

UM ESCUTA DE PRIMEIRA CLASSE

PRECISA de um uniforme de primeira classe. Todas as categorias, desde Pata-tenras a Caminheiros, devem ter boa apresentação, uniformes de boa qualidade e é precisamente isto que fornece o

**Depósito de Material
e Fardamentos**

Rua da Fé, 53-1.º — LISBOA-2

Rua das Flores, 107-1.º — PORTO

Avenida da Liberdade, 666-1.º E. — BRAGA



LIVRO DA PRIMEIRA CLASSE

EDIÇÕES FLOR DE LIS

PROGRESSO PESSOAL

Nome

Direcção

Grupo Patrulha

Provas de 1.ª Classe	Data da passagem	Rubrica do Chefe ou Examinador
1 — GENERALIDADES		
a) 2.ª classe
b) Organização Internacional.
c) Reuniões Internacionais
d) Organização do C. N. E.
2 — RELIGIÃO.
3 — SAÚDE		
a) Sinistros
b) Hemorragias
c) Fracturas
d) Natação (nadar 50 m.)
4 — OBSERVAÇÃO		
a) Pistas naturais.
b) Pegadas
c) Avaliações

PROGRESSO PESSOAL continua na página 3 da capa.

PROGRESSO PESSOAL

Provas	Data da passagem	Rubrica do Chefe ou Examinador
5 — PIONEIRISMO		
a) Nós e costuras
b) Utilizar o machado
6 — CAMPISMO		
a) 15 noites de campo.
b) Trabalho de campo.
7 — SINALAGEM
8 — SERVIÇO PÚBLICO		
a) Regras de trânsito
b) Desastres de trânsito
c) Sistema de comunicações
9 — EXPLORAÇÃO		
a) Carta topográfica
b) Orientação
c) Excursão e relatório

Insignia terminada em...../...../.....

Insignia concedida em...../...../.....

Certifico que o progresso acima indicado está exacto.

O Chefe do Grupo

O *Croquis* (fig. 30) não precisa de ser completo. Deve contudo ser possível seguir facilmente por ele o teu trajecto. Dá-lhe um título, marca o norte, etc., e uma escala aproximada. Não te esqueças de marcar no *croquis* o local onde acampaste. Não precisas de desenhar todo o *croquis* numa só folha. Pode ser feito em secções, contanto que marques a direcção e a escala em cada uma.

QUESTIONÁRIO

Eis uma série de perguntas com que te podes examinar:

- 1) Qual é o número das tuas pulsações por minuto?
- 2) Qual é a diferença entre uma artéria e uma veia?
- 3) Qual é o teu braço e o teu antebraço em primeiros socorros?
- 4) Como medes o rasto de um homem?
- 5) Em que consiste o «Método do Lenhador?»
- 6) Quantos passos dás em cem metros?
- 7) Que são costuras em cordas?
- 8) Para que serve o nó de sirga?
- 9) Dá três regras importantes sobre o uso do machado.
- 10) Ao cortares os ramos de uma árvore caída, por onde comesças?
- 11) Onde fica o Polo Magnético?
- 12) Que são curvas de nível?

LIVRO DA PRIMEIRA CLASSE



Publicação aprovada pela

**JUNTA CENTRAL DO
CORPO NACIONAL DE ESCUTAS**

EDIÇÕES FLOR DE LIS
CORPO NACIONAL DE ESCUTAS
Rua da Fé, 53-1.º — LISBOA

1.^a Publicação (1.000) — 1964

2.^a « (2.000) — 1967

3.^a « (4.000) — 1973

NOTA

Este livrinho não é um substituto da instrução prática, mas encerra notas e apontamentos de factos importantes.

É indispensável que o Escuta tenha à mão um exemplar do *Escutismo para Rapazes*.

Julho, 1978

COMPANHIA EDITORA DO MINHO
BARCELOS

acerca do relatório que deve conter um mapa esboço do teu trajecto.

O relatório não é um ensaio literário, mas uma relação em forma de carta, do que viste e fizeste. As instruções para a excursão podem exigir-te informações especiais; por exemplo acerca de árvores, ou encarregar-te de uma ou duas tarefas a fazer, por exemplo encontrar um sítio conveniente para um campo de patrulha e fazer um *croquis* do lugar ou fazer um modelo em gesso da pegada dum animal. Tudo isto deve formar parte especial do teu relatório.



FIG. 30

A primeira página do Relatório deve conter os seguintes dados:

De quem vem e a quem se dirige o relatório.
Assunto dele, isto é, excursão de primeira classe de tal para tal lugar.

Condições atmosféricas gerais.

Mapa que usaste.

Foste examinado sobre o uso da bússola nas provas de Segunda Classe. Isto é tão importante que também é uma prova de Primeira Classe. Agora tens de ser capaz em qualquer ocasião de te orientares sem bússola. É em parte uma questão de hábito. Por exemplo já sabes os pontos cardeais no teu quarto? A partir da tua casa sabes em que direcção fica a sede dos escutas? Outra prática útil é notar todos os dias a direcção do vento quando saís. Lembra-te de que o vento é indicado pela direcção donde sopra; assim um vento de sudoeste vem do sudoeste.

O «Escutismo para Rapazes» apresenta-te modos de encontrares o Norte sem bússola. Na página 62 está uma figura que mostra como isso se faz com o relógio. O sol está a sul ao meio-dia (à hora e meia oficial). Na página 63 está um diagrama da Ursa Maior, mostrando como ela indica a estrela polar. No hemisfério sul podes encontrar o sul pelo Cruzeiro do Sul.

c) *Fazer uma excursão de 24 horas só ou acompanhado percorrendo o mínimo de 20 quilómetros. No decorrer da excursão deverá preparar as refeições ao ar livre e pernoitar sob a tenda ou outro abrigo natural.*

Procurará além disso durante a excursão dar cumprimento aos trabalhos de observação e outros que lhe foram confiados. Após o regresso deverá apresentar um relatório pormenorizado da excursão, que será analisado pelo Chefe.

Aqui não há nada de novo para ti, visto que o cozinhar e acampar fazem parte do teu escutismo habitual; mas talvez seja útil incluir alguma coisa

LIVRO DA PRIMEIRA CLASSE

«Não há escuteiro que queira permanecer na segunda classe durante muito tempo e por isso tornar-te-ás escuteiro de primeira logo que possas». (B.-P., em «Escutismo para Rapazes», pág. 28).

1. GENERALIDADES

a) *Mostrar pela sua actuação no Grupo e na Patrulha que as provas de segunda classe lhe são familiares.*

Evidentemente que não pode ser Escuteiro de primeira classe quem não souber tudo o que um Escuteiro de segunda classe deve fazer.

b) *Conhecer os Organismos Dirigentes no plano internacional e saber, em linhas gerais, como funcionam e quais as suas atribuições.*

Com certeza que te não vão exigir um conhecimento profundo destes organismos, mas precisas de saber pelo menos quais são e o que fazem.

CONFERÊNCIA MUNDIAL — É a Assembleia Magna dos representantes do Escutismo de todos os países, à razão de seis membros por cada país. Reune-se normalmente de dois em dois anos, para tratar de problemas de interesse comum e nomeadamente deliberar sobre datas e locais de futuros «Jamboris», «Rover-Moots» e «Indabas». Compete-lhe também eleger os membros da Comissão Mundial.

COMISSÃO MUNDIAL — É a Comissão Executiva da Conferência Mundial e exerce os poderes desta nos intervalos das suas reuniões. É composta de doze membros de doze países diferentes, eleitos pelo prazo de seis anos, à razão de quatro em cada reunião bienal da Conferência. As suas funções prin-

cipais são apreciar os pedidos de admissão de novas associações escutistas e nomear o Secretário Geral do Bureau Mundial.

BUREAU (Secretariado) MUNDIAL — É o secretariado que executa as normas estabelecidas pela Conferência e pela Comissão. À sua frente está um Secretário Geral e os seus trabalhos são muito variados:

1. Está em contacto, por correspondência, com todos os Países membros, através dos respectivos Comissários Internacionais.
2. Reune e dá a conhecer todas as informações de interesse geral através de Relatórios e Inquéritos.
3. Colabora na criação de novas Associações Escutistas e na promoção de «Jamboris», «Rover-Moots» e «Indabas» e apoia os encontros nacionais.
4. Visita, por intermédio do seu Secretário Geral, os Países membros, para mais estreitar os laços da Fraternidade Escutista.
5. Colabora na promoção de Campos Escolas para a melhor formação escutista dos seus membros, especialmente Chefes e Guias de Patrulha.

Se quiseres saber mais sobre a Organização do Escutismo no plano internacional lê a «Flor de Lis» de Julho-Agosto de 1958, que traz um artigo interessante sobre o assunto.

c) *Saber o que são «Jamboris», «Rover-Moots» e «Indabas», quais os seus principais objectivos e a periodicidade da sua realização.*

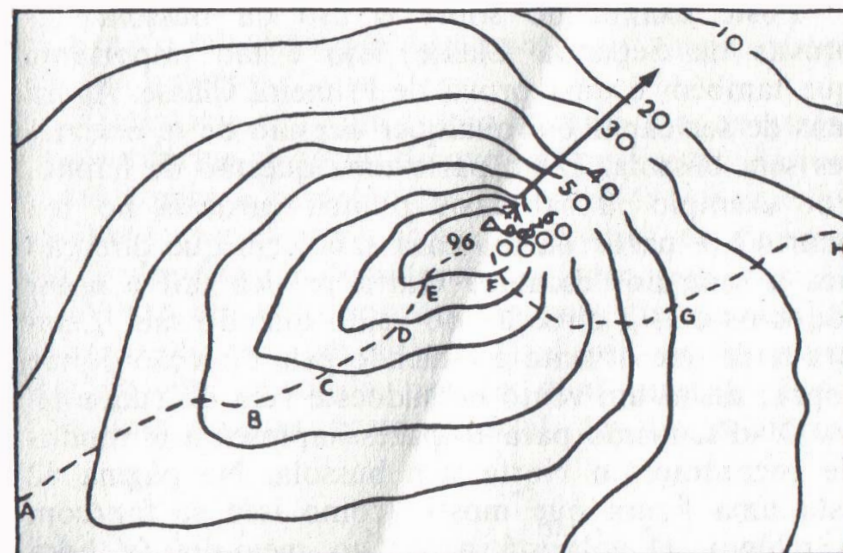


FIG. 29

ximas, o que mostra que a inclinação aumenta. Chegamos ao cimo. O caminho mais curto até aos 10 metros é a direcção da seta, mas como as linhas estão muito juntas, é evidente que é muito abrupto. Um caminho mais fácil é indicado pelo caminho de pé posto F G H. Se tens prática de escalar montes, verificarás que, por via de regra, as veredas seguem o caminho mais fácil; podem parecer um bocadinho mais longas, mas se te meteres por atalhos, depressa te darás conta de que as pessoas que trilharam esses caminhos sabiam o que faziam.

b) *Saber orientar-se pelo Sol com e sem auxílio do relógio e pela estrela polar (ou pelo cruzeiro do sul).*

na carta. Depois disso procura dar um passeio imaginário através desta; escolhe um ponto de partida e então, à medida que vais andando, pergunta a ti próprio que verias. E também após alguns quilómetros pergunta sempre: «Em que direcção vou?» Pode ser um exercício interessante para a patrulha.

Há outra coisa importante. Se estás a fazer os planos para uma excursão, precisarás conhecer o aspecto do terreno, isto é, se é plano, pouco ou muito acidentado. A carta militar mostra-o por meio de *curvas de nível*. Estas são linhas onduladas e geralmente impressas a castanho, interrompidas aqui e além por números. Na carta de 1/25.000 sobem de 10 em 10 metros. Cada uma destas linhas passa por pontos que têm a mesma altitude. Por isso todo o lugar marcado na linha com o número 30 está 30 metros acima do nível médio do mar. O exemplo da figura 29 mostra isto.

Representa uma colina de 96 metros, como se indica no centro. E encontrarás números semelhantes para indicar a elevação do terreno nas cartas do estado maior. As cotas estão marcadas com intervalos de 10 metros. Imaginemos que vamos a subir o monte, partindo do ponto A e seguindo o caminho marcado pela linha tracejada. A primeira cota que encontramos é a que está marcada com o número 50. Todos os pontos desta linha à volta da colina estão 50 metros acima do nível do mar. (Naturalmente não encontrarás esta linha no terreno, porque é uma linha imaginária). Deste ponto até C as linhas estão distanciadas — isto significa que o declive é pequeno, porque a subida estende-se por uma grande distância. De C até E estão mais pró-

«JAMBORI» — Termo de gíria que significa *festança* e que passou a designar também uma grande concentração de escutas. Na linguagem escutista aplica-se aos Acampamentos Mundiais de Exploradores.

«INDABA» — Vocábulo zulo que significa *negócio* e designa um Acampamento Mundial de Chefes.

«ROVER-MOOT» — Vocábulo inglês composto de «Rover» que significa caminheiro e «moot» — *assembleia* — é uma reunião de caminheiros. Dá-se este nome a um Acampamento Internacional de Caminheiros.

Todas estas reuniões se efectuam de quatro em quatro anos, de modo que não coincidam e haja sempre, entre Jamboris e Moots ou Indabas, o intervalo de dois anos. Servem especialmente para estreitar, no plano mundial, os laços de Fraternidade Escutista.

d) *Conhecer nas suas linhas gerais, segundo os Estatutos, a estrutura orgânica do C. N. E.*

Parece mal que não conheças a Associação a que pertences. E por isso aqui está esta prova. É fácil. Basta folhear o Regulamento do C. N. E.

2. RELIGIÃO

És Escuta Católico e Escuta de 1.^a classe. A tua crença precisa de ser mais esclarecida que a do «pata-tenra». E não deves contentar-te com saber apenas o necessário para passar nesta prova.

Precisas de ser CATÓLICO praticante, que vive a sua fé, procura os sacramentos, participa na Eucaristia e cumpre, enfim, todos os seus deveres religiosos. Estarás sempre àlerta para colaborar

com o teu pároco. Na tua vida, na escola, na oficina ou no emprego, tens de dar testemunho vivo da tua Fé. Que os outros vejam em ti um verdadeiro católico, sem exibicionismo, mas também sem medo de defender a Religião, quando ela for atacada. Por isso deves conhecer e saber resolver as principais objecções que actualmente são postas ao Catolicismo. Dirige-te ao teu Chefe ou ao teu Assistente. Expõe-lhes as tuas dificuldades, que eles empregarão toda a sua boa vontade em tas resolver.

A prova de Religião não é prova como as outras. É antes a manifestação da confiança que o teu Assistente deposita no teu esforço para te tornares bom católico e verdadeiro filho de Deus.

3. SAÚDE

a) *Saber tratar doentes dos seguintes sinistros: incêndio, afogamento, electrocução.*

Encontrarás estas matérias tratadas nos bivaques 24 e 25 do «Escutismo para Rapazes»: pág. 269-271 para o fogo; pág. 271 para o afogamento; e pág. 282 para a electrocução.

b) *Saber localizar as principais artérias e veias e saber proceder para suster uma hemorragia externa de veias e artérias.*

Hemorragias

Já aprendeste alguma coisa acerca de hemorragias no tratamento de pequenos golpes, mas precisas de aprender mais, porque algumas delas podem ser muito

9. EXPLORAÇÃO

a) *Saber utilizar e interpretar uma carta topográfica.*

Começas a servir-te duma carta como escuteiro de 2.^a classe e com essa base não deverás tardar a aumentar os teus conhecimentos pela prática. Leva uma carta sempre que fores ao campo e consulta-a atentamente de vez em quando.

Sabes *orientar uma carta*, mas agora precisas de aprender mais acerca disto. Quando olhas para uma carta do exército verás ao lado esquerdo três linhas convergentes. Estas linhas indicam respectivamente o Norte Geográfico, Cartográfico e Magnético. A explicação é que a bússola não indica o Norte Verdadeiro, mas um lugar a Oeste dele na ilha de Baffin ao Norte do Canadá. Esta área (porque o ponto varia realmente de tempos a tempos) chama-se o Polo magnético. Portanto, ao orientar um mapa, a linha norte-sul da bússola deve coincidir com a direcção da linha magnética marcada no mapa. Para usos normais — um pequeno passeio por exemplo — não importa muito, mas podes facilmente imaginar como, numa longa viagem e numa região desconhecida e pouco habitada, poderás em pouco tempo desviar-te muitos quilómetros da direcção necessária.

Ao fundo da carta militar encontra-se a legenda dos *sinais convencionais*. Servem eles para indicar caminhos de ferro, pontes, igrejas, etc. Se fossem todos desenhados, a rigor seria muito difícil encontrar espaço para eles; por isso inventaram-se uns sinais que os representam. O melhor meio de os aprender é tomar um de cada vez e procurar exemplos

nunca acontece com um Escuta. Perante um desastre ele sabe o que deve fazer e como o deve fazer. E é assim que consegue salvar por vezes muitas vidas.

Depois de estar senhor de toda a sua calma ele verá imediatamente a gravidade do desastre, aplicando, se preciso, os primeiros socorros, mas procurando logo chamar uma ambulância, ou qualquer carro, que transporte o ferido ao posto de socorros mais próximo.

Deve também sinalizar perigo para o trânsito e avisar a Polícia.

Já leste o que B.-P. diz sobre os desastres na Pales-tra de Bivaque n.º 25 do «Escutismo para Rapazes»? Lê outra vez, com certeza, gostarás.

c) *Ter conhecimentos das Comunicações Rodoviárias e Ferroviárias.*

Para conheceres bem a tua terra precisas saber quais são os meios de comunicação que a ligam a outras. Estamos numa época de viagens frequentes e rápidas. E um Escuta de 1.ª Classe deve saber bem quais os meios de comunicação que se oferecem à sua localidade para contactar com o resto do mundo.

Se vives numa cidade, não te irão obrigar a conhecer todas as ruas (a não ser numa pequena cidade). Mas, pelo menos, deves conhecer as principais, saber as principais carreiras de camionetas e seus horários, os principais comboios e o local das estações. Dentro da cidade deves conhecer as carreiras de «eléctricos» e de autocarros mais importantes. Para que, sempre que te seja preciso, não tenhas que andar a perguntar, mas tu mesmo possas dar essas informações a outros. É até uma maneira de praticar a B. A.

perigosas, e, caso não lhes apliquem imediata e correctamente os primeiros socorros, talvez se lhes sigam consequências mais graves e mesmo fatais. **É MUITO IMPORTANTE MANDAR CHAMAR IMEDIATAMENTE O MÉDICO.**

A circulação do sangue por todo o corpo, desde que sai do coração até que a ele regressa, é condição de VIDA. O coração funciona como uma bomba, e o seu pulsar significa que sangue puro está a ser impellido através das ARTÉRIAS transportando oxigénio e alimento para nutrir o corpo. Na sua passagem, o sangue recolhe impurezas e regressa ao coração através das VEIAS, para ser purificado e mais uma vez lançado pelas artérias. As artérias e as veias são como tubos de borracha que se ramificam em canais cada vez mais pequenos, até se transformarem em pequenas terminações da grossura de cabelos, como por exemplo, nos dedos e noutras partes do corpo. São os chamados CAPILARES. Quando cortas um dedo, cortas um destes capilares e não te infliges nenhum dano grave, a não ser que algum germen se introduza. Mas quando cortas uma ARTÉRIA, o perigo pode ser considerável, porque o sangue sai com força; uma VEIA cortada é menos perigosa, visto que o sangue corre lentamente.

Quando se corta uma ARTÉRIA, o sangue é vermelho claro e sai em jactos correspondentes às contracções do coração e numa lesão grande corre do lado deste. Quando se corta uma VEIA, o sangue é escuro, sai ininterruptamente, sem esguichos e principalmente do lado mais distante do coração.

Uma lesão grave pode atingir ao mesmo tempo os três tipos de vasos sanguíneos: artérias, veias

e capilares; é o que se chama **HEMORRAGIA MISTA**.

As feridas que sangram em abundância precisam de um tratamento muito pronto e calmo. Deve chamar-se imediatamente um médico ou uma ambulância com um auxiliar especializado. Entretanto, tu deves prestar os seguintes socorros, tendo o cuidado de os fazer pela ordem devida:

- 1.º Fala ao doente animando-o; diz-lhe que sabes aplicar os primeiros socorros, oferece a tua ajuda e incita-o a **DEITAR-SE HORIZONTALMENTE**.
- 2.º A não ser que a hemorragia seja de um membro fracturado, **LEVANTA A PARTE LESIONADA** o mais possível acima do resto do corpo do doente.
- 3.º Descobre a ferida, tirando apenas a roupa indispensável.
- 4.º Se for possível, desinfecta os dedos e retira da ferida quaisquer corpos estranhos soltos que facilmente possam ser vistos e tirados, mas não toques nos outros de modo algum.
- 5.º Se a hemorragia é ainda grave, **FAZ PRESSÃO COM OS DOIS POLEGARES APROXIMANDO-TE DO LOCAL DA HEMORRAGIA**.
- 6.º Aplica um penso de tamanho adequado (gase ou um penso especialmente preparado para o campo) sobre a ferida, sendo conveniente dispor dum ajudante nesta emergência. Por cima do penso coloca uma almofada macia, mas segura, e exerce uma forte

gundo caso o condutor deve conservar-se na parte situada à direita da linha só podendo ultrapassá-la para efectuar manobras que de outro modo não possa realizar.

VII — É proibido o estacionamento:

A menos de 5 metros dos cruzamentos (nas localidades), à porta de uma garagem reconhecível, onde embarece o trânsito; a menos de 10 metros de uma paragem do eléctrico ou autocarro; a menos de 20 metros das lombas ou das pontes; nas passagens dos peões; a menos de 20 metros de um cruzamento ou curva de estrada, passagem de nível, túneis e em todos os lugares de visibilidade reduzida.

VIII — Sinais luminosos:

Vermelho — passagem proibida. Paragem obrigatória antes de se atingir a zona protegida pelo sinal.

Amarelo (a) — *constante* — Proibida a entrada na zona protegida — a não ser que, estando muito perto, lhe não seja possível parar em condições de segurança. Neste caso, obrigatoriedade de prosseguir a marcha.

b) — *intermitente* — **PRUDÊNCIA!**

Verde — Passagem autorizada.

Estes apontamentos não estão completos. Falta ainda ver os diferentes sinais de trânsito usados na estrada. Mas podes encontrá-los em qualquer agenda.

b) *Saber como agir num acidente de trânsito*

Já reparaste que quando há um desastre as pessoas começam logo por perder a calma? É coisa que

todo o veículo que transporte doentes ou feridos, quando assinalando a marcha; as colunas militares ou militarizadas.

- III — Guardar do automóvel da frente a distância necessária para uma travagem rápida sem perigo de desastre (embate).

Dentro das localidades a velocidade máxima para veículos ligeiros é de 60 Km h.

- IV — Deve-se afrouxar:

Nas descidas de grande declive, curvas, cruzamentos, lombas, pontes, passagens de nível, junto das escolas, hospitais, creches, quando assinalados;

No atravessamento das localidades, aproximação de aglomeração de pessoas ou animais.

No cruzamento com outro veículo.

Nas passagens assinaladas para peões.

DE UM MODO GERAL: SEMPRE QUE POSSA HAVER PERIGO.

- V — A ultrapassagem de veículos ou animais faz-se pela esquerda.

É proibido ultrapassar: nas curvas, lombas, pontes, passagens de nível, vias estreitas, visibilidade insuficiente, cruzamentos, entroncamentos, quando uma viatura ou animal se aproxime em sentido inverso e quando a proibição estiver sinalizada.

- VI — As faixas de rodagem podem encontrar-se divididas longitudinalmente por uma linha contínua ou descontínua. No primeiro caso o condutor deve manter-se *sempre* na parte situada à direita da linha. No se-

pressão. (Certifica-te de que, quando o penso estiver bem comprimido, a almofada seja suficientemente grande para se projectar para além da superfície normal da pele). Se a lesão é acompanhada de fractura óssea, ou ainda contém um corpo estranho, coloca as almofadas à volta (e não por cima) da ferida, até serem suficientemente altas para pôr sobre elas uma ligadura, sem apertar o osso partido ou levar o corpo estranho a penetrar mais na ferida.

- 7.º Liga firmemente o penso e as almofadas, mas sem apertar muito. Se o sangue ainda as atravessa, coloca mais almofadas e mais ligaduras sem retirar as primeiras.

- 8.º Conserva o doente deitado, com a parte ferida imóvel, utilizando, sendo necessário, uma banda (gravata ou lenço) ou talas.

- 9.º Trata o doente contra o estado de choque e *quando estancar a hemorragia*, dá-lhe a beber líquidos em abundância, principalmente chá quente e açucarado.

- 10.º MANDA TRANSPORTAR O DOENTE PARA O HOSPITAL logo que possas.

Se as condições da ferida te tornam impossível estancar a hemorragia por compressão directa, primeiro com os polegares e depois com o penso, as almofadas e a ligadura, talvez tenhas que recorrer a um dos três pontos de pressão seguintes:

- 1.º *No pescoço:* de cada lado da traqueia passam dois grandes vasos sanguíneos: a carótida e a veia jugular. Quando o golpe é na gar-

ganta, a única esperança de estancar a hemorragia destes vasos é comprimir com os dois polegares (um por cima, outro por baixo da ferida), o lado da traqueia em que a ferida se apresenta. A pressão deverá ser aplicada para dentro, contra a parte anterior da espinha dorsal. Podes encontrar a pulsação da carótida em ti ou noutro qualquer; mas *não exerças pressão* enquanto fazes a experiência.

2.º *Para o braço:* graves hemorragias arteriais perto do ombro ou do sovaco podem estancar-se por compressão «indirecta» na artéria que passa por trás da clavícula. Põe-te de pé, diante do doente, do lado lesionado e inclina-lhe levemente a cabeça para o teu lado. Servindo-te da mão esquerda, se a ferida é no lado direito, ou vice-versa, apanha o pescoço no sítio onde se liga o ombro, com os dedos na omoplata e o polegar calcando para baixo, por trás da clavícula, verticalmente de encontro à costela superior. Se te colocares na posição apropriada, não será nada incómodo para o doente e serás capaz de parar *instantaneamente a pulsação* (o que pode comprovar-se no pulso).

3.º *Para a coxa:* grandes hemorragias arteriais na parte superior da coxa podem estancar-se por compressão indirecta na virilha. Deita o doente de costas, com o joelho do membro ferido levemente curvado e ajoelha-te à beira dele, do lado lesionado, olhando-o de frente. Coloca os polegares um em frente do outro,

3) Santo e Senha.

Cada patrulha tem uma lâmpada de algibeira: dá-se-lhe um santo e senha, entrega-se-lhe um mapa e manda-se para um esconderijo. Avançam a passo de escuta e escondem-se. O Chefe de grupo aproxima-se sucessivamente de cada esconderijo e dá o S. O. S. com apito ou lâmpada seguido do indicativo da patrulha. Em resposta a patrulha tem de transmitir a senha dada com a lâmpada. Por cada Escuteiro que se deixe ver marcam-se pontos contra a sua patrulha.

8. SERVIÇO PÚBLICO

a) *Conhecer as regras de trânsito para veículos e respectivos sinais, incluindo os luminosos, constantes do Código de Estrada.*

Para responder a esta prova a melhor maneira é ler um daqueles manuais do Código que se vendem para tirar a carta de condução. Porém aqui vão algumas das principais regras:

I — O trânsito é feito pela direita das faixas de rodagem. Em Moçambique é feito pela esquerda.

II — Nos cruzamentos a prioridade é sempre do veículo que se apresenta pela direita, salvo casos especiais.

Os automóveis têm sempre prioridade de passagem sobre os outros veículos e sobre os animais.

Têm prioridade de passagem sobre todos os veículos e animais: As ambulâncias, os pronto-socorros e, de modo geral,

expedir e receber a grande distância, embora para isso seja preciso escolher cuidadosamente um fundo. No teu esforço para aumentar a velocidade que a precipitação não te leve a fazer os ângulos com menos clareza. Todos os sinais, tanto em morse como em semafórico, devem ser claros e precisos.

Pede ao Chefe de Grupo que organize competições para te dar o maior número possível de oportunidades de treino. No fim desta secção, vão algumas sugestões. Se queres ser um Escuta de primeira classe debes fazer exercícios extraordinários, por tua própria conta, fora das reuniões de grupo ou patrulha. Um *manipulador* e *vibrador eléctricos* em casa permitir-te-ão a prática de transmissão de mensagens em morse e, girando com os botões do rádio, poderás localizar alguma estação que te permita treinar-te na recepção.

Jogos e Exercícios:

1) **Transmissão de mensagens entre patrulhas.** A mensagem entrega-se no primeiro posto a um Escuta de cada patrulha; este entrega-a a outro elemento da mesma patrulha no segundo posto e assim por diante até ao último que a escreve e entrega ao Chefe. Podem transmitir-se ordens para membros da patrulha ou grupo dispostos à volta de um círculo com o sinaleiro no meio. (Alguns têm de receber de trás e de lado, o que proporciona excelente exercício.)

2) **Intercepção.** Os melhores sinaleiros são divididos em estações de transmissores e receptores em lugares opostos. Os restantes tomam posições no meio, dentro da área marcada, procurando perturbar a transmissão movimentando-se e saltando dentro da sua área.

ao meio da virilha (a linha da bifurcação para o quadril apresentada pela dobra das calças quando o joelho está encurvado), apanhando a parte superior da coxa com os dedos estendidos. Comprime para baixo com os dois polegares no centro da virilha, que é o ponto onde a principal artéria que fornece a coxa atravessa a extremidade do osso do quadril ou pélvis. Para te exercitares, podes experimentar arranjando alguém que tome a pulsação por trás da articulação do lado de dentro do tornozelo. Resumindo: A pressão no lugar devido, não deve causar qualquer incómodo e parará imediatamente a pulsação.

Fracturas

c) *Saber proceder em casos de fracturas de clavícula, braço e antebraço e quais os cuidados a ter com outros tipos de fracturas.*

Uma fractura nos ossos é coisa grave, e o teu papel não é curar o doente. Se houver suspeitas de uma fractura, *manda chamar IMEDIATAMENTE* o médico; se estás sozinho com o doente terás que usar o teu bom senso, mas em qualquer caso são necessárias duas coisas:

a) *Tratamento para o estado de choque.*

b) *Evitar qualquer movimento do membro.*

Já sabes tratar o estado de choque; precisas agora de aprender a executar a segunda tarefa. Uma fractura num membro pode conhecer-se por um ou mais dos seguintes sintomas: a) Dor; b) Impressão de o

não poder mexer; c) Grande sensibilidade no local; d) Inchaço; e) Deformação; f) Encurtamento.

Se houver qualquer destes sintomas, parte do princípio de que existe uma fractura e actua como a seguir se indica. *Não comeces a experimentar o membro, para ver se está partido: poderás agravar a situação.*

Nesta prova só pedem o tratamento de três fracturas: 1. Clavícula. 2. Braço. 3. Antebraço.

1.º CLAVÍCULA — Pode ser tratada só com ligaduras. Não é sinistro raro em jogos ou numa queda imprevista. A clavícula estende-se do ombro até à base do pescoço — podes apalpá-la facilmente em ti.

O tratamento consiste em imobilizar bem os ombros para evitar que as extremidades fracturadas se sobreponham ou rocem uma contra a outra.

a) Tira o casaco ao doente (primeiro do braço são, depois vai-o puxando de mansinho do outro lado), e o colete e desaperta-lhe os suspensórios do lado ferido.

b) Coloca-lhe uma almofada (5 cm de espessura) no sovaco.

c) Dobra-lhe o antebraço (isto é do cotovelo para baixo; do cotovelo para cima é o «braço» em primeiros socorros) até que os dedos quase toquem na outra clavícula, cruzando o peito em diagonal.

d) Aplica-lhe uma ligadura triangular (fig. 1) sobre o membro do lado do ferimento, com a ponta para além do cotovelo; passa a base por baixo do braço, dá a volta por trás e ata na depressão em frente do lado são. Dobra a ponta para cima do cotovelo e fixa-a com um alfinete de segurança.

Na figura de cima, a largura do entalhe é a mesma que a grossura do cepo. Isto quer dizer que este se não pode voltar facilmente. É melhor voltá-lo e fazer o trabalho com dois entalhes (cada um com metade da grossura).

6. CAMPISMO

Para um Escuta de 1.ª classe a vida de campo não deve ter dificuldades. Ele deverá já saber usar de todas as coisas que a natureza lhe oferece para criar comodidade em campo. E é na construção de mesas, cozinhas e abrigos; na confecção dos alimentos (mesmo do pão); na construção de complementos, como mastros, pórticos, oratórios, etc., que se revela. Para um «pata-tenra» a vida de campo é difícil, mas para um explorador de 1.ª classe é normal e facilíma. Ele acampa com qualquer tempo e em qualquer lugar. E sabe evitar os resfriados e tornar a água potável.

Mas estas facilidades só se adquiriram com a prática da vida em campo. É por isso que nas provas se te exigem 15 noites de campo. Parece-te talvez muito, mas é ainda pouco. Não te consideres um bom campista enquanto não conseguires a centésima noite de campo.

Lê outra vez as Palestras n.ºs 9 e 10 do «Escutismo para Rapazes».

7. SINALAGEM

Expedir e receber mensagens em homógrafo ao ar livre à cadência 4 (20 letras por minuto) e em morse a cadência 3 (15 letras por minuto).

Se continuaste a praticar com o teu companheiro depois das provas de segunda classe, não terás nisto grande dificuldade. Por agora deves ser capaz de



FIG. 27

com o machado; o serrote é usado depois do primeiro corte para evitar desperdício.

O ferro do machado só deve ser vibrado em ângulos rectos sobre a madeira quando se trate de cortar as últimas fibras. Não uses o machado como o martelo. O fio e o peso do ferro conjugados com o vibrar do machado fazem o trabalho.

No caso de não ser possível abater uma árvore procura, pelo menos, o interessante trabalho de limpar uma já caída, seguindo as indicações da figura n.º 27. Isto significa cortar todos os ramos e deixar o tronco limpo — e um serviço bem feito começa do lado da raiz para o cimo do tronco. Corta cada ramo o mais perto possível do tronco, começando por baixo. Para o serviço ficar bem feito é preciso depois empilhar as pernadas e ramos conforme o tamanho.

O esboço (figura 28) mostra-te duas maneiras de traçar — isto é: de cortar o tronco em traços. Este é um processo extraordinariamente fatigante, mas proporciona-te uma boa prática para te familiarizares com o machado.



PRIMEIRO TALHE

FIG. 28

e) Ata outra banda de dobra larga sobre o cotovelo do braço do lado do ferimento, em volta do corpo (fig. 1).

f) Toma-lhe o pulso do lado ferido para verificar que a circulação não foi interrompida no sovaco.

2.º BRAÇO — Este imobiliza-se por meio de talas, se a fractura não fica perto do ombro ou do cotovelo. As talas podem improvisar-se facilmente (exercita-te com a Patrulha em diferentes circunstâncias). Podes servir-te de quaisquer materiais apropriados, por exemplo, tabuínhas duma caixa, paus, um rolo de cartão ou de jornais. Se te servires de paus, almofada-os bem para não incomodarem. Antes de applicares as talas, põe o braço ao peito com uma banda.

O diagrama (fig. 2) mostra-te a maneira de fixar as talas. Verifica que a tala de dentro não faz pressão no sovaco. As ligaduras devem aplicar-se uma da parte de baixo outra da parte de cima da fractura.

Se a fractura fica perto do ombro não empregues talas. Aplica-lhe uma banda larga sobre o ombro e ata-lhe as pontas no sovaco oposto. Segura o braço ao peito com lenço.

Se a fractura fica *perto do cotovelo*, um tratamento útil de emergência é dobrar o braço com a *palma da mão para cima* e segurá-lo com uma ligadura: faz-se, usando uma extensão de ligadura de rolo (ou substituto, vg. um pedaço de corda) e atando-a com o nó de barqueiro ao pulso (como mostra a fig. 3) e passando-a pelo pescoço.

3.º ANTEBRAÇO — A fig. 4 mostra como devem ser applicadas as talas. Terminar sustentando o braço numa banda grande.



FIG. 1



FIG. 2



FIG. 3

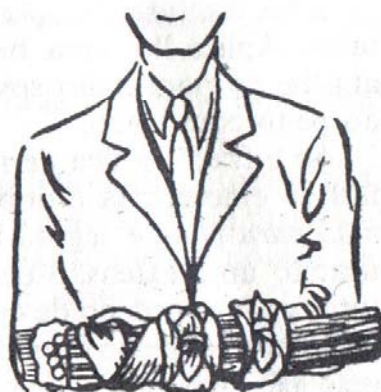


FIG. 4

Os nós são fáceis de esquecer. E parece mal aprenderes uma coisa para daí a alguns dias esqueceres. Pratica bastante com nós. Faz concursos com os outros Escutas. E com certeza que sempre que te seja preciso qualquer nó sabê-lo-ás fazer.

b) *Saber utilizar o machado para abater uma árvore de pequeno porte. Não sendo praticável esta prova, explicar a técnica para abater uma árvore e ser capaz de a limpar.*

É da máxima importância encontrares alguém que compreenda a arte do machado para te explicar o seu uso. Aqui vão algumas ideias que podem servir de orientação sobre o que essa pessoa te possa dizer ou ilustrar. As regras que aprendeste para a machada servem também aqui, mas especialmente:

- 1) Quando não está a servir, ou se transporta, conserva o ferro no seu estojo ou resguardado com um pedaço de madeira.
- 2) Nunca comeces a usar o machado antes de te assegurares de que pessoas e outros ramos ou rebentos estão longe do alcance do machado.
- 3) Mal te sintas cansado, descansa.

A figura 26 mostra como se deve abater uma árvore. Nota a forma do golpe ou entalhe. A árvore cairá para o lado do corte inferior, que deve ter sido feito o mais abaixo possível. O principal corte é feito no entalhe superior. Raramente se abate uma árvore só



FIG. 26

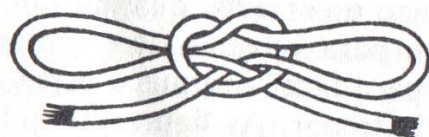


FIG. 24-A

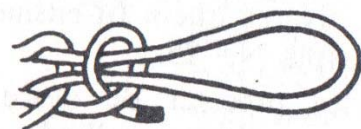


FIG. 24-B

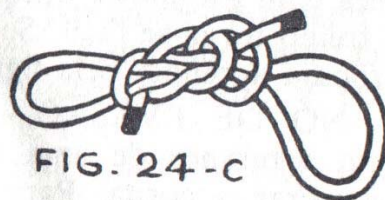


FIG. 24-C

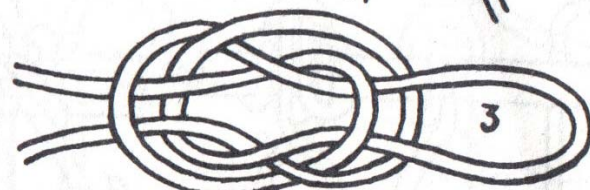
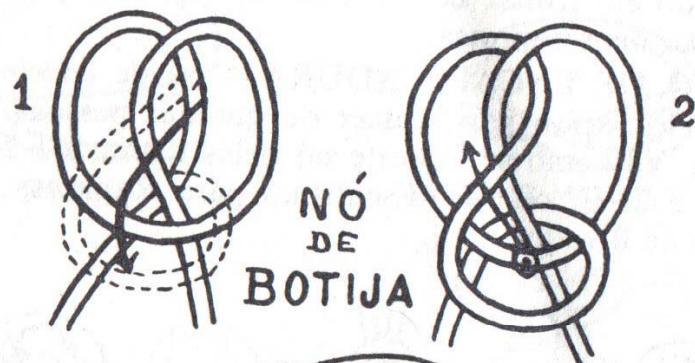


FIG. 25

Se não tens nada apropriado para servir de banda, podes pregar o punho à roupa com um alfinete ou abotoá-lo ao casaco ou à camisa. É ocasião de mostrares se tens ou não iniciativa.

d) *Percorrer a nado 50 metros.* No caso de ser inexequível, esta prova poderá ser substituída pela obtenção de uma insígnia do 1.º grupo (aptidão para exercícios físicos) ou 2.º grupo (vida de campo).

Não é por um livro que podes aprender a nadar. Mas aproveita todas as oportunidades para te exercitares; uma vez que saibas dar algumas braçadas, o resto depende de ti. Em primeiro lugar tens de perder o medo à água. Para isso não há coisa melhor que executar muitos jogos na água — primeiro com água pelo joelho, depois mais fundo, até ao peito. Não abuses das boias — nunca aprenderás. Para começar a nadar é imitar o cão, isto é, arrastar-se como um cão na água. São precisos movimentos lentos e muita calma para te não cansares. E procura ter os pulmões cheios de ar. É uma boia que trazes dentro de ti.

Já leste o que B.-P. diz na Palestra de Bivaque n.º 6?

4. OBSERVAÇÃO

a) *Saber interpretar uma pista simples, feita em areia ou terreno adequado, incluindo rastros de indivíduo que se desloque de olhos vendados, correndo, carregando peso, recuando, coxeando.*

Isto é assunto que tu e outro Escuteiro podereis aprender por vós próprios — ser-te-á mais fácil lembrar os factos dessa maneira do que se o chefe te ensinar tudo. Primeiro, lê a Palestra de bivaque n.º 12 do «Escutismo para Rapazes».

Procura uma superfície de areia ou de solo brando onde as pegadas se vejam claramente. Não precisa de ser muito larga, um metro por exemplo, mas quanto mais comprida melhor. Caminha nela com passo habitual. Se a faixa para as pegadas for curta, começa a andar um pouco antes, porque os primeiros passos, provavelmente, não serão normais. Faz um esboço da pista, marcando as medidas entre o dedo grande e o calcanhar para saberes a medida do teu passo normal. Agora percorre a faixa a correr — será bem que comeces ainda mais longe. Não andes mais que em marcha normal de corrida. Se houver espaço, faz esta pista a par da primeira. Mede de novo e tira esboços. Repara especialmente em como se apresentam o dedo grande e o calcanhar.

Passa agora a outras pegadas ordinárias, por exemplo dum coxo, ou dum escuteiro que carrega com outro. Experimenta outras mais raras, como as de quem joga o eixo, caminha sobre as mãos (e pés para o ar), faz o salto mortal com as mãos, etc. Pede a tua irmã ou à de outro qualquer que faça uma série de rastos e compara-os com os teus. Depois ponde os problemas uns aos outros, a ver se sabeis descobrir o significado das pegadas ordinárias.

Não te pedem que conheças mais do que estes rastos, mas não fiques por aí. Tenta conhecer os de um cão ou de um gato. Mais tarde, podes verificar se as pegadas de cavalo do «Escutismo para Rapazes», pág. 156, estão correctas. Experimenta também a rodeira de bicicleta da pág. 157.

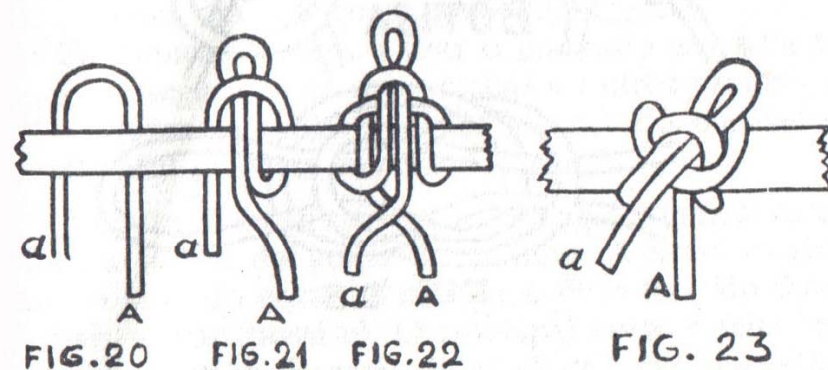
Uma vez que comeces a fazer progressos nesta matéria, nunca mais quererás deixá-la.

maneira que não escorregue quando um Escuteiro lhe meta o ombro para puxar e acrescentar o seu peso. Útil também para fazer degraus e pegas para as mãos numa corda de trepar. As figuras 19 a 19-B mostram como se faz o nó e a figura 19-C o resultado.

NÓ DE BOTIJA — É um nó bonito e também útil. Serve para dependurar vazilhas, cantis ou qualquer peça com gargalo: é um pouco complicado, mas com o treino torna-se fácil. Se não tiveres quem tu ensine procura aprender pela figura tripla N.º 25.

NÓ DE EVASÃO — Podes precisar de descer com segurança de uma árvore ou de um telhado e recuperar a corda. Para isso usas o nó de evasão (Figs. 20 a 23). Depois de teres descido puxas a corda pela ponta a que ela cairá facilmente. Mas tem cuidado em trilhar bem o cote. Se não vens parar cá a baixo mais depressa.

NÓ DE ENCAPELADURA — ou de *cadeira de bombeiro*, serve para descer ou guindar pessoas sentadas. Vê como se faz este nó pelas figuras de 24-A, 24-B e 24-C, ou no «Escutismo para Rapazes», Pa-lestra de Bivaque n.º 8.



NÓ DE ESTRIBO — Também conhecido por *nó de alpinista*, é utilizado pelos alpinistas para se ligarem nas escaladas dos montes. É usado na construção de escadas e outros trabalhos de pioneirismo. Faz-se assim:

- 1.^a fase — Faz-se um cote directo e outro inverso, colocando este *sob* aquele. (fig. 16).
- 2.^a fase — Passa-se o seio C por baixo e por dentro dos dois cotes. Segurando em D, puxa-se por E, fazendo passar B por dentro de A. (Fig. 17).
- 3.^a fase — Estica-se C e... está o nó feito. (Fig. 18).

NÓ DE SIRGA: Este nó serve para fazer uma laçada no meio de uma corda de reboque, de

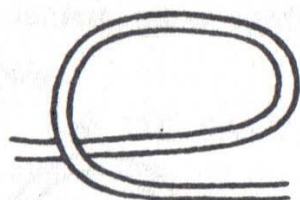


FIG. 19

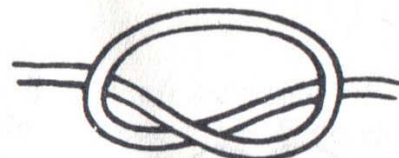


FIG. 19-A

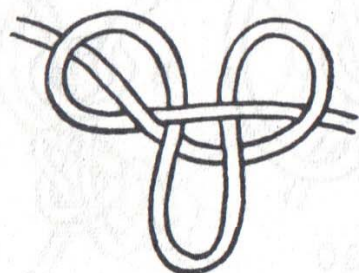


FIG. 19-B

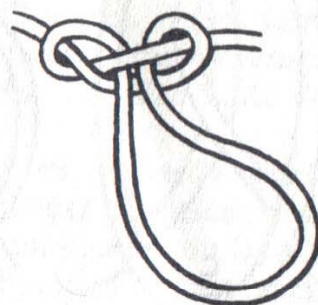


FIG. 19-C

b) *Conhecer o processo de moldagem para obter uma pegada de animal e ter moldado uma.*

É uma actividade recreativa e útil. Aparecem por vezes pegadas raras e uma moldagem é como uma fotografia — mas em relevo. É fácil a moldagem de uma pegada.

Escolhe-se a melhor. Limpa-se das impurezas, mas com cuidado para não estragar. Em redor, para fazer as paredes da pegada, colocas um pedaço de cartão que procuras segurar ou com um agrafo ou espetando-o na terra ou mesmo com um cordel em volta.

Preparas então o gesso-preza. (Este gesso é fácil de encontrar em qualquer casa de ferragens ou de materiais de construção). Num recipiente colocas o gesso que te parecer necessário. Depois vais deitando água e mexendo até ficar uma «papa» não muito branda. Então deita-a na pegada, procurando que não fique com bolhas de ar. Deixas secar durante 15-20 minutos (ou mesmo meia hora). Depois de seca, com a ajuda de uma faca de mato, procuras arrancá-la com um pouco de terra, que depois tirarás com cuidado. E assim tens o negativo.

Para tirares o positivo deixas secar bem o negativo (durante um dia) e unta-lo com azeite, óleo ou manteiga derretida ou qualquer gordura semelhante. Metes novamente a pegada dentro do cartão e enches com gesso, como fizeste no negativo. Deixas secar du-



FIG. 5



FIG. 6

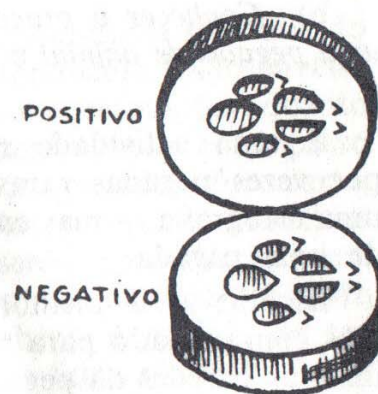


FIG. 7

rante algumas horas e tens o positivo. Mas não te esqueças de untar o negativo, senão o positivo fica agarrado.

c) *Utilizando meios improvisados, v. g. vara do escuta, calcular três alturas entre 15 e 25 metros e três distâncias não inferiores a 500 metros. Em cada caso, a avaliação não deve sofrer erro superior a 10% para mais ou para menos.*

Distâncias

É questão de prática. Começa por saber quantos passos dás em 100 metros. Quer dizer — medindo a distância primeiro. Depois procura fazer ideia dessa distância. Algumas distâncias correntes poderão facilitar o cálculo. Quando tiveres oportunidade, experimenta. Por exemplo, qual é a distância entre dois postes de telefone? Ou a que distância está aquela casa? Depois mede a distância a passos.

Alturas

Um método para avaliar as alturas é dado na pág. 104 do «Escutismo para Rapazes». Outro mé-

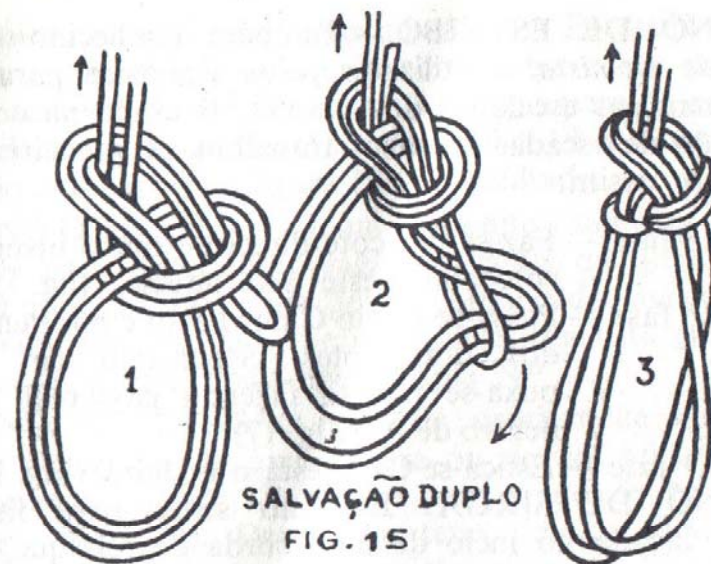


FIG. 15

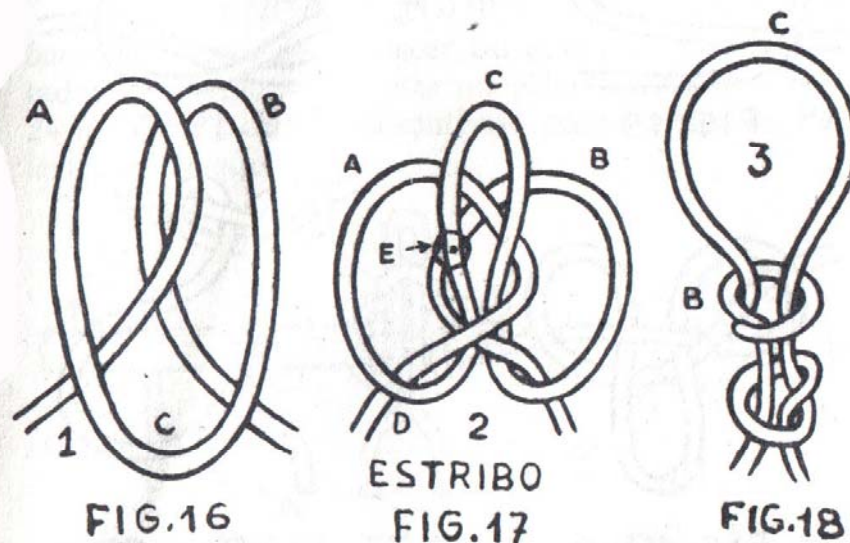


FIG. 16

ESTRIBO
FIG. 17

FIG. 18



FIG. 11



FIG. 12



FIG. 13

os cordões divididos em dois para adelgaçar convenientemente a corda.

Nós

NÓ DE SALVAÇÃO — É um nó bastante útil como podes ver na Palestra de Bivaque n.º 8. E deves ser capaz de o fazer rapidamente e mesmo com os olhos fechados (pode-te ser preciso de noite). Deves também aprender a fazê-lo em ti mesmo (fig. 14). Em volta do tronco.

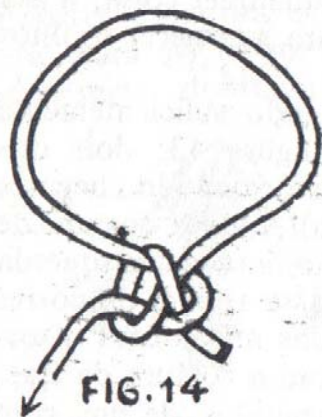


FIG. 14

O nó de salvção duplo serve para içar ou descer uma pessoa inanimada ou ferida. Aplica-se passando uma parte nas curvas das pernas e outra por debaixo dos sovacos. (fig. 15).

todo, menos preciso no entanto, é conhecido pelo Método do Lenhador. Quando a uma distância razoável do objecto, por exemplo de uma árvore, segure-se a vara, ou um pau, em posição vertical com o braço estendido, de maneira que o topo da vara pareça nivelado com o topo da árvore, e a mão que o segura pareça ao nível do lugar onde a árvore toca o solo. Depois disto, faça-se girar a vara para o lado e para baixo, em ângulos rectos, até que fique na posição horizontal. Fixe-se cuidadosamente o lugar em que o topo da vara, nesta nova posição, parece tocar o solo — o que pode ser facilitado por uma moita de tojos ou mato, ou qualquer outro arbusto. A distância desse lugar ao pé da árvore representa, *grosso modo* a altura da árvore. Este é o chamado Método do Lenhador, visto que assim ele poderá dizer o lugar aproximado em que a árvore cairá, caso a derrube.

5. PIONEIRISMO

a) *Executar e saber o uso prático dos seguintes nós: salvção simples e duplo, estribo, sirga, botija, evasão, de encapeladura e saber aplicar a uma espia a costura em pinha e em alça.*

Comecemos pelas: —

Costuras

É muito difícil aprender costuras por um livro, mas as seguintes notas e diagramas ajudar-te-ão a lembrar-te dos diversos passos depois de teres tido uma demonstração prática.

Costura em pinha:

É processo perfeito de rematar uma corda de maneira que não desfie. Destorce (isto é, desfia) a corda cerca de 5 a 8 cm, (depende da grossura). Primeiro faz-se um laço em coroa, como mostra a figura 8. Aperta o laço, puxando por cada ponta uma após a outra. Depois de completa, a coroa deve ficar lisa por cima e as pontas voltadas para baixo a igual distância umas das outras (figura 9). Depois passa cada ponta por cima da que ela toca e por baixo da seguinte. Trabalhando contra o correr da corda, notarás que realmente cada cordão vai passar por baixo de si próprio. Tratando-se de corda dura ou arame é preciso obrigar o cordão a abrir com um espigão, mas pode trabalhar-se à mão uma corda bastante dura. Para abrir um cordão torce-o contra o correr da corda e mete o dedo polegar na abertura. Para evitar que a ponta desfie, tem o cuidado de o meter dobrado. Faz nele uma laçada, mete-o



FIG. 8



FIG. 9



FIG. 10

no orifício e puxa-o. A ponta fica voltada para trás e assim nunca se estraga.

Depois de enlaçar cada cordão uma vez (figura 10) repete o processo para uma segunda e uma terceira série de enlakes, procurando certificar-te de que os cordões são enlaçados na sequência da primeira série. Se a corda é grossa, mais de uma polegada, é também conveniente dividir cada cordão em dois depois da primeira série de enlakes. Fá-lo desfiação cada cordão e cortando parte dele no sítio onde emerge do último enlace. Aperta os enlakes depois de cada série puxando para trás cada cordão, no sentido do nó da coroa.

Para dar à pinha terminada uma aparência decente chamusca todos os fios inúteis, e rola-a debaixo do pé, fazendo que fique o mais possível da grossura da corda primitiva.

Costura em alça:

Util para fazer uma laçada permanente numa corda, que serve para se atar a qualquer coisa, à asa de um balde por exemplo ou para guarnecer os ilhós de uma tenda, etc.

Nas figuras 11, 12, 13 está tudo suficientemente claro. Nota particularmente a figura 13; dois dos cordões foram enlaçados por baixo; quando chegares ao terceiro, (o branco neste caso), volta a costura de trás para diante e mete-a no cordão branco da esquerda para a direita, de maneira que passe através do correr da corda (isto é formando ângulos rectos com o torcido). Depois continuas como com a costura de trás; chegam três enlakes completos seguidos, de um, com