

Guia do Lobinho



TEXTO:

CARLOS G. O. LIMA

DESENHOS:

FLÁVIO SKINNER
SAULO GARRIDO
JAIME FRIEDMAN
JURANDIR DUVAL



GUIA DO LOBINHO

pelo Chefe

CARLOS GUSMÃO DE O. LIMA
Comissário Nacional de Lobinhos

*
MOACYR M. REBELLO FILHO

desenhos de

FLÁVIO SKINNER
SAULO GARRIDO

JAIME FRIEDMAN
JURANDIR DUVAL

*

EDITORA ESCOTEIRA

União dos Escoteiros do Brasil

RIO DE JANEIRO

1.^a Edição: agosto de 1958 — 3.000 exemplares

DEDICATÓRIA

Aos Pais, Aquelás, Balús e Baguiras, a todos que lidam com Lobinhos, esperando que saibam adaptar as idéias dêste Manual (e nenhuma delas é inovação) à vida normal do menino, na Alcatéia ou fora dela.

Aos meus primeiros Pata-Tenras, das Alcatéias Guilhermina Guinle e São João Batista da Lagôa, que me proporcionaram um pouco de experiência de como lidar com êste formidável centro de vivacidade que é o Lobinho.



Chefe CARLOS GUSMÃO DE OLIVEIRA LIMA
Comissário Nacional de Lobinhos

BIBLIOGRAFIA

Livro do Lobinho — de Baden Powell.

Lobatos — de Gilcraft.

Como se dirige uma Alcatéia — por Vera C. Barclay.

Como dirigir uma Manada — por Gilcraft.

Livro da Fada — da Federação das Bandeirantes do Brasil.

Regulamento Técnico Escoteiro — da União dos Escoteiros do Brasil.

Folhetos Diversos.



Tratando-se de 1.^a edição é possível haver alguns erros neste livro.

Pedimos a colaboração dos leitores no sentido de nos enviarem suas observações sobre os erros verificados, a fim de serem os mesmos corrigidos para a 2.^a edição.

THE
JOURNAL
OF
THE
ROYAL ANTHROPOLOGICAL INSTITUTE
OF GREAT BRITAIN AND IRELAND
VOLUME 10
PART 1
1880

ANOTAÇÕES

Meu nome é

Moro à Telefone:

Pertengo à Matilha dos Lobos

da Alcatéia do Grupo Escoteiro

com Gruta à Telefone:

Aquelá

mora à Telefone:

Balú

mora à Telefone:

Baguira

mora à Telefone:

NOTES

1. The first

2. The second

3. The third

4. The fourth

5. The fifth

6. The sixth

7. The seventh

HISTÓRIA DO MÓGLI

A vida da alcatéia muitas vêzes lembra a vida da Alcatéia da "História de Mógli".

Por isto o Lobinho deve conhecer esta história, escrita por Rudyard Kipling no "Livro da Jangal".



Os animais da Floresta de Seone, na Índia, estavam acordando quando Tabaquí o Chacal entrou na gruta onde morava uma Matilha de Lobos.

O Chacal contou à Pai Lobo e Mãe Loba que o Tigre Share Can vinha caçar por ali. Share Can era um tigre manco que caçava homens e animais apenas por prazer e não para matar a fome.

Mas em sua caçada o Tigre manco pisou em uma brasa de fogueira que os moradores da Aldeia perto da Floresta acendiam para assustar os animais ferozes.

Tôda a Aldeia acordou com o rugido de Share Can e, na confusão, um menino chamado Natú, perdeu-se na Floresta e entrou na Gruta dos Lobos, onde ficou protegido.

Tabaquí e Share Can protestaram vendo os Lobos protegerem o filhote de homem, mas não puderam entrar na Gruta porque a entrada era pequena. Voltaram então para a Floresta rugindo ameaças.

Mãe Loba deu ao menino o nome de "Mógli" que na linguagem dos Lobos quer dizer "Pequena Rã", e êle tinha a pele lisa como as rãs e não peluda como os Lobos.

Tempos depois houve a reunião de todos os Lobos, chamada Conselho da Alcatéia, para que os novos Lobinhos fôsem apresentados aos antigos.

A Alcatéia era dirigida por um Velho Lobo, chamado Aquelá.



Quando Mógli foi apresentado aos outros Lobos, Share Can protestou e pediu que lhe entregassem o menino.

Um Urso, chamado Balú, e uma Pantera, chamada Baguira, defenderam o menino e para resolver a situação, a Pantera ofereceu um touro já caçado para que Mógli fôsse aceito pela Alcatéia.



Balú, o Urso, era quem ensinava a Lei do Lobinho e a dos outros animais, e as Máximas da Jangal. Era muito respeitado por sua Sabedoria.

Baguira, a Pantera Negra, ensinava a maneira de caçar e a subir nas árvores. Era muito temida por sua Destreza.

Entusiasmados por terem o touro já caçado como jantar, os Lobos mais velhos aceitaram a proposta da Pantera.

Assim foi Mógli aceito pela Alcatéia de Seone.

A ALCATÉIA

A Alcatéia é o lugar onde se encontram outros meninos que gostam de brincar e aprender como você.

Êstes meninos são Lobinhos porque suas atividades lembram a vida dos Lobinhos na floresta.

Aquelá, o Velho Lobo, Balú o Gordo Urso, e Baguira a pantera negra (que são os Chefes) ensinarão tudo que você deve aprender. Nas reuniões de Gruta e nas de campo êles organizarão muitas atividades e jogos divertidos.

- Você deverá mostrar que sabe fazer tôdas as coisas que Aquelá, Balú e Baguira ensinaram, para poder usar o uniforme e ganhar as Estrêlas e as Insígnas.

Mas não se preocupe logo com isto porque você terá muito tempo para fazer as suas demonstrações.

Por enquanto, DIVIRTA-SE E APRENDA.

Para fazer parte da Alcatéia você deverá ser apresentado com o consentimento de seus Pais.

Por isto, o pedido de inscrição deve ser preenchido por êles para depois ser entregue a Aquelá.

Fui inscrito na Alcatéia a de de

PROVAS DE PARA-TENRA

Ao entrar na Alcatéia você será um aspirante a Lobinho pois ainda não sabe nada sobre a Lei e a Promessa, o Grande Uivo a Saudação e os outros segredos da Floresta.

Mas, com um pouco de boa vontade, você irá aprendendo estas coisas e poderá fazer as provas para se tornar um Lobinho Pata-Tenra.

Só com estas provas já realizadas você ingressará definitivamente na Alcatéia.

AS PROVAS SÃO AS SEGUINTEs

<i>Provas</i>	<i>Data</i>	<i>Visto</i>
Promessa		
Lei		
Máximas da Jangal		
Saudação e Lema		
Grande Uivo		
Saber escrever		
Vestir-se		
História do Mogli		
Estágio (1 mês de atividade)		
Início das Provas		
Término das Provas		

LEI E PROMESSA

Os Lobinhos devem aprender e saber explicar a lei a Promessa.

Mas, o mais importante é praticar: cumprir os deveres, fazer a Boa Ação, obedecer aos mais velhos e proceder como um menino que é Lobinho.

LEI

O LOBINHO OUVESSEMPRE OS MAIS VELHOS

pois os mais velhos sabem mais e o Lobinho aprende com êles.

O LOBINHO NUNCA OUVESÒMENTE A SI PRÓPRIO

pois êle pode ser errado e por isto deve perguntar.

PROMESSA

PROMETO ESFORÇAR-ME O MELHOR POSSÍVEL
PARA SER LEAL E CUMPRIR MEUS DEVERES PARA
COM DEUS E MINHA PÁTRIA,
OBEDECER À LEI DO LOBINHO E PESTRAR TODOS
OS DIAS UM PEQUENO SERVIÇO À ALGUÉM.

Ser leal é proceder sempre bem, mesmo que os outros não estejam vendo, os deveres para com Deus são os da sua Religião.

Os deveres para com a Pátria são conhecer e saudar com respeito a Bandeira e o Hino, e também amar sua Terra e conhecer a História de seu Povo.

Estudar é o maior dever para com a Pátria na idade de Lobinho. Outro dever importante é crescer forte e vigoroso.

Obedeça à Lei do Lobinho, pois você aprenderá muito com isto. O Lobinho deve prestar uma Boa Ação *todos os dias*. Dar seu lugar às senhoras na condução; indicar os endereços aos que perguntarem; ajudar os velhos a atravessar a rua; dar água e comida aos animais com sede e fome; guiar os cegos; ajudar à mamãe; e fazer muitos outros pequenos serviços sem receber qualquer recompensa ou gorgeta.

MÁXIMAS DA JANGAL

Balu, o Urso, ensinou a Mógli o Menino Lobo as Máximas da Jangal e todos os Lobinhos devem proceder de acôrdo com elas.

O LOBINHO PENSA PRIMEIRO NOS OUTROS

O Lobinho não quer tudo sòmente para si. Mesmo que o Lobinho tenha poucas coisas e poucos conhecimenots êle pode repartir com os outros e ensinar a êles.

O LOBINHO ABRE OS OLHOS E OS OUVIDOS

Observando tudo e usando sua inteligência êle aprende fàcilmente as coisas.

O LOBINHO ESTÁ SEMPRE LIMPO

A limpeza traz a saúde.

O LOBINHO ESTÁ SEMPRE ALEGRE

O Lobinho nunca chora. A coragem e a alegria dêle animam os outros.

O LOBINHO DIZ SEMPRE A VERDADE

Mesmo que queira enganar os outros não enganará a Deus e a si próprio.

Balú também ensinou a Mógli os sinais secretos dos Lobinhos.

A SAUDAÇÃO

Deve ser feita à Bandeira, ao Hino Nacional e a todos os que fazem parte do Escotismo.

Quando se encontram dois membros da Grande Fraternidade Mundial, faz a saudação em primeiro lugar, o que fôr mais educado. E você deve ser sempre o mais educado.

LEMA

“O MELHOR POSSÍVEL” é o Lema do Lobinho.

Deve ser dito ao fazer a saudação.

Faça sempre o melhor possível tôdas as suas atividades.



FORMATURAS

Em algumas atividades você terá que formar com os outros Lobinhos.

I — “LOBO!” quer dizer Atenção, Silêncio. Quando Aquelá disser esta palavra você deve parar no lugar onde está e esperar, em silêncio, a ordem que vai ser dada.



II — “MATILHAS”

Para a chamada, certos jogos, hasteamento da bandeira, etc.

III — “EM LINHA”

Para inspeção, certos jogos, etc.

IV — “LOBOS, LOBOS, LOBOS!”

a) Círculo de Parada:

Para o Grande Uivo, certos jogos etc.

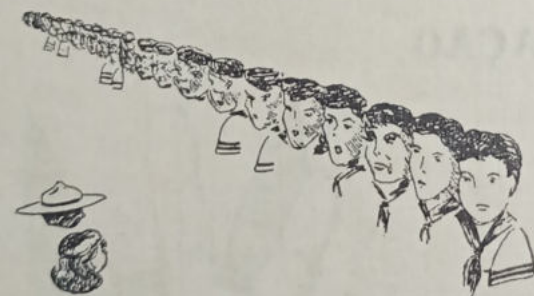
b) Círculo de Conselho:

Para palestras (é um círculo da Parada mais fechado, com os Lobinhos mais perto um dos outros).

V — Para sair de forma você espera Aquelá dizer: “CAÇA LIVRE!” e responde “O MELHOR POSSÍVEL!”

Aprenda as formaturas para sua Matilha ser sempre a primeira a formar.

Os Lobinhos não marcham como soldados, mas sabem andar em ordem e disciplinados.





DIA DO LOBINHO

O Dia do Lobinho é 4 de outubro, pois é o dia de São Francisco de Assis, padroeiro mundial dos Lobinhos.

Em todos os países as Alcatéias comemoram êsse dia com demonstrações aos pais, cerimônias de promessa e outras atividades.

São Francisco de Assis é o padroeiro dos Lobinhos porque êle amava os pássaros, as árvores e os animais, e um dia fez um sermão para um Lobo.



GRANDE UIVO

Nas reuniões da Alcatéia os Lobinhos fazem o Grande Uivo.

Os Lobinhos formam em Círculo de Parada e após um sinal de Aquelá, ficam na posição do Grande Uivo (de cócoras sentados sobre os calcanhares) e dizem bem alto:

*"Aquelá!...
Faremos o melhor!"*

Todos se levantam em um salto, pondo as duas mãos junto da cabeça, com os dedos indicador e médio unidos como se fôsem orelhas de lobo.

O Mór da Alcatéia (ou outro Lobinho indicado) dá um passo em frente, abaixa o braço esquerdo, abre os dois dedos da mão direita fazendo a saudação, e pergunta:

"Melhor? Melhor? Melhor? Melhor?"

Os outros Lobinhos abaixam o braço esquerdo, abrem os dois dedos da mão direita em saudação e respondem:

*"Sim!... Melhor! Melhor! Melhor!
Melhor!"*

O Grande Uivo é uma cerimônia do início ou do fim das reuniões, ou de saudação geral da Alcatéia, em que os Lobinhos renovam o compromisso de fazerem sempre o melhor possível.

O Lobinho participa do Grande Uivo pela primeira vez na ocasião de sua Promessa.



SABER ESCREVER

O Lobinho deve saber escrever pelo menos seu nome, endereço e telefone, côr de sua Matilha, e o nome de sua Alcatéia.

NOME:

ENDEREÇO: TELEFONE:

MATILHA:

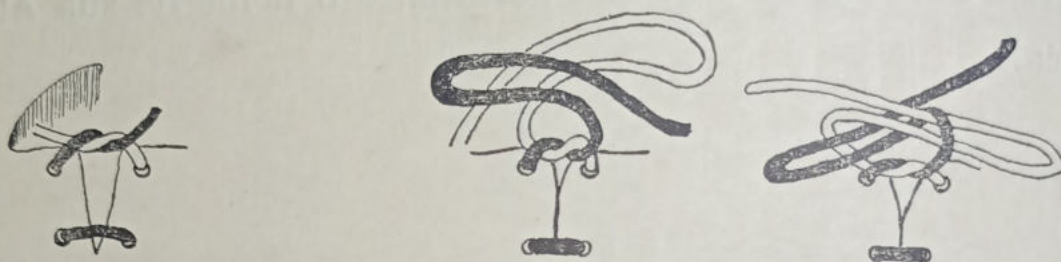
ALCATÉIA:

Quando fizer esta Prova, o Lobinho poderá convidar AQUELA para visitar sua casa e assim apresentá-lo a seus pais.

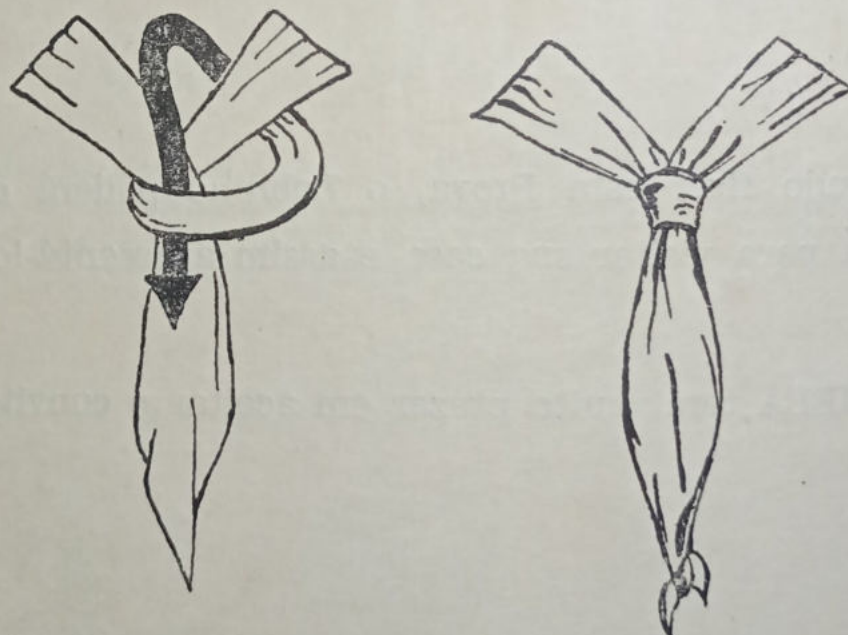
AQUELA terá muito prazer em aceitar o convite.

VESTIR-SE

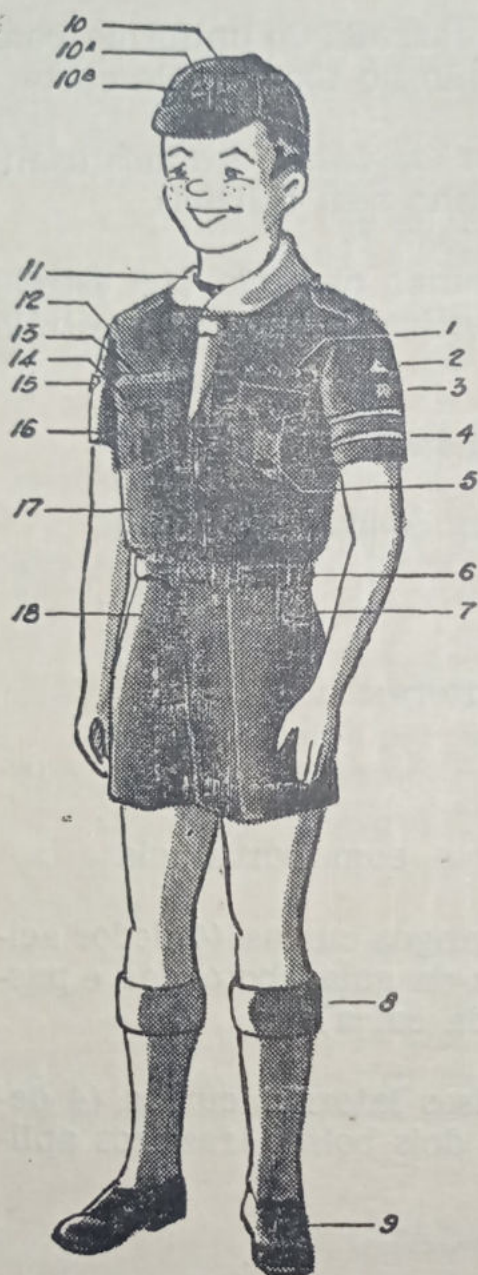
O Lobinho é sempre capaz de vestir-se sem auxílio de ninguém, e de amarrar os próprios sapatos.



Deve saber também cuidar de seu uniforme e dar o nó no lenço.



Você facilmente poderá conhecer um Lobinho pelas boas ações dêle e porque êle usa o uniforme dos Lobinhos.



1 — Estrêlas de anos de atividade (sôbre fundo amarelo);

2 — Triângulo em feltro, de côr da mantilha (vértice para cima);

3 — Distintivo de Lobinho do Cruzeiro do Sul;

4 — Distintivo de graduação (fita amarela);

1 fita — Segundo;

2 fitas — Primo;

3 fitas — Mor;

5 — Distintivo de Lobinho (no macheado do bôlso esquerdo);

6 — Cinto da mesma fazenda do uniforme;

7 — Fivela com figura de lobo;

8 — Meias cinzentas com canhão;

9 — Sapatos pretos.

Abrigo: Pelerine azul marinho de comprimeto até o meio das pernas.

Observações: O Lobinho não usa apito nem faca no cinto, que também não tem argola para cantil (êste é levado a tiracolo).

Lenço, boné e Distintivo de Lobinho sômente são usados após a Promessa, aconselhando-se só autorizar a confecção e o uso do uniforme quando o menino já estiver bem ambientado.

- 10 — Boné tipo jocquei, da mesma fazenda do uniforme, com frizos de cordão amarelo, botão no tópo e pala curta.
- 10 — A — Distintivo do boné (por enquanto estamos usando o distintivo de lobinho sem o listel)
- 10 — B — Estrêla de classe sob fundo amarelo (1.^a estrêla no lado direito do distintivo de boné e 2.^a estrêla no lado esquerdo)
- 11 — Lenço (mesmo do Grupo Escoteiro)
- 12 — Nome da Alcatéia (mesmo do Grupo Escoteiro)
- 13 — Nome da Região
- 14 — Botões pretos em todo o uniforme
- 15 — Distintivos de especialidade
- 16 — Bolsos da gandola, macheados, com portinhola
- 17 — Gandola azul marinho, de mangas curtas (4 dedos acima do cotovêlo), com pontas da gola abotoadas e pas-sadeiras (usada por dentro da calça)
- 18 — Calça azul marinho, sem bolsos laterais, curtas (4 dedos acima dos joelhos), com dois bolsos trazeiros aplicados com portinholas .

A MATILHA



Todos os Lobinhos da Alcatéia são seus amigos e você deverá tratá-los com amizade.

Mas os Lobinhos de sua Matilha são amigos mais próximos: você e eles tomam parte nos jogos como uma equipe, e usam o mesmo distintivo (o triângulo da côr da Matilha).

Nas formaturas sua Matilha deve esforçar-se por ser sempre a primeira a formar corretamente.

Muitas provas são aprendidas pela própria Matilha: os Lobinhos que já sabem ensinam aos que estão aprendendo.

O Primo e o Segundo da Matilha são os responsáveis pela disciplina e outros bons resultados. AQUELÁ apenas ajuda e orienta.

É no Torneio entre Matilhas que os Lobinhos mais sentem a necessidade de cooperação na sua Matilha.

Um dos Primos com mais de ano de atividade e que tenha terminado as provas de duas Estrêlas, pode ser designado Mór da Alcatéia.

O CONSELHO DE PRIMOS

As grandes decisões da Alcatéia são tomadas pelo Conselho de Primos. Dêste Conselho fazem parte AQUELÁ, BALÚ, BAGUEIRA e todos os Primos.

AQUELÁ explicará o assunto, que será discutido por todos, apresentando-se algumas sugestões.

Por fim é aprovada por votação a sugestão que parecer mais acertada.

FIM DAS PROVAS DE PATA-TENRA

Além de fazer as provas, para você ser Lobinho Pata-Tenra, deverá ter assistido às reuniões pelos menores durante 1 mês, demonstrando que está fazendo progressos para ser um bom Lobinho.

Deve ter sempre comparecido, ter chegado à hora certa e participado "o melhor possível" de tôdas as atividades.

AQUELÁ também terá observado se você cumpriu bem seus deveres para com Deus, participando dos atos de sua Religião e sabendo as orações e as cerimônias próprias de sua idade.

Em uma Solenidade de Compromisso, você já estará usando o uniforme e, após fazer sua Promessa, receberá o lenço e os distintivos de Aquelá.

Prossiga nas boas atividades rumos às Provas de de Uma Estrêla.



Meu compromisso foi no dia de de
às horas.

Alguns assuntos do Conselho de Primos podem ser: local de excursão, participação em um torneio, estudo de atividade para certos Lobinhos, suspensão de um faltoso etc.

Fui nomeado Segundo da Matilha dos Lobos

em de de

Fui nomeado Primo da Matilha dos Lobos

em de de

Fui nomeado Mor da Alcatéia em de de

PROVAS DE UMA ESTRÊLA

Agora você é um Lobinho Pata-Tenra e deverá se esforçar para conseguir a 1.^a Estrêla.

É um bom método você ir aprendendo devagar as provas mais difíceis, e fazendo logo as mais fáceis.

Mas não procure passar as provas depressa; você as esquecerá também depressa. Aquelá saberá quando você está ou não pronto para passar cada prova.

PROVA	DATA	VISTO
Bandeira		
Nós e embrulho		
Destreza cambalhota carniça bola petéca corda		
Equilíbrio livros Sací		
Relógio		
Higiene		
Estágio		
Início das provas		
Término das provas		

BANDEIRA

Você deve saber desenhar e colorir a Bandeira Nacional.

Pode fazer isto olhando para um modelo, mas sem copiar por cima.

Lembre sempre que:

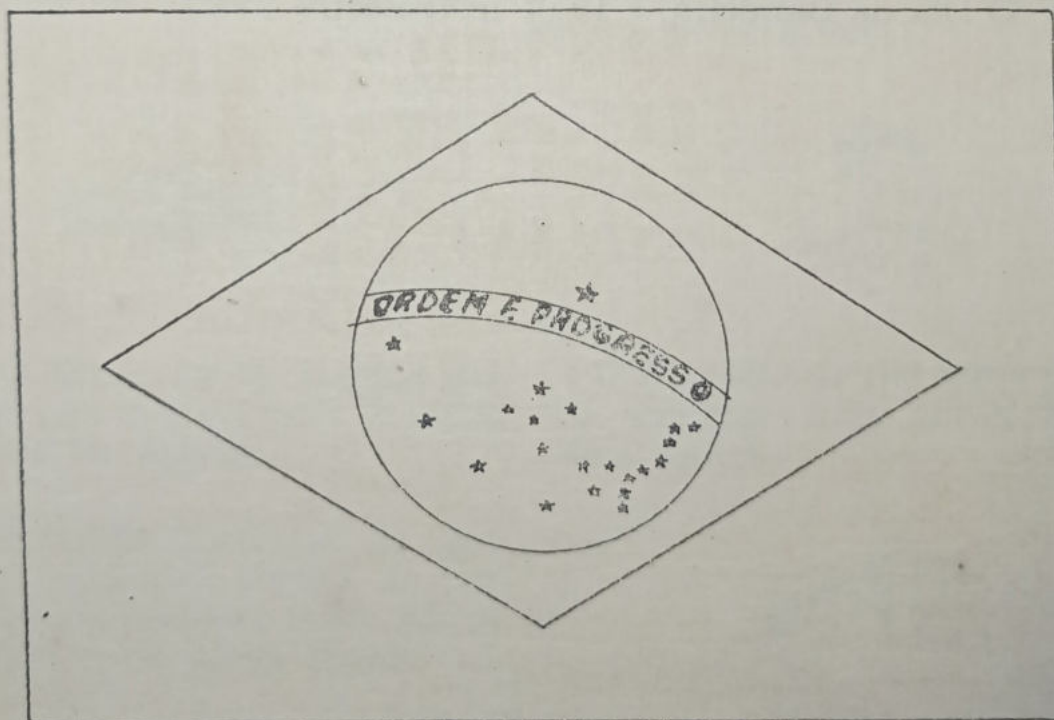
o verde representa nossas florestas;

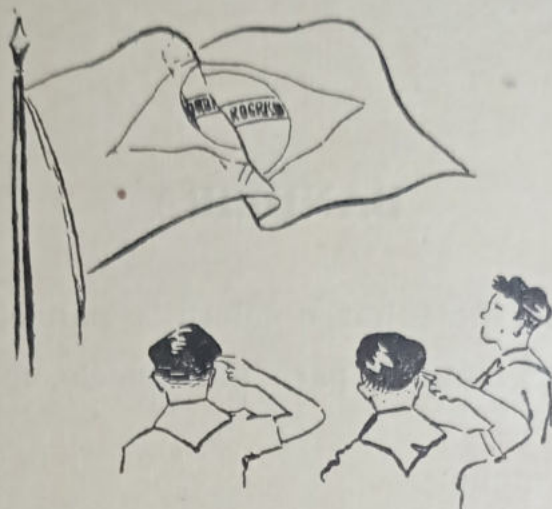
o amarelo nossas riquezas;

o azul nosso céu;

e as estrêlas os Estados do Brasil.

O lema "ORDEM E PROGRESSO", é escrito em letras verdes.





Todos devemos prestar as honras e saudações que são feitas à Bandeira. Ela está sempre à direita ou no centro das outras.

Nas reuniões você poderá ser escolhido para içar e arriar a Bandeira, fazendo direito e sem deixá-la arrastar no chão.

Ela representa o Brasil.

O Dia da Bandeira, é 19 de novembro.

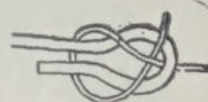
nós

Os nós são muito importantes pois você sempre precisará deles.

São fáceis de fazer, fáceis de desatar e tem aplicações determinadas.



O *Nó direito* amarra duas cordas da mesma grossura.



O *Nó de escota* amarra duas cordas de grossuras diferentes (a mais fina é diferente do nó direito).



O *Nó de correr* levanta pesos pois quanto mais se puxa, mais ele aperta.



O *Nó volta de fiel* serve para amarrar uma corda em uma estaca.

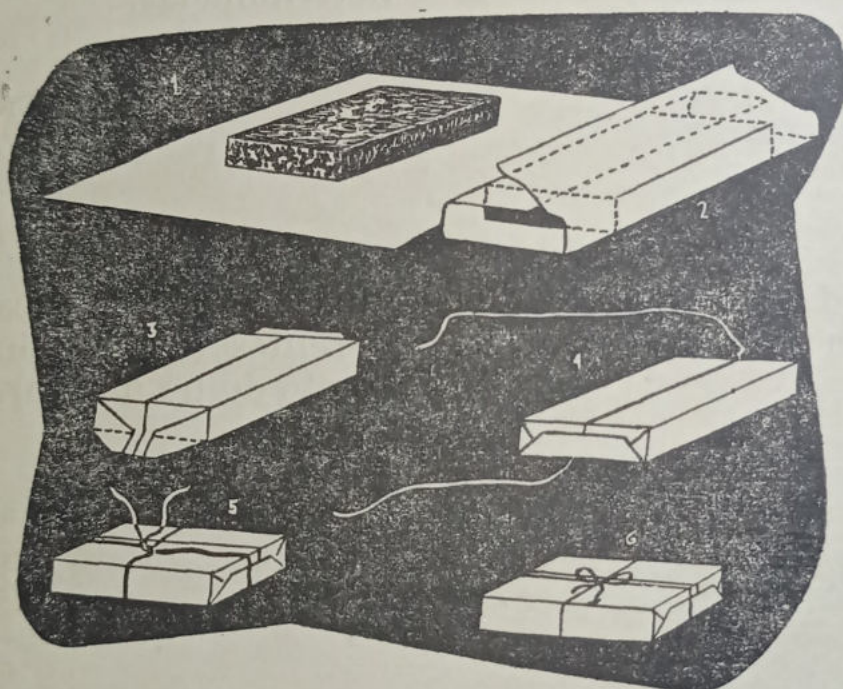
Existem histórias de graves acidentes porque as pessoas não sabiam fazer nós ou fizeram de modo errado.



EMBRULHO

Para fazer um embrulho bem feito é preciso primeiro arrumar os objetos sôbre o papel.

Após ter embrulhado o amarre com barbante (nó de



sapato) ou cole as pontas do papel (cola ou fita colante).

O embrulho deve ser feito com economia de material.

Você deve saber fazer embrulhos grandes e pequenos, até de objetos redondos.

DESTREZA

Os Lobinhos da História de Mógli eram muito ágeis nas suas caçadas a patos e gafanhotos.

Você também deve ter muita agilidade para participar bem dos jogos da Alcatéia.

Cambalhota — Fique em posição do Grande Uivo, mas com as palmas das mãos abertas no chão.

Procure pôr a cabeça no chão o mais perto possível do meio dos pés e vire.

Com muitas cambalhotas você ficará acostumado a cair sem machucar-se.

Carniça — Venha correndo e bata com as mãos nas costas do companheiro, e no impulso procure pulá-lo com as pernas afastadas.

O Companheiro não cairá porque êle estando com as pernas afastadas no chão e com as mãos nos joelhos terá uma boa base.

Bola — Você deverá receber e lançar corretamente (4 vezes em 6 tentativas), com cada mão, uma bola de tênis. O outro jogador deve estar a 10 metros de distância.

Petéca — Bata a petéca com uma das mãos 5 vezes sem errar. Após, bata mais 5 vezes com a outra mão.

Corda — Segurando a corda com as mãos faça ela passar sobre sua cabeça e pule por cima dela quando estiver perto dos seus pés.

20 vezes sem errar é um bom exercício, muito usado pelos lutadores de box, pulando com os pés juntos.

EQUILÍBRIO

Livros — (3 de 200 páginas que acabará sendo fácil equilibrar, com os livros equilibrados, sem o boné. Treine bastante librar os livros, sem o boné. dos, sôbre um círculo de 10m de diâmetro, desenhado no chão.



Sací — Pulando em um pé só percorra u menorme "8" desenhado no chão. Treine

também equilibrando-se no outro pé e na direção contrária.





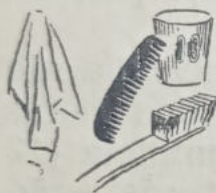
HIGIENE



Você já deve saber que os micróbios de muitas doenças estão no chão e na poeira.

Se você respirar sempre pelo nariz estará livre das doenças, pois os pêlos das narinas "filtram" o ar, separando as impurezas.

Como os micróbios atacam de outras maneiras, você deve combatê-las também:



- Escovando bem os dentes, em tôdas as direções;
- lavando o rosto;
- tomando banho diariamente e enxugando-se com fricção da toalha;
- indo ao W.C. pelo menos uma vez por dia e de preferência à hora certa;
- usando lenço, pente e outras utilidades pessoais e não emprestado;
- comendo em horas certas e alimentação sadia;
- indo dormir cedo e em quarto arejado;
- cortando as unhas e os cabelos regularmente;
- lavando as mãos antes das refeições, quando chegar da rua, e quando sair da privada;
- não visitando os doentes;
- não jogando lixo em casa ou na rua, e sim nos cestos próprios.

Você deve ter todos êsses e muito outros hábitos de higiene para assim garantir sua saúde contra os micróbios.

RELÓGIO

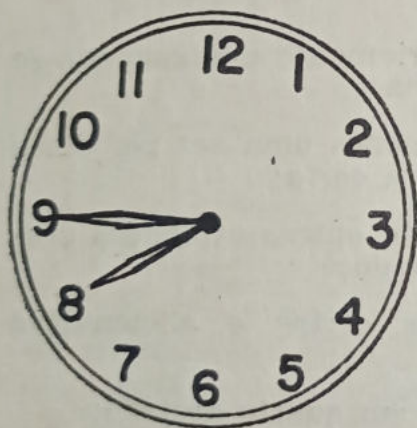
Para você não chegar atrasado é necessário saber ver as horas:

O ponteiro pequeno marca as horas — e em cada volta completa terá marcado 12 horas.

O ponteiro grande marca os minutos — e em cada uma volta completa terá marcado 60 minutos.

Alguns relógios têm um terceiro ponteiro para ponteiro para marcar os 60 segundos que fazem um minuto.

O relógio da figura está marcando 7 horas e 45 minutos; também se pode dizer “faltam quinze minutos para às 8 horas”.

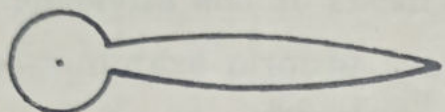
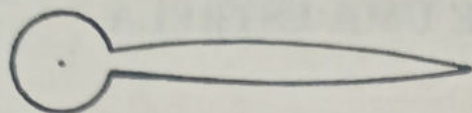


As horas depois de meio-dia são marcadas pelo ponteiro das horas dêle ter dado uma volta completa (12 horas. Assim 1 hora da tarde serão 13 horas, 2 serão 14 e assim por diante (soma-se as 12 horas passadas).

Se fôsse à noite, o relógio da figura estaria marcando 19 horas ($7 + 12$) e 45 minutos. Também poderíamos dizer “faltam 15 minutos para 20 horas ($8 + 12$).

Com um pouco de prática e após muito erros você terminará aprendendo.

E assim poderá sempre responder quando lhe perguntarem: “QUE HORAS SÃO?”

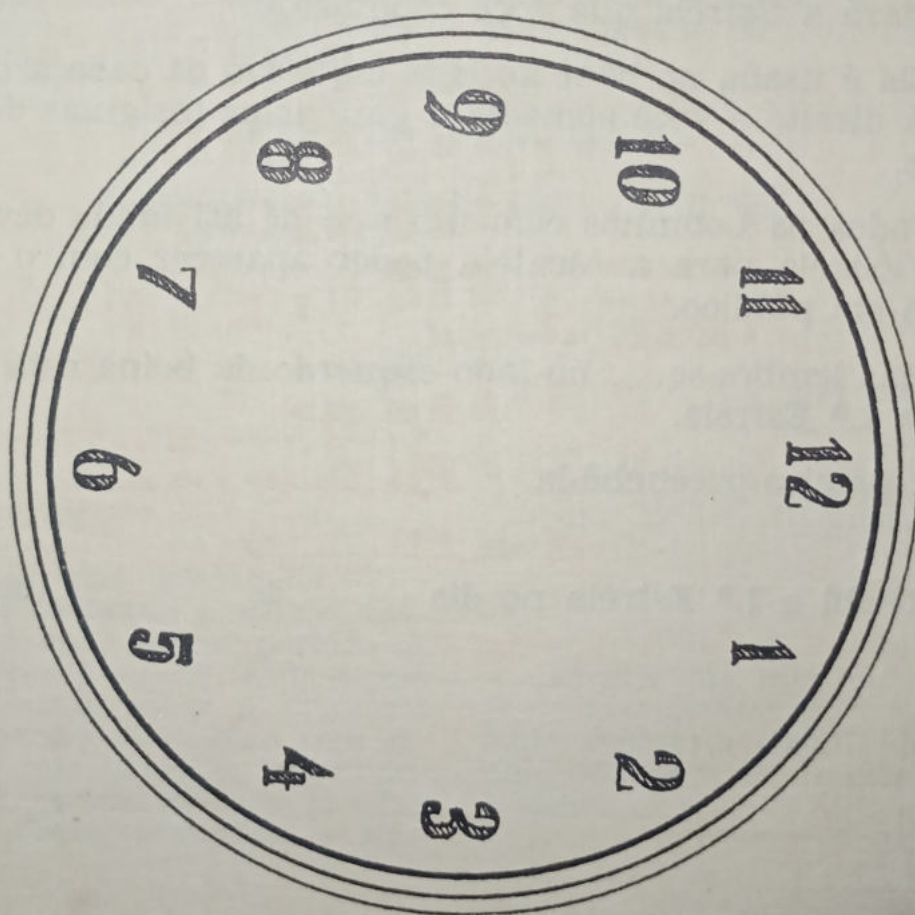


Retire a página com cuidado.
cartolina.

Recorte os ponteiros sôbre
Cole o relógio sôbre papelão
grosso.

Espete os ponteiros no centro
do relógio com alfinete.

Girando os ponteiros você po-
derá marcar as horas.



FIM DAS PROVAS DE UMA ESTRÊLA

Após tôdas estas provas você será um Lobinho de Uma Estrêla, se já tiver pelo menos três meses de boa atividade.

Será uma boa ocasião para você próprio examinar-se e verificar se vem cumprindo a sua Promessa.

Quando houver uma solenidade na Alcatéia, AQUELA lhe entregará a Estrêla que você conquistou.

Ela é usada no boné ao lado esquerdo da cabeça de lobo, e dará direito a você começar a ganhar as insígnias de capacidade.

Todos os Lobinhos com um ano de atividade devem ter a 1.^a Estrêla para a Alcatéia poder aparecer com o Bastão Totem em público.

Mas lembre-se... no lado esquerdo da boina está a vaga para a 2.^a Estrêla.

É preciso preenchê-la.

Recibi a 1.^a Estrêla no dia de de

INSÍGNIAS DE CAPACIDADE

As Insígnias de Capacidade não são muito fáceis, mas você poderá aprendê-las uma por uma.

Se ainda tiver algum tempo antes de passar a Escoteiro, divida-o em ensinar aos outros Lobinhos as provas que você já sabe, e em esforçar-se por conseguir mais Insígnias de Capacidade.

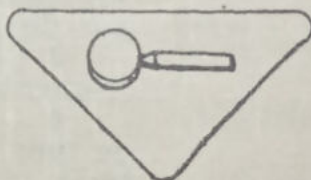
Quando tiver quatro Insígnias você poderá pretender o

distintivo de Lobinho do Cruzeiro do Sul, última etapa das provas de um Lobinho.

Desde a Primeira Estrêla que você pode pensar em conseguir as Insígnias de Capacidade e quando obtiver a Segunda Estrêla você provavelmente já traz na manga direita do uniforme algumas delas.

GRUPO DE INTELIGÊNCIA

(Distintivo em amarelo sôbre fundo azul)



Colecionador

Fazer uma coleção de objetos com perfeição e sistematicamente arrumada, por período de pelo menos 3 meses, tendo algum conhecimento sôbre o que está colecionando. A coleção será escolhida pelo Lobinho, sugerindo-se selos, cartões postais, moedas, folhas, flores, sementes, pedras,

conchas, penas, flâmulas, lápis, etc.

ou

Manter um livro de recortes de acontecimentos sôbre determinado assunto a escolha do Lobinho, pelo período de pelo menos 3 meses.

Observador

1 — Conhecer vida e os hábitos de 6 animais e 6 pássaros brasileiros.

ou

Reconhecer na natureza 6 árvores e 6 flores.

2 — Percorrer um caminho desconhecido de 300 metros de distância seguindo direções dadas pelo examinador (direções de bússola, sinais de pista, pontos de referência etc.).

3 — No Jogo do Kim recordar 9 objetos em 12.

Jardineiro

1 — Plantar ou fazer germinar em água 4 espécies vegetais a escolha do Lobinho (feijão, milho, alpistre, arroz, batata, abóbora, cebola etc.).

2 — Reconhecer 6 flores de jardim e 6 legumes ou hortaliças. Reconhecer 3 inimigos e 3 amigos do jardim.

3 — Saber empregar 5 instrumentos de jardinagem.

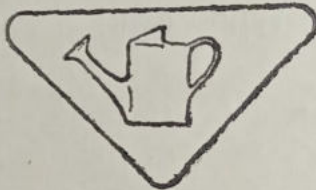
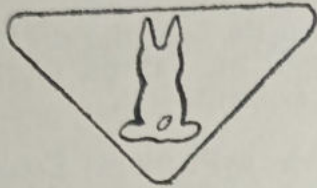
4 — Cuidar durante 3 meses de um canteiro ou vasos com terra.

Sinaleiro

1 — Conhecer o alfabeto Morse de modo a transmitir e receber uma mensagem de 50 letras sem erro e sem limite de tempo, por meio de apito, luz ou cigarra.

ou

Conhecer o alfabeto semafórico de modo a transmitir e receber uma mensagem nas mesmas condições, por meio de bandeirolas.



GRUPO DE HABILIDADE MANUAL

(Distintivo azul sôbre fundo amarelo)

Artista

1 — Desenhar, na presença do examinador, usando lápis, pincel, pena ou crayon, uma ilustração original para algum episódio ou personagem de uma história. O tamanho do desenho será de cerca de 13x18 cm.

2 — Além dêsse, um dos seguintes:

a) Desenhar diretamente da natureza ou de memória um animal ou pessoa.

b) Desenhar diretamente da natureza uma paisagem ou natureza morta.

c) Fazer um cartão social simples com desenho.

3 — Fazer um modelo em massa, barro, cêra ou outro material de modelagem.

Carpinteiro

1 — Saber usar as ferramentas para fazer brinquedos ou pequenos objetos em madeira.

2 — Fazer um objeto útil de tamanho razoável.

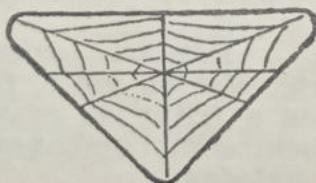
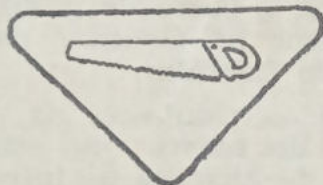
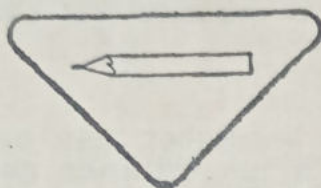
3 — Conhecer os cuidados de conservação e as regras de segurança das ferramentas utilizadas.

Tecelão

1 — Saber enfiar uma agulha, pregar um botão e serzir um rasgão.

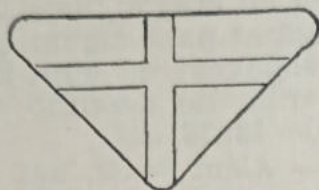
2 — Tecer uma sacola ou rêde.

3 — Fazer em palha ou ráfia um objeto útil.



GRUPO DE SERVIÇO AO PRÓXIMO

(Distintivo em amarelo sôbre fundo vermelho)



1 — Saber fazer curativos simples e aplicar uma atadura de mão com os cuidados de higiene necessários.

2 — Saber fazer tipóias.

3 — Saber extinguir fogo nas vestes e tratar queimaduras.

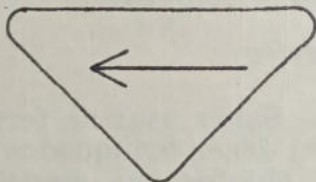
4 — Saber cuidar de casos de desmaio, insolação e hemorragia nasal e argueiro nos olhos.

Guia

1 — Saber dar orientação clara a um estranho que deseje ir a um lugar nas proximidades, expressando-se com naturalidade e cortesia.

2 — Indicar onde ficam o posto policial, quartel de bombeiros, médico, farmácia, hospital, telefone público, correio e telefones, e posto de gasolina, mais próximo da Gruta e da residência do Lobinho.

3 — Conhecer as principais ruas do bairro (ou estradas no caso de Alcatéia no interior) e os meios de condução coletiva que por ali transitam.



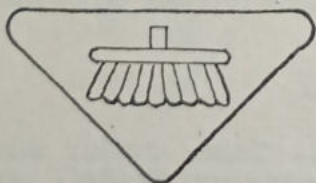
Trabalhos Domésticos

1 — Preparar uma xícara de café, chá ou mate, fazer uma torrada e fritar ou cosinhar um ovo, bem como descascar e cosinhar batatas.

2 — Lavar pratos e panelas e limpar talheres.

3 — Varrer e encerar a casa, retirando o pó dos móveis.

4 — Fazer compras, sabendo onde são vendidos os gêneros e conhecer as notas e moedas em curso.



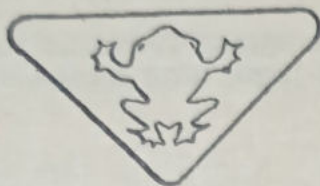
GRUPO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

(Distintivo em amarelo sôbre fundo verde)

Nadador

1 — Nadar 25 metros em qualquer estilo.

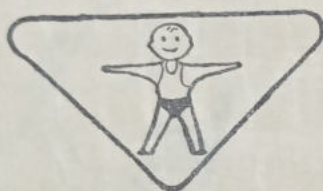
2 — Boiar de costas 1 minuto em água salgada e meio minuto em água doce.



ou

Manter-se flutuando verticalmente durante 2 minutos em água doce.

4 — Dar um mergulho de pato (parado n'água ou nadando). ou mergulhar de cabeça de trampolim, margem ou barco.



Atleta

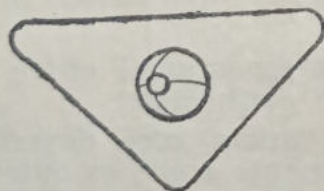
1 — “Plantar bananeira” ou “virar pantanas”.

2 — Correr 50 metros (A) ou 60 metros (B) em 11 segundos.

3 — Saltar em altura 75 cm (A) ou 80 cm (B).

4 — Saltar em distância 1,80 m (A) ou 2,30 m (B).

5 — Atirar uma bola de tenis a 20 m (A) ou 30 m (B) e recebê-la atirada de 15 m (A) ou 20 m (B).



Desportista

Participar em 6 jogos como elemento de um quadro organizado de futebol, basquete, volei ou outros desportos demonstrando ser leal e dedicado jogador e possuir espírito desportivo.

JOGOS, DANSAS E CANÇÕES

Em muitas atividades de Lobinhos e em quase tôdas as reuniões você terá oportunidade de participar de um jôgo, uma dança ou uma canção.

OS JOGOS:

Eles poderão ser silenciosos, ruidosos, para provas, divertidos e de muitas outras espécies. Você deverá proceder de acôrdo com o jôgo.

Procure compreender bem as regras e jogar lealmente.

Perder ou ganhar não interessa muito; o importante é divertir-se.

As Dansas Guerreiras

Algumas partes da *História de Mogli* são representadas por dansas (Kaa perde a pele, Dansa da fome de Kaa, Caça aos patos e gafanhotos, etc.).

Existem ainda dansas regionais de índios e outras bem interessantes e que despertarão em você um grande entusiasmo.

As Canções

As canções em conjunto aumentam a amizade já existente



e “quebram o gelo” entre os ainda não conhecidos.

No início você deverá ouvir atentamente como os outros cantam e procurar ir acompanhando.

Logo estará participando ativamente do conjunto.

PROVAS DE DUAS ESTRÊLAS

Com os progressos que você vem realizando na Alcatéia, talvez Aquelá lhe designe para Primo ou Segundo de sua Matilha.

Se isto acontecer, você deve auxiliar os Lobinhos de sua Matilha a aprender as provas que você já sabe.

Mas, seja você um graduado ou não, ainda existem as Provas de Duas Estrêlas para fazer:

PROVA	DATA	VISTO
Sinalização		
Rosa dos Ventos		
Hinos		
Economia		
Habilidade manual		
Trabalhos domésticos		
Fogo		
Memória		
Ginástica		
Equilíbrio		
Primeiros Socorros		
Estágio		
Início das Provas		
Término das Provas		

SINALIZAÇÃO

Se você souber transmitir com bandeirolas de semáforas, ou por sinais morse (som ou luz), poderá comunicar-se facilmente com outras pessoas, mesmo que elas estejam muito longe de você.

Você passará esta Prova quando souber transmitir 20 letras sem limite de tempo, e er-

rando no máximo 5 letras. Mas deve procurar fazer muito mais do que isto porque a sinalização é muito importante.

Quando estiver aprendendo a transmitir, aprenda também a receber mensagens. Para isto um outro Lobinho transmitirá os mesmos sinais para você.

MORSE

som { um ruído longo parece
"daaa"
um ruído curto parece
"di"

luz { um piscar longo parece
"daaa"
um piscar curto parece
"di"

Juntando sinais longos e curtos ("daaas" e "dis") formamos as letras do alfabeto:

A — di daa
B — daa di di di
C — daa di daa di
D — daa di di
E — di
F — di di daa di
G — daa daa di
H — di di di di
I — di di
J — di daa daa daa
K — di daa di
L — di daa di di

M — daa daa
N — daa di
O — daa daa daa
P — daa di di daa
Q — daa daa di daa
R — daa di daa
S — di di di
T — daa
U — di di daa
V — di di di daa
W — di daa daa
X — di daa daa di

Y — daa di daa daa
Z — daa daa di di
1 — di daa daa daa daa
2 — di di daa daa daa
3 — di di di daa daa
4 — di di di di daa
5 — di di di di di
6 — daa di di di di
7 — daa daa di di di
8 — daa daa daa di di
9 — daa daa daa daa di
0 — daa daa daa daa daa

O espaço entre as palavras é feito com uma pausa.

Os números são geralmente transmitidos por extenso (6 = seis) pois é mais difícil de errar, embora mais demorado.

Existem alguns sinais convencionais:

"Atenção": (a, a, a) — di daa | di daa | di daa |

"Fim de mensagem": (a, r) — di daa | daa di daa |

"Ponto": (p, t) — di daa | daa di | daa

"Erro na palavra": (e, e, e, e) — di | di | di | di |

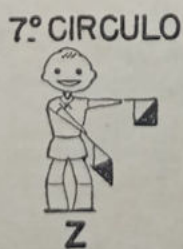
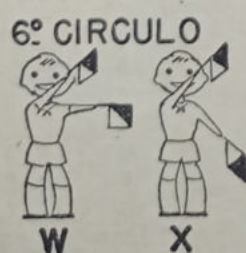
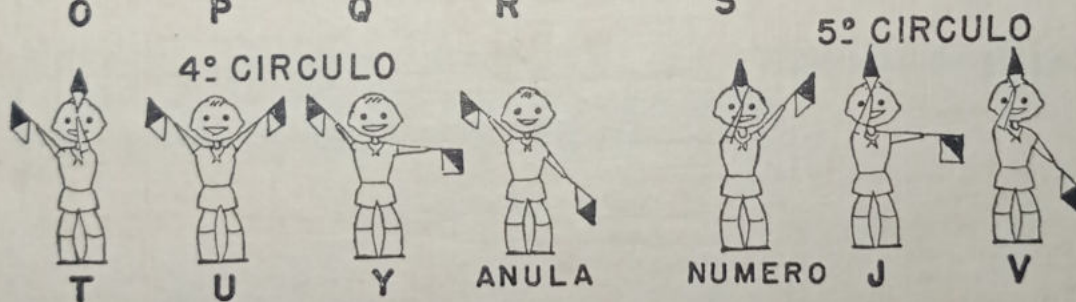
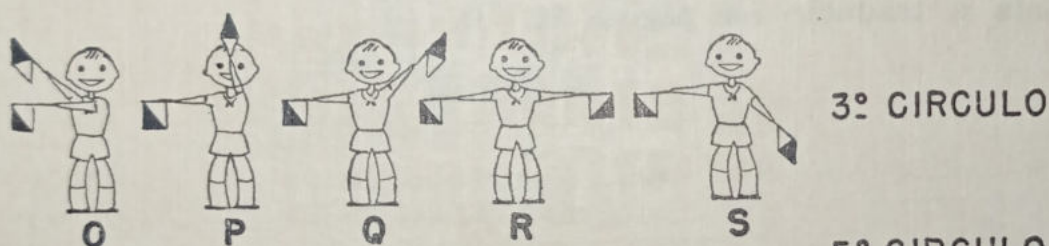
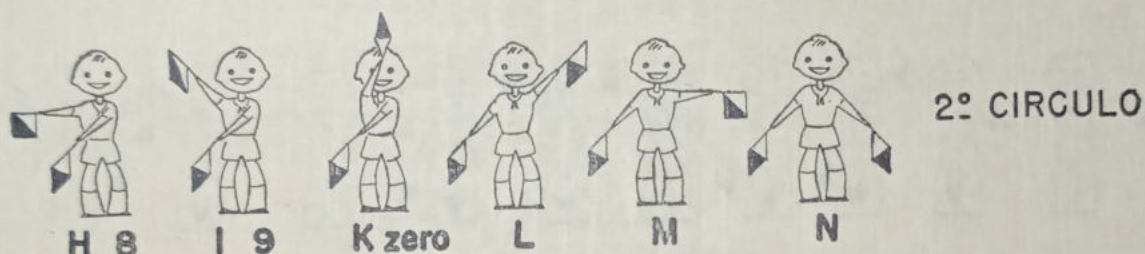
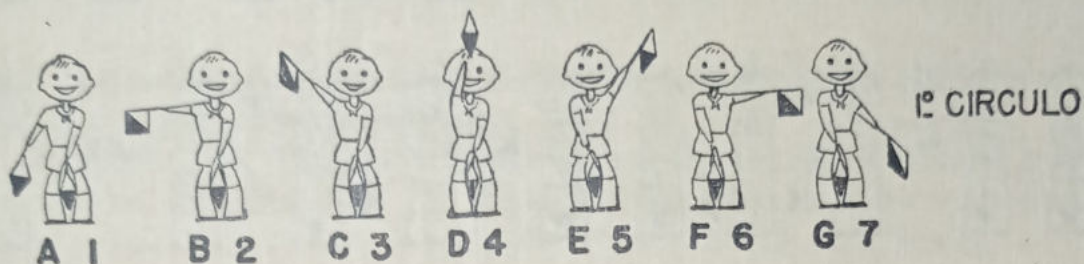
Traduza esta mensagem:

daaa daaa daaa | daaa daaa | di daaa di di | di di di di |
daaa daa daaa | di daaa di | di daaa daaa di | daaa daaa daaá |
di di di | di di di | di di | di di di daaa | di | di daa di di |

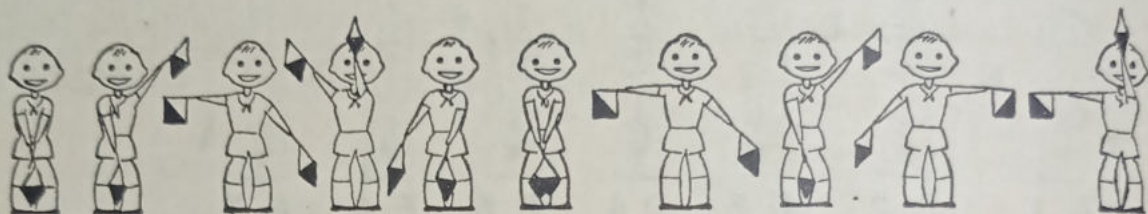
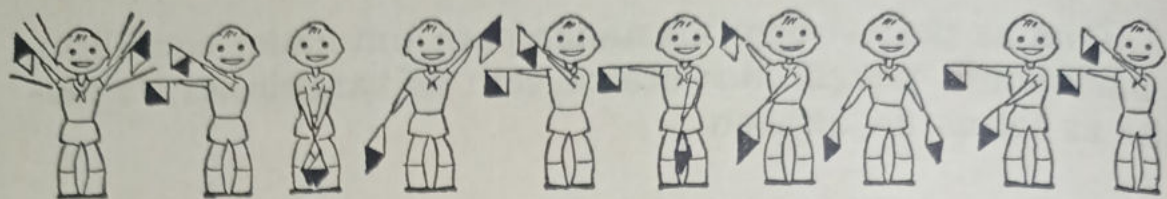
Veja tradução na página 53.

SEMÁFORAS

Com as pernas bem afastadas para um maior equilíbrio, e mudando a posição dos braços com as bandeirolas, formamos as letras do alfabeto.



Traduza esta mensagem:

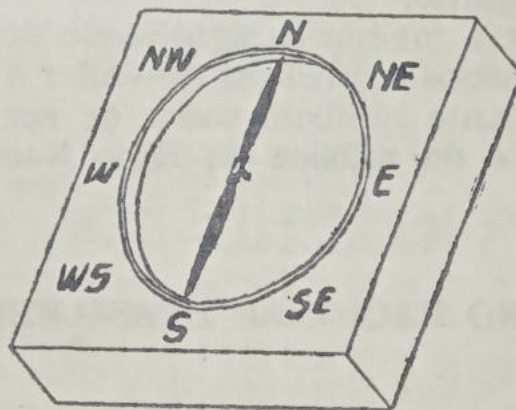


Veja a tradução na página 60.

ROSA DOS VENTOS

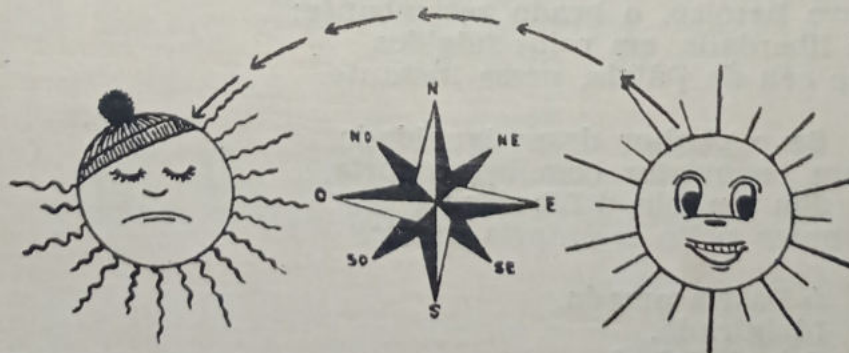
A Mússola é um invento de muita importância pois serve para orientação dos viajantes.

A agulha da Bússola sempre aponta o Norte (atraída por montanhas magnéticas). A Rosa dos Ventos dá a direção dos outros pontos cardiais, e também dos pontos colaterais.



Treine muitas vezes, com lápis ou giz, o desenho da Rosa dos Ventos, até ter certeza que não erra mais.

O sol nasce sempre a Este e morre a Oeste.



HINOS

Se na sua Alcatéia o Hino Nacional ou o Hino à Bandeira são cantados no início ou término da reunião, será fácil você ir acompanhando os outros ou cantando em conjunto.

Se não existem estas solenidades você poderá combinar com outros Lobinhos que precisam desta prova, para fazerem um bom conjunto.

Você aprenderá melhor o significado dos Hinos se algumas vezes ler os versos e procurar entender o que eles dizem.

Será interessante também saber de cor quais foram os autores da letra e da música do Hino Nacional e do Hino à Bandeira.

HINO NACIONAL BRASILEIRO

Música de *Francisco Manoel da Silva*

Letra de *Osório Duque Estrada*

I

Ouviram, do Ipiranga, às margens plácidas,
De um povo heróico, o brado retumbante;
E o sol da liberdade, em raios fúlgidos,
Brilhou, no céu da Pátria, nesse instante.

Se o penhor dessa igualdade
Conseguimos conquistar com braço forte,
Em teu seio, ó Liberdade,
Desafia o nosso peito a própria morte!

Ó Pátria amada,
Idolatrada,
Salve! Salve!

Brasil, um sonho intenso, um raio vívido
De amor e de esperança à terra desce,
Se em teu formoso céu, risonho e límpido,
A imagem do Cruzeiro resplandece.

Gigante pela própria natureza,
És belo, és forte, impávido colosso,
E o teu futuro espelha essa grandeza,

Terra adorada,
Entre outras mil,
És tu Brasil,
Ó Pátria amada!
Dos filhos dêste solo, és mãe gentil
Pátria amada,
Brasil!

II

Deitado eternamente em berço esplêndido,
Ao som do mar e à luz do céu profundo,
Fulguras, ó Brasil, florão da América,
Iluminado ao sol do Novo Mundo!

Do que a terra mais garrida
Teus risonhos, lindos campos têm mais flôres;
"Nossos bosques têm mais vida,"
"Nossa vida", no teu seio, "mais amores",

Ó Pátria amada,
Idolatrada,
Salve! Salve!

Brasil, de amor eterno seja símbolo
O lábaro que ostentas, estrelado,
E diga o verde-louro desta flâmula:
— Paz no futuro e glória no passado!

Mas, se ergues, da justiça, a clava forte,
Verás que um filho teu não foge à luta
Nem teme, quem te adora, a própria morte.

Terra adorada,
Entre outras mil. És tu Brasil,
Ó Pátria amada!
Dos filhos dêste solo és mãe gentil,
Pátria amada, Brasil!

HI NO A BANDEIRA

HI NO A BANDEIRA NACIONAL

Música de *Francisco Braga*

Letra de *Olavo Bilac*

Salve! Lindo pendão da esperança!
Salve! Símbolo augusto da paz!
Tua nobre presença, à lembrança,
A grandeza da Pátria nos traz.

Estrilho

Recebe o afeto que se encerra
Em nosso peito juvenil,
Querido símbolo da terra,
Da amada terra do Brasil!

Em teu seio formoso retratas
Este céu de puríssimo azul,
A verdura sem par destas matas
E o esplendor do Cruzeiro do Sul!

Estrilho

Contemplando teu vulto sagrado

Compreendemos o nosso dever.
E o Brasil, por seus filhos amado,
Poderoso e feliz há de ser.

Estrilho

Sobre a imensa nação brasileira,
Nos momentos de festa ou de dor,
Paira, sempre, a sagrada bandeira,
Pavilhão da justiça e do amor!

ECONOMIA

Talvez você esteja acostumado a receber as coisas, e nunca tenha pensado em conquistá-las com o seu trabalho.

Mas já é tempo de pensar um pouco diferente.

Procure fazer algumas coisas ou ajudar em outras, em sua casa ou outro local, para com o seu trabalho ganhar uma recompensa.

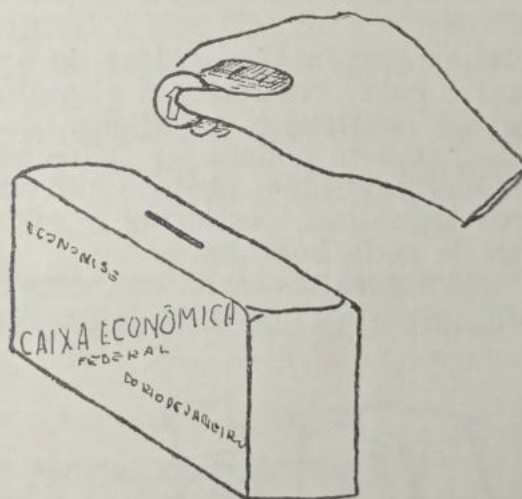
Mas note bem que em sua casa os outros sempre trabalharam para você e nunca pediram recompensa. Assim, não cobre aos outros pelo trabalho que você fizer; espere que eles dêem a você a recompensa.

Ganhar e gastar logo em coisas tolas é a mesma coisa que não ganhar nada. O trabalho terá sido quase inútil.

É preciso economizar para poder comprar algum objeto mais necessário. A Caixa Econômica é o mais seguro depósito de suas economias, além do dinheiro aumentar com os juros.

Para a prova de Economia você deve ter economizado com seu próprio trabalho. Aquela determinará qual a quantia e marcará um prazo para você completá-la.

Economizando você ficará muito satisfeito pois quando empregar bem o seu dinheiro lembrará que tudo foi resultado de seu trabalho.



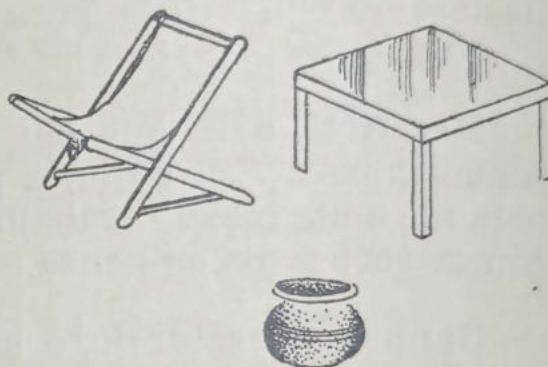
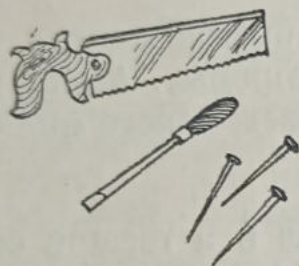
HABILIDADE MANUAL

Todos nós gostamos de fazer pequenos trabalhos manuais.

Esses trabalhos podem ser feitos em madeira, papelão, barro etc., assim teremos objetos de pe-

teriormente, e idealizado pelo próprio Lobinho.

Os trabalhos poderão ficar em exposição na Alcatéia ou serem apresentados às mães, por



quenas carpintaria, coisas de armar e colar, modelagem e muitos outros resultados artísticos.

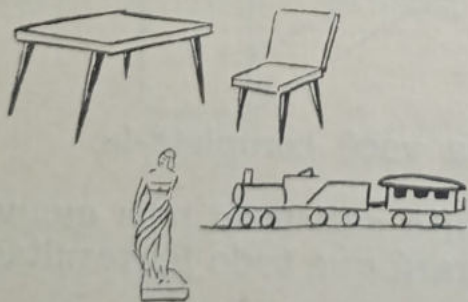
Também podem ser feitos desenhos coloridos, pintura ou outros trabalhos, conforme a escolha de cada Lobinho.

Em geral os trabalhos seguem uma planta ou croquis, feitos an-

terio no Dia das Mães (2.º domingo de Maio).

É natural que você na prova de Habilidade Manual gaste algum material da Alcatéia.

Mas para não haver falta, você deve logo repôr o material que gastou e, se possível, um pouco mais.



TRABALHO DOMÉSTICO

Você deve economizar as peças de seu vestuário e precisa cuidar delas para que não estraguem depressa.

A roupa deve ser escovada, dobrada e arrumada convenientemente no guarda-roupa, com muito cuidado para não amarrotar.

Assim, se fôr necessário você poderá encontrá-la até no escuro.

Quando estiver suja e fôr mudada, deve ser colocada na cêsta própria, para não contaminar as outras.

E lembre-se que, quanto menos suja, mais fàcilmente a roupa será lavada.

Os sapatos precisam estar sempre engraxados para melhor conservação. Se ficarem molhados em dia de chuva, encha-os de papel para enchugarem sem deformar.

Todos êsses cuidados você mesmo deverá ter, além de outros pequenos trabalhos domésticos (fazer a cama, varrer e espanar o quarto, encerá-lo, etc.).

Mesmo que haja uma empregada para fazer êsses serviços você deve acostumar-se a fazê-los para não ter dificuldades se fôr necessário substituí-la.

Tradução da Mensagem em Morse da página 44.

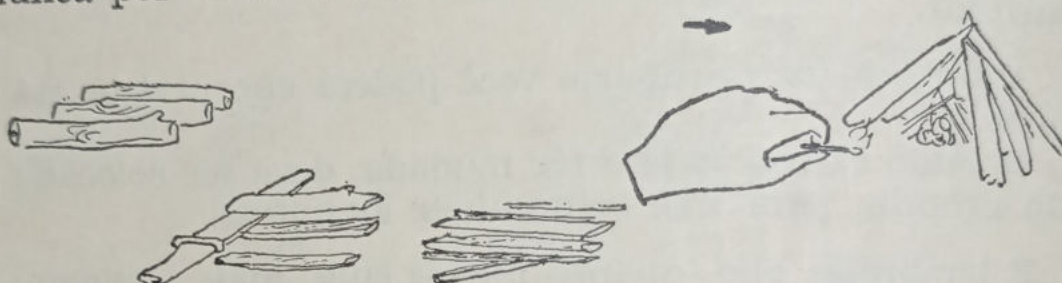
“O MELHOR POSSÍVEL”

Procure agora transmiti-la em Morse.

FOGO

Naturalmente você deve lembrar-se que o tigre Share-Can queimou a pata em uma fogueira (ver História de Mogli na pág. 9).

É preciso pois ter um certo cuidado quando lidar com o fogo. Só devemos fazê-lo quando fôr realmente necessário, e nunca por brincadeira.



Para acender uma fogueira proceda da seguinte forma:

- 1) — Separe em montes os gravetos secos da mesma grossura.
- 2) — Prepare com os gravetos finíssimos, bem secos e entrelaçados, uma pequenina fogueira.
- 3) — Arme com os gravetos um pouco mais grossos uma pirâmide, com a fogueirinha dentro; mas deixe um espaço para colocar o fósforo acêso e para entrar o vento.
- 4) — Acenda o fósforo e deixe que ele pegue bem para depois procurar acender a fogueirinha.
- 5) — Quando o fogo estiver pegando, vá colocando os gravetos mais grossos, aos poucos e sempre entrelaçados para não abafar (o fogo precisa de ar).

Mas, como dissemos no início é necessário ter cuidado, pois o fogo pode causar graves acidentes. Por isto não deixe perto, da fogueira nada que possa pegar fogo com facilidade (caixa de fósforo, papéis, folhas secas, querosene, etc.).

Se não houver vento, você poderá soprar de leve e compassadamente o fogo.

Quando, pelo contrário, o vento é muito forte, fique entre ele e a fogueira, para que o fogo não aumente demais.

Antes da lenha acabar, você deve providenciar mais quantidade porque o fogo pode apagar antesh de você ter encontrado bons gravetos.

Após ter utilizado o fogo, quando ele não fôr mais necessário, apague-o com cuidado, separe o carvão e enterre as cinzas. Isto evita muitos incêndios.

Se você precisar do fogo depois, basta enterrá-lo acêso porque ele ficará muito tempo em braza, debaixo da terra.

Para acender um fogão à carvão proceda como se fôsse acender uma fogueira mas em vez de gravetos grossos coloque pedaços de carvão (sempre com o cuidado de não abafar o fogo).

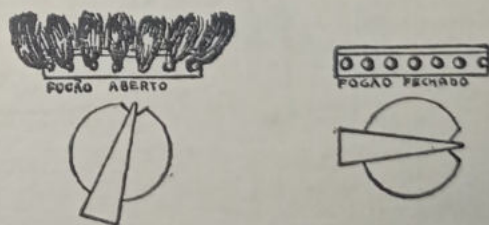
Para acender um fogão a gás proceda da seguinte forma:

- 1) — Veja se a torneira geral está dando passagem ao gás.
- 2) — Acenda o fósforo e deixe que ele pegue bem.
- 3) — Abra bem o bico de gás, já com o fogo perto, que o gás acenderá.

O maior cuidado com o fogão a gás é deixar os bicos bem fechados quando não estiverem em uso, para o gás não escapar.

Para acender um fogareiro elétrico basta ligar a tomada do fogão na tomada da parêde.

A eletricidade esquentará tôda a chapa do fogareiro e por isto o maior cuidado seu deverá ser não encostar na chapa quente.



MEMÓRIA

Peça a Aquelá para dizer um recado (uma frase com 10 palavras) que você deve decorar; após percorrer uma certa distância e passarem 5 minutos, repita o recado com as mesmas palavras.

Após ter feito várias tentativas em muitas reuniões, você terá aprendido a desenvolver sua memória, e isso será muito útil.



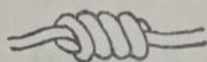
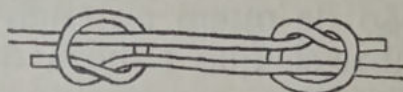
Ao receber o recado você deve repeti-lo para mostrar que entendeu bem. Depois corra para o local da transmissão, mas sempre pensando nas palavras do recado.

Se em sua casa houver telefone, você deve também receber um recado por êle. Assim mostrará que já sabe falar por telefone com alguém.

Você deve ter notado que os nós já sabidos não se aplicam em certos casos.

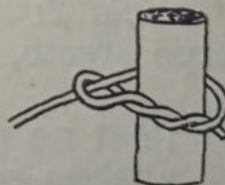
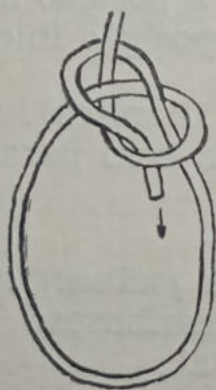
Assim aprenda mais êstes outros, que têm suas qualidades próprias.

Lembre-se que você deve procurar fazer os nós certos até mesmo de olhos fechados, e que um nó errado às vezes é causa de acidentes.



Nó de Frade: vários dêles espaçados servem para firmar as mãos na subida da corda.

Nó de Pescador: serve para amarrar 2 linhas, pois é fácil de desatar mesmo que elas molhem.



Lais de Guia: serve para salvamentos porquê não aperta quando se puxa.

Volta da ribeira: Serve para arrastar tronco.

GINÁSTICA

O Lobinho deve estar fisicamente apto para as atividades da Alcatéia na Gruta ou na Floresta.

Os jogos e as caminhadas quase sempre exigem destreza, equilíbrio e uma boa disposição.

Para conseguir êste resultado nada melhor que a ginástica diária, seguida de um bom banho frio de chuveiro.

Os exercícios para a ginástica dos Lobinhos constituem o mínimo exigido, e a êles podem ser acrescentados outros, sob a orientação de quem entenda do assunto.

E lembre-se que a bôca deve estar sempre fechada na hora da ginástica, respirando-se pelo nariz.

Exercício 1: Para os braços (repetir 8 vêzes).

Corpo erecto, mãos unidas ao peito, cotovelo, bem para trás.

Estender os braços para a frente; voltar à posição inicial.

Estender os braços para os lados; voltar à posição inicial.

Estender os braços para cima; voltar à posição inicial.

Exercício 2: Para as pernas (repetir 12 vêzes).

Corpo erecto, mãos na cintura, cotovelos bem para trás.

a) ficar na ponta dos pés;

b) abaixar-se lentamente (dobrando os joelhos) até ficar de cócoras, sentado sôbre os calcanhares;

c) levantar lentamente até a posição "a";

d) apoiar totalmente os pés.

Nota: expire ao abaixar-se e inspire ao levantar-se.

Exercício 3: Para o tronco (repetir 8 vêzes).

Corpo direito, braços estendidos o mais possível para cima.

Curvar-se lentamente dobrando a cintura (sem dobrar os joelhos) e procurar tocar os dedos das mãos nos dedos dos pés e volte à posição inicial.

Nota: expire ao abaixar-se e inspire ao levantar-se.

Exercício 4: Respiração (repetir 10 vêzes).

Corpo erecto, pernas afastadas, braços ao longo do corpo:

- a) inspirar profunda e lentamente, abrindo os braços e levando-os o mais possível para trás, olhando para cima;
- b) expirar lentamente deixando os braços irem para a frente até cruzá-los, olhando um pouco para baixo.



EQUILÍBRIO

Não é preciso ser de circo para conseguir um bom equilíbrio.

Você pode treinar, a princípio sobre uma tábua pequena e larga, e não muito alta.

Depois vão aumentando as dificuldades: a tábua será mais estreita, mais comprida e deve ser colocada mais alta.

Finalmente, você chegará ao que é necessário para prova:

“Tábua de 10 cm. de largura e 4 m. de comprimento, colocada a 1 metro de altura”.

Com um bom treinamento você poderá até parar no meio da tábua abaixar-se, pegar um pequeno objeto, e continuar até o fim da mesma, em perfeito equilíbrio.

É uma questão de tempo.

Tradução da Mensagem em Semáfora da pág. 46:

“O LOBINHO ESTÁ SEMPRE ALEGRE”

Procure agora transmiti-la em Semáfora.

PRIMEIROS SOCORROS

A mais necessária de todas as provas da vida do Lobinho é a de Primeiros Socorros, isto é, do auxílio médico que ele possa prestar antes de ser feito um tratamento mais aperfeiçoado.

A melhor maneira de aprender é representando casos.

Assim, quando surgir um verdadeiro, você estará apto a prestar os primeiros socorros.

Antes de mais nada, você que já conhece os micróbios (ver Prova de Higiene na pág.) deve ter muito cuidado porque haverá uma infecção de graves consequências se eles se localizarem no ferimento.

Assim, lave bem as mãos com água e sabão, e até com álcool, antes e depois de ter feito um curativo.

TALHO NO DEDO

1 — Limpar o ferimento com algodão e água oxigenada.

2 — Observar se ficou alguma impureza (ou caco se o talho tiver sido com vidro) dentro do ferimento.

3 — Colocar mercúrio cromo e cobrir o ferimento com gase (não muita para não abafar).

4 — Prender a gase com esparadrapo.

O mais indicado, porém, é usar uma adesiva já preparada (*Curativo York*). As duas partes últimas fases do curativo serão substituídas com economia de material e melhores resultados.

QUEIMADURA

1 — Limpar o ferimento com algodão embebido em ácido pírico, sem furar as bolhas (se houver).

2 — Colocar gase untada em pomada própria para queimaduras.

3 — Prender a gase com outra um pouco maior, enrolando um pouco e terminando com esparadrapo.

Na pequena farmácia da Alcatéia deve existir sempre os medicamentos indicados.

FIM DAS PROVAS DE DUAS ESTRÊLAS

Para receber a 2.^a Estrêla não é necessário apenas ter feito tôdas as provas anteriores; é preciso também ter no mínimo 6 meses de boa atividade como Lobinho.

Em geral, os Lobinhos ao terminar as provas de Duas Estrêlas, já usam pelo menos uma estrêla de atividade sôbre o bôlso esquerdo.

Quando em uma solenidade da Alcatéia você receber a 2.^a Estrêla para colocar no boné, não será o único satisfeito com isso. Seus pais, Aquelá, Balú e Baguira, também estarão contentes pelos bons resultados que você vem obtendo na Alcatéia.

E os Lobinhos da sua Matilha (porque é quase certo que você já seja um Primo ou até o Mór da Alcatéia), naturalmente também o cumprimentarão.

Retribua esta fraternidade dividindo com êles os conhecimentos que você já tem, ajudando-os a aprender, como certamente ajudaram a você.

É possível também que Aquelá convide você para algum cargo administrativo da Alcatéia (escriba, bibliotecário, etc.).

Será a oportunidade de retribuir a êle tudo o que tem feito por você.

Recebi a 2.^a Estrêla em de de



Visitas:

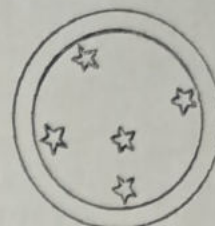
Naturalmente você gostará de conversar com Lobinho de outra Alcatéia sobre as atividades e outros assuntos.

É possível por isso que Aquelá organize uma visita a outros Lobinhos, e haja jogos e cantos em conjunto.

Você poderá fazer alguns bons amigos nessas visitas.

As visitas da Alcatéia também poderão ser ao Jardim Zoológico, Crèche ou Asilo, Museus, ao Circo etc.

LOBINHO DO CRUZEIRO DO SUL



É a última etapa na escala ascendente das provas de um Lobinho.

Uma Alcatéia que tiver um Lobinho do Cruzeiro do Sul pode ser considerada relativamente uma boa Alcatéia. Não deve entretanto dormir sobre este resultado mas, pelo contrário, preparar novos Lobinhos até esta fase máxima.

Para ser Lobinho do Cruzeiro do Sul é necessário, além de ter 10 anos de idade e pelo menos 1 ano de boa atividade na Alcatéia:

PROVA	VISTO	DATA
Ser Lobinho de 2. ^a Estrêla		
Ser um bom Lobinho de acôrdo com a Lei e a Promessa		
Ter Insígnia de Capacidade de		
1		
2		
3		
4		

As Insígnias de Capacidade você poderá escolher nas páginas 36 a 40 e terá que obter um mínimo de quatro delas.

E pode estar certo que será um grande momento na vida da Alcatéia quando Aquelá lhe entregar o distintivo do Lobinho do Cruzeiro do Sul.

Recebi o distintivo de Lobinho do Cruzeiro do Sul

em de de

ÚLTIMAS ATIVIDADES NA ALCATÉIA

Você está perto de completar 11 anos de idade e é mais ou menos nesta época que deixará a Alcatéia.

Mas é claro que prosseguirá no Movimento Escoteiro ingressando na Tropa.

Aquelá já vinha notando que você estava muito interessado em observar os Escoteiros e desejoso de tornar-se um deles. Ele até, ultimamente, tem conversando com você sobre a sua próxima passagem da Alcatéia para a Tropa.

Lá na Tropa as atividades serão um pouco diferentes das da Alcatéia. As excursões serão mais aventureiras e haverá os acampamentos em barracas e com cozinha a cargo dos próprios Escoteiros.

O Chefe não estará tão atento a você como esteve o Aquelá. Afinal você já é bastante crescido em idade e aprendizagem para saber cuidar de si mesmo. Mas, se surgir alguma dúvida, converse com seu Monitor que ele lhe indicará como resolver o problema.

Você continuará a usar o uniforme de Lobinho durante o aspirantado à Tropa.

Você porém deixará os cargos que obteve na Alcatéia, passando a ser simplesmente um Aspirante.

Mas pode estar certo que valerá a pena trocar distintivos e cargos pela participação nas atividades da Tropa de Escoteiros.

Se você desejar poderá aproveitar as últimas reuniões como Lobinho para fazer as provas de Noviço Escoteiro. Assim poderá na própria Cerimônia de Passagem de Lobinho prestar sua Promessa de Escoteiro.

A PASSAGEM DE LOBINHO A ESCOTEIRO

Finalmente chegou o dia em quo você deixará a Alcatéia para ingressar na "Cidade dos Homens".

A Alcatéia está formada em Círculo de Parada e você fará a Promessa de Lobinho pela última vez, dirigirá o Grande Uivo de Despedida e apertará a mão de todos os Lobinhos, um a um.

Aquela o acompanhará e após alguma última recomendação verá você transpor o "Limite da Floresta" (um obstáculo terá êste significado).

De outro lado o Chefe dos Escoteiros e o Monitor da Patrulha a que você foi indicado o esperam e o cumprimentarão.

Ao ser conduzido à sua Patrulha seus novos amigos o saudarão entusiasticamente.

E você por certo, se estiver um pouco triste por ter deixado a Alcatéia, sorrirá contente com estas demonstrações de amizade.

Já estará se integrando no ambiente escoteiro, rumo a novas provas e novas atividades...

Ingressei na Tropa de Escoteiro em de de

COMPOS E IMPRIMIU
LIVRARIA FREITAS BASTOS



Tenha sempre, na "Farmacinha do lar"
os produtos **york**



esparadrapo **york**



Impermeável,
flexível e super-
aderente. Em tô-
das as medidas,
branco e cor da
pele.

Gazetex



A Gaze adesiva ideal para
firmar punhos, ou juntas
destroncadas. Não adere à
pele ou aos cabelos. Pren-
de com a força desejada.
Em vários tamanhos.

KURATIVO YORK



Atadura adesiva, ideal pa-
ra cortes, arranhões, espi-
nhas e outros pequenos fe-
rimentos. Em dois tamanhos:
normal e mirim - em duas
cores: branco e cor de pele.
Flexível e super-aderente.

**Peça os produtos York
em sua nova
embalagem azul**



Quem conhece...
confia!

Indústrias York S. A. - Cx. Postal 8693
S. Paulo - Representantes em todo o país



gaze york

Alva e absorvente. Tecido
uniforme e resistente. Em
várias medidas.