Prof. F. FLORIANO DE PAULA

PARA SER
ESCOTEIRO
DE 2.ª CLASSE



EDITÔRA ESCOTEIRA
DA
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

PARA SER ESCOTEIRO DE 2.ª CLASSE

PARA SER ESCOTEIRO

NOVIÇO —	1ª edição	5.000	exemplares
	2ª edição	10.000	"
2ª Classe —	1ª edição	5.000	"
	2ª edição	5.000	"
1ª Classe —	1ª edição	5.000	"

PUBLICAÇÃO Nº 430

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

Edição da
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

Prof. F. FLORIANO DE PAULA

PARA SER
ESCOTEIRO
DE 2.ª CLASSE

2ª EDIÇÃO



BELO HORIZONTE — BRASIL

1967

MOACYR M. REBELLO FILHO

DADOS RELATIVOS AO ESCOTEIRO

Nome .....

Enderêço .....

Data de Nascimento:..../..../.... Local.....

Ingresso no G. E. ..... em..../..../....

Distrito ..... Região ..... Registro.....

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

Recebeu o distintivo de 2ª Classe em...../...../.....

Chefe .....

ÍNDICE

PAG.

ADVERTÊNCIA AO LEITOR 7

ADESTRAMENTO ESCOTEIRO 9

ESCOTISMO 14

Uniformes de Lobinhos 14

Uniformes de Seniores 19

Uniformes de Pioneiros 22

Uniformes de Escotistas 24

Condecorações escoteiras 30

Canções escoteiras 37

Distintivos de especialidades 40

SAÚDE 46

Alimentos, vestuário, habitação 47

No campo 49

Aplicação do lenço escoteiro 52

Primeiros socorros 54

OBSERVAÇÃO 59

KIM 59

Previsão do tempo 61

Sinais meteorológicos 68

PIONEIRIA 69
Nós, amarras e cavalete de ponte 69
Lenha, faca e machadinha 74
SINALIZAÇÃO 77
EXPLORAÇÃO 81
Orientação 83
Fôgo e cozinha 87
CIDADANIA 92
Sinais de trânsito 92
Economia 94
MODALIDADES 96
Básica 96
Do Mar 101
Do Ar 113
RELIGIÃO 117
ESTÁGIO 119
REVISÃO 120
LEI E PROMESSA 121
ESCOTEIRO SENIOR DE 2ª CLASSE 123

ADVERTÊNCIA AO LEITOR

Em 1940, pretendendo prestar singela homenagem aos Escoteiros de meu Grupo "Afonso Arinos", Cáio Viana Martins, Gerson Issa Satuf e Hélio Marcos de Almeida Santos, mortos no desastre da Mantiqueira a 19 de dezembro de 1938, compus o manual "Para Ser Escoteiro", editando-o nas oficinas da "Fôlha de Minas", de Belo Horizonte. O livro foi pôsto em circulação no dia da morte de B.-P., a 8 de janeiro de 1941. Esgotada a edição e sendo grande a procura de exemplares, passei os direitos autorais à U.E.B., pois a obra se destinava a Chefes e Escoteiros e não a lucros materiais. Pela Editôra Escoteira foram publicadas duas edições, uma em 1953 e outra em 1957. Presentemente resolveu a Direção Nacional dividir o trabalho em provas de classes, encarregando-me de organizar os textos. Tirei-os, em sua maioria, do antigo manual que, assim, perde sua feição anterior, passando a três opúsculos — Para Ser Escoteiro Noviço, já publicado, Para Ser Escoteiro de 2ª Classe e Para Ser Escoteiro de 1ª Classe, ajustados ao P.O.R.

Aos rapazes que dos mesmos possam tirar proveito, transfiro aquela paternal homenagem.

F. FLORIANO DE PAULA

Belo Horizonte, 1963.

ADESTRAMENTO DO ESCOTEIRO



O Escotismo é progressivo. A simples conquista do Distintivo Escoteiro, após as provas de Noviço, não dá ao rapaz a qualidade fundamental de filiado ao Movimento, mas sòmente o primeiro passo numa estrada sem fim, porque tem por objetivo a perfeição. As etapas a serem vencidas são cada vez mais árduas e difíceis, mas constituem adestramento para a vida. Vale a pena ir adiante. Trata-se de um jôgo, em que procuramos pontos cada vez mais altos. A progressão é assinalada por distintivos.

Trazes no bôlso da camisa, sôbre o coração, o Distintivo Escoteiro que deverá acompanhar-te por tôda a vida. Mas há outros a buscar: dois de eficiência geral ou de classe (2ª classe e 1ª classe), cinqüenta e nove de eficiência especial ou especialidades, além de dois cordões de eficiência na obtenção de certo número de especialidade — o cordão verde e amarelo e o cordão vermelho e branco.

A conquista dêstes distintivos e cordões obedece às seguintes condições: 1) os de classe só podem ser ganhos após teres completado o conjunto de provas

respectivas; 2) só depois de teres ganho e distintivo de 2ª classe poderás obter até seis distintivos de especialidade; 3) sòmente depois de possuir o distintivo de 1ª classe é que estarás em condição de obter qualquer número de distintivos de especialidades e os cordões de eficiência.

Como recordação da Promessa o Distintivo Escoteiro (Flôr-de-Lis com emblema oficial) é usado no bôlso esquerdo durante tôda a vida escoteira. Dos que houveres conquistado como Lobinho, sòmente o do Cruzeiro do Sul poderá ser usado na manga esquerda, até ser substituído pelo de 2ª Classe.

São denominadas Especialidades de Serviço Público as de Localizador Aéreo, Patrão, Combatente do Fôgo, Primeiros Socorros, Guia, Biscateiro, Guarda-Vidas, Lingüista, Ciclista, Enfermeiro e Sinaleiro.

Embora algumas especialidades sejam destinadas, pelos conhecimentos exigidos, mais a Escoteiros do Mar e do Ar, poderás, todavia, conquistá-las e usá-las, qualquer que seja a modalidade a que pertenças.

Êste manual, parte do livro PARA SER ESCOTEIRO, tem por objetivo ajudar-te no aprendizado das provas de 2ª Classe, que são as seguintes:

1) ESCOTISMO: a) Conhecer os uniformes dos diversos ramos e modalidades, seus distintivos e as condecorações da U.E.B.; b) Saber cantar em conjunto a canção dos Escoteiros do Brasil — "Alerta" — e a canção da tua modalidade.

2) SAÚDE: a) Conhecer, além dos cuidados gerais para a conservação da saúde, as regras de higiene da alimentação, vestuário, habitação, e como cuidar da higiene e limpeza dos acampamentos; b)

Saber aplicar o lenço escoteiro ou uma atadura triangular como tipóia, e na cabeça, joelho, cotovêlo, mão e pé; c) Demonstrar como tratar os seguintes casos: pequenos córtes, contusões, escoriações, entorses, sangue pelo nariz, picadas de insetos, queimaduras, argueiro nos olhos, bôlha dágua no pé, desmaios, congestão, insolação e saber tratar queimaduras do Sol e como evitá-las; d) Demonstrar que sabe agir e procurar ajuda e socorro em casos de estado de choque e de acidentes mais graves.

3) OBSERVAÇÃO: a) Descrever 16 objetos no jôgo do Kim, de 24 objetos sortidos, depois de um minuto de observação; b) Ter noções sôbre previsão do tempo e saber identificar nuvens altas, médias e baixas; c) Conhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações.

4) PIONEIRIA: a) Fazer os seguintes nós, conhecendo suas aplicações e seus nomes; nó de correr, nó de fateixa, nó de aselha, catau e balso pelo seio; demonstrar a amarra quadrada e a amarra diagonal, fazendo um cavalete de ponte com varas ou bastões escoteiros; b) Demonstrar como se corta lenha, saber os cuidados para a conservação e as regras de segurança para uso da faca e machadinha.

5) SINALIZAÇÃO: Conhecer os sinais de semáforas para letras, números e convenções de transmissão e estar habilitado a enviar e a receber corretamente, ao ar livre, uma mensagem de quarenta caractéres, sem limite de tempo.

6) EXPLORAÇÃO: a) Conhecer os 16 pontos principais da Rosa dos Ventos e saber orientar-se pela bússola, pelo Sol, pelo Cruzeiro do Sul e por

outros processos comuns; b) Preparar e acender ao ar livre um fôgo, usando sòmente madeira, gravetos, fôlhas ou fibras naturais, e, no máximo, dois fósforos; e sôbre o fôgo cozinhar uma das seguintes refeições para uso próprio: 200 gramas de carne, duas batatas, um pão de caçador, uma bebida quente, ou — um mingau de aveia ou maisena, um ôvo, lingüiças ou salsichas, um pão de caçador e uma bebida quente.

7) CIDADANIA: a) Conhecer as regras de trânsito na cidade e município, para veículos, ciclistas e pedestres, e demonstrar que está habilitado para o contrôle do tráfego; b) Compreender o significado da economia em todos os sentidos e demonstrar seus esforços na prática, economizando dinheiro e cuidando do seu uniforme escoteiro, das coisas que lhe pertencem e do material de sua Tropa; c) Manter uma conta pessoal na Caixa Econômica, Banco ou estabelecimento congênere, com vários pequenos depósitos nos últimos três meses.

8) PRESTAR AS PROVAS DE SUA MODALIDADE:

Básica: a) Saber andar de bicicleta ou saber andar a cavalo; b) Conhecer 6 árvores ou arbustos de sua região que dêem frutos comestíveis ou que forneçam boa lenha para o fôgo; c) Saber como proceder caso se perca numa floresta ou numa montanha.

Mar: a) Nadar 100 metros; b) saber remar, prumar e amarrar uma embarcação miúda; c) Conhecer os sinais de socorro no mar.

Ar: a) Construir um modêlo simples de planador, que vôe no mínimo 20 segundos; b) Reconhecer os aviões mais usados no momento, no solo, voando, ou quando mostrados em silhueta ou fotografias; c)

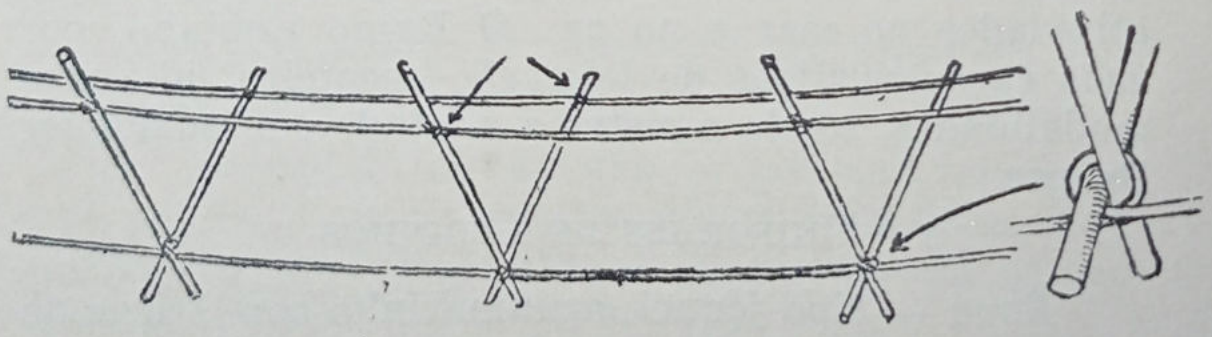
Conhecer os lugares próximos à sua cidade e que sejam campos de aterragem oficiais ou que possam servir como campo de emergência.

9) RELIGIÃO: Prestar as provas de seu credo religioso.

10) ESTÁGIO: Ter pelo menos três meses como Escoteiro e haver participado de três atividades de campo ou mar.

11) REVISÃO: Demonstrar que continua a ter conhecimento das provas de Noviço. (Esta prova é a penúltima a ser tomada, quando já tiver passado nas 10 provas anteriores).

12) LEI E PROMESSAS: Antes de conceder o distintivo de 2ª Classe o Chefe Escoteiro e a Côrte de Honra verificarão se o rapaz compreende e cumpre a Promessa e a Lei Escoteira de acôrdo com a sua idade e desenvolvimento, se é um bom membro de sua Patrulha, e se, pelo espírito escoteiro, já é realmente um Escoteiro de 2ª Classe. (Esta prova é a última a ser tomada).



1) ESCOTISMO

a) Conhecer os uniformes dos vários ramos e modalidades, seus distintivos e as condecorações da U.E.B.

O Escotismo é dividido em Ramos, que se distinguem pelos programas e atividades diferentes, dentro da mesma metodologia escoteira. É esta uma regra universal do Movimento, sendo "Lobinhos" os participantes de 7 a 11 anos, "Escoteiros", os de 11 a 15 anos, Escoteiros Seniores", os de 15 a 18 anos e "Pioneiros", os de 18 a 24 anos, levando-se em conta mais o critério psicológico e fisiológico do que o cronológico.

O Escotismo mantém para os Ramos Escoteiro, Escoteiro Senior e Pioneiro uma modalidade Básica, em que predominam o ambiente mateiro e atividades em terra, havendo ainda as modalidades denominadas do Mar e do Ar, as quais se distinguem pelos uniformes e pelo acréscimo de provas relativas a especialidades em marinharia e em aviação, assim como atividades no mar e no ar. O Ramo Lobinho, por suas características de iniciação escoteira, não tem modalidades, sendo o sistema adotado em quaisquer Grupos.

Uniformes de Lobinhos

Boné — tipo jóquei, azul-marinho com frisos de cordão amarelo, botão no tôpo e pala curta, tendo na frente um distintivo de Cabeça de Lôbo em metal amarelo.

Camisa — azul-marinho, de mangas curtas (quatro dedos acima do cotovêlo), com pontas de gola abotoadas e passadeiras; dois bolsos macheados com portinholas e botões prêtos; é usada por dentro do calção.

Calção — azul-marinho, da mesma fazenda da camisa, curto, a quatro dedos acima dos joelhos, sem bolsos laterais, com dois bolsos trazeiros aplicados com portinholas e botões prêtos, passadeiras para cinto.

Lenço — quadrado, de 60 x 60, dobrado em diagonal, ou diagonal, com 60 cm de cateto, com a côr ou côres do Grupo, passando por cima da gola da camisa e fechando no pescoço por um anel.

Cinto — da mesma fazenda do uniforme, tendo um fêcho de metal amarelo com uma Cabeça de Lôbo.

Meias — de côr cinza, compridas, sem canhão.

Sapatos — prêtos.

Abrigos — adequados ao frio ou à chuva, de preferência uniformes para a Alcatéia.

Quando necessário poderá o Lobinho usar um bornal de brim ou lona cáqui, cinza ou verde-oliva, colocado do lado direito; cantil pequeno, de alumínio, carregado à tiracolo, não podendo usar apito nem faca.

O Lobinho usará no uniforme os seguintes distintivos a que tiver direito:

1. *Distintivo de Matilha* — pequeno triângulo de fêltro, de 3 cm de lado, de côr distinta para cada Matilha, colocado logo abaixo da costura do ombro esquerdo, com o vértice para cima.

2. *Distintivo de Grupo* — lenço uniforme para tôda a Alcatéia.

3. *Distintivo de Região* — pregado junto à costura do ombro direito, de acôrdo com o modêlo estabelecido pela Região Escoteira.

4. *Distintivo de Classe.*

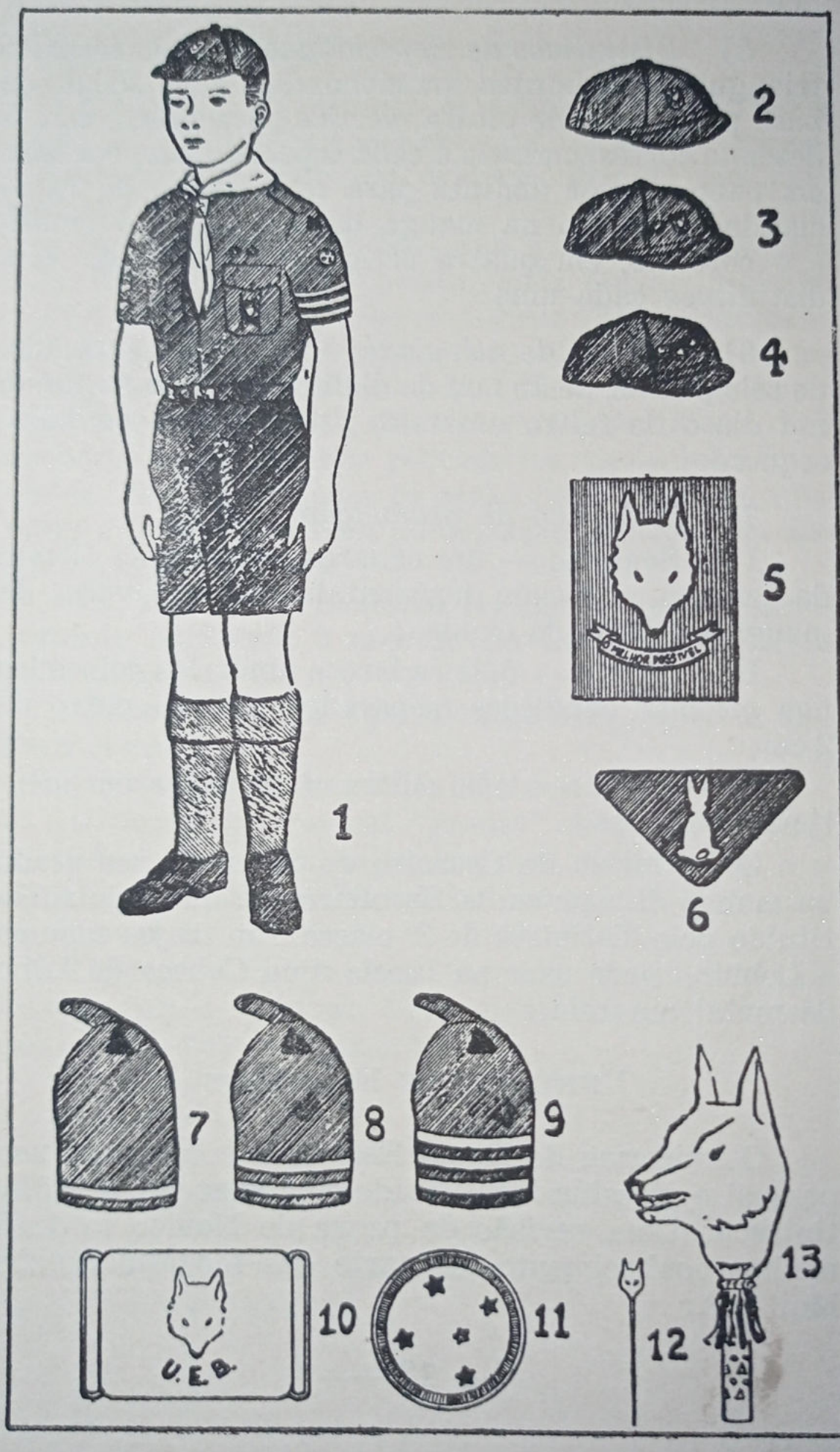
I — Distintivo de Lobinho — retângulo verde, de 5 cm de altura por 3,5 cm de largura, tendo ao centro uma Cabeça de Lôbo em amarelo, com traços em branco e prêto, sob a Cabeça de Lôbo um listel branco com a divisa "O Melhor Possível" em verde; é usado sôbre o macho do bôlso esquerdo desde a Promessa e mantido durante todo o tempo de Lobinho.

II — Lobinho de Uma Estrêla — uma Estrêla de metal prateado, de seis pontas, sôbre fundo amarelo, colocada no bone ao lado direito da cabeça de Lôbo.

III — Lobinho de Duas Estrêlas — duas estrêlas de metal prateado, de seis pontas, sôbre fundo amarelo, colocadas no boné, uma de cada lado da Cabeça de Lôbo.

IV — Lobinho do Cruzeiro do Sul — distintivo circular de 5 cm de diâmetro com as estrêlas do Cruzeiro do Sul bordadas em linha, colocado logo abaixo do distintivo de Matilha.

1 — Uniforme de Lobinho
2 — Boné de Lobinho Prata-Tenra
3 — Boné de Lobinho de Uma Estrêla
4 — Boné de Lobinho de Duas Estrêlas
5 — Distintivo de Lobinho
6 — Distintivo de Especialidade
7 — Distintivo de Graduação: Segundo
8 — Distintivo de Graduação: Primo
9 — Distintivo de Graduação: Mor
10 — Fivela de cinto
11 — Distintivo de Lobinho do Cruzeiro do Sul
12 — Distintivo de Lapela para Lobinho
13 — Bastão Totem.


1
2
3
4
5
SEMPRE POSSIVEL
6
7
8
9
10
U.E.B.
11
12
13

5) *Distintivos de Especialidades* — de formato triangular, de bordas arredondadas, com 25 cm de base por 15 mm de altura, vértice para baixo, com o desenho correspondente a cada especialidade, bordado em pano, de côr distinta para cada grupo de especialidades, usado na manga direita, entre o ombro e o cotovêlo, em quatro séries horizontais de três distintivos cada uma.

6) *Estrêla de atividade* — de metal prateado, de seis pontas, de 15 mm de diâmetro, tendo no fundo um disco de fêltro amarelo, usado acima do bôlto esquerdo.

7) *Distintivo de graduação*

I — Segundo — um cadarço amarelo de 12 mm de largura, colocado horizontalmente em volta da manga esquerda da camisa;

II — Primo — dois cadarços amarelos colocados nas mesmas condições, separados um do outro de 2 cm;

III — Mor — três cadarços amarelos em idênticas condições.

O distintivo do Cruzeiro do Sul pode ser usado na manga da camisa de Escoteiro até que seja substituído pelo distintivo de 2ª classe. Em trajes comuns o Lobinho pode usar na lapela uma Cabeça de Lôbo de metal amarelo.

Uniformes de Escoteiros

O uniforme do Ramo Escoteiro é o de teu uso pessoal e já estás identificado com suas peças e distintivos. Uma revisão da prova de Noviço te dará melhor conhecimento da parte das modalidades de Mar e Ar.

Uniformes de Seniores

Os escoteiros seniores de tôdas as modalidades usam os mesmos uniformes dos Escoteiros respectivos, tendo, todavia, um debrum "grenat" nas passadeiras.

Os Escoteiros Seniores das modalidades Básica e de Mar, quando em passeio pela cidade, poderão usar, facultativamente, os uniformes assim alterados: casquete cáqui para a modalidade básica e calça comprida, de côr do uniforme, de bainha simples, bôlso embutido para níqueis, dois laterais embutidos e dois trazeiros aplicados com portinholas, passadeira para cintos. Estas alterações só serão permitidas em reuniões e formaturas com autorização expressa do Escotista que as dirigir.

Os Escoteiros Seniores do Ar poderão usar o seguinte uniforme, à escolha do Grupo, obrigatório para todos:

Boina — prêta, tipo Montgomery, igual a dos Escoteiros;

Camisa — azul mescla, com colarinho;

Gravata — tropical "grenat" de laço vertical;

Jaqueta — azul-marinho, com dois bolsos macheados com portinholas e botões prêtos abotoados no fôrro;

Calças — da mesma fazenda da jaqueta, de bainha virada, com um bôlso embutido para níqueis, dois bolsos trazeiros aplicados;

Meias — prêtas;

Sapatos — prêtos.

Os abrigos dos Escoteiros Seniores são os mesmos dos Escoteiros, assim como o material de campo. Em vez de bastão podem carregar a forquilha característica, à altura da axila do portador. O cordão de apito é de côr "grenat".

Quanto aos distintivos, são as seguintes as regras:

1) *Distintivo de Patrulha* — um quadrado de pano de 2,5 cm de lado, dividido diagonalmente em duas côres características das Patrulhas, usado na parte superior da manga esquerda, logo abaixo da costura do ombro.

2) *Distintivo de Grupo* — Lenço idêntico ao de Escoteiro.

3) *Distintivo de Região* — O mesmo tipo adoteado pela Região para os grupos filiados.

4) *Distintivos de Classe* — Os mesmos de Noviço, 2ª classe e 1ª classe do Escoteiro.

5) *Escoteiro Senior da Pátria* — Distintivo em forma de elipse (eixos de 6 e de 5 cm) com as Armas da República bordadas a ouro em campo verde, usado acima do distintivo de 1ª Classe, cercado pelos distintivos das Especialidades que o qualificaram.

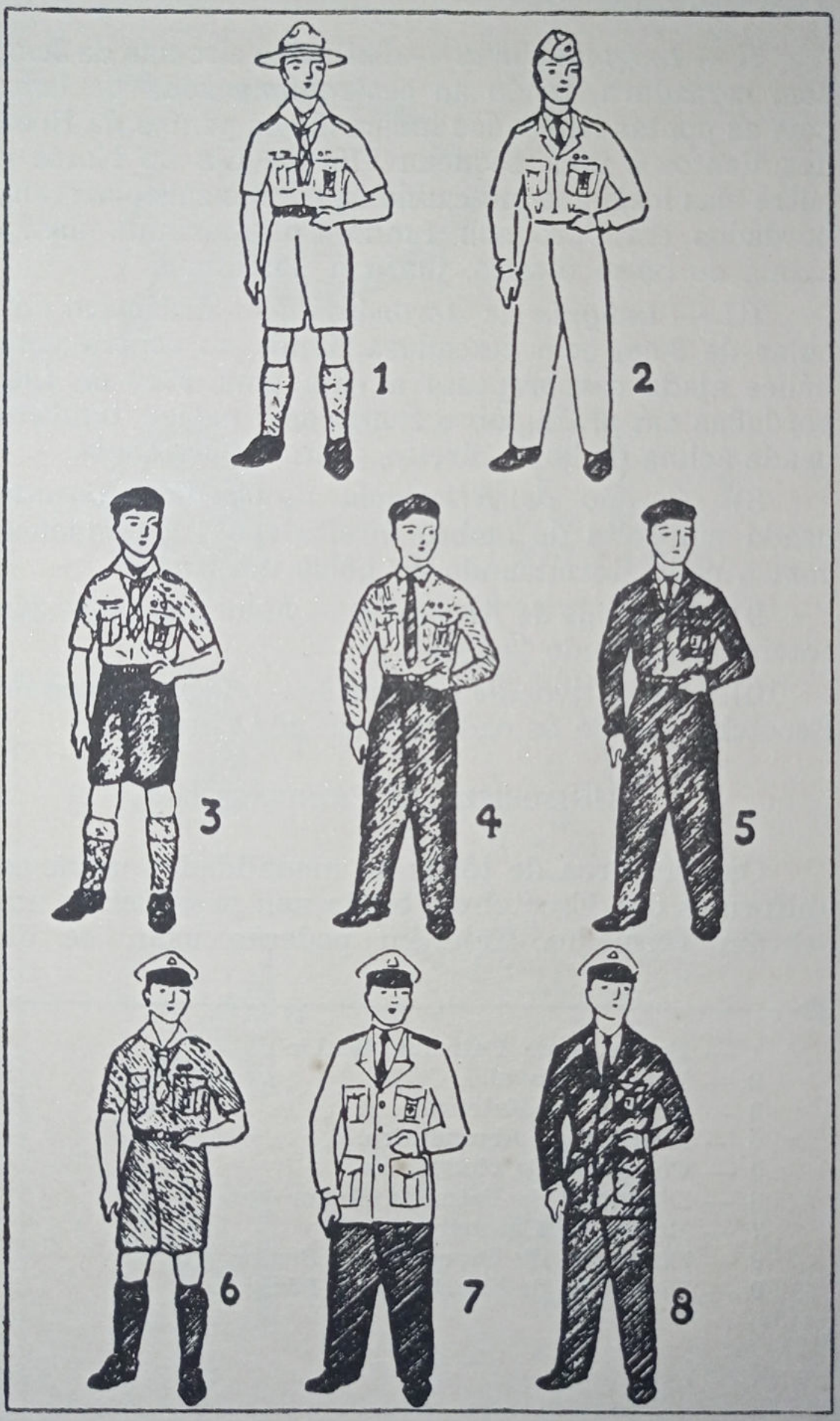
6) *Distintivos de Especialidades* — Os mesmos do de Escoteiro, mas de forma quadrada e com cercadura de côr "grenat".

7) *Insígnias de Modalidade* — uma das seguintes:

I — *Correia de mateiro* — usada em volta do ombro direito, sob a passadeira, com a ponta terminando no bôlso direito.



1 — Uniforme de Escoteiro
2 — Uniforme de Escoteiro Senior (facultativo)
3 — Uniforme de Escoteiro do Ar
4 — Uniforme de Escoteiro Senior do Ar (facultativo)
5 — Uniforme de Escoteiro Senior do Ar c/ jaquêta (facultativo)
6 — Uniforme de Escoteiro do Mar
7 — Uniforme de Escoteiro Senior do Mar (faculativo).


1
2
3
4
5
6
7
8

II — *Insígnia Naval* — distintivo circular de 3cm, com cercadura, tendo ao centro uma roda de leme com as pontas lanceadas indicando os pontos da Rosa dos Ventos e uma pequena Flôr de Lis no Norte e entre elas losangos indicando os pontos subcolaterais, bordados em ouro sob fundo azul-marinho, usado acima do bôlso direito, junto à portinhola.

III — *Insígnia de Aeronáutica* — distintivo circular de 3 cm com cercadura, tendo ao centro uma hélice alada e sobreposta a esta uma Flôr de Lis, bordadas em prata sôbre fundo azul natier, também usada acima do bôlso direito, junto à portinhola.

8) *Cordão de Eficiência — cordão dourado* usado em volta do ombro direito sob a passadeira, com a ponta terminando no bôlso direito.

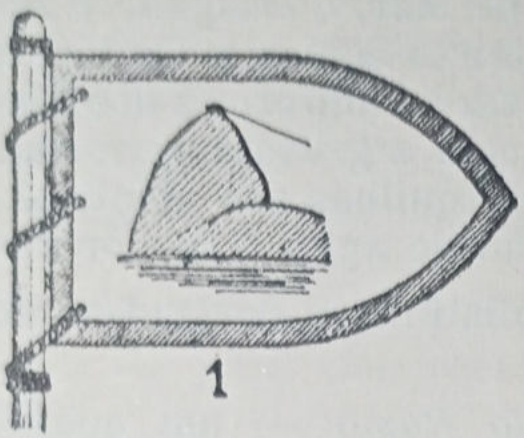
9) *Estrêlas de Atividade* — Idênticas às de Escoteiro, sob fundo "grenat".

10) Distintivos de graduação — Idêntico aos de Escoteiro, sendo os cadarços em côr "grenat".

Uniformes de Pioneiros

Os Pioneiros de tôdas as modalidades usam os uniformes dos Escoteiros, tendo nas passadeiras um debrum vermelho. Também poderão usar, os da

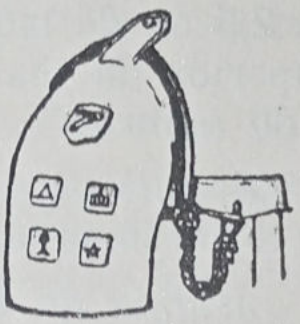
1 — Bandeira de Patrulha Senior
2 — Insígnia Naval
3 — Correia de Mateiro
4 — Insígnia de Aeronáutica
5 — Colocação de distintivos
6 — Distintivo de Patrulha Senior
7 — Brevet de Escoteiro do Ar
8 — Distintivo de Especialistas Senior
9 — Distintivo de Escoteiro da Pátria.



1



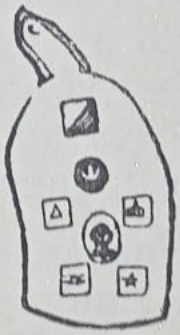
2



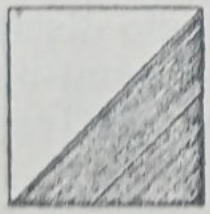
3



4



5



6



7



8



9

modalidade Básica e de Mar, o casquete e as calças facultativos aos Escoteiros Seniores. Os Pioneiros do Ar também poderão usar os uniformes dos Escoteiros Seniores do Ar, mas com a gravata vermelha. Abrigos, equipamentos e forquilhas são idênticos aos de Seniores, mas o cordão de apito é de côr vermelha.

Com relação aos distintivos devem ser atendidas as seguintes regras:

1) *Distintivo do Ramo* — um quadrado de pano, de 2,5 cm de lado, de côr vermelha, usado na parte superior da manga esquerda, logo abaixo da costura do ombro.

2) *Distintivos de Grupo, Região, Pioneiro Investido,* os mesmos dos Escoteiros.

3) *Insígnia de B-P* — distintivo circular de 3 cm de diâmetro, de pano de côr cinza com cercadura vermelha, tendo ao centro o contôrno de uma Flôr de Lis em verde e sôbre as pétalas laterais entreladas as letras B-P em amarelo, de cada lado; usado no têrço médio da manga esquerda.

4) *Estrêlas de Atividade* — Iguais às de Escoteiro, mas em fundo vermelho, continuando a usar as estrêlas conquistadas nos ramos anteriores, assim como as Correia de Mateiro, Insígnia Naval e Insígnia de Aeronauta, sòmente substituídas pelo distintivo de Escoteiro da Pátria. Os intérpretes continuarão a usar acima do bôlso direito as côres relativas às nações cujas línguas falam.

Uniformes de Escotistas

Os Escotistas da Modalidade Básica usam os mesmos uniformes dos escoteiros com as seguintes alterações:

Chapéu, tipo escoteiro, tendo do lado esquerdo um círculo de metal prateado com uma Flôr de Lis sôbre um penacho de côr indicativa do cargo:

Verde — para chefes dos três ramos;

Vermelha — para assistentes dos chefes dos três ramos;

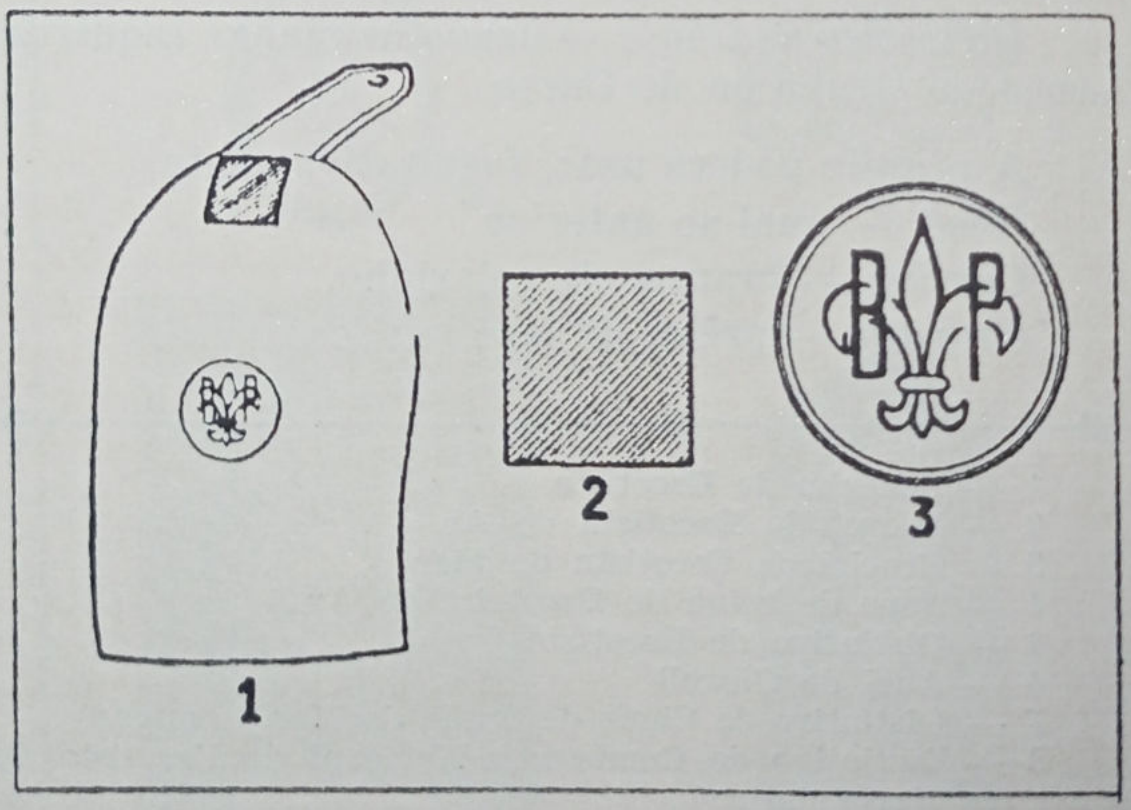
Verde e branca — para chefe de grupo;

Branca — para Comissários Distritais e seus Assistentes.

Púrpura — para os demais Comissários e seus Assistentes.

Verde e amarela — para o Escoteiro-Chefe.

Lenço — Igual ao do Grupo, quando em atividade com êste, podendo usar, se devidamente habilitados, o Lenço de Gilwell, para a Insígnia da Madeira, Lenço de Curso registrado na U.E.B., Lenço Azul Celeste, para Comissários em função.



O casquete é usado no campo, com o tope de chapéu sem penacho, e de uso comum, se a Região adotar o casquete.

Facultativamente poderá o Escotista usar camisa branca, de colarinho, gravata verde-garrafa de laço vertical, paletó de talhe civil com botões de couro, sem passadeiras e com bolsos, calças compridas do molde de Escoteiro Senior, em gabardine verde. Também é facultativo o uso de jaqueta e calça comprida, em gabardine ou tropical cáqui. Para tais uniformes os sapatos e as meias são prêtos. O casquete não terá o penacho sob o tope.

Os Escotistas do Mar usam os seguintes uniformes: mescla e azul-marinho, iguais aos de Escoteiros com as seguintes alterações:

Boné — com capa branca, do tipo da Marinha Mercante, tendo no centro da crachá o distintivo da Flôr-de-Lis com âncora em metal prateado.

Distintivo de Chefe — usado na manga esquerda. Lenço do Grupo ou de Curso.

A passeio poderá usar, facultativamente:
Boné — igual ao anterior.
Camisa — branca, de colarinho.
Gravata — prêta, de laço vertical.

1 — Penacho de Escotista
2 — Brevet de Escotista do Ar
3 — Grachá de Escotista do Mar
4 — Tope de boina de Escoteiro do Ar
4 — Distintivo de Escotista
6 — Anel de Gilwell
7 — Distintivo de Chefe de Seção do Mar (mangas)
8 — Distintivo de Comissário Nacional de Escotista do Mar (platina).



1



2



3



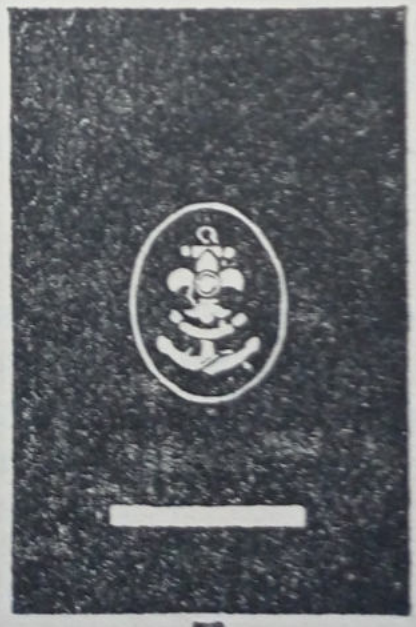
4



5



6



7



8

Jaquetão — de cassemira ou sarja azul-marinho tipo Mestre de Marinha Mercante, com 18 botões grandes, dourados, com âncora, três pequenos iguais no punho de cada manga, dois bolsos laterais inferiores com portinholas e um menor sem portinhola no lado esquerdo superior.

Distintivo de Chefe — usado no canhão de ambas as mangas do jaquetão.

Calça — da mesma fazenda do jaquetão, de bainha simples, com um bôlso para níqueis, dois bolsos laterais e dois bolsos trazeiros, todos embutidos, e passadeiras para cinto.

Meias — prêtas.

Sapatos — prêtos.

Com o uniforme mescla é facultado ao Chefe do Mar usar o boné e a calça comprida, sendo esta mescla.

O Escotista do Ar usa o mesmo uniforme do Escoteiro do Ar, com as seguintes alterações: boina com o distintivo da Flôr-de-Lis com asas prateadas, distintivo de Chefe sôbre o bôlso direito, lanço do Grupo ou de Curso. Em passeio poderá usar gravata de laço vertical, de côr azul natier. Quanto a abrigos e equipamentos, os mesmos dos escoteiros.

Os Escotistas usam no uniforme os seguintes distintivos, se devidamente habilitados:

1) *Distintivo do Grupo,* da Região e Distintivo Escoteiro, como os demais Escoteiros.

2) *Distintivo de Chefe.*

I — Para Escotista da Modalidade básica: escudo elítico azul-marinho, de 5 x 5 cm. tendo bordada a Flôr-de-Lis, e contôrno da faixa, a legenda "Sempre Alerta" e uma cercadura de 2 mm em amarelo, usado no braço esquerdo.

CONDECORAÇÕES ESCOTEIRAS

Os Condecorações Escoteiras são destinadas a premiar serviços prestados ao Movimento Escoteiro.

As condecorações escoteiras são as seguintes:

a) *de Agradecimento* — Medalha de "Gratidão" (bronze, prata e ouro) e Cruz de São Jorge.

b) *de Bons Serviços* — Medalha de "Bons Serviços" (bronze, prata e ouro).

c) *de Mérito* — Medalha Tiradentes (bronze) e Tapir de Prata.

d) *de Valor* — Medalha de Valor (bronze, prata e ouro).

MEDALHA DE GRATIDÃO

A Medalha de Gratidão é uma medalha de agradecimento concedida às pessoas pertencentes ou não ao Movimento e que a êle tenham prestado grandes e reais serviços.

1º — Esta Medalha é constituída por um anel, tendo ao centro a Flôr-de-Lis subposta ao escudo redondo das Armas Nacionais, usada prêsa por uma fita de côr verde ao lado da linha média do corpo.

2º — A Medalha Gratidão poderá ser concedida:

Em bronze — por serviço prestado às Tropas ou entidades locais;

Em prata — por serviço prestado a uma Região;

Em ouro — por serviço prestado ao Movimento em Geral.

CRUZ DE SÃO JORGE

A "Cruz de São Jorge" é a condecoração concedida a altas autoridades e dirigentes escoteiros em sinal de reconhecimento por grandes e relevantes serviços prestados ao Movimento Escoteiro, em geral, ou à Direção Nacional e Regiões:

1º — Esta medalha é constituída por um escudo quadrado com uma Cruz de São Jorge, em esmalte vermelho, em campo de prata, tendo superposta ao centro, uma Flôr-de-Lis, também de prata. É usada prêsa por uma fita com as côres distintivas da entidade que a concedeu, que são as seguintes:

U.E.B. — chamalote azul-marinho.

Regiões — chamalote verde.

2º — A concessão da Cruz de São Jorge é da competência do Conselho Nacional e dos Conselhos Regionais, mediante proposta das respectivas Comissões Executivas.

MEDALHA DE BONS SERVIÇOS

A "Medalha de Bons Serviços" é destinada a premiar a boa e eficiente Atividade Escoteira, só podendo ser concedida a Chefes, Sub-chefes, Instrutores, Dirigentes, Pioneiros e Escoteiros.

Esta Medalha não se destina a premiar sòmente o tempo de atividade. Os serviços pelos quais ela é concedida devem ter um especial caráter meritório e não simplesmente o de fiel cumprimento ou exercício de cargos no Movimento.

1º — Essa medalha tem a forma circular, tendo ao centro, em baixo relêvo, a Flôr-de-Lis circundada por 2 ramos de algodão e café; em arco superior gravadas as palavras "Bons Serviços" e em arco

inferior o lema "Sempre Alerta". É usada prêsa por uma fita rôxa.

2º — Será concedida:

Em bronze — àqueles que completarem dez anos de bons e eficientes serviços ao Escotismo.

Em prata — aos que completarem quinze anos, nas mesmas condições.

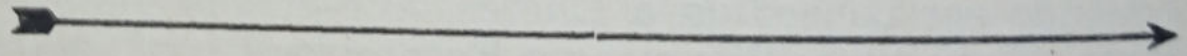
Em ouro — aos que completarem vinte anos, nas mesmas condições.

3º — Para cada 5 anos, além de vinte, será concedida uma barra de ouro a ser usada sôbre a fita.

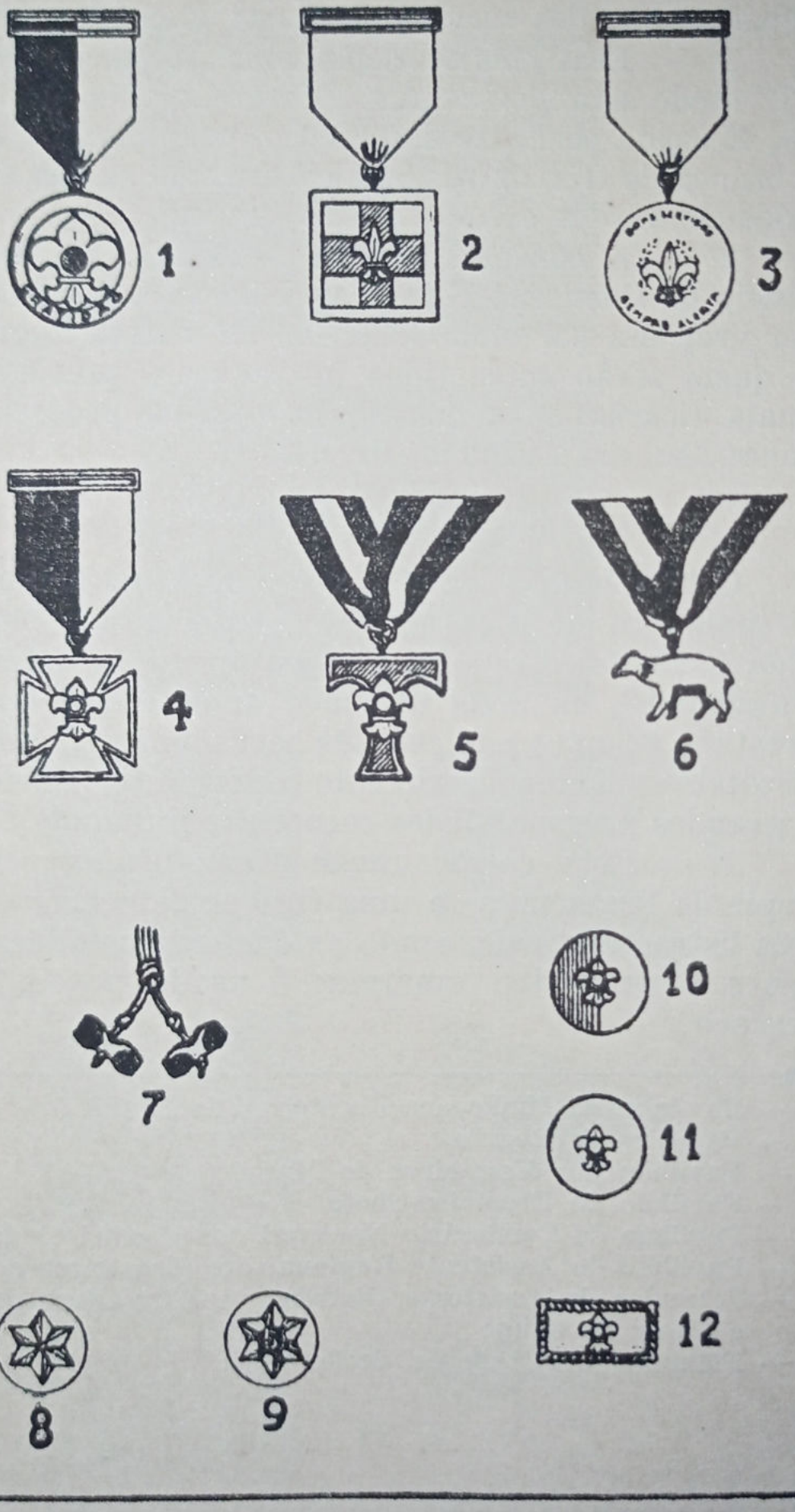
4º — Essas medalhas e as barras serão concedidas pela Comissão Executiva Nacional, mediante relação justificada enviada anualmente pelas Comissões Executivas Regionais e proposta do Escoteiro-Chefe.

MEDALHA TIRADENTES

A "Medalha Tiradentes", instituída em homenagem ao proto-mártir da Independência, é concedida a Grupos, Tropas, Chefes, Pioneiros, Escoteiros e Lobinhos por atos que demonstrem boas ações de caráter excepcional e devotamento ao Dever, Nobreza



1 — Medalha de Gratidão
2 — Cruz de São Jorge
3 — Medalha de Bons Serviços
4 — Medalha de Valor
5 — Medalha Tiradentes
6 — Tapir de Prata
7 — Insígnia de Madeira
8 — Estrêlas de Atividade (1 ano)
9 — Estrêlas de Atividade (5 anos)
10 — Botão
11 — Rosêta
12 — Barrete.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

de Caráter e de Sentimentos e elevado Espírito Escoteiro ou grandes serviços à Causa Escoteira:

1º — Essa condecoração consiste em uma letra "T" tendo sobrepostas uma Flôr-de-lis, tudo em bronze. É usada pendente do pescoço, por uma fita verde e branca de três listras verticais, sendo as das extremidades verdes e a do centro branca.

2º — A concessão dessa medalha é da competência da Comissão Executiva Nacional, devendo-lhe ser proposta por uma Comissão Executiva Regional, a quem serão submetidas informações precisas, as quais ficarão anexadas ao respectivo processo de concessão, arquivado na U.E.B.

TAPIR DE PRATA

O "Tapir de Prata" é a recompensa honorífica de mais alto mérito escoteiro, e só poderá ser concedida a Chefes Escoteiros possuidores da "Medalha Tiradentes", há mais de cinco anos e que tenham prestado grandes e relevantes serviços ao Movimento Escoteiro. Excepcionalmente poderá ser concedida a grandes personalidades escoteiras mundiais.

1º — Esta condecoração é constituída por um Tapir de Prata prêso a uma fita verde e amarela de três listras verticais, sendo as das extremidades verdes e a do centro amarela; é usada pendente ao pescoço.



1 — Bandeira da União dos Escoteiros do Brasil
2 — Bandeira de Região
3 — Pavilhão dos Escoteiros do Mar
4 — Pavilhão do Escoteiro-Chefe
5 — Pavilhão do Comissário Nacional dos Escoteiros do Mar
6 — Pavilhão do Assistente Regional dos Escoteiros do Mar
7 — Flâmulas do Assistente Distrital dos Escoteiros do Mar e Chefe do Grupo
8 — Flâmulas de Chefe de Seção.


UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

1


UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
REGIÃO DO DISTRITO FEDERAL

2



3



6



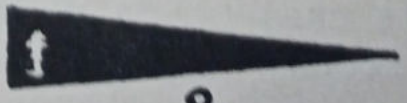
4



7



5



8

2º — O Tapir de Prata será concedido exclusivamente pelo Conselho Nacional, por proposta de três Comissões Executivas Regionais ou da Comissão Executiva Nacional.

MEDALHA DE VALOR

A "Medalha de Valor" é destinada a premiar ações de valor, salvamentos e outros atos que demonstrem coragem e heroismo:

1º — É constituída por uma Cruz de Malta, tendo sobreposta ao centro uma Flôr-de-lis. É usada prêsa a uma fita da côr correspondente ao grau concedido.

2º — Segundo a importância dos atos que deram causa à concessão, há três graus desta condecoração:

Cruz de bronze — com fita vermelha, concedida por atos de valor, com pequeno risco de vida;

Cruz de prata — com fita azul, concedida por atos praticados com médio risco de vida;

Cruz de ouro — com fita azul e vermelha, em duas listas verticais, ficando a azul à direita, concedida por atos de heroismo, com grandes riscos de vida.

3º — A concessão dessa medalha é da competência da Comissão Executiva Nacional, podendo ser pedida por qualquer Grupo ou Tropa à sua Comissão Executiva Regional, a qual organizará um inquérito a respeito, ouvindo testemunhas de vista (sempre que possível) de forma a estabelecer o histórico completo do caso ou ação em estudo; de acôrdo com a conclusão do inquérito, a Comissão Executiva Regional poderá propor a concessão da medalha de grau adequado.

4º — Esta medalha também poderá ser concedida a um Grupo ou Tropa, por ação conjunta, sendo neste caso usada na respectiva bandeira do Grupo ou Tropa.

b) Saber cantar em conjunto a Canção dos Escoteiros do Brasil — "Alerta" — e a canção de sua modalidade.

ALERTA!

(Letra e música de Benevenuto Cellini)

Ra-ta-plan! Do arrebol,
Escoteiros, vêde a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol
Do Brasil que nos conduz.

Alerta, ó escoteiros do Brasil, alerta!
Erguei para o ideal os corações em flôr!
A mocidade ao sol da Pátria já desperta,
À Pátria consagrai o vosso eterno amor!
Por entre os densos bosques e vergéis floridos,
Ecoem as nossas vozes, de alegria intensa!
E pelos campos fora, em cânticos sentidos,
Ressôe um hino ovante à nossa Pátria imensa!
Alerta! alerta! sempre alerta!

Um, dois! Um, dois!
Ra-ta-plan! Do arrebol!
Escoteiros, vêde a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol
Do Brasil que nos conduz.

Unindo o passo firme à trilha do dever,
Tendo o Brasil feliz por nosso escôpo e norte,
Façamos o futuro, em flôres antever,
À nova geração jovial, confiante e forte!

E se algum dia acaso, a Pátria estremecida,
De súbito bradar: Alerta! aos escoteiros,
Alerta! respondendo, à Pátria a vossa vida
E as almas entregar, iremos prazenteiros!

Alerta! alerta! sempre alerta!

Um, dois! Um, dois!
Ra-ta-plan! Do arrebol,
Escoteiros, vêde a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol
Do Brasil que nos conduz.

O RA-TA-PLAN DO MAR

(Letra e música de Benevenuto Cellini)

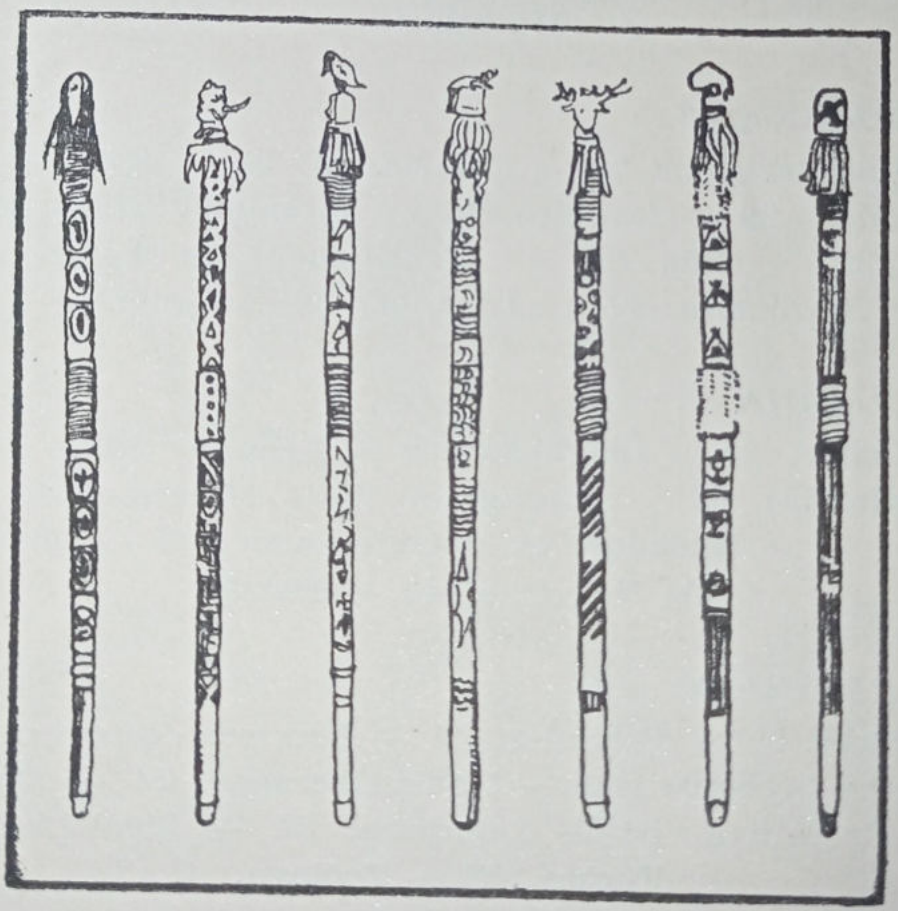
Do infinito mar, na vasta imensidade,
E sob a infinidade do explendente azul,
Queremos educar a nossa mocidade,
Fugindo à vida inerte, infenso, atroz paul.
E quando vemos longe o torvelinho humano,
O próximo perigo as almas nos desperta
E ao nosso brado: — Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Respondem-nos: — Alerta! — as vozes do Oceano.

Em cadência firme e sã
Nossos peitos faz vibrar (Estribilho)
O — Ra-ta-plan, Ra-ta-plan, Ra-ta-plan
Dos Escoteiros do Mar.

Na progressiva paz, nos dias de perigo,
Nas horas de alegria, ou quando reina a dôr,
É sempre o mesmo mar, o nosso grande amigo.
É sempre a mesma Pátria, o nosso imenso amor.

Se, acaso, ferve um dia o turbilhão insano
Das cúpidas paixões de alguma hora incerta,
Ao nosso brado: — Alerta! Alerta! sempre Alerta!
Respondem-nos: Alerta! — as vozes do Oceado.
(Estribilho)

Da Pátria, todo amor, constantes pioneiros,
Por sôbre o mar ou terra, ou sob o céu de anil,
Ardentes, juvenis, do Mar, os Escoteiros
Só têm por lema audaz: — Tudo pelo Brasil!
E, assim, sempre evitando, da tibieza, o engano,
Do Amor da Pátria, e honra, da fé, sob a coberta,
Ao nosso brado: — Alerta! Alerta! sempre Alerta!
Respondem-nos: — Alerta! as vozes do Oceano.
(Estribilho)



DISTINTIVOS DE ESPECIALIDADES

NA PAGINA 41

1 — Acampador. 2 — Aeromodelista. 3 — Alfaiate. 4 — Amigos dos Animais. 5 — Apicultor. 6 — Aprendiz do Ar. 7 — Aprendiz de Mecânico. 8 — Aprendiz de Planador. 9 — Arqueiro. 10 — Atirador. 11 — Atreta. 12 — Avicultor.

NA PAGINA 42

13 — Biscateiro. 14 — Botânico. 15 — Carpinteiro. 16 — Gesteiro. 17 — Colecionador de Selos. 18 — Combatente do Fofo. 19 — Comediante. 20 — Cormógrafo. 21 — Cozinheiro. 22 — Criador de Coelhos. 23 — Criador de Pombos. 24 — Desenhista.

NA PAGINA 43

25 — Encadernador. 26 — Enfermeiro. 27 — Escriba. 28 — Explorador. 29 — Gaiteiro. 30 — Grumete. 31 — Guarda-Vidas. 32 — Guia. 33 — Identificador de Aviões. 34 — Jardineiro. 35 — Laçador. 36 — Latoeiro.

NA PAGINA 44

37 — Leitor. 38 — Lingüista. 39 — Locutor. 40 — Lutador. 41 — Mateiro. 42 — Mensageiro. 43 — Mineralogista. 44 — Músico. 45 — Nadador. 46 — Observador. 47 — Observador da Natureza. 48 — Patrão.

NA PAGINA 45

49 — Peão. 50 — Pescador. 51 — Previsor de tempo. 52 — Primeiros Socorros. 53 — Rádio-Operador. 54 — Remador. 55 — Retratista. 56 — Sapateiro. 57 — Sinaleiro. 58 — Tocaia. 59 — Zoólogo.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



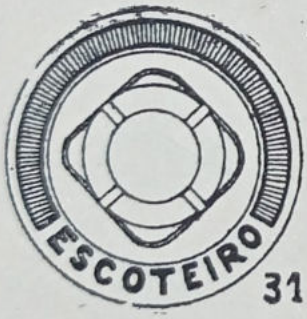
28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59

2) SAÚDE

a) Conhecer, além dos cuidados gerais para a conservação da saúde, as regras de higiene da alimentação, vestuário, habitação e como cuidar da higiene e limpeza dos acampamentos.

Diz B-P.: — "Eis aqui uma das regras do Escoteiro: Jamais digas — Estou morto! — antes de estar morto. Se a pões em prática, sair-te-ás bem de situações más em que tudo te pareça contrário. Para isso é necessário um conjunto de audácia, de paciência e de fôrça que se chama rijeza".

Tanto é do corpo como do espírito. Mais dêste que dita as normas e as fiscaliza. Dizemos "Êste rapaz tem fibra", quando o vemos forte nas atitudes físicas ou morais.

Um conjunto de poucos exercícios é aconselhado pelo Fundador, visando os seguintes pontos: 1) fortificar o coração, para que distribua bem o sangue por tôdas as partes do corpo: a) fortalecer os pulmões, para que forneçam ar fresco ao sangue; 3) assegurar a transpiração da pele com banhos cotidianos para limpar o sangue; 4) enrijecer os músculos do estômago, para facilitar a nutrição do sangue; 5) fazer terabalhar os intestinos, para eliminar bem os resíduos e impurezas; 6) pôr em movimento os músculos de tôdas as partes do corpo, para boa circulação do sangue e desenvolvimento da fôrça física. Como vês, seu princípio fundamental é: "O segrêdo de uma boa saúde é ter um sangue puro que circule bem".

É êste o momento de fazeres uma revisão dos cuidados relativos à higiene nas provas de Noviço. Aí encontrarás o que diz respeito ao nariz, aos olhos, aos ouvidos, aos dentes, às unhas, assim como o quadro de exercícios indispensáveis ao fortalecimento do corpo. Manter o corpo sempre asseado, não fumar nem alcoolizar-se, ter continência nos instintos, conservar-se sempre alerta, sadio e disposto, são os conselhos dados por B-P. a todos os jovens.

Os alimentos são substâncias que, introduzidas no organismo, servem à sua nutrição. Como Escoteiro deves ter esta compreensão em presença de produtos animais, vegetais ou minerais, sólidos, líquidos ou pastosos. Fará bem ou mal? É útil ou simples engôdo? Êste exame coloca-te na situação escoteira do "sempre alerta". E, para que, cabendo a ti a guarda, conservação e preparo de alimentos para os teus companheiros, não venhas contribuir para qualquer mal, justo é que conheças o valor das diversas substâncias alimentares, mas especialmente os cuidados de higiene que exigem.

Os alimentos podem ser orgânicos ou minerais. Os orgânicos são chamados ternários, quando compostos de oxigênio, hidrogênio e carbono; são os hidratos de carbono e as gorduras, alimentos energéticos, produtores de calor e trabalho muscular e agentes das combustões orgânicas, assim como reservas orgânicas. A denominação de quaternários refere-se aos que contém também o nitrogênio ou azôto; são constituídos das albuminas da origem animal ou vegetal, como as provenientes de ovos, carne, leite, ou dos legumes e cereais; fornecem material plástico para a reconstituição celular. Os alimentos minerais são representados pelos sais (sódio, potássio, magnésio, cloro, enxôfre, ferro, iôdo etc.) e pela água,

que é o mais importante de todos, pois a fome é ainda suportável, mas não a sêde.

As vitaminas devem constituir pontos de tua observação cuidadosa. Há quadros que apresentam os diversos tipos de vitaminas — A, B, C, D, — e seus compostos, assim como suas quantidades nos diversos alimentos.

A deteriorização dos alimentos deve merecer a maior atenção do Escoteiro, sobretudo nos acampamentos. Os cuidados com o leite, a carne e os ovos, sujeitos à putrefação, à contaminação, o que pode ser evitado pela fervura, cocção, tempêro, aeração, asseio, isolamento. Os alimentos vegetais devem ser convenientemente fervidos ou lavados.

As frutas são conservadas em lugar fresco e arejado. A água, quando de origem que apresente dúvidas, deve ser fervida antes de bebida.

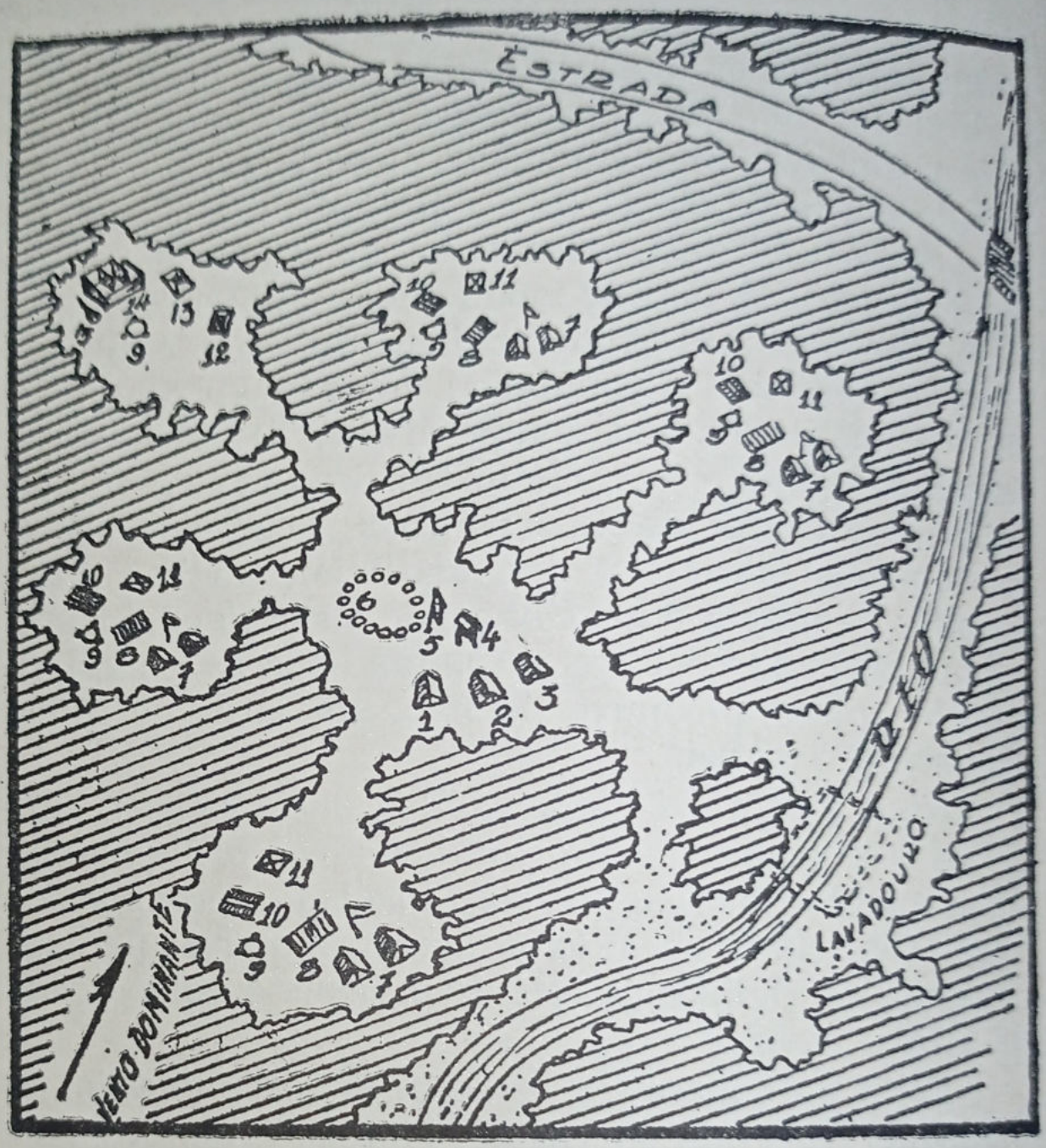
Em relação ao jovem recomenda B-P. muita sobriedade, tanto na quantidade quanto na escôlha dos alimentos. Quaisquer excessos podem dar resultados de ordem física ou moral.

O vestuário tem por finalidade a defesa do homem contra as intempéries, conservando e protegendo o corpo em seus órgãos e funções. Assim sendo, as condições exigidas pela higiene são as seguintes: 1) assegurar convenientemente as trocas de calor entre o ar e o corpo; 2) absorver ràpidamente e deixar evaporar-se sem excessiva rapidez o suor do corpo; 3) não perturbar as funções musculares, respiratórias e circulatórias ou digestivas, nem irritar a superfície cutânea; 4) prestar-se fàcilmente ao asseio. O uniforme escoteiro, idealizado por B-P, atende a tôdas estas condições, sendo de se evitar qualquer modificação que não seja imposta pelos rigores da Natureza.

A habitação, criada pelo homem como meio de defesa contra as intempéries, perigos e inimigos, exige também cuidados especiais no que diz respeito à higiene. São bons requisitos: 1) construção em solo permeável, mais ou menos elevado, terreno arborizado e afastados de locais prejudiciais à saúde e ao sossêgo; 2) boa orientação, de preferência com a frente para E, mas de modo que os aposentos sejam bem insolados; 3) bom arejamento, sem correntes de ar e umidade; 4) material que não absorva umidade e mantenha boa temperatura; 5) serviços de águas e esgotos em perfeito funcionamento; 6) iluminação natural, direta ou difusa, mantendo claros os cômodos durante o dia, artificialpara boa visão à noite; 7) asseio diário, de modo a serem eliminados o pó e as impurezas, os parasitas, môscas e mosquitos; 8) remoção diária do lixo, em latas de fôlha, fàcilmente laváveis.

No campo a defesa da saúde começa pela escolha do local de acampamento, em terreno sêco, permeável, ligeiramente inclinado, bem insolado, próximo de vegetação, com boa aguada, lenha, material para as construções indispensáveis à higiene e comodidade da tropa.

Feita a limpeza do terreno, com eliminação de quaisquer vegetais ou rochas inúteis, armar as barracas de modo que fiquem com a parte posterior para o lado de onde vem o vento e bem orientadas quanto à insolação; cozinha de patrulha, assim como fossas e latrinas a sotavento, para que fagulhas e mau cheiro não cheguem às barracas; barracas de enfermaria e de intendência em lugar sombreado, acessível, próximo da chefia; incinerador de lixo a sotavento; local de lavagem do material perto do campo.



1 — Barraca enfermaria.
2 — Barraca do Chefe.
3 — Barraca intendência.
4 — Quadro de avisos.
5 — Bandeira.
6 — Bancos — Fôgo do Consenho.
7 — Barracas das Patrulhas.
8 — Refeitório.
9 — Bacia.
10 — Cozinha.
11 — Fossa de gorduras.
12 — Fossa.
13 — Incinerador.
14 — Latrina.
15 — Mictório.

A cozinha deve ocupar uma área de 4 a 5 metros quadrados, estar cercada com um cabo e apresentar o melhor confôrto: fogão elevado, bem orientado em relação ao vento dominante, mesa para serviço, porta-pratos, canecos, panelas e panos, fossa para recolhimento da cinza e carvão, abrigo para lenha, fossa úmida junto aos baldes de lona, boa coberta.

A fossa de detritos deve ter uma tampa móvel, de modo que animais e insetos não possam procurá-la.

No caso de haver latas para recolhimento de sobras um incinerador deve ser construído mais longe, a sotavento. As latas devem ser incineradas antes de enterradas. A fossa para líquidos deve ter uma tampa de capim ou fôlhas, fàcilmente substituíveis, de modo que as gorduras não penetrem na fossa impermeabilizando o terreno.

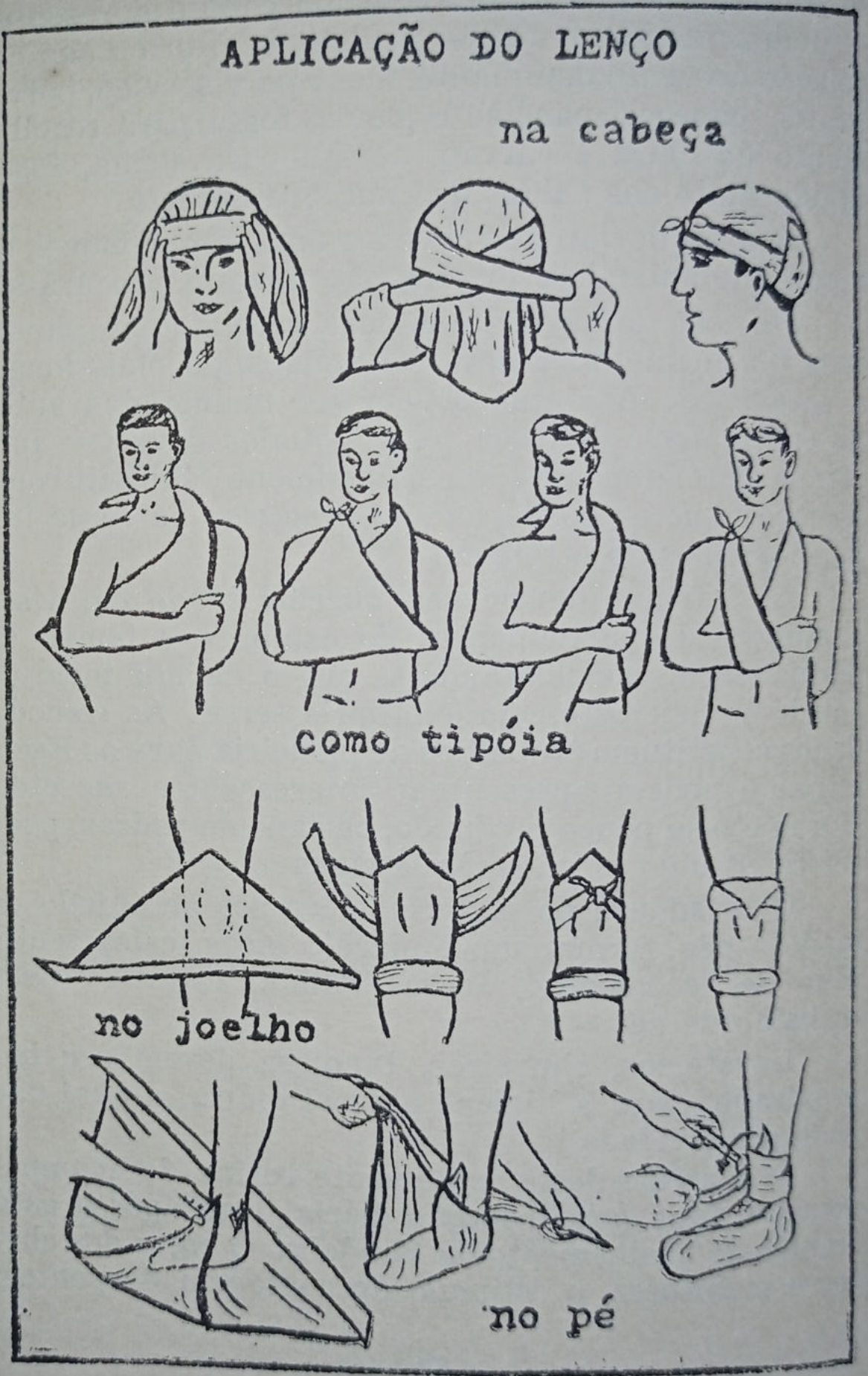
As latrinas devem ser abertas tendo em vista o número de participantes do campo e o tempo de permanência, considerando-se que o melhor meio de cobrir os dejetos é com a própria terra. As comodidades constituem trabalhos de pioneiria para os Escoteiros e podem apresentaar interessantes aspectos. Um mictório pouco profundo, calçado de pedras, pode ser construído próximo às latrinas.

O lavadouro do material deve ser arranjado de modo a não formar um lamaçal: bicas, calçamento, rêgo de escoamento, fossa líquida, estaleiro para trabalho de pé.

Lavatórios, chuveiros, tanques, devem ser improvisados para a higiene pessoal diária, a qual não pode ser olvidada.

O contrôle desta importante rotina de acampamento é feito pela inspeção diária, logo após o café e antes do hasteamento da Bandeira. O rigor dos chefes e monitores, o estímulo da contagem de pontos,

b) SABER APLICAR O LENÇO ESCOTEIRO



os padrões estabelecidos para cada dia, são formas de conservação da boa higiene de um campo, inspeção individual, quanto ao asseio do corpo e condições do uniforme, verificação do material individual, pôsto fora das barracas e devidamente colocado; observação da barraca, quanto ao arejamento e insolação; exame do terreno, para que não haja aí quaisquer detritos, dos trabalhos de pioneiria, de modo que se conservem perfeitos e úteis, das fossas, privadas, mictórios e incinerador de lixo, dos lavatórios, banheiros e outras instealações como cozinha e comedouro; cuidadosa inspeção do material de cozinha e ferramentas, são condições para a conservação do adestramento escoteiro na defesa da saúde.

Finalmente, ao levantar-se o acampamento, é de boa norma escoteira — deixar tudo limpo e saudades. Recomposição do terreno pela obstrução dos regos, valas, fossas, dos gramados pela aposição dos blocos retirados e conservados, eliminação de quaisquer detritos que possam denotar falta de cuidado, são pontos de honra do Escoteiro.

c) Demonstrar como tratar os seguintes casos: pequenos cortes, contusões, escoriações, entorses, sangue pelo nariz, picadas de insetos, queimadura, argueiro nos olhos, bôlha dágua nos pés, desmaios, congestão, insolação, queimaduras de sol e como tratá-las.

Ambulância — A ambulância deve constituir um dos principais cuidados do Grupo. Uma ambulância pronta, completa, é meio caminho andado na solução de muitos casos.

A ambulância deve conter o seguinte material: Água oxigenada — para assepsia de ferimentos. Água vegeto-mineral — para entorses. Álcool de 40° para assepsias e outros serviços. Alfinêtes de segu-

rança para fixação de ataduras. Algodão esterilizado. Ataduras de várias dimensões. Bálsamo católico ou maravilha curativa — para golpes, feridas, picadas. Bromoquinino — para febres e resfriados. Elixir paregórico para cólicas. Éter, para desmaios e desfalecimentos. Gaze esterilizada — para ataduras e compressas. Líquido de Dakin — para assepsia de ferimentos. Mercúrio cromo — para ferimentos. Óleo canforado em empôlas — para levantar as fôrças — Cataplasma de Langlebert ou Hidroplasma assético — para compressas. Pastilhas para a garganta (Biolaimo, clorato de potássio) Ponto falso e esparadrapo — para fixação de curativos. Pinças. Solução de ácido pícrico ou linimento óleo calcário — para queimaduras. Sôro-anti-ofídico e antiescorpiônico — para picadas de cobra e de escorpião. Tesouras. Talas recobertas. Tintura de iôdo. Tubos de comprimidos analgésicos.

Na ambulância individual levará o menino o que fôr de uso mais comum e imediato; mercúrio-cromo, iôdo, esparadrapo, ataduras, algodão, bálsamo.

Curativo de um ferimento — Os ferimentos podem apresentar-se de vários modos. São superficiais ou profundos. Os que atravessam paredes de cavidades, como a torácica e a abdominal são chamados penetrantes. Atendendo à natureza do instrumento causador do ferimento temos os "cortantes", causados por lâminas afiadas; os "perfurantes", causados por instrumentos que penetram os tecidos; "contundentes", quando originados pela pressão de objetos sólidos. As balas produzem ferimentos contusos e penetrantes. Há ainda os ferimentos produzidos por instrumentos ou peças que arrancam membros ou partes de tecidos. O aspecto e a gravidade de cada um dêsses casos induzirão o enfermeiro a

uma atitude segura, que não ponha em perigo a vida do paciente.

O curativo de um ferimento faz-se obedecendo ao seguinte: limpar o ferimento com água oxigenada ou líquido de Dakin; aplicar o medicamento indicado para o caso; cobrir com gaze e, se necessário, proteger com algodão por cima da gaze; ligar tudo com ataduras ou ponto falso. Para os pequenos ferimentos usar iôdo e para os demais mercúrio cromo.

Ataques — Os sintomas de ataques são: queda brusca, com perda dos sentidos, crispação das mãos, alteração das feições, baba, contração da mandíbula, ranger de dentes, convulsões etc. Tratamento: colocar o paciente em lugar arejado, desapertar-lhe as roupas, colocar um pano entre os dentes, manter os membros imóveis, esperar que a crise passe. Nos casos de se repetir ou de demorar muito o ataque, chamar o médico.

A *congestão* produz-se pelo afluxo de sangue à cabeça. Deve-se colocar o doente de cabeça alta, aplicar-lhe compressas frias, fazer uma sangria no braço.

Insolação — O calor excessivo em hora de trabalho, em marchas, produz muitas vêzes intensa dôr de cabeça, respiração difícil, palpitações, abatimento. É um caso de insolação, que bem pode levar o paciente à morte. Como os Escoteiros vivem ao ar livre sujeitando-se a casos de insolação, deve o enfermeiro ter muita atenção com o caso, tratando-o convenientemente. Colocar o doente em lugar fresco, arejado, deixá-lo com a cabeça bem alta, afrouxar-lhe as roupas, pôr-lhe compressas frias na cabeça, são os cuidados indicados. Nos casos mais rebeldes, despir o doente e fazer-lhe massagens com água fria e gêlo, empregando a respiração artificial quando apresentar sintoma de asfixia.

Picadas de insetos — Uma fricção de álcool ou de amoníaco é suficiente para êsses casos. Quando acontecer deixar uma abelha o ferrão no local da picada, retirá-lo com uma agulha desinfetada e pincelar o ponto com iôdo.

Argueiro nos olhos — A introdução de pequenos corpos entre as pálpebras e o globo ocular, gera um incômodo irritante, que nos leva a esfregar contìnuamente os olhos. Êsse modo de agir piora a situação. Às vêzes as próprias lágrimas expelem o corpo estranho. Quando isso não acontece, deve-se afastar a pálpebra do globo ocular, tomando-a pelas pestanas, examinando-se então a superfície da esclerótica; se o corpo aí está fixado, deve ser tentada a sua extração com um objeto de ponta arredondada. Para casos mais graves, desinfetar o ôlho e procurar um médico.

Desmaios — A pouca afluência de sangue à cabeça produz os desmaios. O paciente desfalece e perde a noção das coisas. Desapertar-lhe as roupas, colocar a cabeça um pouco mais baixa para que o sangue a irrigue, jogar-lhe um pouco de éter, amoníaco ou vinagre pelo nariz, são os meios aconselhados. Nos casos de perdurar a situação, dar-lhe uma injeção de óleo canforado, chamar o médico.

Asfixia — Para êsses casos devem ser tomadas as seguintes medidas:

a) se é devida a afogamento, provocar a retirada da água do estômago e de quaisquer corpos estranhos que se acham na garganta e nas fossas nasais;

b) provocar a respiração artificial pelos processos clássicos;

c) promover a tração da língua, puxando-a no mesmo ritmo do movimento dos braços;

d) ativar a circulação por meio da fricções, de objetos quentes nos pés.

A respiração artificial, empregada nos casos de asfixia por imersão, estrangulamento, gazes, insolação, desmaios prolongados, é feita colocando-se o paciente deitado e provocando a compressão e distensão da caixa torácica por meio de movimentos dos braços.

Queimaduras — Tôdas as formas de calor podem produzir queimaduras. Conforme o perigo que causam as queimaduras são de 1º, 2º e 3º graus. As de 1º atingem apenas a pele, provocando vermelhidão; as de 2º determinam à formação de empôlas (flictenas); as de 3º produzem a desagregação dos tecidos. A gravidade de uma queimadura pode estar na sua extensão: uma de 1º que tome mais da metade do corpo, é mais grave que uma de 3º localizada em pequeno ponto.

Linimento de óleo calcário, soluções de ácido pícrico, polvilho com aguardente, são os remédios empregados, convindo muito cuidado com as deformações oriundas de falta de isolamento de partes atingidas pelas queimaduras.

Epitaxis — É a hemorragia nasal. Conservar o doente com a cabeça alta e caida para trás, desapertar-lhe as roupas, fazê-lo respirar profundamente, mergulhando as mãos em água quente, introduzir um tampão na narina que sangra, são os meios de socorro.

Bôlha dágua no pé — Lave a bôlha com sabão e água; esterilize uma agulha ou alfinête, aquecendo-o numa chama de fósforo ou isqueiro; abra a bôlha furando-a na parte de baixo; cubra-a com gaze ou com esparadrapo ou qualquer curativo plástico.

Entorse — é o rompimento ou torsão dos ligamentos que unem as articulações. É acidente comum, sobretudo no tornozelo. Caracteriza-se por uma dôr violenta no instante do acidente e inchação sem que haja deslocamento, como na luxação. O tratamento consiste na imobilização imediata da articulação com

uma atadura embebida em água fria, mantendo-se a umidade da mesma. O paciente deve permanecer em repouso. Se tem que andar, deve ser auxiliado pelos companheiros, até mesmo em maca improvizada.

Queimaduras de sol — Como o nome diz, é a resultante da ação da radiação solar sôbre a pele. Pode apresentar-se como um caso sério, grande irritação da pele, febre, dôr de cabeça. Conserve o paciente na sombra, passe um ungüento contra queimaduras na área atingida, dando-lhe um comprimido e muita água, se a queimadura é extensa demais. Para um Escoteiro é melhor indicar o sistema preventivo, desde que pode ficar muito tempo exposto ao sol, no campo, convindo que se resguarde da ação direta dos raios solares.

d) Demonstrar que sabe agir e procurar ajuda e socorro em casos de estado de choque e de acidentes mais graves.

Choque é um estado de grande fraqueza do corpo, podendo complicar qualquer lesão ou produzir a morte de um acidentado. Um grande ferimento, uma hemorragia forte, podem gerar o estado de choque. A pessoa mostra-se trêmula, nervosa, pálida, cobrindo-se de suor até desfalecer, o que deve ser evitado por todos os meios. O paciente deve ser instalado o mais confortàvelmente possível, com a cabeça mais baixa que o corpo, devidamente aquecido com cobertores. As roupas devem ser afrouxadas, movendo-se o paciente com extremo cuidado, especialmente se há indícios de fraturas. Se está inconsciente, deve ficar com o rosto para baixo, virado para o lado, pois pode vir a vomitar. Evitar o chão frio. Não és médico: trata de conseguir um para o caso, cabendo-te empregar todos os meios para evitar o choque. Esta será sempre tua atitude em todos os acidentes de caráter mais grave.

3) OBSERVAÇÃO

a) Descrever 16 objetos no Jôgo do Kim, de 24 objetos sortidos, depois de um minuto de observação.



A prova realiza-se de acôrdo com a técnica abaixo explicada. Todavia, para os jogos entre Escoteiros ou Patrulhas, outras formas podem ser seguidas, tal como adiante são sugeridas.

KIM é o personagem principal de um dos livros de Kipling. Trata-se de um rapaz de extraordinário espírito de observação, conseguido na luta pela vida, pois perdera o pai e tivera de enfrentar sòzinho todos os problemas e vicissitudes.

Destinam-se os jogos dêsse tipo — observação — a desenvolver a acüidade dos sentidos e a atenção dos rapazes. A observação de objetos colocados sôbre uma mesa é o que se exige nas provas de 2ª Classe. Mas há outras formas de jogos de observação, segundo a imaginação dos Chefes.

1) Colocam-se sôbre uma mesa ou no chão 24 objetos diferentes, cobrindo-se tudo com um pano. A seguir são mostrados aos Escoteiros por um minuto, devendo cada um enumerar, por escrito ou de memória, o maior número de objetos observados. Na tomada da prova o número mínimo é de 16 objetos.

2) Diversos objetos são dispostos em cartões quadriculados. Depois de certo tempo de observação retiram-se os objetos e o Escoteiro terá que os recolocar na ordem anterior.

3) O Chefe desenha num papel letras ou sinais arbitrários, os quais deverão ser reproduzidos pelos Escoteiros após rápida observação.

4) Colocam-se dissimulados pelo chão, móveis, paredes, diversos objetos não encontrados anteriormente na sala. Ao sinal do Chefe entram os Escoteiros e os observam por cinco minutos, em silêncio e sem os tocar. Retiram-se e escrevem os nomes e a localização.

5) No "KIM Aéreo" os objetos são amarrados em cabo ou cordel e alçados lentamente em árvore, poste ou parede, cabendo aos Escoteiros sua enumeração depois de ràpidamente descidos.

6) No "KIM Voador" os objetos são retirados de um saco e jogados para outro distante, a fim de serem observados no "vôo" e relacionados pelos Escoteiros.

7) O "KIM Bárico" consiste em serem colocados, em ordem crescente ou decrescente de pêso, objetos iguais, como pequenas caixas contendo areia ou pregos. Outras vêzes os pesos são iguais, mas os volumes diferentes, o que pode provocar êrros por ilusão.

8) No "KIM Auditivo" devem os Escoteiros reconhecer vários sons ou ruidos diferentes, vindos de pontos ocultos, indicando seus causadores ou mostrar o lugar de onde se origina um som ou ruido.

9) Pelo tato ou pelo olfato podem ser reconhecidos diversos objetos ou substâncias, o que torna o jôgo variado e interessante.

10) O percurso de caminho conhecido, de olhos vendados, é bom jôgo para Escoteiros.

11) Seguindo um "Fio de Ariadne" ou sendo conduzidos pelo Chefe, de olhos vendados e em terreno variado, podem os Escoteiros dar a indicação daquilo em que pisaram, areia, grama, capim, fôlhas, barro mole, cascalho, chão molhado.

12) No percurso de uma pista de cem a duzentos metros, indicarão os rapazes objetos perdidos por uma Patrulha; ou, em "black-out", recolherão determinados objetos de uso individual, em número igual para cada Escoteiro.

O adestramento tem por objetivo aperfeiçoar o espírito de observação e aguçar a acüidade dos sentidos dos rapazes. Assim entendido, cabe ao Chefe imaginar os mais diferentes processos relativos a um ou mais sentidos, apresentado-os sempre em forma de jogos e atividades.

b) Ter noções sôbre previsão do tempo e saber identificar nuvens altas, médias e baixas.

É difícil a previsão do tempo, mesmo pelas estações meteorológicas. A atenção e a experiência podem, todavia, ajudar em certos casos. Especialmente quanto à mudança de um para outro estado do tempo.

B-P. aconselha: "Todos os Escoteiros devem conhecer os sinais do tempo, especialmente quando vão acampar, e saber fazer a leitura do barômetro".

Tempo é o conjunto de fenômenos atmosféricos verificados em curto período e determinado lugar. A marcha diário do tempo é observada: 1) pela *temperatura do ar,* indicada por termômetros e termógrafos; 2) pela *pressão atmosférica,* marcada pelos barômetros e barógrafos; 3) pela *unidade do ar,* observada nos higrômetros, higrógrafos e psicrômetros; 4) pela *nebulosidade,* notada pelos tipos de núvens, seus movimentos e cobertura do céu; 5) pelas *chuvas,* medidas nos pluviômetros e pluviógrafos;

6) pelo *vento*, cuja direção, velocidade e fôrça aparecem nos anemômetros, cataventos, birutas. O conjunto dessas observações pode dar a *previsão do tempo* para um período de 24 horas. Sem instrumentos e por certos sinais ou indícios também podemos fixar as condições de *bom tempo* e *mau tempo*.

BOM TEMPO	MAU TEMPO
Céu limpo, brilhante	Céu carregado, cinzento
Nuvens altas	Nuvens baixas
Astros visíveis, nítidos	Astros ocultos, de contornos indefinidos
Névoa baixa nas planícies	Planícies claras, sem nevoeiro
Ventos normais	Ventos rondando
Arco-íris à tarde	Arco-íris pela manhã
Fumaça elevando-se	Fumaça baixa, sem elevar-se
Aves voando alto, serenas	Aves voando baixo, inquietas
Cigarras cantando	Cigarras silenciosas
Aranhas tecendo ao ar livre	Aranhas tecendo em lugares cobertos
Sapos calados	Sapos coaxando
Besouros zumbindo	Besouros silenciosos
Morcegos voando	Morcegos recolhidos
Carneiros espalhados	Carneiros reunidos, amontoados
Corôa perto da Lua ou do Sol	Corôa afastada da Lua ou do Sol
Gato lambendo-se, limpando-se	Gato deitado de bôca para cima
Animais tranqüilos	Animais enervados
Môscas e mosquitos quietos	Môscas e mosquitos agressivos
Peixes nadando normalmente	Peixes saltando fora dágua
Animais no campo, espalhados	Animais procurando recolher-se

E ainda êstes versinhos:

"Se tens vento e depois água,
Deixa andar, que não faz mágua".

"Vermelho ao Sol-pôr,
Delícia do pastor".

"Orvalho de madrugada
Faz cantar a passarada".

"Cerração baixa
Sol que racha".

"Vermelho ao mar,
Sol de rachar".

"Se tens chuva e depois vento,
Põe-te em guarda e toma tento".

"Vermelho ao nascente,
Chuva de repente".

"Poente desmaiado,
Manhã no molhado".

"Vermelho de manhã
É capa de lã".

"Céu pedrento,
Chuva ou vento".

Em relação ao vento temos as seguintes observações: "Amanhecer alta (tarde), vento"; Nuvens de contornos recortados, vento"; "Nuvens arredondadas, vento forte"; "Nuvens macias, vento brando"; "Vento antes da chuva, bom tempo"; "Vento depois da chuva, mau tempo".

Se há instrumento, podem ser observadas as seguintes indicações:

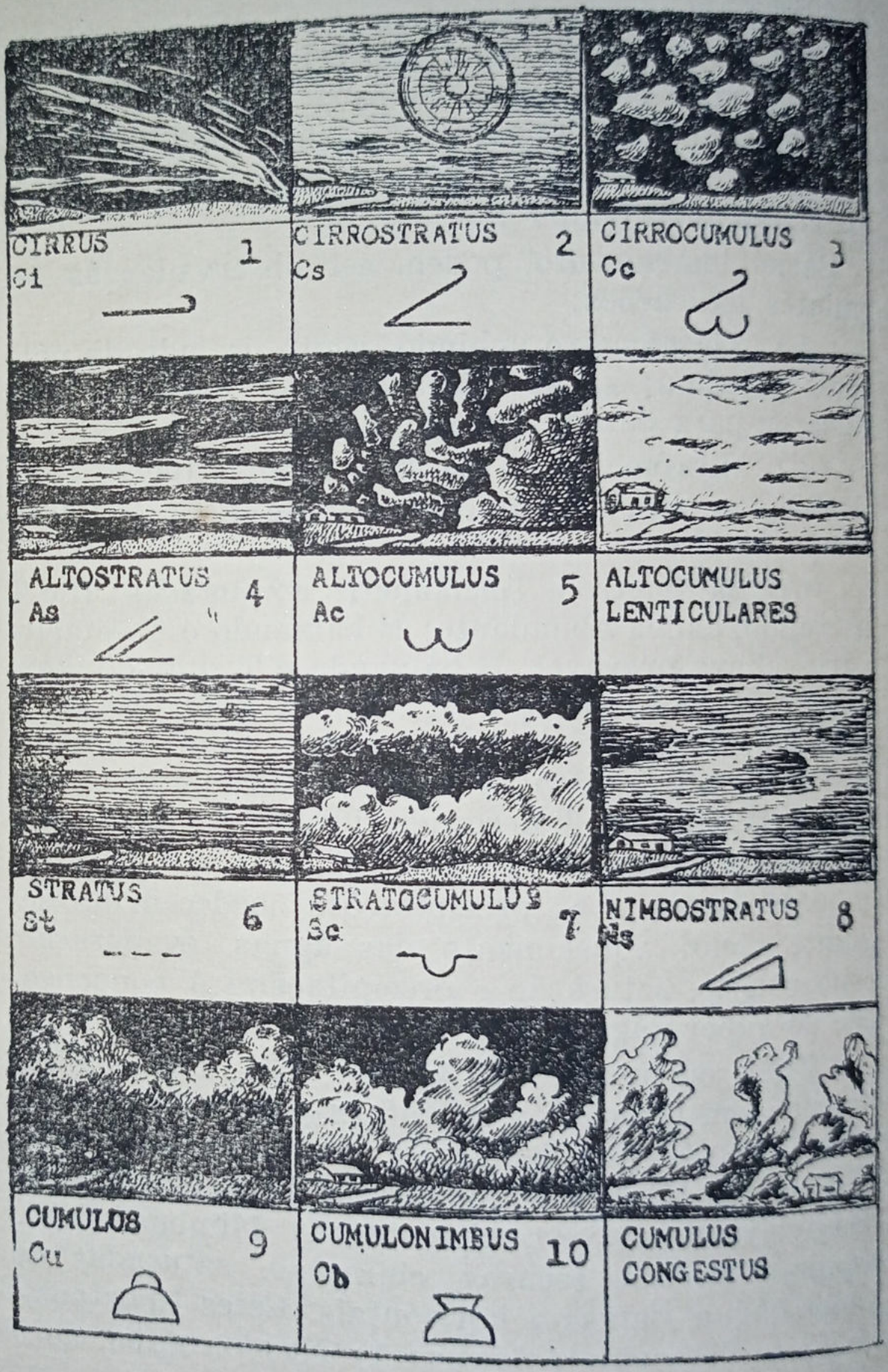
a) Termômetro subindo, vento do lado do pólo mais próximo; se as alterações são grandes, para cima ou para baixo, vento muito forte;

b) Higrômetro — de 25% a 50%, tempo sêco, de 50% a 75%, tempo normal; de 75% a 100%, tempo úmido;

c) Barômetro e Termômetro conjugados: B e T baixando, chuva abundante; B baixando e T estacionário, chuva provável; B baixando e T subindo, bom tempo; B estacionário e T subindo, bom tempo; B subindo e T estacionário, bom tempo; B e T subindo, tempo quente e sêco; T subindo durante a chuva, chuva passageira; T descendo durante a chuva, esta continuará.

As nuvens e as precipitações obedecem ao seguinte ciclo: aquecimento das águas, evaporação, condensação, saturação e precipitação. A condensação do vapor dágua na atmosfera forma as nuvens.

Tipos de nuvens: 1) Cirrus (Ci), muito altas, brancas, em filamentos ou esfarrapadas; 2) Stratus (St), dispostas em faixas ou camadas horizontais; 3) Cumulus (Cu), grandes massas, brancas e densas, desenvolvendo-se verticalmente; 4) Nimbus (Nb), espêssas, densas, escuras, cinzentas, saturadas de vapor dágua, baixas e horizontais. Êstes tipos combinam-se da seguinte forma: 1) Nuvens altas, de 6


CIRRUS
Ci
1
CIRROSTRATUS
Cs
2
CIRROCUMULUS
Cc
3
ALTOSTRATUS
As
4
ALTOCUMULUS
Ac
5
ALTOCUMULUS
LENTICULARES
STRATUS
St
6
STRATOCUMULUS
Sc
7
NIMBOSTRATUS
Ns
8
CUMULUS
Cu
9
CUMULONIMBUS
Cb
10
CUMULUS
CONGESTUS

a 10 mil metros: Cirrus (Ci), Cirro-stratus (Cs) e Cirro-cumulus (Cc); 2) Nuvens médias, entre 2 mil e quinhentos e 6 mil metros: Alto-stratus (As) e Alto-cumulus (Ac); 3) Nuvens baixas, até 2 mil e quinhentos metros: Stratus (S), Strato-cumulus (Se) e Nimbo-stratus (Ns). Os Cumulos-nimbus (Cb) são nuvens verticais, produtoras de aguaceiros, tempestades e granizo. Nevoeiro é nuvem baixa ao nível do solo. O céu pode estar coberto de bruma, formada de pó ou partículas de sais.

No desenvolvimento de um "Sistema" ou "frente" as primeiras nuvens a aparecer são os cirrus e os stratus, produzindo halos no sol ou na lua; seguem-se alto-stratus e nimbo-stratus, vindo após os cumulo-nimbus, com céu cinzento e precursor de tempestade, começando a chuva depois da passagem dos alto-stratus, terminando o processo com nevoeiro baixo sob cumulo-nimbus.

O vento é o deslocamento do ar de uma área para outra, das zonas de alta pressão para as de baixa pressão. Quanto maior a diferença de pressão, mais forte o vento. Sua velocidade, direção e fôrça são indicadas por anemômetros. A "Escala de Beaufort" apresenta a graduação da fôrça do vento.

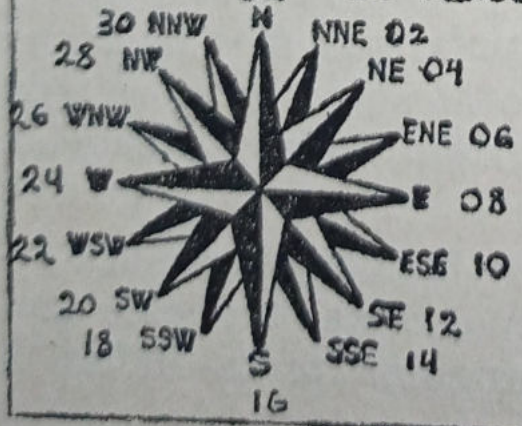
Além das experiências comuns e das indicações do barômetro apresentadas anteriormente, convém que o Escoteiro observe os sinais de previsão do tempo içados nas estações e postos meteorológicos. No Rio de Janeiro êstes sinais são mostrados no Forte de Copacabana, Edifício Mesbla, Entreposto da Pesca, Ilha das Cobras, Touring Clube e Forte de Gragoatá, em Niterói.

Durante o dia constam de bandeiras: branca — bom tempo, azul, — mau tempo, faixas branca e azul — instável. A flâmula triangular prêta indica a

ESCALA DE BEAUFORT - VELOCIDADE DO VENTO

N.º	Símbolo	Nome	m/p/hora Nós	Efeitos
0	◎	Calmaria	0- 1 0- 1	A fumaça sobe verticalmente.
1	—o	Ar leve	1- 3 1- 3	A fumaça move-se lentamente.
2	—o	Brisa fraca	4- 7 4- 6	Sente-se na pele, as folhas se movem.
3	—o	Brisa suave	8-12 7-10	Move o pó, folhas, ramos, bandeirolas.
4	—o	Brisa moderada	13-18 11-16	Levanta o pó, folhas e papéis soltos.
5	—o	Brisa fresca	19-24 17-21	Balança arbustos e produz ondas.
6	—o	Brisa forte	25-31 22-27	Move a copa das árvores e fios aéreos.
7	—o	Vento moderado	32-38 28-33	Move todos os tipos de árvores.
8	—o	Vento fresco	39-46 34-40	Quebra os ramos das árvores.
9	—o	Vento forte	47-54 41-47	Arranca telhas, quebra chaminés.
10	—o	Vento fortíssimo	53-63 48-55	Arranca as árvores, danifica as casas.
11	—o	Tempestade	64-72 56-63	Grandes estragos generalizados.
12	—o	Furacão	73-82 64-71	Danos generalizados em vasta região.

DIREÇÃO DO VENTO



ANEMÔMETRO



temperatura: isolada — temperatura normal, acima da bandeira do tempo — em ascenção, abaixo — em declínio; quando a oscilação da temperatura é forte, usam uma bandeira branca com um quadrado no centro: prêto — forte declínio, vermelho — forte ascenção.

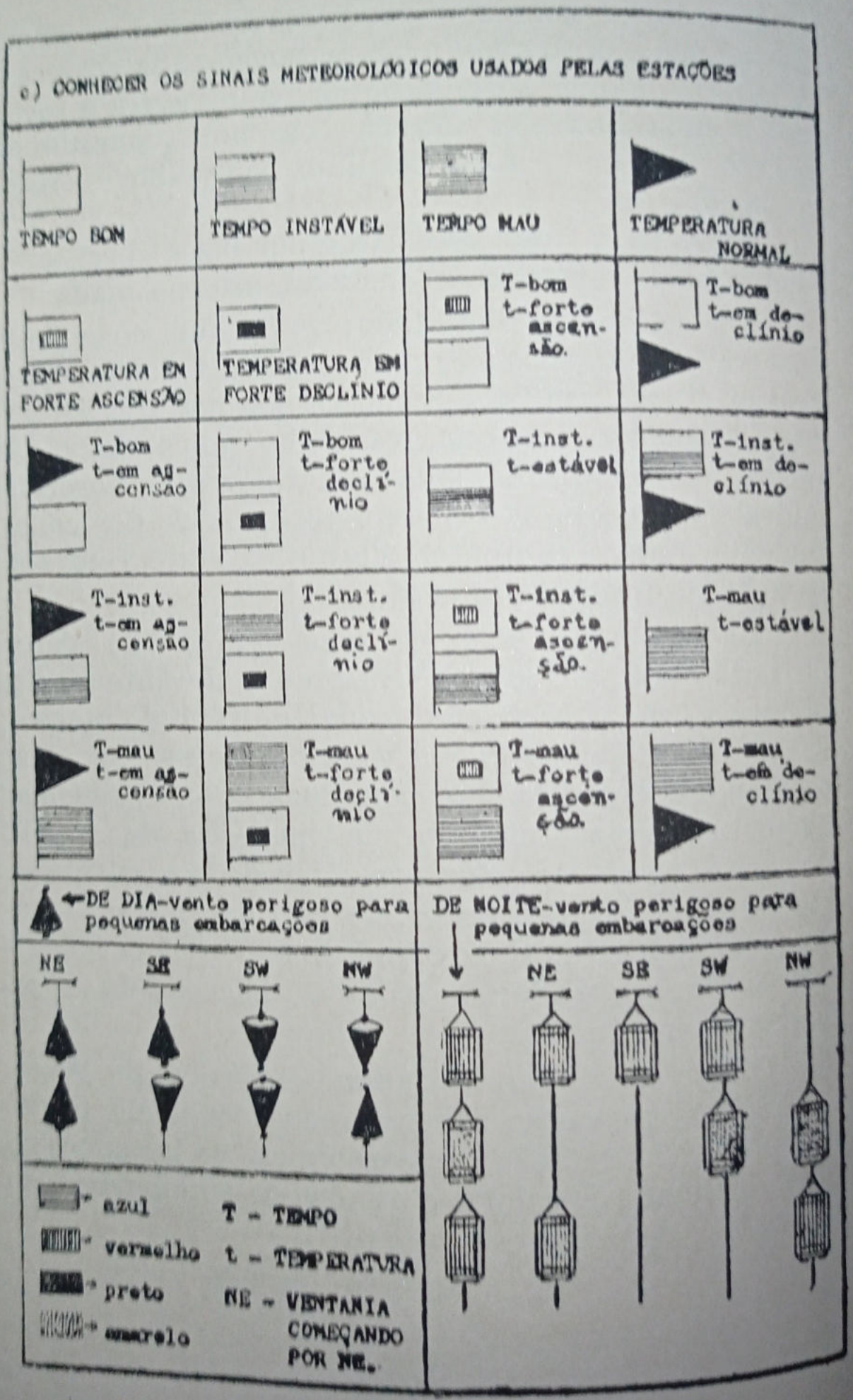
Durante a noite são feitos por luzes: branca — tempo bom, vermelha — instável, azul — mau.

Os ventos são indicados: de dia, um cone prêto mostra ventos perigosos para pequenas embarcações, de noite, tais ventos são mostrados por três lanternas, vermelha, amarela, vermelha, uma abaixo da outra. O ponto de onde vem o vento, nordeste, sudeste, sudoeste, noroeste, é apresentado por cones, durante o dia, e lanternas, durante a noite, conforme se acha na gravura ao lado.

As probabilidades de mau tempo são dadas durante o dia por uma esfera prêta e durante a noite por uma cruz esverdeada, içadas no tôpo do mastro; se se trata de tufão ou ventania forte, por duas esferas superpostas ou por duas luzes vermelhas dispostas horizontalmente. A mudança da direção do vento no sentido dos ponteiros de um relógio — bandeira ou cilindro prêto; no sentido oposto — por duas bandeiras ou dois cilindros superpostos; sinais que podem ser içados ao lado da indicação de procedência do vento.

O Escoteiro, das modalidades Básica, do Mar e do Ar, deve procurar saber em sua localidade, pôsto, aeropôrto, ou estação meteorológica, se há emprêgo dêste sistema. E colorir o quadro de sinais para uso pessoal.

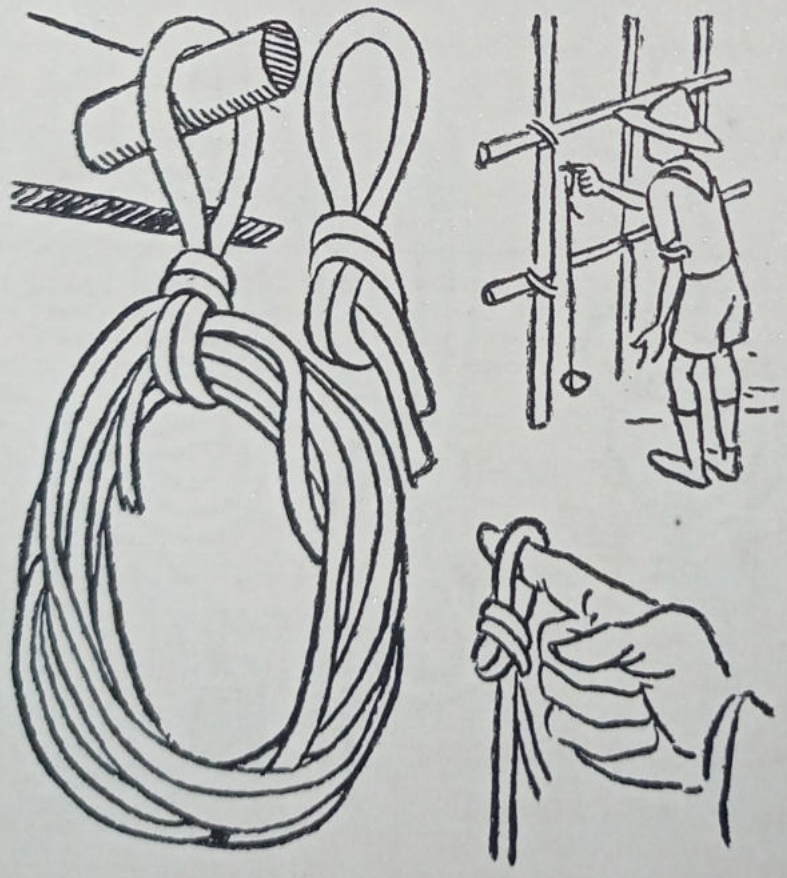
c) CONHECER OS SINAIS METEOROLÓGICOS USADOS PELAS ESTAÇÕES



4) PIONEIRIA

a) Fazer os seguintes nós conhecendo suas aplicações e seus nomes: nó de correr, nó de fateixa, nó de aselha, catau, balso pelo seio. Demonstrar a amarra quadrada e a diagonal, fazendo um cavalete de ponte com varas ou bastões escoteiros.

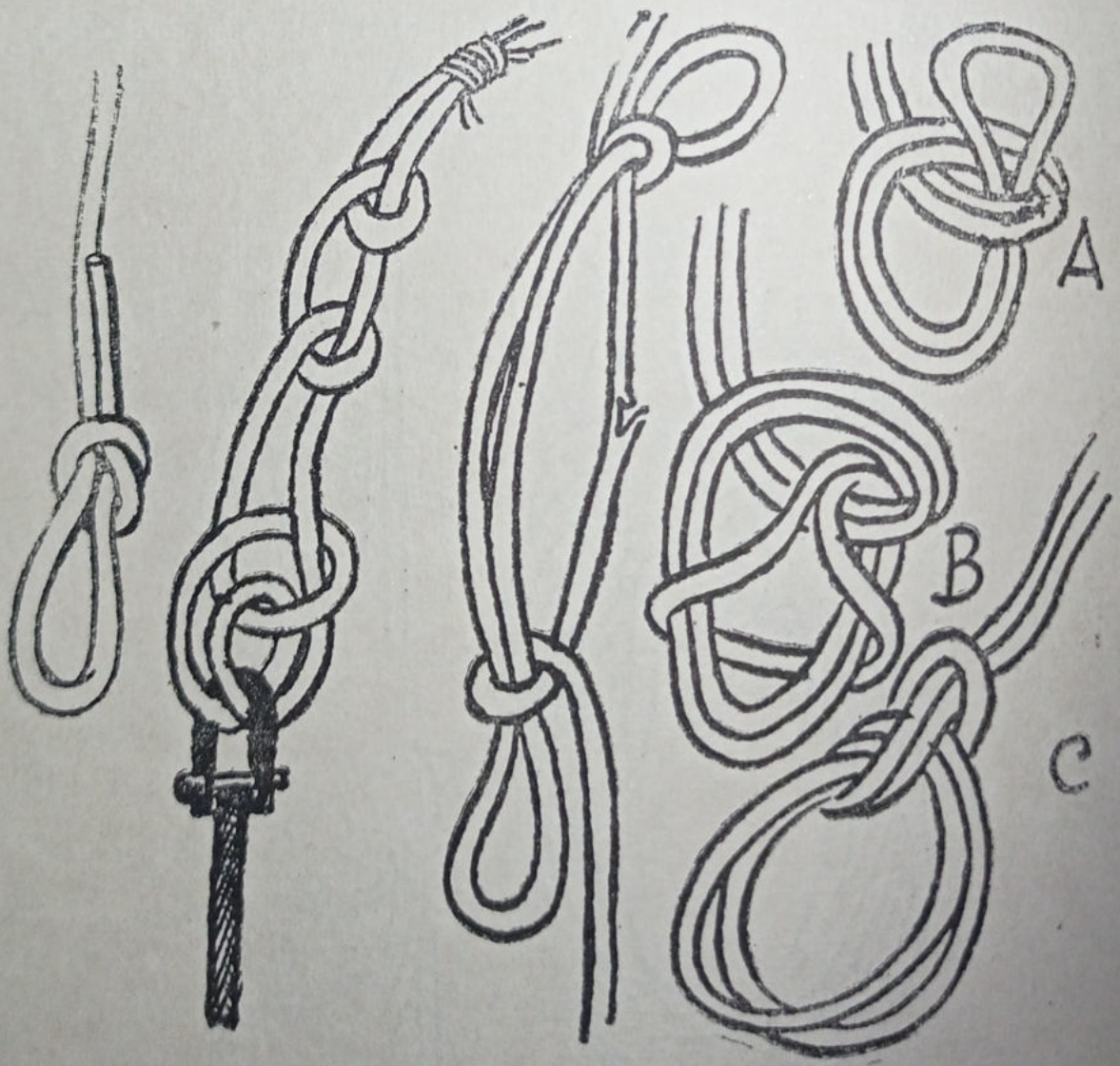
Nó de aselha — é dado na ponta de um cabo para formar um alça ou asa, destinada a pendurar um cabo ou suspender um prumo. Não poderá receber esfôrço, pois será difícil de desfazer. Outras vêzes é feito em ponto poído do cabo para substituir o catau.



Nó de correr — feito com uma alça para apertar sempre que se puxa.

Nó de fateixa — é no que se faz para firmar um cabo em uma barra, num arganéu, para amarrações firmes, ou para prender a fateixa, que é âncora pequena com argola. O nó consiste em uma volta redonda com cotes, passando o primeiro por uma volta, para não apertar.

Catau — também chamado perna de cão ou nó de encurtamento, é dado num cabo para fortalecer uma parte poída ou partida numa cocha, ou para encurtá-lo.



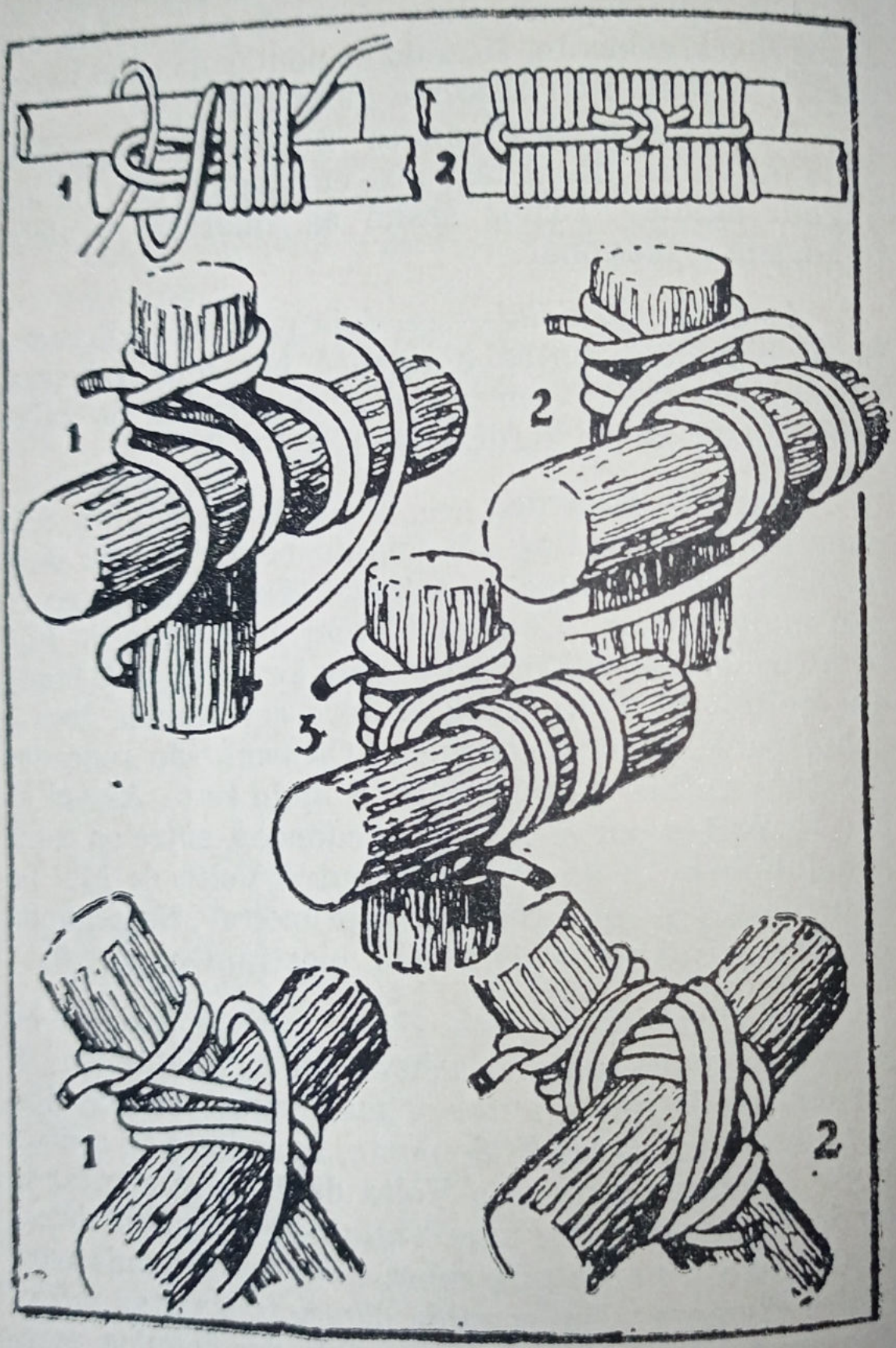
Balso pelo seio — é o nó dado em cabo dobrado, de modo que fiquem duas alças firmes, usado em casos de salvamento, ficando as pontas do cabo livres para o trabalho de descer e guiar o paciente.

As amarras destinam-se a unir dois bastões, paus ou varas, paralelamente, em ângulo reto ou em ângulo agudo. Temos assim as amarras paralela, quadrada e diagonal.

Amarra paralela — os dois paus são colocados paralelamente, juntos e ligados por uma falcassa, firmada ao meio com a união das pontas do cabo, como na primeira figura, tempos 1 e 2.

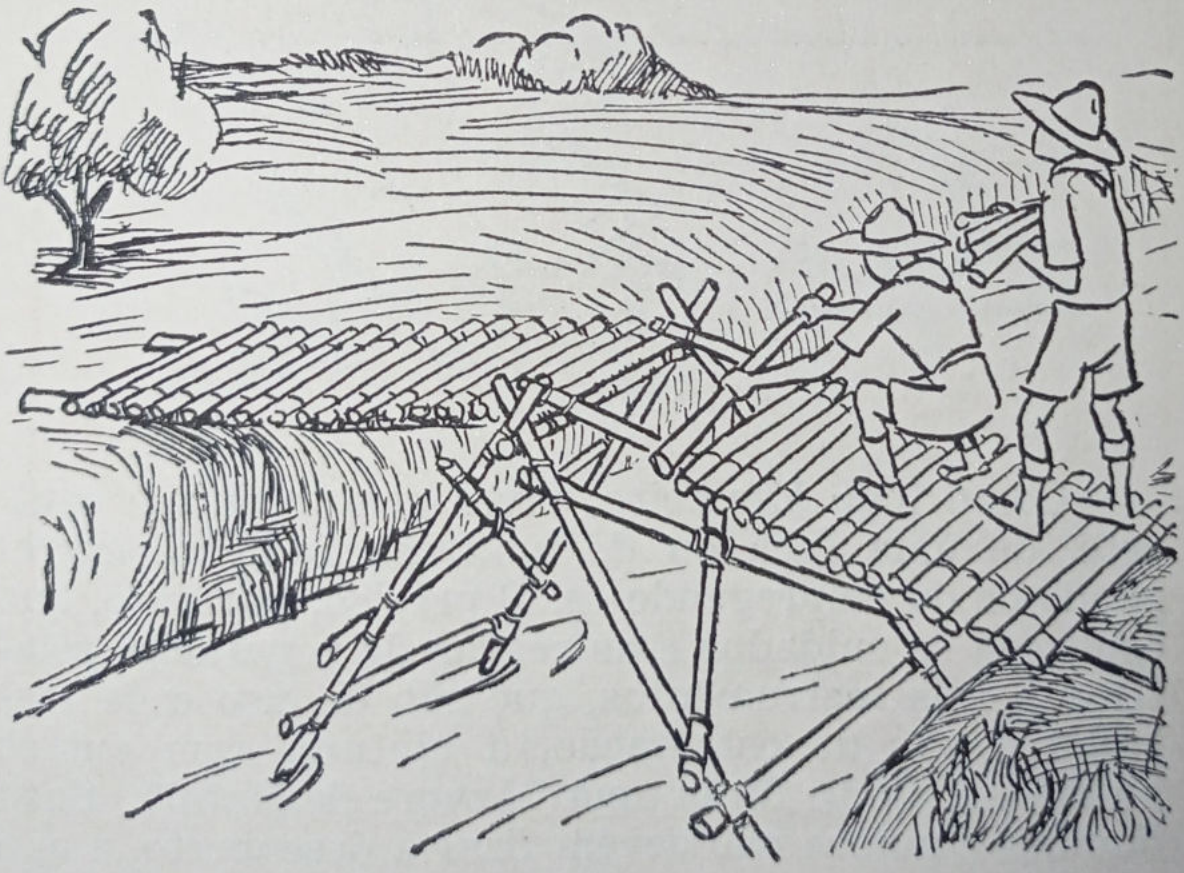
Amarra quadrada — É usada para unir dois paus mais ou menos em ângulo reto. O cabo deve medir aproximadamente setenta vêzes o diâmetro do pau mais grosso. Começa-se com uma Volta de Fiel bem firme, que vai suportar o maior esfôrço. A ponta que sobra da Volta de Fiel deve ser torcida com o cabo, para maior segurança. Os paus são rodeados por três voltas completas em ângulo reto. As voltas são firmadas por três voltas redondas, entre os paus, concluindo-se a amarra com outra Volta de Fiel no pau oposto ao que recebeu a primeira. Na segunda figura os números 1, 2 e 3 mostram o processo.

Amarra diagonal — Serve para aproximar ou unir dois paus que se acham em ângulo agudo. É menos usada que a anterior mas empregada nas diagonais de um cavalete de ponte, ligando-as no centro. Pode começar com uma Volta da Ribeira apertando os dois paus, ou com uma Volta de Fiel em um dêles; neste caso a ponta que sobra deve ser enrolada para maior firmeza. Em seguida dão-se três voltas redondas em tôrno dos paus, no sentido dos ângulos, arrematando-se com um anel de duas voltas entre os paus


1
2
1
2
3
1
2

e uma Volta de Fiel no pau oposto ao em que foi iniciada a amarra. Na terceira figura os número 1, 2 e 3 mostram a marcha do trabalho.

Cavalete de ponte — Forma-se um trapézio com quatro paus ou bastões, ligados por amarras quadradas. Em diagonal são colocados dois outros, unidos por amarra diagonal, e amarras quadradas nas extremidades. Um dos dois paus deverá ficar por cima de uma perna do cavalete e por baixo da outra, para se ajustarem no centro. O papel das diagonais é manter a estrutura do trapézio. Além do seu uso nas pontes de madeira, são também empregados os cavaletes em jogos, como corrida de bigas, momento em que o Chefe verifica a justeza e firmeza das amarras e o equilíbrio da estrutura. Às vêzes, em lugar



de um trapézio é construído um triângulo, formando uma cábrea para levantar pesos, ou simplesmente para sustentar uma viga, o centro de uma ponte, ou ainda para servir como trenó de índio.

b) Demonstrar como se corta lenha; saber os cuidados para conservação e as regras de segurança para uso da faca e da machadinha.

MODO DE CORTAR LENHA



CERTO



ERRADO

Como todo Escoteiro deves gostar de um canivete, de uma faca ou de uma machadinha, carregando-os ou empregando-os. É preciso, portanto, que conheças os cuidados e as regras de segurança relativas a tais instrumentos, que são de uso e de trabalho e não de ostentação, à cintura, com outros objetos, como se fôras uma "Árvore de Natal". Suas lâminas e gumes não devem ficar a descoberto, a não ser quando em uso, mas sempre dentro de capas,

bainhas ou estojos. Nos intervalos de trabalho êsses instrumentos não podem ficar no solo, mas cravados em tronco sêco ou devidamente suspensos.

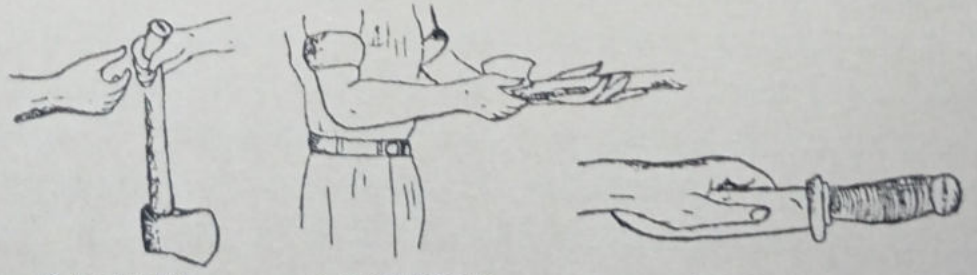
Machadinha não é martelo ou massete, nem lâmina de canivete ou de faca é abridor de latas. O exame cuidadoso dos cabos, antes do trabalho, é indispensável à segurança. A atenção com os curiosos e companheiros, que devem ficar fora do alcance dos instrumentos, evita acidentes e prejuízos. A fadiga contribui para o mau emprêgo dessas peças. O modo de conduzir e de entregar a faca e a machadinha está mostrado nas gravuras ilustrativas.

MODO DE CARREGAR O MACHADO





MODO DE ENTREGAR



O MACHADO A MACHADINHA A FACA

No preparo da lenha para o fogão ou para a fogueira, terás o cuidado de trabalhar com a lâmina para fora do corpo e jamais com as mãos ou os dedos à sua frente. O corte de lenha com a machadinha será sempre feito sôbre tronco firme e grosso, servindo de cêpo. O ponto da madeira a ser atingido pela lâmina deve assentar sôbre o tronco. Os cortes de ramos ou galhos mais grossos são feitos com a inclinação de 45º, de modo a tirar lascas da madeira. A machadinha, como a faca, são alavancas; seu pêso e a firmeza do golpe é que produzem o corte. Na ilustração encontrarás, as necessárias indicações.

5) SINALIZAÇÃO



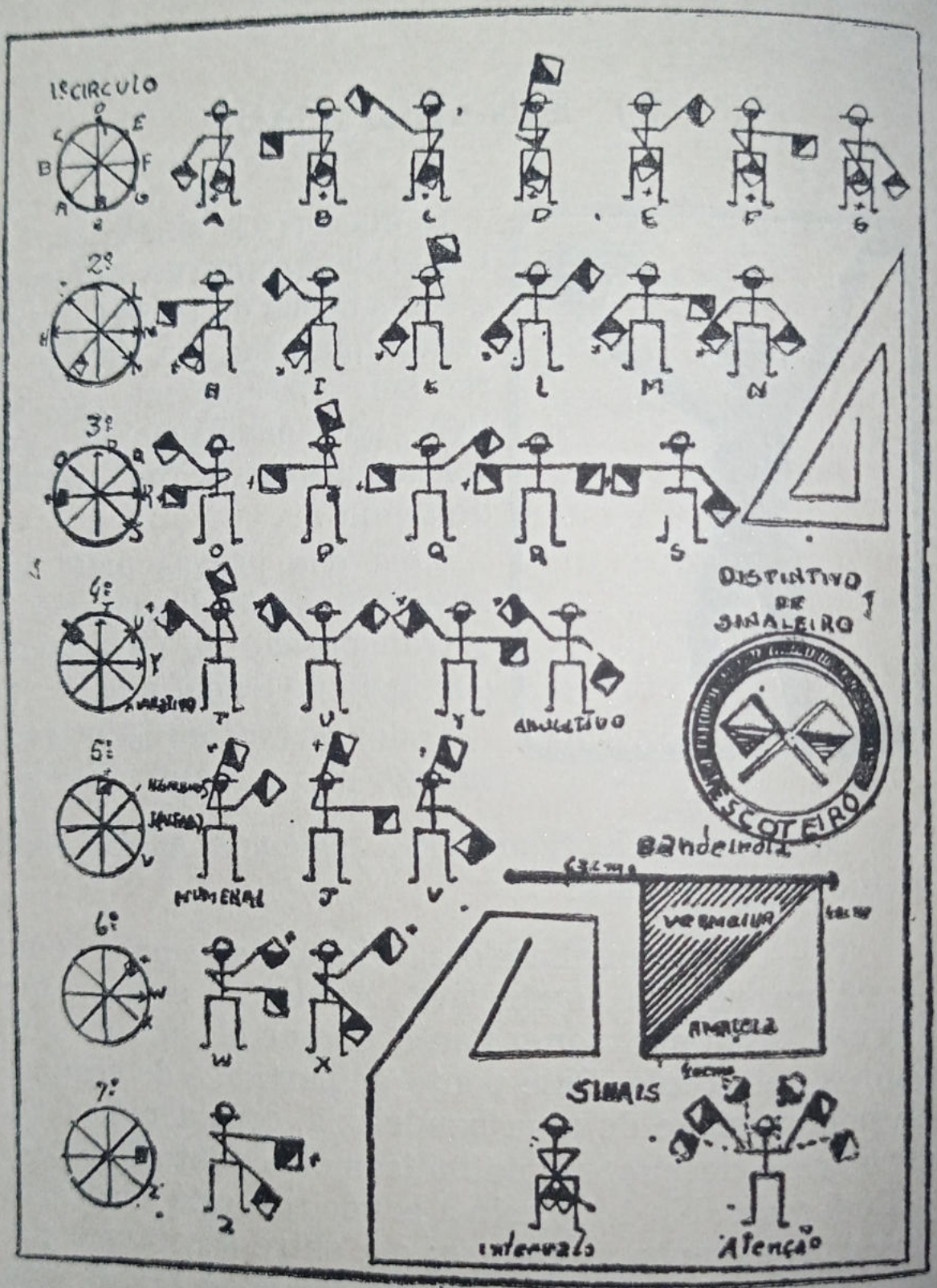
Conhecer os sinais de semáforas para letras, números e convenções de transmissão; estar habilitado a enviar e receber corretamente ao ar livre, uma mensagem de quarenta caracteres sem limite de tempo.

Uma das provas mais interessantes do Escotismo é a transmissão de mensagens por meio de Semáforas.

Todos os escoteiros interessam-se por seu aprendizado.

No ensino de Semáforas podemos adotar dois métodos principais:

1º — Acompanhando a origem dos sinais, como se vê na página ilustrativa. As letras seguem um círculo, tomando como ponto de partida um de oito pontos do círculo. Êste ponto de partida é determinado pela posição de uma bandeirola, considerada fixa. Observa o desenho, onde indicamos o ponto fixo com o sinal *mais*. No 1º círculo a bandeirola está encoberta pelo corpo, junto às pernas; e a outra descreve o círculo passando pelos pontos indicados: A-B-C-D com o braço direito, e E-F-G com o braço esquerdo. No 2º círculo a bandeira fixa avança um ângulo de 45º.


1º CIRCULO
2º
3º
4º
5º
6º
7º
DISTINTIVO DE SINALEIRO
ESCOTEIRO
Bandeirola
VERMELHA
AMARELA
SINAIS
Intervalo
Atenção

E assim sucessivamente, até o 7º círculo, quando o braço esquerdo fica horizontal e o direito forma com êle, para baixo, um ângulo de 45º, com as bandeirolas para a esquerda.

2º — Grupando as letras de acôrdo com a posição das bandeirolas.

1º grupo ascensionais — N-R-U; 2º grupo: simples opostas — A e G-B e F-C e E; 3º grupo: dupla oposta: K e V-J e P-Y e Q-I e X-O e W-H e Z-M e S; 4º grupo: invertidas, L e "anulativo", T e "numeral"; 5º grupo: isoladas — D, "atenção" e "intervalo".

Qualquer dêsses processos dá bons resultados, convindo ao chefe ou instrutor observar qual o que se adapta melhor aos meninos.

No ensino de Semáforas devemos observar o seguinte:

a) posição firme, com pés afastados;

b) movimentos amplos e enérgicos;

c) colocação correta das bandeirolas nas posições respectivas;

c) atenção no pôsto receptor;

f) escolha de fundo;

g) os algarismos têm a seguinte representação:

A B C D E F G H I K

1 2 3 4 5 6 7 8 9 Zero

h) a transmissão de números é precedida do sinal "numeral" (primeiro do 5º círculo).

i) para se voltar à transmissão de palavras, faz-se o "J" que é sinal de "alfabeto" (segundo do 5º círculo).

j) as convenções são as mesmas do Morse, convindo acrescentar estas para mudança de posição:

MA... mais acima MB... mais abaixo
MD... mais à direita ME... mais à esquerda

l) cada pôsto deve ter, pelo menos, dois Escoteiros: um para transmitir e receber; outro para ditar e escrever.

As convenções são estas

EEE — êrro

RInt — recebeu a mensagem?

AR — fim de transmissão

Int — interrogação

RP — repita

W — não posso receber

SOS — socorro

R — recebido

N — não recebido

UG — urgente

C — correto (boa transmissão)

K — ponto para receber

RV — repita a mensagem

AS — espere.

6) EXPLORAÇÃO

a) Conhecer os 16 pontos principais da Rosa-dos-Ventos e saber orientar-se pela bússola, pelo Sol, pelo Cruzeiro do Sul e por outros processos comuns.

Nosso horizonte visual limita o círculo no centro do qual nos encontramos. Olhando em volta, sem levarmos em conta os acidentes do terreno, não poderíamos indicar pontos determinados, se as direções do horizonte não fôssem conhecidas por denominações já fixadas ou convencionadas.

Há dois pontos naturais no horizonte, que podem ser achados a qualquer momento, direta ou indiretamente: são o nascente e o poente do Sol e dos demais astros: o primeiro é conhecido também por levante, oriente ou leste, e o segundo por ocaso, ocidente ou oeste. São os pontos de partida para a fixação dos demais, o norte e o sul, sendo os quatro chamados "cardiais" por serem os principais. Há têrmos que se referem ao norte — ártico, boreal, setentrional — e ao sul — antártico, austral, meridional.

As letras indicativas dêsses pontos são: N — norte, S — sul, E — este ou leste, e W — oeste. Não devemos empregar outras, pois se trata de convenção universal.

Os pontos colaterais são: nordeste (NE), entre o norte e o este; sudeste (SE), entre o sul o este; noroeste (NW), entre o norte e o oeste, e sudoeste (SW), entre o sul e o oeste.

O desenho dêsses pontos num círculo, em polígono estrelado, denomina-se Rosa-dos-Ventos.

Conhecida a Rosa-os-Ventos, isto é, o conjunto de pontos convencionados para o círculo do horizonte, devemos saber qual a relação dêsses pontos com o lugar em que nos achamos. Esta procura é que se denomina "orientação".

Orientar-se é precisamente fixar os pontos da Rosa-dos-Ventos, relativamente à posição que ocupamos no centro do círculo do horizonte.

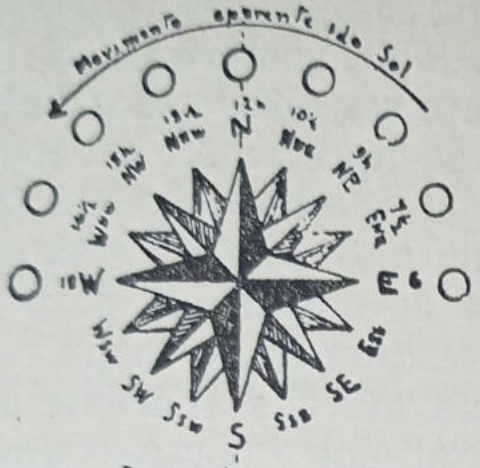
Tôda vez que procuramos seguir um rumo ou marcar uma direção, tomamos como referência um ponto conhecido. Por êle determinamos os demais. Por isso é que o Escoteiro aprende a orientar-se pelo Sol e pela Lua, cujo aparecimento se dá em determinado lugar do horizonte; pelas estrêlas, cuja posição é aproximadamente a mesma tôdas as noites; pela bússola, cuja agulha indica um ponto fixo, o Pólo Magnético, situado na Ilha Príncipe de Gales, ao norte do Canadá, mais ou menos a 73° de latitude N e a 100° de longitude W; pelo vento, que em certas regiões sopra comumente de um quadrante, ou durante certas épocas tem tal direção; pelos indícios naturais, que se baseiam em leis imutáveis da Natureza.

Pelo Sol — Na verdade diríamos melhor pelo nascente, que podemos conhecer a qualquer hora, de dia ou de noite, com céu limpo ou encoberto, procurando informações sôbre o lugar onde o Sol nasce ou observando êsse ponto por conhecimento próprio. Dando a direita para o nascente, tens aí o E, à esquerda o W, à frente o N e atrás o S.

A posição do Sol varia nas diversas horas e nas estações do ano. No seu movimento aparente diurno temos que observar a posição em que se encontra, de 6 às 18 horas, quanto à Rosa-dos-Ventos. No desenho

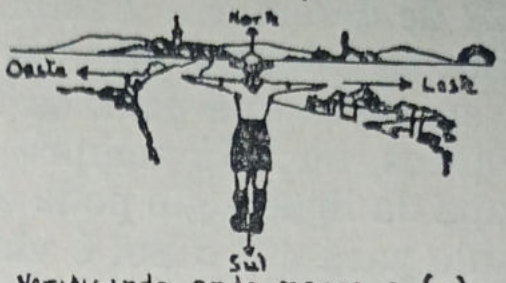
ORIENTAÇÃO

Rosa dos Ventos



Para que a Rosa dos Ventos indique certo os pontos, é preciso que a linha N-S coincida com a direção Norte-Sul verdadeira (com o meridiano do logar onde estamos)

Orientação pelo Sol



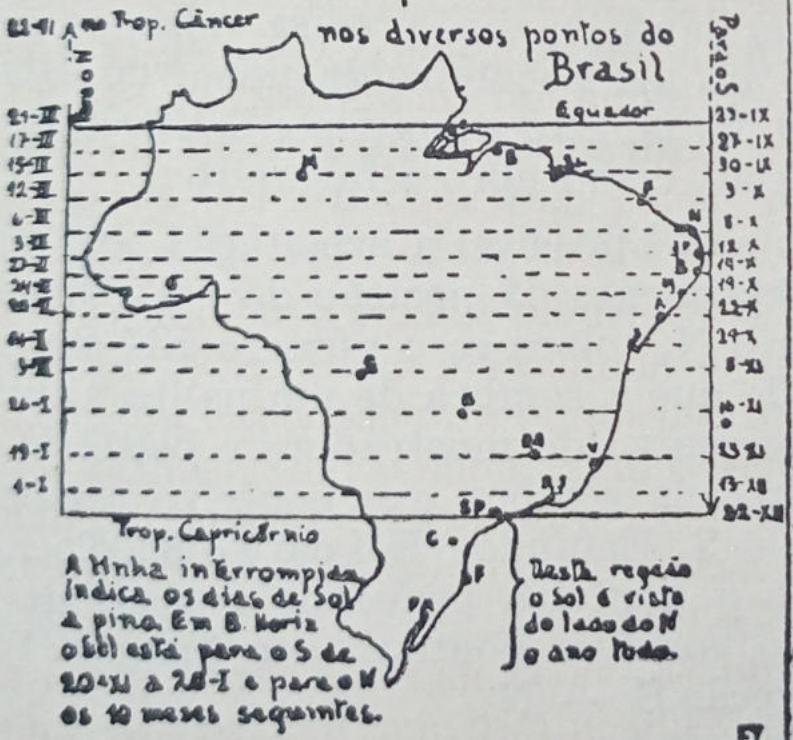
Verificando onde nasce o Sol, proceda como êste escoteiro.

Orientação pelo ★ Cruzeiro do Sul



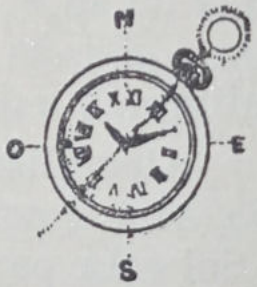
Em qualquer posição: a-b-c, a haste dá a direção do Polo Sul celeste

O Sol a pino (no zênite) nos diversos pontos do Brasil

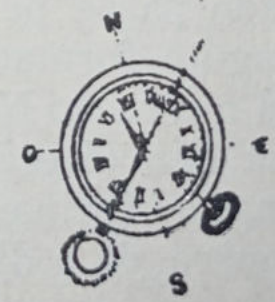


Orientação pelo relógio

a) Com o Sol ao N



b) Com o Sol ao S.



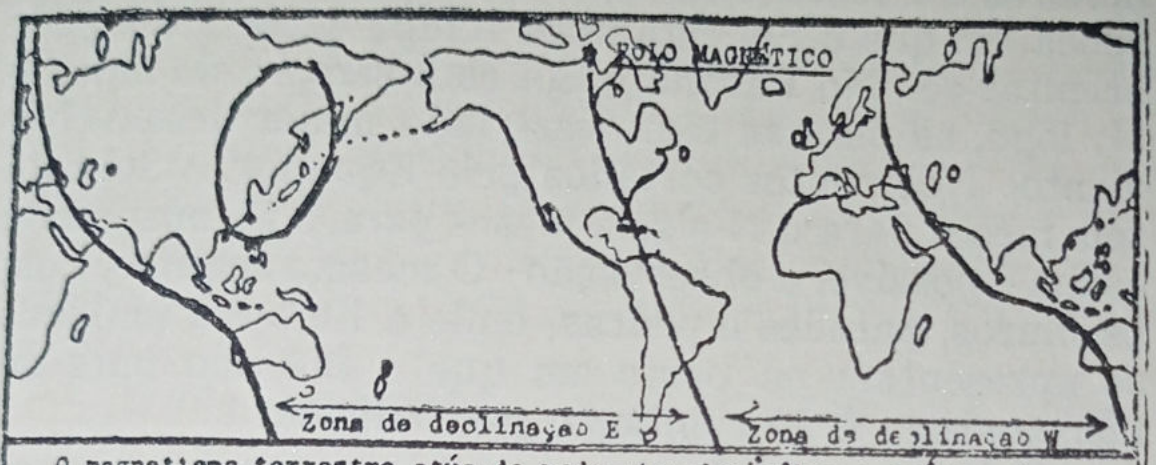
terás essa indicação. Durante o ano desvia-se o Sol para o N, atingindo o Trópico de Câncer em 21 de junho, e para o S, chegando ao Trópico de Capricórnio a 22 de dezembro. Assim, para os lugares que ficam entre os trópicos, ora o Sol está para o N, ora para o S; ao passo que para os lugares que estão além dos trópicos, ou está sempre ao S ou sempre ao N. No mapa da ilustração pode o fato ser observado: de São Paulo para o S o Sol é visto sempre ao N: em Recife e nos lugares que se acham no mesmo paralelo (que indicamos co muma linha pontuada), o Sol está para o N de 27 de fevereiro a 14 de outubro, e para o S o resto do ano. Â margem esquerda do mapa estão os dias em que o Sol, em sua marcha aparente para o N, passa nas capitais dos Estados e lugares da mesma latitude; e à direita os dias em que por ela passa seguindo para o S.

O conhecimento dessa posição do Sol tem muita importância para o Escoteiro. Para orientar-se pelo Sol, em qualquer hora do dia, precisa saber se está ao N ou ao S. Para um Escoteiro da cidade do Salvador, o Sol, às 9 horas, está a nordeste de fevereiro a outubro, e a sueste, de outubro a fevereiro.

Além disso não é possível a orientação *pelo relógio*, sem o conhecimento da posição do Sol. Quando o Sol está para o N, coloca-se o número XII em sua direção, de modo que a sombra de um palito aí colocado passe pelo centro do mostrador; a bissetriz do ângulo formado pela sombra e o ponteiro pequeno, dá a direção N — S. Estando o Sol para o S, coloca-se em sua direção o ponteiro pequeno; a bissetriz do ângulo formado por êsse ponteiro e a linha XII — centro, dá a direção S — N.

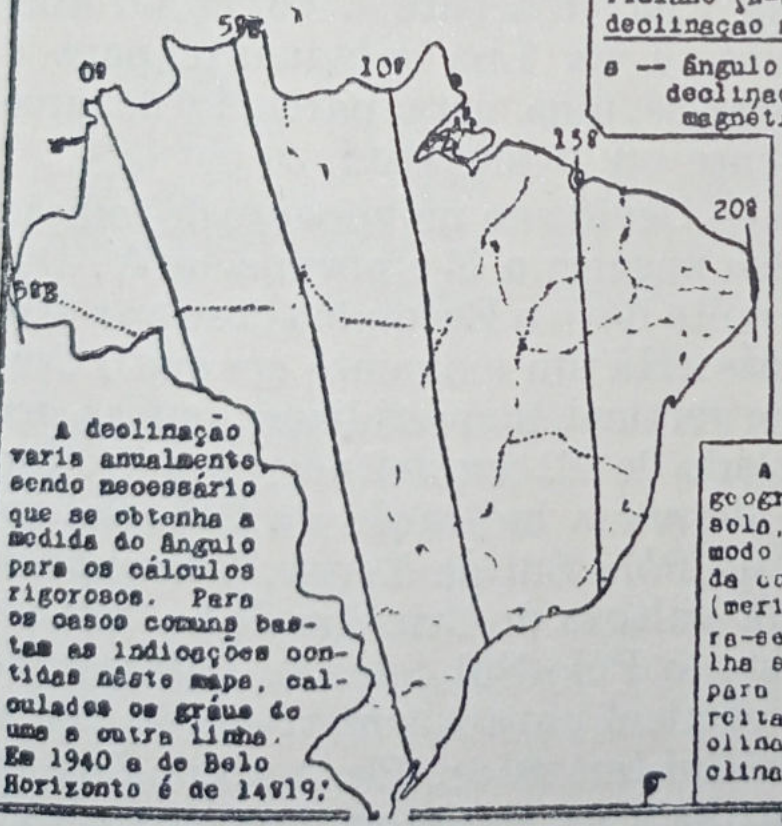
A ação dos raios solares fornece-nos também indicações, se temos conhecimento de sua posição nas

ORIENTAÇÃO PELA BÚSSOLA



O magnetismo terrestre atúa de modo singular sôbre a agulha. Ha uma linha que corta a América, o Velho Continente e a Austrália, e outra em fórma oval a E da Ásia, sôbre as quais a declinação é 0º, isto é ha coincidência entre a direção da agulha e o Polo Norte. Entre essas linhas a declinação varia de 0º a 25º, ficando a agulha para a esquerda da linha N-S da rosa dos ventos na zona atlântica (declinação W) e para a direita na região do Pacífico (declinação E).

A linha de declinação 0º corta o Brasil a W do Amazonas. Nessa declinação varia de 5º E a 20º W.

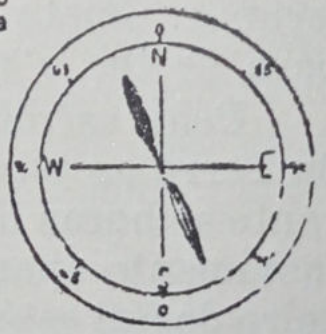


A declinação varia anualmente sendo necessário que se obtenha a medida do ângulo para os cálculos rigorosos. Para os casos comuns bastam as indicações contidas nêste mapa, calculadas os gráus de uma a outra linha. Em 1940 a de Belo Horizonte é de 14º19'.

DECLINAÇÃO

A linha indicada pela agulha magnética forma com a linha do meridiano (N-S) um ângulo chamado de declinação magnética.

a — ângulo de declinação magnética



A orientação de uma carta geográfica faz-se com a bússola, colocando-se esta de modo que a linha N-S coincida com a linha N-S do mapa (meridiano). Em seguida gira-se o mapa até que a agulha se desloque tantos gráus para a esquerda ou para a direita, conforme a zona de declinação e o ângulo de declinação do logar.

diversas épocas do ano. Assim é que as plantas desenvolvem-se mais do lado onde o Sol bate; os galhos são maiores e a casca mais lisa. Se o Escoteiro conhece a época em que o Sol está mais tempo dêsse lado, pode orientar-se. No Paraná o Sol está sempre do lado do N; logo, as plantas têm dêsse lado maior desenvolvimento. Nos pontos cortados pelo Equador, o Sol está seis meses para o N e seis meses para o S; mas ainda assim é possível a observação. O mesmo acontece com os muros, paredes e pedras, onde o limo e a umidade se apresentam na parte em que o Sol não bate ou menos atua. É a orientação *por indícios*.

Pela Lua — A Lua nasce e põe-se mais ou menos nos mesmos pontos que o Sol. Daí podemos tomá-la como ponto de referência para a orientação. Sendo seu movimento em horas diferentes, não podem as indicações de relógio e horas servir para o caso. Nas épocas de Lua cheia, orientamo-nos como em relação ao Sol; na Lua crescente a curva do arco está para o poente, e na Lua minguante para o levante. Basta tirar-se uma seta partindo do arco para se ter o poente ou o nascente.

Pelas estrêlas — Devido ao movimento de rotação da Terra as estrêlas nascem a E e põem-se a W. Durante as horas da noite deve o Escoteiro observar êsse movimento aparente. Há um momento em que o Cruzeiro do Sul está na vertical, no meridiano; outras, ora está inclinado do lado de E, ora deitado para W. Em qualquer posição, dá-nos a indicação do Pólo Sul celeste e, portanto, do Pólo Sul da Terra. Tomando-se quatro vêzes e meia a altura do Cruzeiro do Sul tem-se, na direção da haste, o Pólo Sul celeste. Baixando-se dêsse ponto uma vertical para a superfície da Terra, encontra-se o Pólo Sul terrestre. Encontrado êste, os demais, pontos cardiais serão determinados no horizonte.

Outros processos — Os ventos são constantes ou variáveis. Há regiões em que o vento sopra sempre do mesmo quadrante, outras em que procede ora um, ora de outro; às vêzes, nessa variação, há ventos predominantes. A direção do vento nas diversas épocas deve ser do teu conhecimento, para que te possas por êle orientar. Os animais sentem isso, de modo que protegem suas casas, tocas, boeiros e ninhos dos efeitos do vento, dando a formiga e o joão-de-barro boas indicações, pois a bôca do abrigo está defendida do vento.

E não te esqueças: "Quem tem bôca vai à Roma".

b) Preparar e acender ao ar livre um fogo, usando só madeira, gravetos, fôlhas ou fibras naturais, e, no máximo, dois fósforos; sôbre êste fogo cozinhar uma das seguintes refeições para seu uso:

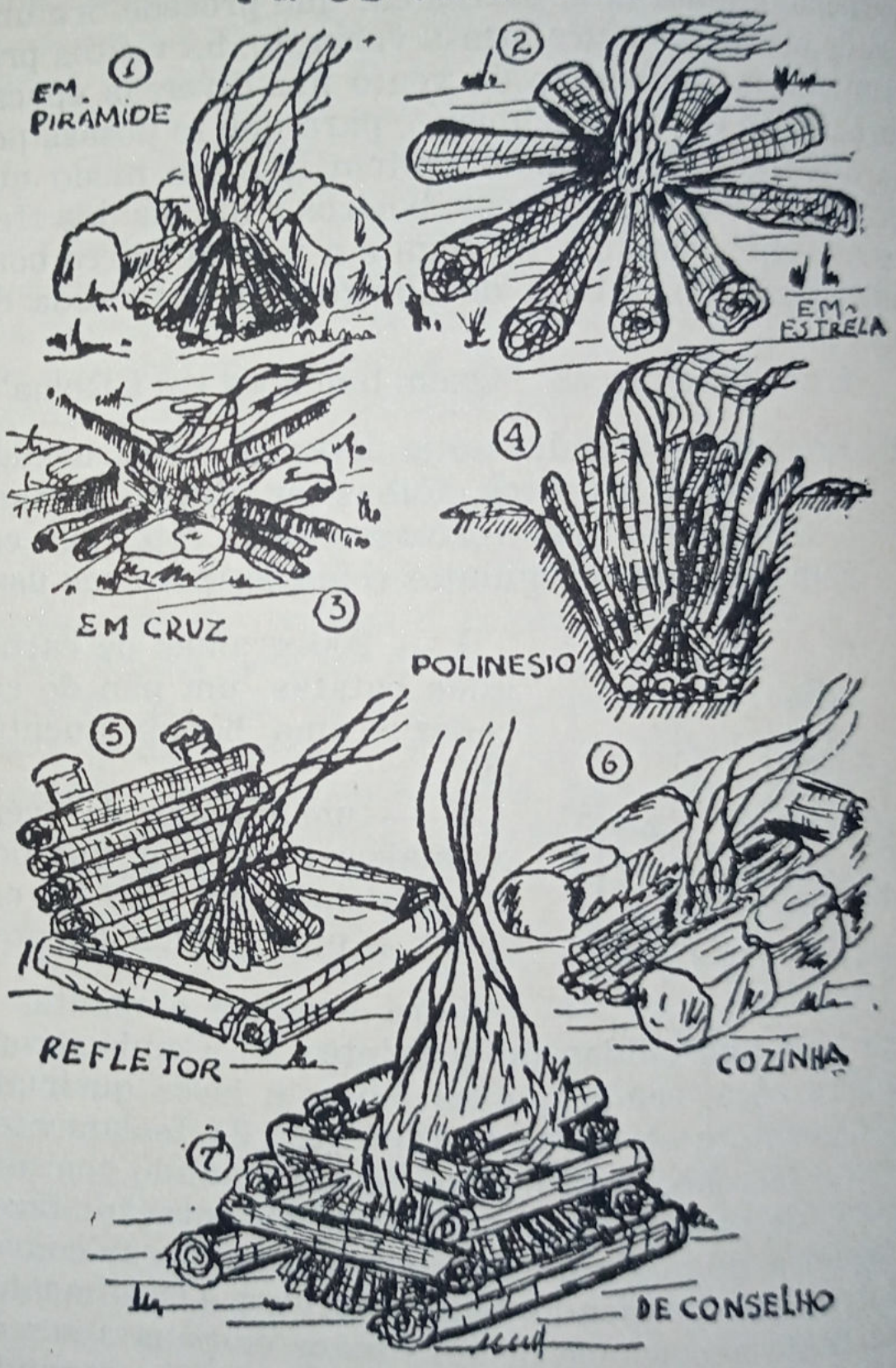


I — 200 gramas de carne, duas batatas, um pão de caçador e uma bebida quente; ou

II — um mingau de aveia ou maisena, um ôvo, lingüiça ou salsichas, um pão de caçador e uma bebida quente.

Para acender e manter o fogo tens que cuidar do seguinte: 1) Combustível: madeira sêca, sendo que as moles e leves queimam ràpidamente e as duras lentamente; 2) Isolamento: limpa o terreno, isola o fogo do chão úmido com um estrado de paus ou com tijolos; 3) Orientação: fazer a fogueira de modo que o vento possa soprar convenientemente, poupando teus esforços; 4) Alimentação: deixa ao alcance de tuas mãos os paus a serem usados na alimentação do foío, empilhados segundo

TIPOS DE FÔGO



a grossura e o tamanho; 5) Acender: começa com um pequeno fogo a ser alimentado posteriormente; prepara a isca com fôlhas sêcas, gravetos, palha, capim, cascas, tudo natural, ficando bem fôfa para entrar o ar; sôbre a isca é armada a escorva, uma pirâmide de madeira sêca e leve, capaz de produzir para conservar o fogo; sòmente depois de tudo arrumado é que acenderás o fósforo, levando-o cuidadosapequenas brasas; vem a seguir a madeira mais grossa, mente à isca; e o mais é cuidar de alimentar as chamas.

Há vários tipos de fogos: o "Fogo do Conselho" é formado de uma pirâmide ôca de achas grossas, ficando a isca e a escorva no centro; o "Fogo de Aviso" deve ser em pirâmide e produzir muita fumaça; o "Fogo Permanente" é feito de achas grossas em estrêla; o "Fogo de Pescador" é armado em uma lata furada, protegido da chuva e da água; o "Fogo em Trincheira" é feito numa escavação, destinado à cozinha; o "Refletor" ou "Canadense" possui um muro de toras; o "Fogo Polinésio" é protegido por um fôsso, ficando enterrado; o "Fogão de Acampamento" é elevado, sôbre uma mesa, para se trabalhar de pé.

Em terrenos particulares não se pode fazer fogo sem licença do proprietário. A posição do fogo deve ser sempre a sotavens do campo ou de obras que possam ser atingidas por fagulhas.

Terminada a operação deve o fogo ser extinto cuidadosamente, brazas e cinzas enterradas e o terreno deixado totalmente limpo, nas condições encontradas.

Vejamos como poderás preparar os pratos.

Carne com batatas — Corta a carne em pequenos pedaços, tempera-a com um pouco de sal e alho; põe no fogo uma panela com meia colher de gordura;

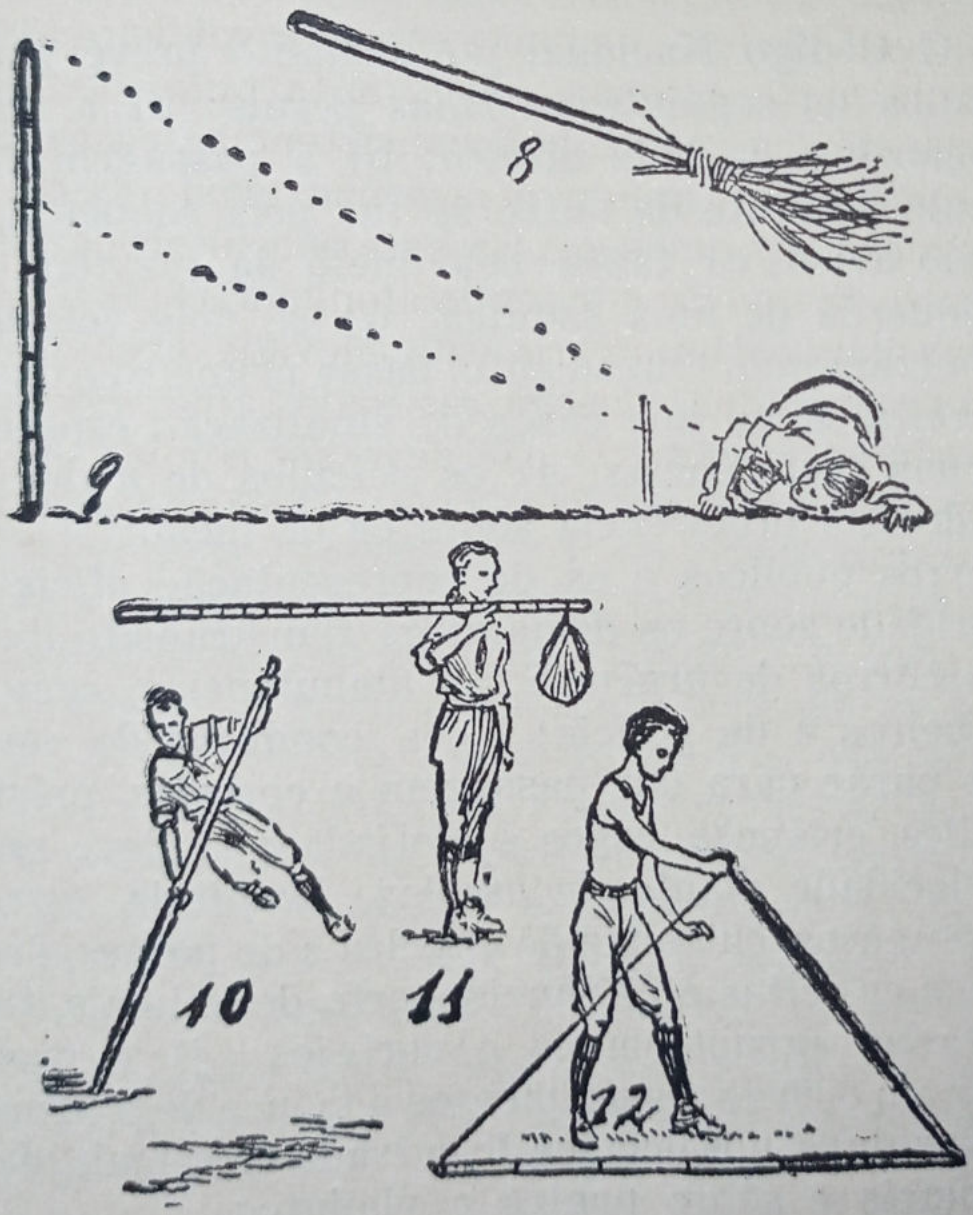
quando a gordura estiver quente, põe a carne na panela, mexe-a bem e cobre a seguir a panela; enquanto a carne é afogada, descasca as batatas, corta-as em pequenos pedaços, lava-os, lança-os na panela juntamente com um pouco de cebolas, tomate ou massa de tomate; conserva a panela tampada e lança na mesma, de vez em quando, um pouco d'água, mas de modo que o caldo fique grosso; depois de meia hora poderás verificar se tudo está cozido.

Pão de caçador — Fazer um monte de farinha de trigo com uma pitada de sal e outra de fermento; num orifício feito na parte superior vai deitando água; depois mexe e amassa bem a farinha, deitando-lhe água até que tenha boa consistência; passa farinha nas mãos para que a massa não grude e continua a operação até que a massa esteja bem preparada, momento em que deve ir sendo alongada como uma cobra e enrolada em uma vara; esta é levada ao calor do fogo até assar, o que conseguirás mais ràpidamente girando sempre a vara. O pão deve ser comido quente, se possível com manteiga, pois ao esfriar-se endurece bastante.

Mingau de maisena — É preparado com um copo de leite, uma xícara grande de açúcar, uma colher de maisena, uma colheirinha de manteiga e uma pitada de sal. O leite é fervido com açúcar; a maisena é dissolvida num pouco de leite frio e lançada lentamente no leite quente, mexendo-se bem para não encaroçar; depois de cozida e engrossada, põe uma pitada de sal e a manteiga, retirando o mingau pronto do fogo. Pode ser servido com um pouco de canela. A aveia deve ser o dôbro da maisena e ser posta de môlho no leite ou na água um pouco antes de ser cozida o que farás da mesma forma que a maisena.

O ôvo pode ser cozido na água ou frito na gordura. Em cinco minutos em água fervendo o ôvo fica cozido e duro. Para fritar põe o ôvo quebrado na gordura quente, com uma pitada de sal sôbre a gema, até que esteja em condições de ser servido, mais duro ou mais mole, à vontade.

A bebida quente pode ser café ou chá, de fácil preparo.



7) CIDADANIA

a) Conhecer as regras do trânsito na sua cidade e município, para veículos, ciclistas e pedestres, e demonstrar que está habilitado para o contrôle do tráfego.

O Código Nacional do Trânsito prevê para os veículos as seguintes normas gerais: a) a mão de direção é a do lado direito; b) a passagem de um veículo à frente de outro se faz pela esquerda, com prêvio aviso; c) faz-se pelo meio da rua tôda volta à esquerda de uma esquina; d) se dois veículos se encontram num cruzamento, passa primeiro o que está à direita, salvo nos casos de sinalização especial ou de ruas preferências; e) os veículos de maior velocidade têm preferência sôbre os de menor; f) os de socorros públicos e os de representação oficial têm prioridade sôbre os demais; g) têm trânsito livre os de socorros de urgência, as ambulâncias, carros de bombeiros e de polícia; h) o condutor de veículos deve parar para dar passagem a cortejos, préstitos, desfiles, crianças, cegos e aleijados; i) deve reduzir a velocidade diante de escolas, hospitais, estações, cruzamentos, entradas de cidades e de pontes, de passagens estreitas e de túneis, perto de animais, tropas militares, agrupamentos e cortejos; j) é proibido parar em curvas e cruzamentos a menos de três metros das esquinas, nos portões de entrada de veículo, dentro de túneis e sôbre pontes e viadutos.

Pelo Código são os seguintes os sinais luminosos: luz verde — trânsito livre; luz vermelha — ordem de parar; luz amarela — atenção para o próximo sinal.

As indicações do trânsito são feitas por meio de placas. Direção a seguir — seta preta em disco branco com bordas vermelhas; contra-mão — disco vermelho com faixa branca horizontal no centro; tráfego proibido — disco branco com moldura vermelha; estacionamento proibido — disco branco, moldura vermelha e um P em cor preta cortado por uma barra vermelha inclinada; parada proibida — disco amarelo com moldura vermelha e faixa vermelha inclinada da esquerda para direita; velocidade — disco branco com moldura vermelha e indicação em negro da quilometragem máxima; tráfego proibido a certos veículos — disco branco com moldura vermelha e desenho do veículo em questão ao centro; o mesmo tipo de disco pode indicar sòmente a tonelagem de carga permitida na estrada: parada obrigatória — triângulo amarelo com moldura vermelha, base para cima e a indicação PARE; via preferencial — o mesmo triângulo sem indicações; ponto de estacionamento — quadrado azul com disco branco e um P ao centro; hospital — o mesmo quadrado com a cruz vermelha; devagar — o mesmo quadrado com um triângulo branco ao meio; escola — o mesmo quadrado com um escolar correndo, desenhado no triângulo branco; nas estradas os sinais são um triângulo amarelo com indicações de nível, cruzamento, passagens abertas ou fechadas, curvas em sentido horizontal ou inclinado ou reversas. O sinal geral de perigo é um triângulo vermelho com um sinal vertical negro num triângulo central branco.

Pelo interêsse geral que essas indicações despertam, as agendas ou carteiras de bôlso trazem hoje todos êsses sinais.

Os sinais de apito consagrados pelo Código são os seguintes: silvo breve — mudança de direção do trânsito; dois silvos breves — pare!; três silvos breves — acenda a lanterna; um silvo longo — diminua a velocidade; um silvo longo e um breve — trânsito impedido em tôdas as direções; três silvos longos — todos os motoristas a postos.

Se tens bicicletas, deves atender aos seguintes preceitos: obedecer rigorosamente às regras e normas gerais de trânsito: conservar sempre a direita junto ao meio fio e nunca por cima dos passeios; manter as duas mãos no guidão e usar sempre bons freios; verificar o movimento geral olhando para trás ou pelo espelho; não fazer exibições, não tomar reboques, não trazer pessoas no quadro, não usar a campaínha sem necessidade.

Como pedestre tens que estar atento ao lugar de trânsito, que é sempre a calçada ou a faixa de segurança, ao momento indicado pelos sinais convencionais ou por tuas observações diretas à esquerda e à direita, assim como à maneira de andar, direta e perpendicularmente ao eixo das ruas e em passo normal. Ao tomar ou ao descer de um veículo, não o faças com êste em movimento.

Nas estradas e caminhos, quando em excursões, deves cuidar das seguintes indicações: andar fora da pista e pelo lado da contra-mão para observar o movimento dos veículos ou animais; amarrar um lenço branco na perna direita nas caminhadas à noite para ser visto à distância; caminhar sempre em fila indiana e não lançar o feixe de luz das lanternas em pessoas ou veículos em trânsito;

b) Compreender o significado da economia em todos os sentidos e demonstrar seus esforços na prática economizando dinheiro e cuidando de seu uni-

forme escoteiro, das cousas que lhe pertencem e do material de sua Tropa. Manter uma conta pessoal na Caixa Econômica, Banco ou estabelecimento congênere, com vários pequenos depósitos nos últimos três meses.

Nada há no Escotismo que não tenha sua razão de ser. Trata-se na regra de uma forma de educação para a cidadania, mormente num país em desenvolvimento como o nosso, onde os gastos supérfluos concorrem para a desvalorização da moeda, a inflação, sendo a poupança e a vida econômica metódica a maior segurança do cidadão e do povo.

Além do dever de economia impõe B. P. o dever de ganhar dinheiro com o próprio esfôrço. É que nos Grupos escoteiros ingressam rapazes ricos, que gastam sem saber gastar e muitas vêzes julgam servil o trabalho manual, os serviços domésticos, o trabalho do campo. A técnica escoteira corrige tais desvios, dando, pela distribuição de tarefas, pela preocupação de economia, pelo respeito ao bem alheio, pela conservação da cousa pública, o verdadeiro sentido da vida em comunidade, do esfôrço coletivo, da ção conjunta para o bem da Nação.

A capacidade de produzir e de obter rendimento com o próprio trabalho, fazendo pequenas economias, depositando-as em estabelecimentos de crédito, é forma de educação do homem para a vida democrática, onde a segurança econômica de cada um é garantia de liberdade. O objetivo da prova é dar ao rapaz a compreensão de que o ato de ganhar dinheiro honestamente é uma atitude normal da vida de todo cidadão e não condição servil de pobres e necessitados. É prova que se exige também para a 1ª Classe, pois pretende a formação de um hábito, para o bem pessoal e o bem comum.

8) PROVAS DE MODALIDADES

BÁSICA

a) Saber andar de bicicleta ou saber andar a cavalo.

Tanto para andar a cavalo como para andar de bicicleta é indispensável um sentido de equilíbrio e distribuição de pêso, de coordenação de movimentos, de técnica no emprêgo das pernas e braços, de sentido de direção, de observação rápida a diferentes pontos, de cálculo de distâncias, de conhecimento de regras de segurança, enfim de um conjunto de atividades e hábitos que só se conseguem num adestramento perfeito e contínuo. A simples necessidade de vencer uma prova, o aluguel ou empréstimo momentâneo de uma bicicleta ou de um cavalo, não resolvem a situação. A regra escoteira exige saber andar.

Aqui terás algumas indicações necessárias aos dois casos em aprêço.

Quanto à bicicleta: 1) Verificar se as diversas partes da bicicleta estão perfeitas, especialmente os freios e pneus; 2) Conhecer e obedecer rigorosamente aos sinais de trânsito; 3) Aplicar os sinais de mão paar virar ou parar; 4) Para virar à esquerda, observar se há algum perigo e tomar o centro da via pública, ou unir-se à margem direita, se virar para êste lado; 5) Controlar bem os freios e pedais, se a circulação fôr intensa; 6) Manter a fila indiana, se viaja em grupo; 7) Não fazer acrobacias nem palhaçadas; 8) Não pegar caronas em traseiras de

veículos; 9) Manter acesos os faróis branco e vermelho durante a noite, quando em marcha; 10) Jamais tomar passeios, caminhos ou pistas destinados a pedestres; 11) Relatar à Polícia qualquer acidente de estrada observado durante a marcha, solicitando socorro em casos de acidentes pessoais.

Quanto ao cavalo: 1) Conhecer bem o animal, em suas atitudes, comportamento e reações em face de situações comuns; 2) Examinar cuidadosamente os membros e órgãos indispensáveis à marcha, a começar pelos pés dianteiros e traseiros; 3) Verificar o estado das ferraduras; 4) Limpar e alimentar bem o animal; 5) Colocar os arreios de modo a não molestar a montada; 6) Cavalgar com boa distribuição do pêso do corpo, adaptando os movimentos ao ritmo da marcha; 7) Manter as pernas em condições de se firmar e de fazer pressões nos flancos para orientar o cavalo; 8) Conservar as rédeas iguais, sem forçar a cabeça do animal; 9) Intercalar tipos de marcha, para andar mais depressa sem causar fadiga ao cavalo; 10) Não dar de beber quando o cavalo está transpirando, e fazer com que sorva a água aos poucos; 11) Obedecer, nas vias públicas, aos sinais do trânsito, às regras de segurança, mantendo à noite uma peça clara do vestuário bem à vista;

b Conhecer seis árvores ou arbustos de sua região, que dêem frutos comestíveis ou que forneçam boa lenha para o fogo.

A vida escoteira impõe conhecimentos que a muitos podem escapar. Um dêles é a perfeita distinção entre os tipos de árvores mais comuns da localidade ou do país.

Para observar uma árvore deve o Escoteiro entrar em certos detalhes: tronco, casca, raízes, fronde, disposição comum dos galhos, fôlhas, flôres e frutos.

As fôlhas são a melhor indicação, pois se apresentam da mesma forma durante tôda a evolução da planta.

O Brasil estende a sua maior parte pela Zona Tórrida, ficando a menor na Zona Temperada do Sul. Além disso apresenta um litoral extenso e para o interior vai além do centro do continente. É natural, portanto, que a vegetação se mostre de modo diferente nas diversas regiões. Ao Escoteiro cabe conhecer "pessoalmente" as de sua terra.

Quatro são as grandes regiões de vegetação do nosso país:

1ª — A Região Amazônica ou Hiléia, que abarca os Estados do Amazonas, Acre, Pará e os Territórios de Reruimã. Amapá, Rondônia, além de parte de Mato Grosso, Goiás e Maranhão.

O clima é quente e úmido e temos aí a selva equatorial. As árvores principais são: a seringueira, o castanheiro, a cacaueiro, a maçaranduba, a sapucaia, o oiti, a copaíba, o angelim, o pequiá, o acapu, a piaçava, o buriti, o miriti, o assai, a paxiúba.

2ª — A Região do Sertão, que se estende do Norte, pelo planalto e interior até ao Sul, apresenta-se coberta de campos, cerrados, cerradões, com ilhas de vegetação alta e caatingas, com o catingueiro, o xique-xique, a ajurema, a plamatória. A carnaubeira encontra-se na zona litorânea. O ipê, o cedro, o pau-brasil, o angico, a mangabeira, a cajueiro, o ingazeiro, o umbuzeiro, o joazeiro, a imbaúba, a piaçava, o tucum, o indaiá, a mangueira, o oitizeiro e outras plantas são encontradas por todo o interior. Para os lados do Mato Grosso encontra-se a gameleira, a jurema, a poaia ou ipepacuanha, a salva-parrilha, o mate, a congonha.

3ª — A Região da Mata, que abrange todo o litoral, do Rio Grande do Norte ao Rio Grande do Sul,

mostrando regiões de mata contínua e zonas entremeadas de capoeiras ou pastos. São desta parte do Brasil: o pau-ferro, o jacarandá, o jequetibá, a peroba, a sucupira, o louro, o vinhático, a canela, a imbuia, o pau-brasil além de grande variedade de árvores frutíferas.

4ª — Região da Araucária, no Planalto Meridional, onde predominam o pinheiro e o mate.

Na prova a que te submetes deves indicar das seis árvores ou arbustos: nome, espécie, região, vida, utilidade, aspectos. Êstes conhecimentos devem ser adquiridos "escoteiramente", em contato com a natureza, servindo os livros e informações apenas como orientação. Da mesma forma deve ser o inquérito do Chefe, fazendo perguntas ao ensejo de excursões ou acampamentos, dentro de um parque ou no mato, para que tudo se passe de acôrdo com a pedagogia escoteira.

E não te esqueças: o Escoteiro é amigo das plantas.

c) Saber como proceder caso se perca em uma floresta ou numa montanha.

É fundamental no Escotismo o desenvolvimento do espírito de observação. Daí encontrares nas provas da modalidade básica o adestramento para os casos de achar o caminho certo em locais desconhecidos.

Como deverás agir no caso de te encontrares perdido em uma floresta ou em uma montanha? Em princípio isto não deverá acontecer a um Escoteiro. Para tanto aguçarás, na própria cidade, teu espírito de observação, percorrendo ruas desconhecidas, guardando mentalmente pontos de referência, aspectos característicos, letreiros, anúncios, muros, cêrcas, construções, voltando afinal pelo mesmo caminho para verificação de tuas possibilidades de conservação de detalhes e de orientação por indícios.

A amplitude do horizonte ou sua estreiteza podem criar-te no campo dificuldades a serem vencidas pelo emprêgo de processos de pioneiros, bandeirantes e vaqueiros, deixando para a retaguarda sinais de pista, referências naturais e as próprias pegadas em determinados terrenos. Nos pontos em que a vista possa alcançar mais longe, o giro do horizonte te mostrará, nos pontos cardeais e colaterais, elevações naturais ou artificiais como marcos para tua orientação.

Como Escoteiro podes empregar outros meios de orientação, utilizando a bússola e a carta, observando o movimento dos astros, a direção do vento, indícios deixados por animais ou o tempo. Além disso, perdido o rumo, podes encontrá-lo novamente, retornando até certa distância, onde acharás tuas pegadas; ou, não o conseguindo, fixar um ponto bem definido e andar em tôrno, descrevendo círculos concêntricos, de raios cada vez maiores, até que te aches em local antes percorrido.

O mêdo e a imaginação se congregam às vêzes para indicação de um caminho errado. É necessário que, com calma, análises a situação: De onde vim? Para onde vou? — Esta atitude dar-te-á imediatamente a lembrança dos pontos cardeais, os quais podem ser encontrados por diversos processos.

Nas montanhas e vales as cristas estendem-se geralmente em determinado sentido. Recordando-se da direção da marcha no ponto de partida, fácil será a escôlha de um sinal de referência indicativo do rumo a seguir.

B — P. aponta algumas regras que não devem ser olvidadas: 1ª — Não iniciar a marcha sem verificar a posição dos astros, a direção do vento, o rumo indicado pela bússola, a hora marcada no relógio;

2ª — Escolher pontos de referência sucessivos, nítidos e distantes, guiando-se por êles e, uma vez ultrapassados, observá-los para a retaguarda, como marcos para a volta ou balizamento do rumo; 3ª — Assinalar os terrenos difíceis com sinais de pista; 4ª — Se perder o caminho, não perder a cabeça, mas, ao contrário, retornar até um ponto antes conhecido, de onde possa orientar-se novamente; 5ª — Manter-se calmo e aguçar todos os sentidos, até que o instinto de orientação, comum a todos os animais, seja despertado e resolva a situação; 6ª — Fazer de um ponto elevado o giro do horizonte, para encontrar elevações já vistas, relacionando-as com os pontos da rosa dos ventos; 7ª — Deixar nos pontos de onde se deslocar nítidos sinais de pista; 8ª — Se não excursiona só, emitir de momento a momento silvos de apito ou chamados com palavras ou gritos da Patrulha, acender em pontos isolados e convenientes fogueiras de sinalização; 9ª — Finalmente não se afobar, procurar convencer-se de que achará o caminho ou que os companheiros aparecerão.

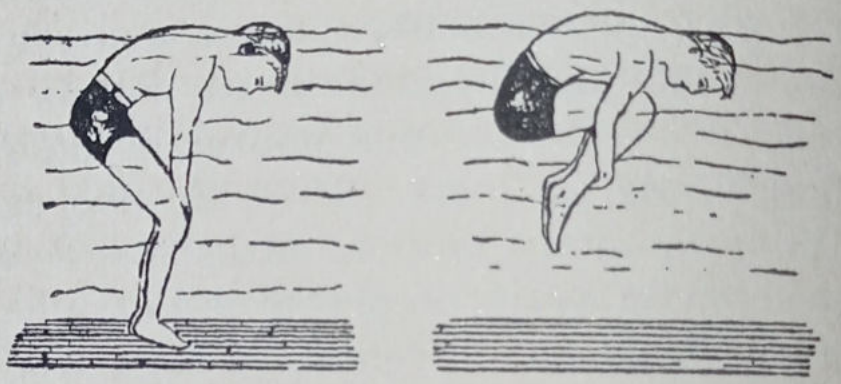
Contudo, como ainda diria B-P., é preferível não te perderes, mas antes te adestrares devidamente e te conservares "Sempre Alerta", para não te desorientares em terreno algum.

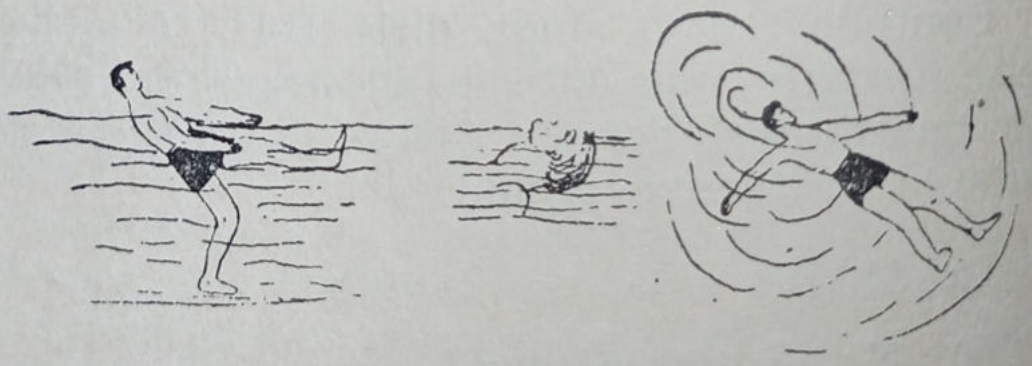
DO MAR

a) Nadar 100 metros.

Como te foi dito na parte de Noviço, é necessidade fundamental do Escoteiro do Mar saber nadar. Certamente que a prática continuada, tanto em água doce como em água salgada, tranqüila ou em movimento, é indispensável. Se para o Noviço foi exigido nadar 50 metros, o dôbro é pedido ao Escoteiro de

2ª Classe. Assim sendo, não te serão dadas instruções especiais neste manual. Todavia convém recordar as recomendações do Velho Lôbo: 1) respirar pela bôca fora d'água e pelo nariz dentro d'água; 2) fazer o corpo flutuar segurando os joelhos com as mãos; 3) ficar na água com o corpo totalmente na horizontal; 4) fazer movimentos com os braços, respirando como foi indicado; 5) fazer movimentos com as pernas e com os pés; 6) combinar os movimentos de braços, pernas e respiração.





b) Saber remar, prumar e amarrar uma embarcação miúda.

1) O primeiro dever do Escoteiro do Mar é saber distinguir os diversos tipos de embarcação com que possa vir a lidar, assim como suas partes e divisões.

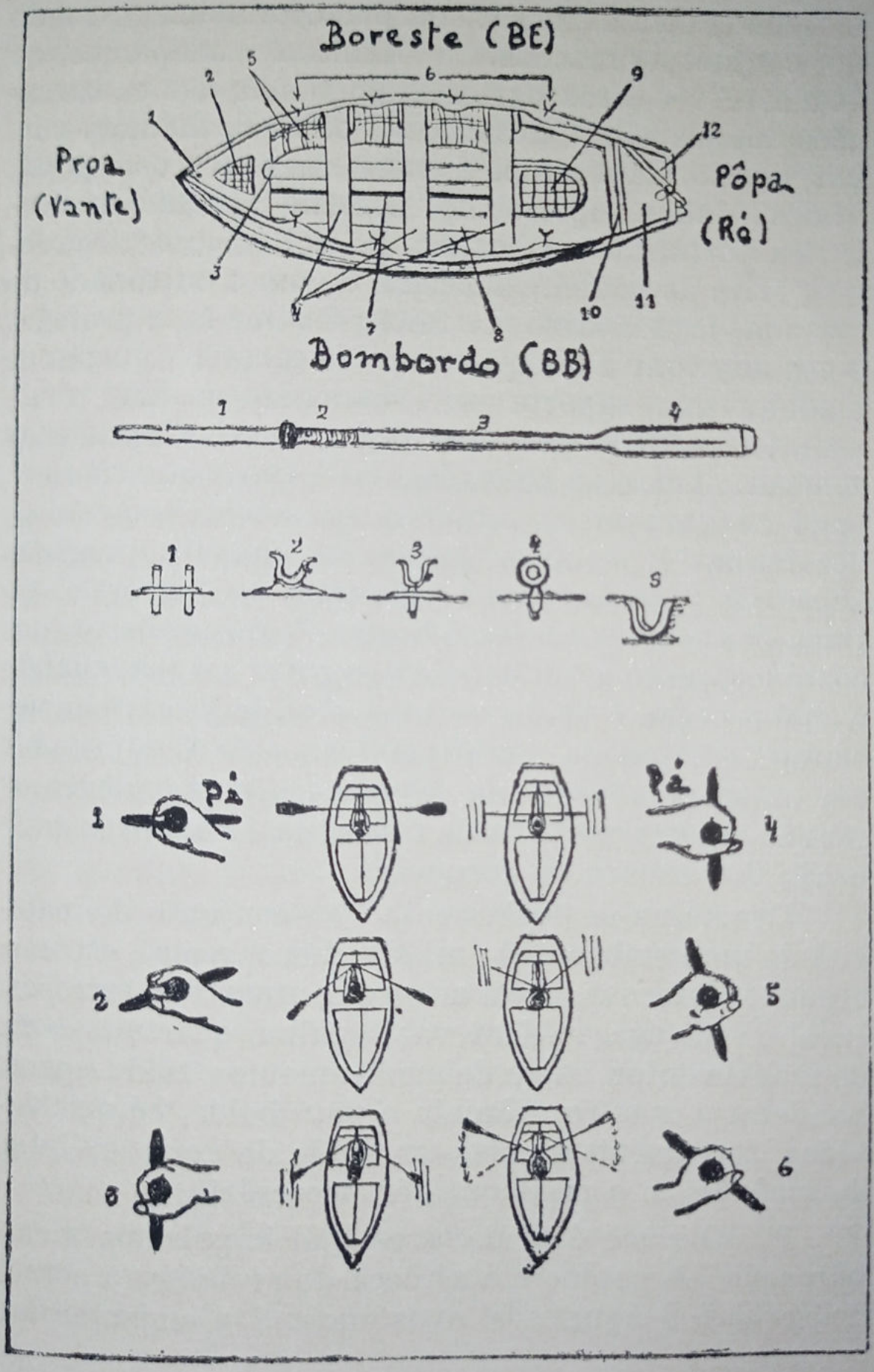
O têrmo genérico para todo flutuante destinado a navegar é "embarcação". As de grande porte chamam-se "navios", as pequenas são conhecidas por "embarcações miúdas". Estas podem mover-se a remo, a vela ou a motor, sendo hoje raras as movidas a vapor. As espécies são várias, diversificadas pelo sistema de fabricação, pelo fim a que se destinam, pelas condições do meio aquático, pelas dimensões e pela forma da estrutura.

As embarcações a motor são denominadas "lanchas"; as a remo ou a vela são conhecidas pelo feitio do casco ou pela armação das velas. O "escaler" tem a proa fina e a pôpa cortada; a "baleeira" tem a pôpa igual à proa, fina e alta; a "canoa" é um tipo de escaler esguio; o "bote" é um escaler pequeno; a "chalana" tem o fundo chato e a proa e a pôpa arredondadas ou cortaads; a "balsa" é um flutuante de madeira, cortiça ou borracha; a "jangada" é feita com paus ou pranchas ligados; o "salva-vidas" é embarcação de ferro ou madeira, com dispositivos para não afundar e não perder a estabilidade.

As dimensões são tomadas: 1) pelo "comprimento", medido de pôpa à proa; 2) pela "bôca", de uma borda à outra; 3) pelo "pontal", da quilha ao plano das bordas; 4) pelo "calado", da quilha à linha d'água.

A nomenclatura de uma embarcação miúda pode ser resumida nas seguintes, estando a numeração em correspondência com a ilustração: 1 — "olhal da proa", anel com haste fixada firmemente na proa para suportar as amarras, chamando-se "arganéu" se contém uma argola; 2 — "castelo", pequeno estrado de madeira para apoio dos tripulantes nas manobras de atracar e desatracar; 3 — "carlinga",

peça de madeira ou de metal prêsa à quilha, com uma abertura quadrada para encaixar o pé do mastro; 4 — "bancadas" pranchas de madeira assentadas sôbre os dormentes ou mantidas por cantoneiras, para os remadores e passageiros se assentarem; 5 — "cavernas", peças curvas de madeira ou de ferro, prêsas à quilha e que dão forma à embarcação, nelas se ajustando as tábuas ou chapas do fundo e do costado; 6 — "forquetas", peças de ferro ou de metal em forma de Y ou de ferradura, cujo pino se introduz nas toleteiras e nas quais trabalha o remo; 7 — "sobrequilha", peça que protege a parte superior da quilha e onde se ajustam as carlingas; 8 — "escoas", tábuas resistentes pregadas sôbre as cavernas e que servem de piso ao pessoal; 9 — "paneiro", espaço situado à ré da embarcação, com bancadas em redor para passageiros, e um estrado em forma de xadrez, para assento dos pés; 10 — "guarda-patrão", encôsto da bancada do patrão, onde geralmente está inscrito o nome da embarcação ou o daquela a que a mesma pertence; 11 — "casa do cão", compartimento à pôpa, destinado à guarda de material e de mantimentos; 12 — "cana do leme" ou timão, peça utilizada pelo patrão ou timoneiro para manejar o leme, às vêzes substituído por um braço em meia-lua ou em forma de canga, em cujas extremidades são fixados os gualdropes ou cabos destinados à manobra do leme. Na ilustração ainda vemos a "proa", parte dianteira do barco, ou de vante, com a "roda de proa" e as "bochechas"; a "pôpa", ou parte traseira do barco, ou de ré, com as "alhetas", o "cadaste" e o "painel" ou "espelho de pôpa"; "boreste" (BE), lado direito da embarcação para quem olha da pôpa para a proa; "bombordo" (BB), lado esquerdo da embarcação;


Boreste (BE)
Proa (Vante)
Pôpa (Ré)
Bombordo (BB)
Pá
Pá

o "leme", com a "porta" ou plano principal, girando no conjunto "machos" e "fêmeas", adaptados ao "cadaste". Outras partes importantes das embarcações miúdas são: "alcatrates", peças de madeira curvas, que formam o tôpo das cavernas de proa à pôpa; "falca", tábua superior do "costado", prêsa aos alcatrates formando as bordas da embarcação; "verdugo", frizo de madeira boleada, de um e outro lado do costado, logo abaixo da falca, destinado a proteger o costado contra choques; "pé-de-carneiro", haste de madeira que suporta uma bancada ou um "vau", assente no fundo da embarcação; "coxias", pranchas colocadas entre as bancadas, com furos ou "enoras", onde se gurnem os mastros ao serem amarrados; "castanhas", pequenas peças de madeira pregadas sôbre as "escoas" para agüentar as "escoras" ou finca-pés dos remadores; "boeiras", furos abertos nos costados, junto à quilha, para esgotar a água, quando a embarcação é içada, retirados os bujões; "chumaceiras", chapas de metal em forma de U, ajustadas em entalhes abertos na falca e onde trabalham os remos; "toleteiras", furos feitos na falca, para colocação dos toletes ou forquetas.

Denomina-se "palamenta" ao conjunto de material de uma embarcação miúda: leme, remos, escoras, croques, defensas, boça, ancorote, amarreta, estropos, farol de navegação, lanterna, agulha, quartola, caixa de mantimentos, caixa de medicamentos, toldo e paus, bandeira e mastro, flâmula e pau, balde, bóia salva-vidas, ferramentas, caixa ou balde de areia, extintor de incêndio, e o mais que fôr necessário.

2) O remo é a alavanca que impulsiona a embarcação. A potência é a fôrça do remador, o ponto-de-apoio é a água e a resistência é a embarcação.

Para que a alavanca funcione bem são necessárias certas condições, as quais dizem respeito ao próprio remo, sua forma, material, dimensões, conservação; à capacidade do remador, que deve estar ajustada à prática e à técnica como outra alavanca de rendimento útil; ao sistema de resistência na borda da embarcação, possibilitando maior mobilidade ao remo, visto como o sistema de forquetas, toletes ou chumaceiras acompanham o deslocamento da embarcação; finalmente à firmeza da pá do remo na água, para que encontre o apoio necessário ao trabalho da alavanca.

O remo é parte integrante da pessoa do remador; por isso mesmo exige cuidados e compreensão. Guardado em nível ou na vertical, deve estar em situação de conservar-se reto e ser fàcilmente apanhado pela haste e não pelas extremidades. A madeira de que é feito deve ser leve, rija e resistente à flexão. O comprimento é regulado pelo tamanho e tipo da embarcação. O de um escaler poderá medir duas vêzes o comprimento da bancada, ao passo que o de uma baleeira corresponderá a duas vêzes o comprimento da bancada mais a distância da forqueta à água. Em barcos do mesmo tamanho vemos que os remos dos de bancada simples são maiores que os dos de bancadas duplas. Remos longos ou curtos demais alteram consideràvelmente as condiçxes de alavancas a que se destinam, motivo pelo qual as medidas justas devem ser observadas.

Notamos no remo as seguintes partes: 1 — o punho, mantido sempre liso e macio; 2 — a chumaceira, protetor de couro de 20 a 25 centímetros, pregado na parte em que o remo se articula com a forqueta, provida ainda de um anel de couro ou de

cabo para evitar o deslize para a água; 3) a haste ou braço, inteiriça ou ôca, mas resistente; 4 — a pá, reta ou curva, mas de largura aproximada de 16 centímetros, pois mais estreita não dá apoio e larga demais cansa o remador.

A forqueta enquadra-se no sistema da resistência representado pela embarcação. Não deve causar qualquer entrave ao movimento do remo, mas apresentar condições de rotação ou extensão correspondentes à remada. Há embarcações que possuem apenas um tolete para apoio do remo, havendo então necessidade de uma volta de cabo para manter o remo em posição. Na ilustração vemos alguns tipos usados, como o nº 1, formado de dois toletes, 2, 3 e 4, em forma de U, Y ou anel, ajustadas na toleteira aberta no bordo; e 5, entalhada na falca, revestida de metal, denominada chumaceira.

Remar é a arte de tirar proveito do remo como alavanca para dar seguimento à embarcação. O corpo do remador, com os braços, punhos, tronco e pernas entram na componente mediante a inteligência e a prática, individualmente ou em equipe, sob as vistas do patrão.

Alguns conselhos são úteis. Senta-te em posição correta na bancada, com os pés bem ajustados nas escoras, de modo que as pernas sirvam de bom ponto de apoio aos movimentos do tronco. Segura o remo com firmeza, palmas voltadas para baixo, com os punhos na distância em que os polegares possam tocar-se, mas voltando a abarcar o remo por baixo. Antes de começar a remada mantém a pá do remo bem nivelada, paralela à superfície da água, para não oferecer resistência ao vento. Iniciado o movimento da remada a pá vai mudando de posição pela torção

do punho, de modo que, ao cair levemente na água, esteja quase perpendicular à superfície desta, aí penetrando sem esfôrço. Na ilustração poderás observar as sucessivas posições do punho e da pá no desenvolvimento da remada, desde o nivelamento à posição vertical, do comêço à recuperação da remada. Para retirar o remo da água basta baixar o punho no movimento para recomeçar a remada. Do pêso do próprio corpo e da cadência regular de sua oscilação para a frente e para trás, é que poderá advir o bom emprêgo do remo e o maior rendimento da remada.

Não deves mergulhar a pá profundamente na água, mas apenas o bastante para firmares com segurança o ponto de apoio da alavanca. Conserva teus punhos firmes, movendo-os naturalmente na seqüência da remada para que a pá não fique nivelada na água e tenhas que "apanhar caranguejo" e tomar um violento tranco. Não desças os punhos entre os joelhos, pois a pá vai muito ao alto e acaba descendo profundamente na água, prejudicando o movimento. Os punhos devem operar para a frente e para trás, como se estivessem num trilho, sempre à mesma altura, em ritmo firme e constante. Outro êrro é "enforcar o remo", ou seja atrasar a recuperação da remada, ficando o remo prêso à água pelo seguimento da embarcação, mas safando-se fàcilmente por simples torção do punho.

As ordens ou vozes de comando aos remadores são em geral as seguintes:

GUARNECER BANCADAS! — sentando-se cada remador em seu lugar, correspondente ao seu número e ao seu remo.

REMOS PRONTOS! — ficando os remos em condições de ser tirados das bancadas.

ARMA REMOS! — saindo os remos das bancadas uniformemente, em forma de leque, ocupando as forquetas e descansando na borda.

CRUZA REMOS! — quando caem juntamente nas chumaceiras.

AVANTE! — são levados à prôa.

LARGA! — inicia-se a remada no ritmo da voga.

ARVORA! — é concluída a remada e os remos são nivelados.

CIA! — é a remada ao contrário, passando a embarcação a cair à ré.

REMOS NÁGUA! — descem as pás levemente para a água, ficando perpendicularmente à sua superfície.

ESCORA! — passam os remos a funcionar como freio, detendo a embarcação.

CUNHA REMOS! — é a freiada violenta, com os remos bem mergulhados na água.

SAFA REMOS! — os remos são retirados da água.

CRUZA SÔBRE A BORDA! — são os remos levados ao longo das bordas da embarcação.

REMOS AO ALTO! — são colocados na vertical, com os punhos no fundo da embarcação, as pás alinhadas e paralelas, em sentido longitudinal, para evitar os efeitos do vento.

LEVA REMOS! — os remos são retirados das forquetas e colocados nas bancadas.

PUNHOS À CAVERNA! — os punhos são levados para baixo, junto à quilha, com as pás na vertical, para descanso da guarnição ou aproveitamento das poupadas do vento.

3) Prumar ou sondar é verificar a profundidade da água em que a embarcação flutua. As sondagens podem ser feitas com prumo de mão, máquina de sondar ou de prumar e sonda sonora ou ecobatímetro.

Geralmente o Escoteiro do Mar usa o prumo de mão. Consta de um pêso de chumbo, denominado "chumbada", de 3 a 6 quilos, amarrado à extremidade de uma linha graduada, cujas marcações, em metros, são indicadas por tiras de filele, pedaços de merlin com nós, tiras de couro, assim especificadas: 10 m — filele branco; 20 m — filele vermelho; 30 m — filele azul; 2, 12 e 22 metros — pedaços de merlin com um nó; 4, 14 e 24 metros — pedaços de merlin com dois nós; 6, 16 e 26 metros — pedaços de merlin com três nós; 8, 18 e 28 metros — pedaços de merlin com 4 nós; os números ímpares — com tiras de couro.

A chumbada é lançada para avante, fazendo-se a leitura, quando a embarcação passar pelo local da imersão da chumbada e a linha estiver na vertical. O prumador lança o prumo da prôa, amarrando o chicote livre da linha no olhal ou em outro ponto fixo, e vai colhendo a linha logo que sente ter a chummada tocado ao fundo. Feita a leitura, é esta anunciada ao patrão. O lançamento deve ser feito com muito cuidado e boa técnica, a fim de evitar acidentes e obter melhores resultados.

A chumbada tem na extremidade inferior uma chanfradura, na qual é colocada cêra ou sabão, a fim de conseguir indicação da espécie de sedimento existente no fundo.

O prumo é também usado para verificar o deslocamento de um barco fundeado. A chumbada é descida lentamente, até tocar o fundo, verificando o prumador a direção em que a linha vai pouco a pouco se inclinando.

4) Para fundear deves inicialmente conhecer a profundidade da água e a natureza do fundo. Os tempos da operação são os seguintes: primeiro dá a embarcaçãoseguimento para a ré; às vozes — "Ferro pronto para largar" e "largar o ferro" — lança o ferro de modo que seja arrastado até unhar; depois deixa correr a amarra até que tenha fora um comprimento três vêzes a profundidade medida.

As embarcações miúdas costumam usar para fundear um ancorote, ou âncora pequena, uma poita, ou bloco de ferro, pedra ou cimento, ou então uma fateixa, que é um ancorote com mais de dois braços e sem cêpo.

O movimento da embarcação para ré arrasta o ancorote ou fateixa e êste unha, se o fundo é de lama, areia ou de cascalho. Se é de pedra não permite o uso de ferro, pois não unha e pode perder-se.

A amarra é geralmente constituída de elos de ferro, mas as embarcações pequenas empregam cabos por serem de mais fácil manêjo.

Numa praia de fraca arrebentação as embarcações miúdas, como uma canoa, ficam amarradas de pôpa e prôa. O trabalho é realizado com a prôa voltada para o mar, para que a embarcação monte nas ondas sem alagar. O ferro é lançado fora da arrebentação dando-se caimento à embarcação com os remos agüentando para que não atravesse. A amarra vai sendo "solecada" até que o ponto em que a guarnição possa saltar em terra e aí fixar o cabo de pôpa.

Se a arrebentação é forte, a embarcação não pode ficar fundeada, mas posta em terra, o que exige muita habilidade do patrão e da guarnição. A aproximação da praia é feita pela pôpa, descaindo com os remos ciando. O govêrno é mantido à altura de uma onda por um seguimento avante, ciando-se novamente à passagem desta. Logo que a guarnição possa

saltar, é a embarcação guiada a braço até o ponto em que fique em segurança.

c) Conhecer os sinais de socorro no mar.

1 — Sinais de dia: tiros de canhão ou sinais explosivos com intervalos de um minuto; içar o sinal de socorro do Código Internacional de Sinais (letras N e C); uma bandeira quadrada qualquer, tendo abaixo ou acima um balão ou uma bola de pano; sons seguidos de apito, sereia ou buzina; içar o SOS do Código Internacional de Sinais.

2 — Sinais de noite: tiros ou sinais explosivos como de dia; fogueiras com a queima de alcatrão ou óleo; foguetes ou bombas com estrêlas de qualquer côr em curtos intervalos de tempo; apitos ou sons de sereia ou buzina continuados; sinais luminosos ou de rádio com o sinal SOS.

DO AR

Já dispões de um manual sôbre Modalidades do Ar, cuidadosamente preparado pelo chefe Guy E. Burrowes, Comissário Nacional de Escoteiros do Ar. Contudo devo, como nas Provas de Noviço, deixar aqui algumas indicações para tua orientação.

a) Construir um modêlo simples, planador, que vôe no mínimo 20 segundos.

Se não tens experiência deves ater-te ao indicado na regra, isto é, construção de um modêlo simples. Há plantas de planadores, em tamanho normal, de tipo "Dumbo" e "Argos", vendidos por casas especializadas. Devem constituir a base de teu trabalho. Material adequado, indicado pelo modêlo ou semelhante — madeira, cola, papel de sêda — possibilita a execução do trabalho e a realização da prova. A ferramenta é constituída de canivete afiado, alfinêtes, prancheta de serviço, capaz de conter a planta.

A montagem inicia-se pela fuselagem, recurvadas as lâminas de balsa em banho a vapor e fixadas na planta com alfinêtes. Os espaçadores são colocados com pingos de cola. Os lados da fuselagem são ligados ao nariz. Quando a fuselagem estiver bem sêca, retirados os alfinêtes, reforça o conjunto com um pouco de cola. O preparo das asas e do leme é feito à parte, de acôrdo com a planta, sendo a seguir ligadas à fuselagem, nos ângulos e posições certas. Com um bom alicate e arame de aço, solda e muita atenção, poderás ajustar o trem de pouso, sem necessidade de cola. Depois terás que cobrir tudo com papel e pintar com "Dope".

Antes do vôo verifica se nenhuma parte está envergada, especialmente as asas, se o ângulo de incidência das asas e do leme estão perfeitos, se o equilíbrio do modêlo está certo, se o deslocamento no vôo é regular, corrigindo antes da prova todos os defeitos. O lançamento será feito de uma elevação ou com o auxílio de um cordel, mas de modo que o planador se mantenha no ar por si, durante o tempo exigido.

b) Reconhecer os aviões mais usados no momento, no solo, voando, ou quando mostrados em silhuetas ou fotografias.

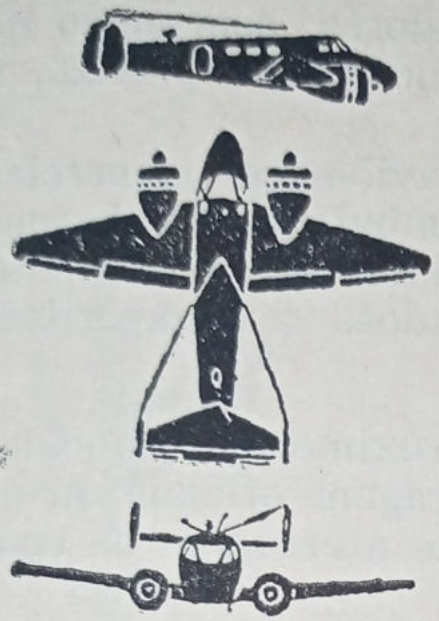
A identificação de aviões é feita pela observação das Asas, dos Motores, da Fuselagem, da Cauda e de outras partes características, palavras que nos dão a sigla AMFCO.

Em relação às Asas temos os aparelhos biplanos e os monoplanos, sendo êstes os comuns.

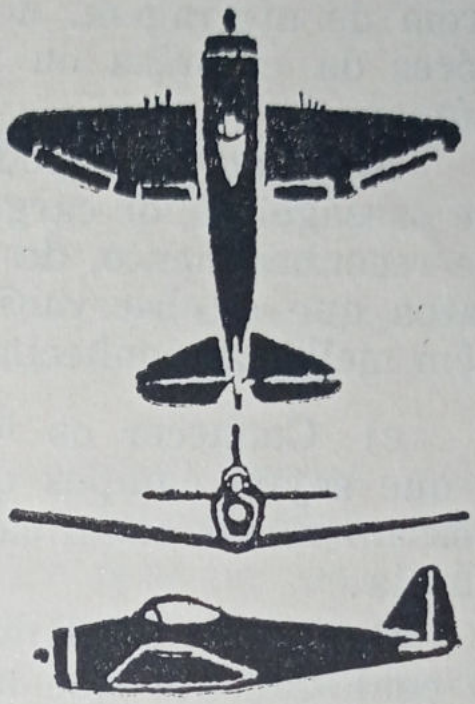
Quanto aos Motores levarás em conta seu número: um, dois, quatro, ou de três, hoje raros, os a turbinas ou turbo-hélice.

A Fuselagem pode ser curta ou alongada, delgada ou bojuda.

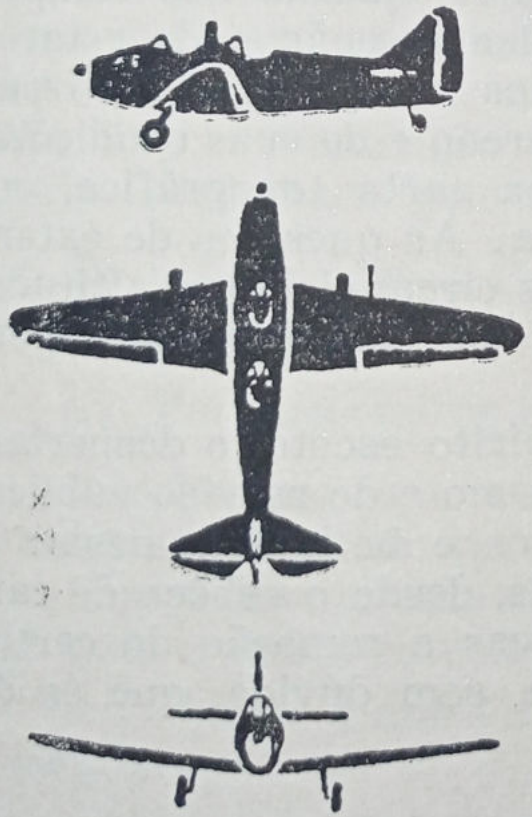
BEECH C-45
Transporte

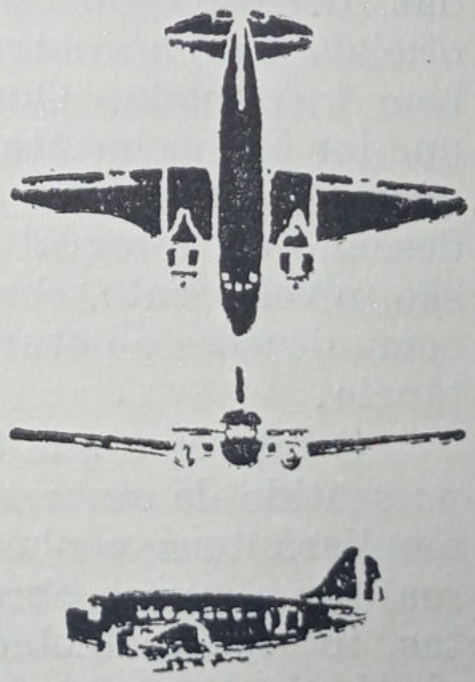


THUNDERBOLT P-47



FAIRCHILD PT-19
Treinamento





CURTISS COMANDER
C-45 Transporte

A Cauda se apresenta ora simples, ora dupla, ora diédrica.

Outras indicações encontram-se na cabine, no trem de aterragem, nos radiadores, bem como nas côres da emprêsa ou nacionalidade, no prefixo, no número.

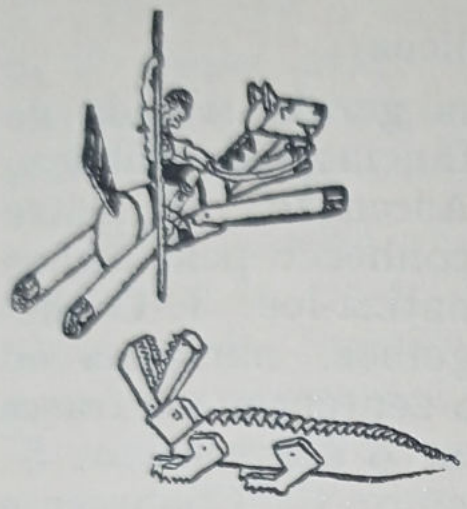
Além do mais podem os aviões ser comerciais, de passageiros, de carga, de combate, de bombardeio, de reconhecimento, de salvamento, ou ainda mistos, fatos que a observação cuidadosa e a experiência vêm melhorar conhecimentos.

c) Conhecer os locais próximos à sua cidade e que sejam campos de aterragem oficiais ou que possam servir como campos de aterragem de emergência.

O objetivo fundamental do Escoteiro é SERVIR. O conhecimento que a regra exige importa, sobretudo, que estejas bem informado para atenderes a casos de emergência e a prestar informações adequadas, por sinais ou pelo rádio. Quanto aos campos oficiais não há outro problema senão o de estares bem informado. Quanto aos de emergência, terás que ter conhecimento do terreno e de suas condições, quer no local, quer em boa carta topográfica, em desenho ou fotografia aérea. As questões de extensão, nivelamento, obstáculos circunvizinhos, altitude, comunicações e natureza do solo, são de suma importância.

O interêsse que teu espírito escoteiro despertar, no sentido do amor ao próximo e do serviço público, ampliará teus conhecimentos e te levará mesmo a realizar algumas obras úteis, desde o esbôço de cartas, indicações meteorológicas e remoção de certos obstáculos, o que mostrará, sem dúvida, que és de fato um Escoteiro do Ar.

9) RELIGIÃO



Prestar as provas de seu credo religioso de acôrdo com a alínea *d* da Regra 3-2 do P.O.R.

As normas fixadas pelo P.O.R. determinam que todo Escoteiro deve ter uma Religião e seguir fielmente os seus preceitos. Nos grupos de denominação religiosa os escoteiros prestarão as porvas estabelecidas pelo Assistente Nacional Religioso do respectivo credo, como condição indispensável à promoção de classe. Nos demais grupos o contrôle dessas provas será feito com a cooperação dos ministros religiosos da igreja freqüentada pelo escoteiro.

De acôrdo com o P.O.R. são as seguintes as provas fixadas para os escoteiros de 2ª classe:

a) Para escoteiros católicos:

1 — Possuir uma tradução aprovada dos quatro Evangelhos. Mostrar que sabe usá-los e contar algum fato importante da vida de Nosso Senhor Jesus Cristo que mais o tenha entusiasmado.

2 — Saber o que é Liturgia e descrever o Ano Litúrgico.

3 — Explicar o valor dos sacramentos do Batismo e da Confirmação.

4 — Saber de cór os mandamentos da Lei de Deus e os da Igreja.

5 — Dar mostras de seus conhecimentos a respeito de Nossa Senhora e sua devoção, principalmente a recitação do têrço. (Ver a Grande Pista).

b) Para escoteiros evangélicos:

1. Saber contar, em linhas gerais, a vida de Nosso Senhor (Nascimento e Infância; Vida Pública; Paixão; Morte; Ressurreição e Ascenção). 2. Entre os milagres de Nosso Senhor conhecer pelo menos cinco, sabendo narrá-los ou dramatizá-los. 3. Conhecer cinco parábolas dos Evangelhos, narrá-las ou dramatizá-las. 4. Conhecer cinco sentenças ou frases de Nosso Senhor e saber explicar o seu sentido. 5. Conhecer o significado do Batismo. 6. Conhecer o significado da Comunhão.

c) Para escoteiros israelitas.

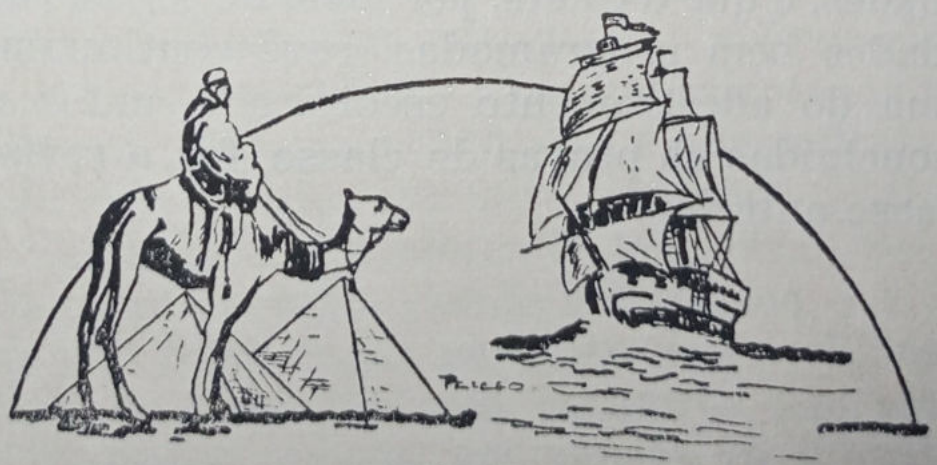
1. Saber o que é exigido do Noviço. 2. Dar um resumo da história bíblica. 3. Relatar os principais vultos e acontecimentos da época compreendida entre Yehuda Macabi e Bar-Kokhba. 4. Relatar os meses e as festas do Ano Judáico. 5. Interpretar os Dez Mandamentos, e o trecho "Kedoshim" (Lev. 19, I-18). 6. Definir como no Estado de Israel se concretizam os ensinamentos da religião judáica. 7. Cantar seis canções hebráicas, incluindo o "Shir Hasmalot" e duas outras de uso sinagogal. 8. Ler e escrever quarenta palavras hebráicas. 9. Orientar-se no Sidur e no Makhsor, os dois livros básicos do culto judáico.

ORAÇÃO — Senhor, dai pão aos que têm fome de pão e dai fome de Vós aos que têm pão.

10) ESTÁGIO

Para que o escoteiro possa receber o distintivo de 2ª classe, exige o P.O.R. que tenha três meses como escoteiro e que haja participado de três atividades de campo ou mar.

Êsse estágio representa um bom período para avaliação da capacidade e do espírito escoteiro do rapaz. Pela freqüência interessada às reuniões de sede, pela cooperação nas atividades da Patrulha e ainda pela participação em atividades de campo, poderá o Chefe certificar-se de que há na tropa um rapaz digno da vida escoteira, ou, ao contrário, protelar por mais tempo a conclusão das provas, ajudando melhor ajustamento do candidato à 2ª classe às condições do Escotismo, em que o merecimento vale bem mais que a antigüidade.



11) REVISÃO

Deverá o Escoteiro demonstrar que continua tendo os conhecimentos de Noviço. Esta prova é a penúltima a ser verificada pelo Chefe, quando o rapaz já tiver vencido as dez provas anteriores.

Não te esqueças que a formação escoteira é baseada num sistema progressivo, não apenas no sentido da aquisição de classes e especialidades, mas especialmente na fixação de bases sólidas de conhecimentos e experiências, destinados à execução de programas e participação na vida da Patrulha, do Grupo e da Fraternidade Mundial. Se te limitares a fazer mecânicamente as provas, abandonando-as logo que terminadas, estarás destruindo os alicerces em que se assenta todo o Movimento Escoteiro.

Para que te mantenhas "Sempre Alerta" nas atividades, é que o Chefe, por meio de jogos, reuniões, atividades bem programadas, revê contìnuamente o sistema do adestramento escoteiro e, antes de dar por concluídas as provas de classe, faz a revisão das da classe anterior.

12) LEI E PROMESSA

Antes de conceder a 2ª classe, o Chefe Escoteiro e a Côrte de Honra verificarão se o rapaz compreende e cumpre a Promessa e a Lei Escoteira, de acôrdo com a sua idade e desenvolvimento, se é um bom membro de sua Patrulha e se no seu espírito escoteiro já é realmente um escoteiro de 2ª classe. Esta prova é a última a ser tomada.

O Escotismo é uma organização educativa, que coloca o rapaz em situação total de vida, não apenas individualmente por seu crescimento físico, moral e intelectual, como em relação ao meio social que lhe é peculiar no Grupo, ou seja a Patrulha. É nos dois sentidos, na pessoa do escoteiro e em sua ação no seio da Patrulha, que as observações são feitas, de um lado pelo Chefe, do outro pela Côrte de Honra, constituída dos Monitores.

Convém, portanto, que te compenetres das grandes regras do bom jôgo escoetiro — a Promessa e a Lei — porque em relação ao cumprimento de uma e de outra, em tôdas as atividades, é que poderás mostrar que tens espírito escoteiro, cuidando de ti e servindo aos demais, fortalecendo teu corpo, tua inteligência e teu coração, dando à Patrulha e à Tropa tudo de que fores capaz para seu desenvolvimento e realização de seus objetivos. Se agires com personalismo, pensando apenas em vencer as dificuldades das provas, poderás obter aprovação de teu Chefe;

mas se te descuidares de tuas obrigações para com a Patrulha, encontrarás na Côrte de Honra aquêles que vêm observando tuas atividades no cumprimento dos artigos da Promessa e da lei e que se relacionam com o próximo, a Boa Ação, deveres para com Deus e a Pátria, para com os superiores e os subordinados. Os princípios escoteiros podem ser resumidos em quatro idéias de valor absoluto, de grande fôrça e ação em nosso espírito — Honestidade, Pureza, Altruísmo e Amor.

Lembra-te de que és escoteiro e que, como tal, em tôdas as horas e em tôdas as ações, terás como norma de conduta os preceitos da Promessa e da lei, não guardadas apenas na memória, mas bem vivas em teu coração.

A ETAPA QUE TE ESPERA

B.-P. disse: "Nenhum escoteiro desejará ficar por mais tempo que o necessário na 2ª classe, e assim procurará atingir a 1ª classe logo que possa". E certa vez chamou os escoteiros de 2ª classe de "meio escoteiro", não com o fim de desmerecer a 2ª classe, mas sòmente para concitar os rapazes à conquista das provas de 1ª classe.

É esta a etapa que te espera, tal uma corrida de obstáculos. Deixamos aqui nossos votos por tua grande vitória.

ESCOTEIRO SÊNIOR DE 2ª CLASSE

O Escoteiro Sênior procedente da Tropa de Escoteiros conserva o distintivo de classe já conquistado, os de especialidades, o cordão de eficiência, substituindo-os pelos do nôvo ramo à medida que completa as provas. Se já houver passado em algumas provas de 2ª classe, poderá concluir em sessenta dias as provas; se não o conseguir, recomeçará o adestramento, sujeitando-se ao seguinte:

1. *Escotismo* — Ter um conhecimento satisfatório da vida e trabalhos de B.-P. e das linhas gerais da história do Movimento Escoteiro.

2. *Saúde* — Saber explicar a importância de tomar cuidado com seu corpo, especialmente com referência à limpeza, ar puro, exercícios e repouso. Explanar quais os principais perigos que ameaçam a boa saúde de um rapaz e como evitá-los. Compreender a importância da moderação de tôdas as cousas. Ter uma noção correta sôbre as funções do corpo humano e saber como prestar socorros em casos de acidentes.

3. *Exploração* — Excursionar à pé ou remando em uma embarcação, acompanhado de outro escoteiro Sênior, numa distância de 12 quilômetros. Não é obrigatório acampar para passar a noite, mas deve obrigatòriamente carregar uma mochila por si mesmo arrumada, armar uma barraca, acender um fôgo e

cozinhar sôbre êle uma refeição completa para si e para o seu companheiro. Ao regressar deve fazer um relatório verbal para a Tropa Sênior ou para a Patrulha. O escoteiro Sênior que o acompanhou deve também fazer um relatório sôbre a eficiência escoteira de seu companheiro.

4. *Modalidades* — São idênticas às de escoteiro.

5. *Religião*:

a) Para católicos: 1. Entender e fazer uma boa explanação do sentido cristão do acampamento; 2. Explicar o paralelo existente entre a vida escoteira e a vida de Cristo; 3. Estar apto a dirigir a dialogação da missa no acampamento. (Ver os assuntos em A Grande Pista).

b) Para evangélicos: 1. Saber contar com os pormenores narrados na Bíblia a história do nascimento de Jesus; saber contar a história de José do Egito; conhecer a história do povo de Israel no Egito. 2. Conhecer todos os livros do Nôvo Testamento, na ordem em que estão colocados e citar seus respectivos autores; saber os nomes dos doze apóstolos de Jesus; saber manejar bem o Nôvo Testamento, de modo a poder encontrar imediatamente um texto indicado. 3. Apresentar provas da inscrição da Bíblia; conhecer o valor da morte vicária de Cristo; composição sôbre Porque guardamos o domingo.

c) Para israelitas: 1. Saber o que se exige para o Noviço. 2. Descrever de forma aprofundada os acontecimentos da época do segundo Templo. 3. Explicar trechos da Bíblia como: Amos 3,2; Hoshea 6,6; Mikha 6,8; Salmos 15; 23 e 121; Isaias, 2, 2-4, 11, 1-9; Amos 5, 21-25 e 9, 7. 4. Apontar as principais funções de uma congregação israelita. 5. Ministrar em casa a celebração do "shabat".

6. *Estágio* — Ter pelo menos um mês como escoteiro Sênior e ter passado pelo menos três noites de atividade ao ar livre em companhia de Escoteiros Sêniores, dormindo em barraca, choça, celeiro ou abrigo similar.

7. *Revisão* — Demonstrar que continua sabendo tôdas as provas de Noviço (que são as mesmas de escoteiro). Esta prova é a penúltima a ser tomada.

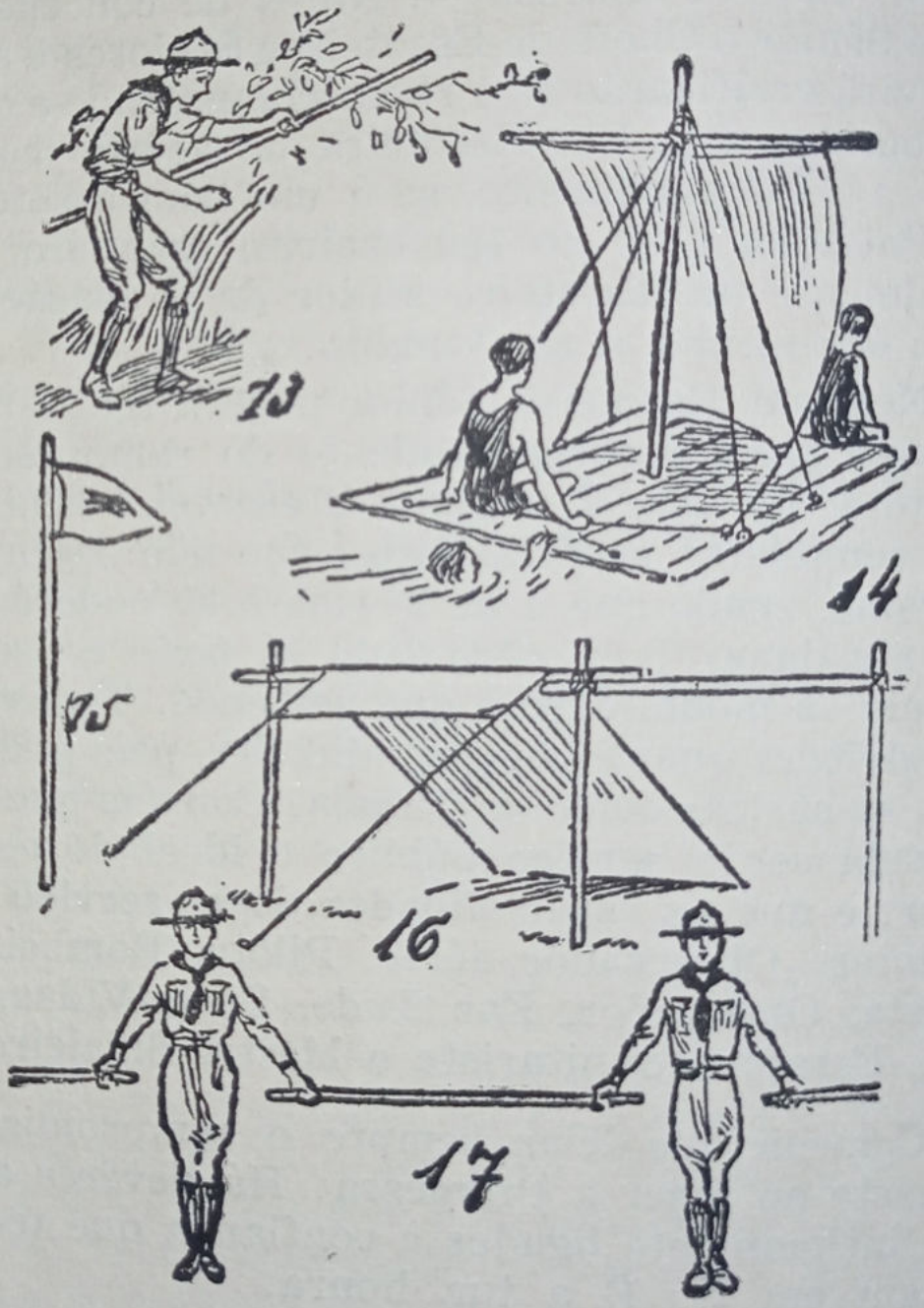
8. *Lei e Promessa* — Antes de conceder a 2ª classe Sênior o Chefe de Escoteiros Seniores e a Côrte de Honra verificarão se o rapaz compreende e cumpre a Promessa e a Lei Escoteira de acôrdo com sua idade e desenvolvimento, se é um bom escoteiro de sua Patrulha e se no seu espírito escoteiro, êle já é realmente um escoteiro sênior de 2ª classe. Esta prova é a última a ser tomada.

Nenhum Escoteiro Sênior poderá ignorar o que se exige para o correspondente do ramo escoteiro, quanto a noviço e 2ª classe. O escoteiro sênior não pode conquistar especialidades que não sejam as de seu ramo, sendo que o de 2ª classe só poderá conseguir até duas. Por outro lado só pode conseguir a insígnia da modalidade a que pertence. Todavia, não há restrições quanto a especialidades, pois pode obter tanto as básicas como as demais. Convém que tenhas em vista ser o serviço público o ideal do escoteiro sênior; e que as especialidades dêsse serviço são as seguintes: Observador aéreo, Pilôto, Bombeiro, Socorrista, Orientador, Faz Tudo, Salva-Vidas, Intérprete, Estafeta, Sanitarista e Mestre-Sinaleiro.

Convém que leias sempre o compromisso que assinaste ao fazer a Promessa. Há deveres ali contidos ìntimamente ligados à confiança que todos depositam em ti. É a tua honra.

Observação: Sênior (sê) no singular, Seniores (ó) no plural.

As especialidades de escoteiro sênior encontram-se detalhadamente no P.O.R. manual que deves possuir e consultar sempre, pois contém tudo quanto deves saber a respeito de princípios, organização e regras de nosso Movimento.



CAIO VIANA MARTINS



Filho de Raimundo da Silva Martins e Branca Viana Martins. Nascido a 13 de julho de 1923 em Belo Horizonte. Aluno da 4ª série do Ginásio "Afonso Arinos". Monitor da Patrulha do Lobo da Associação de Escoteiros "Afonso Arinos", tendo ingressado na Tropa a 10 de setembro de 1937. Um dos mais operosos rapazes do Grupo, de que era Intendente. Excursionava a São Paulo, com vinte e cinco companheiros do Grupo, quando na noite do dia 18 de dezembro de 1938 o Noturno da Central se chocou em João Aires, adiante de Barbacena, com um cargueiro. Pereceu mais de uma centena de passageiros, entre os quais o Escoteiro Gerson Issa Satuf e o Lobinho Hélius Marcus de Almeida Santos. Com outros

Escoteiros feridos foi transportado para Barbacena, onde recusou a maca, dizendo: "Um Escoteiro caminha com as próprias pernas". Veiu a falecer às 02,00 do dia 20, portando-se com raro estoicismo. Foi sepultado no mesmo dia em Belo Horizonte. O Estádio Municipal de Niterói chama-se "Caio Martins", em sua homenagem. Foi-lhe erguido um monumento em Juiz de Fora e muitas Tropas no Brasil receberam seu nome.

* * *

ESTOICISMO

Passou provàvelmente despercebida, nas notícias pormenorizadas sôbre a última catástrofe da Central, a serena coragem daquele pequeno Escoteiro, uma criança de treze anos, que, estando gravemente ferida, afastou os que o queriam levar em maca para o hospital, dizendo com um sorriso de homem forte: "Um Escoteiro caminha com as próprias pernas". E caminhou. E foi, mas foi para morrer, poucas horas depois, no leito em que o colocaram para uma tentativa de salvação. Êste menino de treze anos honrou o nome e deu um exemplo a todos os Escoteiros do país. E mostrou a muita gente grande que um Escoteiro sabe sorrir para a morte que o acompanha de perto.

Se um dia fôr erguido qualquer monumento ao "Escoteiro Desconhecido" a lembrança do estoicismo desta criança resumirá a bravura de uma geração de Escoteiros do Brasil.

Do "Correio da Manhã" do dia 21 de dezembro de 1938.

EDITÔRA ESCOTEIRA
da
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

Av. Rio Branco, 108 — Ed. Martinelli - 3º andar
Caixa Postal 1734 — Rio de Janeiro — Estado da Guanabara

PARA SER ESCOTEIRO DE 2ª CLASSE