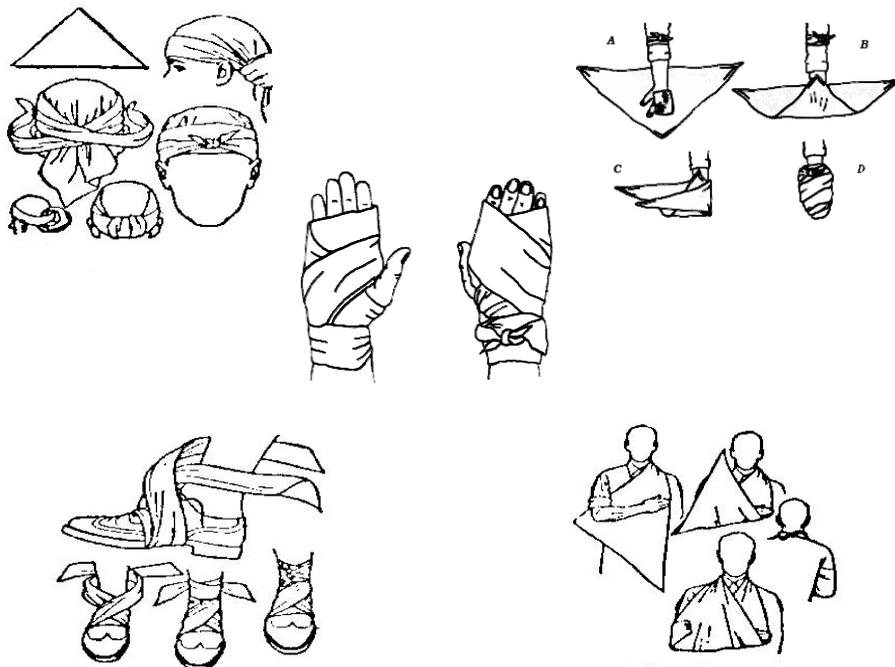


Tropa.

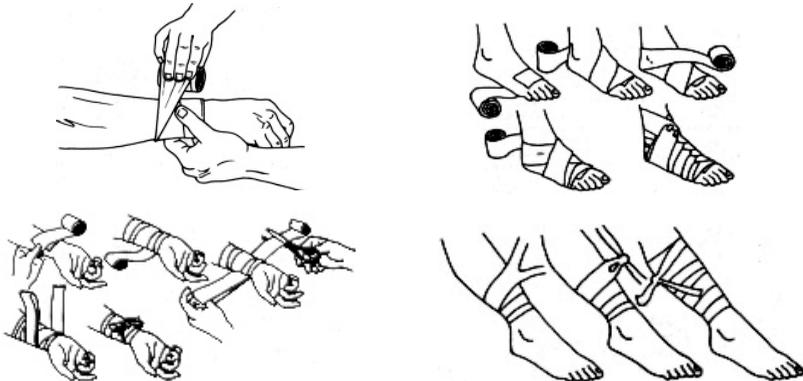
Ataduras e tipóias:

As ataduras e tipóias servem para proteger um ferimento ou imobilizar o local machucado.

Veja a seguir alguns exemplos de como seu lenço escoteiro pode servir como atadura ou tipóia:



As ataduras feitas com faixas são mais eficientes que o lenço escoteiro. Observe os exemplos e a maneira correta de aplicá-las:



Queimaduras:

A queimadura é um aumento de calor excessivo em alguma parte do corpo ou no corpo inteiro.

Estas queimaduras podem ser causadas pelo calor, o fogo, água fervendo e agentes químicos como ácidos ou substâncias alcalinas.

Algumas regras para o tratamento de queimaduras:

- Não tirar pedaços de tecidos grudados na pele.
- Não estourar as bolhas.
- Não usar anticépticos em aerosol ou remédios caseiros, como pasta de dentes etc.
- Não fazer pressão sobre a superfície queimada.

Tipos de queimaduras e tratamento:

Primeiro grau: este tipo de queimadura é a mais comum. A pele fica vermelha e levemente inchada; causa dor, não possui bolhas e afeta só a camada exterior da pele. Um exemplo são as queimaduras produzidas pelo sol, objetos quentes, água e vapor.

Deve-se deixar a parte afetada ao ar livre, sem nenhuma compressa. Aplique Picrato de Butesin ou uma pomada apropriada sobre a região afetada.

Segundo grau: estas queimaduras provocam bolhas, avermelhamento da pele, erupções ou listras sobre a zona queimada. Ficam inchadas durante vários dias, pois afetam camadas mais internas da pele. Um exemplo é a exposição durante muito tempo ao sol, gasolina ou outras substâncias quentes, como óleo, etc.

O tratamento para este tipo de queimadura é o mesmo que para as de primeiro grau. Você não deve estourar as bolhas. Se a parte afetada for uma grande extensão do corpo, procure um médico imediatamente.

Terceiro grau: estas queimaduras são muito graves. A pele fica branca ou carbonizada. Destroi todas as camadas da pele. Às vezes apresentam bolhas de sangue.

Proteja a área afetada com uma compressa de água oxigenada e leve a pessoa ao médico.

Desmaios:

A causa dos desmaios é a pouca quantidade de sangue na cabeça. Portanto, deixe a pessoa deitada com as pernas mais altas que a cabeça. Para acordá-la, faça com que cheire um pouco de amoníaco e molhe seu rosto com água fria.

Se o rosto estiver vermelho, isto quer dizer que a pessoa tem sangue demais na cabeça e deve permanecer com a cabeça elevada.

Insolações:

O calor excessivo pode causar insolação, que é uma falha no mecanismo de transpiração.

A causa mais comum é a exposição prolongada do corpo ao sol ou ao excesso de calor (mesmo estando na sombra).

O sintomas são: pele seca, avermelhada e quente; pulso rápido e forte, temperatura corporal muito alta, respiração acelerada e com ruído. Às vezes vem acompanhada por náuseas, vômitos, sede e desmaio.

Para tratar um caso de insolação você deve colocar a vítima em um lugar fresco e ventilado, com a cabeça mais elevada que o corpo. Coloque na cabeça compressas frias ou uma bolsa de gelo. Molhe o pescoço, rosto e mãos do paciente.

Intoxicações e envenenamentos:

As intoxicações ou envenenamentos são alterações provocadas pela entrada de substâncias tóxicas no organismo, sejam por via oral, respiratória ou cutânea.

São causados pela ingestão de produtos estragados, contaminados ou venenosos. Também pela ingestão exagerada de algum alimento.

O sintomas mais comuns são: forte dor abdominal, náuseas, fraqueza, vômito, diarreia, febre, coceira, manchas vermelhas na pele e mãos inchadas.

A primeira coisa que devemos fazer é induzir o vômito para que a pessoa expulse o veneno ou alimento contaminado. Se ingeriu algum tipo de ácido, como água sanitária, soda cáustica ou produtos derivados do petróleo, **NÃO DEIXE QUE VOMITE**, pois poderá causar mais danos. Se a vítima vomita sozinha, sem precisar que se lhe provoque o vômito, faça com que se curve, deixando a cabeça mais baixa que o corpo. Isso evita que se engasgue.

Se a vítima desmaia, não lhe dê nenhum líquido, pois este pode ir aos pulmões. Também não faça com que vomite se você não sabe o que ingeriu.

Leve a pessoa ao médico, se possível, com o produto que produziu a intoxicação ou envenenamento.

Nas maioria das embalagens de produtos químicos e remédios você poderá encontrar um telefone que te dará informação sobre o que fazer em caso de envenenamento ou intoxicação.

Lei, Promessa e Religião:

Cumprindo a Lei e a Promessa Escoteira:

Nenhum escoteiro precisa esperar ter a idade de votar para praticar a cidadania. Diariamente você terá dezenas de oportunidades para mostrar o bom escoteiro que você é. Não espere pelo dia de amanhã ou por outras pessoas para fazer coisas boas e úteis. Comece agora mesmo no seu Grupo, na sua Patrulha, em casa, na escola e na sua Igreja!

Participe ativamente em reuniões de sede, excursões, acampamentos e em todas as atividades que seu Grupo Escoteiro promover.

Na escola, diante dos seus amigos, você será um representante do Movimento Escoteiro. Por isso deverá ser sempre bondoso e tolerante. Ajude os professores e companheiros sempre que puder.

Você também deverá conhecer sua religião e praticar com entusiasmo seus preceitos, dando bom exemplo aos membros de sua Igreja.

Em casa, faça as tarefas que você sabe que devem ser feitas. Seu adestramento escoteiro é muito útil. Por exemplo, com os nós que você aprendeu, poderá ajudar sua mãe a colocar um varal, a fazer um caixa de correio ou construir um balanço para seu irmão menor.

Como você pode ver, no escotismo aprendemos muitas coisas que são úteis no nosso dia a dia. Pratique sempre o que aprendeu, não só na sede aos sábados, mas também em casa, na escola, na rua e na sua Igreja.



O Escoteiro sempre procura ajudar o próximo, principalmente os mais velhos e crianças. Ele pratica pelo menos uma Boa Ação por dia.

Joinville, Agosto de 2008.



**Associação Escoteira Baden-Powell
Federação Mundial dos Escoteiros Independentes**