

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

LIVRO DE JOGOS

CONTENDO 200 JOGOS PARA
ESCOTEIROS E LOBINHOS

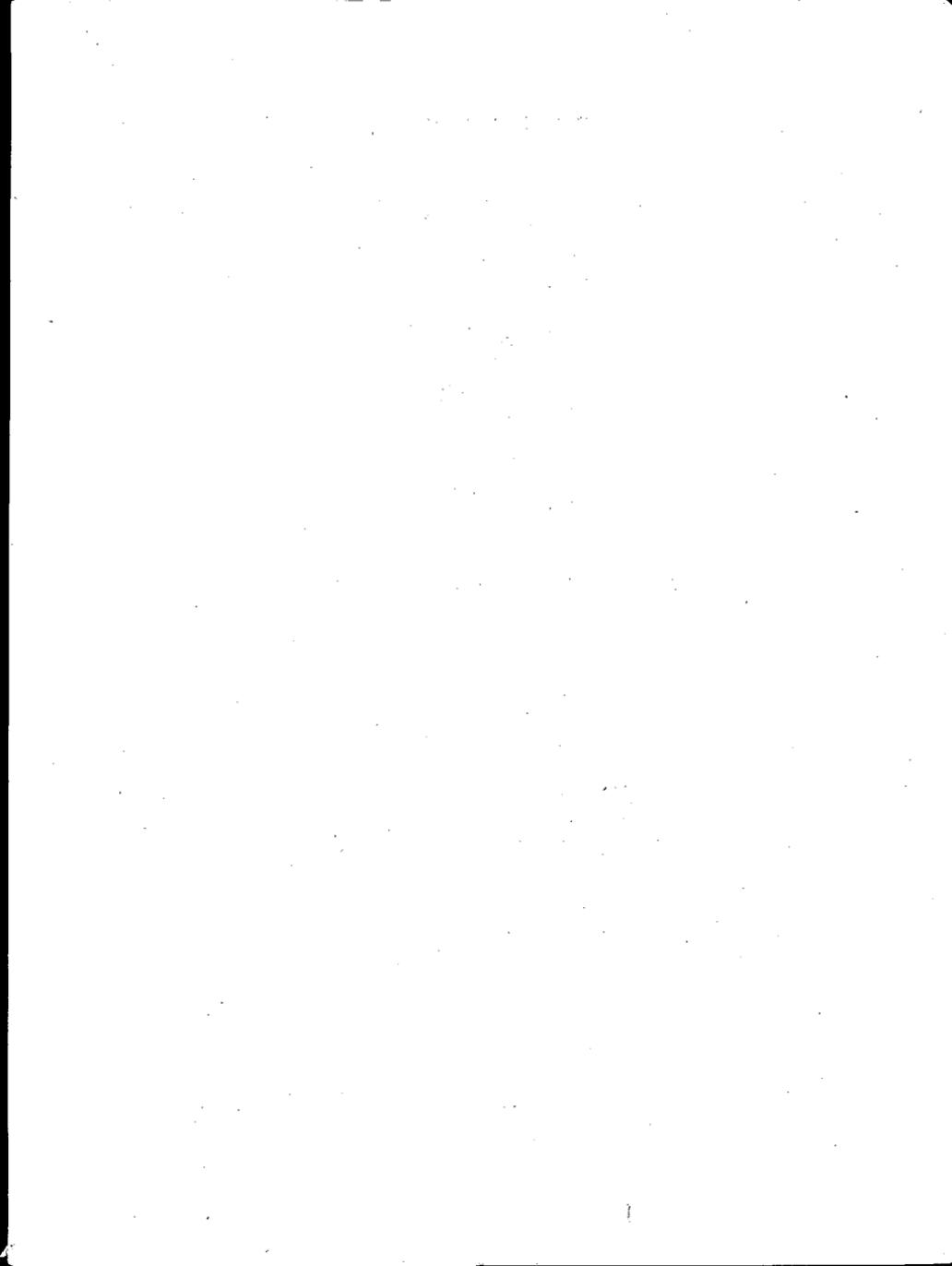
ORGANIZADO POR
BOTO VELHO



5.^a Edição



EDITORA ESCOTEIRA



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

LIVRO DE JOGOS

CONTENDO 200 JOGOS PARA

ESCOTEIROS E LOBINHOS

ORGANIZADO POR

BOTO VELHO

—:—

5.^a Edição

EDITORA ESCOTEIRA

1950

1951

1952

1953

1954

1955

1956

1957

1958

1959

1960

INDICE

CAPÍTULO I

Jogos de Educação dos Sentidos

TATO

Avaliação de peso	15	Kim pelo tato	15
Avaliação de diâmetros	15		

OUVIDO

Grito dos "Totens"	16	Os três sons	18
Sentinela noturna	17	Comandos por apito	18
Caça ao relógio	17	Os cegos	19
Onde foi o apito	17		

VISTA

Procura do dedal	19
----------------------------	----

OLFATO

Olfato escoteiro	20
----------------------------	----

ORIENTAÇÃO INSTINTIVA

I	20	III	21
II	21		

CAPÍTULO II

Jogos de Observação e Memória

Longe e perto	22	Variante	27
Observar e relatar	22	Kim por eliminação ..	27
Jôgo do Kim	23	Variante	28
Que há de anormal? ..	24	Kim por gravuras	28
Variante	24	Jôgo de Morgan-va-	
Jôgo de Morgan	24	riantes	29
As vitrinas	24	O homem que perdeu a	
Ver sem ser visto	25	memória	29
Prova de Observação ..	26	Kim técnico	30
Variante	26	Polícia Secreta	31

CAPÍTULO III

Jogos de Memória, Atenção e Inteligência

JOGOS DE MEMÓRIA

Perguntas	33	Garçons de hotel	34
Quem foi que disse? ..	34	Para treinar a memória	35
Celebridades	34		

JOGOS DE ATENÇÃO

A letra cancelada	35	Perguntas cruzadas ...	36
Sete, conta de menti-		Transmissão de ordens	37
roso	35	Por favor	37
Nem sim, nem não ..	36	Números pares ou im-	
Os cataventos	36	pares	37

JOGOS DE INTELIGÊNCIA

As profissões	38	Jogos das Flechas	40
Relatórios	39	Informações ao Desco-	
O telegrama	39	nhecido	40
Céu, terra, mar	39	Jôgo da Lei Escoteira	41

CAPÍTULO IV

Jogos de Energia e de Equilíbrio

JOGOS DE ENERGIA

O Pêndulo	42	Suspensão Inclinada ..	43
Braços Horizontais ...	43	Contrôle	43

JOGOS DE EQUILÍBRIO

A Pinguela	44	Luta de Equilíbrio ...	45
Atravessar o ribeiro ..	44		

CAPÍTULO V

Jogos de Agilidade e de Fôrça

JOGOS DE AGILIDADE

Briga de Galos	46	Quebra canela em círculo	50
Apanhar o Chapéu ...	47	Shere-Khan e Mowgli ..	51
Luta de scalp	48	Triplice Salto	51
Gladiadores	48	Maneta senhor em seu reino	51
Luta de travesseiros ..	49	Casa para alugar	52
Quebra canela em coluna	49		

JOGOS DE FÔRÇA

Ajoelhe para seu superior	53	Luta de oposição	54
Luta indiana	53	Luta de atração	54
Luta de cães	54	Cabo de guerra	54
		Cruzados e sarracenos ..	55

CAPÍTULO VI

Jogos de Corridas

Corridas de 3 pernas ..	56	Jogos das Pedras	58
Corrida costas com costas	56	A Rêde	59
As rãs	56	Cara ou coroa	60
As Centopeias	57	Dois é um bom número, 3 não	61
Tartarugas	57	A Caçada	61
Postilhão	57	O cão e a lebre	62
Despir-se e Vestir-se ..	58		

CAPÍTULO VII

Jogos de Orientação e Leitura de Carta

Desandar caminho ...	64	A procura do Chefe ..	66
Guiar a tropa	64	Corridas de obstáculos	
Pontos opostos	65	com a carta	67
Onde é o Norte	65	Exploração	67
Caça ao tesouro	65	Croquis de memória ..	68
Variante	66	Kim na Carta	68
Levantamento Escoteiro	66	Xadrez escoteiro	68

CAPÍTULO VIII

Jogos de Sinalização

Torneio Morse	70	Os autômatos (variante)	75
Dominó Morse	71	Jôgo das flechas pelo	
Dominó Morse (varian-		Morse	75
te)	71	Família Morse	75
Treino de Morse	72	A Bandeira	77
Composição de palavras	72	Trio Morse	77
Carta Morse e semáfora	72	Kim Morse	78
As letras móveis	73	Competição Morse ou	
Os autômatos	74	semáfora	78

CAPÍTULO IX

Jogos de Stalking

Escoteiro contra esco-		Aproximação sem ruído	82
teiro	79	Kim a distância	83
Emboscada	80	Duelo de apito	83
Ataque ao acampamento	80	Móscas e Aranhas	84
Aproximação sem ver		Tomada de Bandeira ..	84
visto	81	A conquista do tesouro	85

CAPÍTULO X

Jogos de Pioneira

Competição de Nós ...	87	telegráficas	88
A roda dos Nós	87	Jogos das flechas	89
Transmissão de Nós ..	88	Pista de Nós	90
Destruição de linhas		Competição	90

CAPÍTULO XI

Jogos para Estudo da Natureza

Fôlha por fôlha	91	tempo	92
Mensagem Morse por Fôlha	91	Colheita de fôlhas	92
As vozes das aves	91	Exploração naturalista	93
Torneio de previsão do		Raid de exploração ...	94
		Fichas de fôlhas e flôres	94

CAPÍTULO XII

Jogos para Treinamento de Primeiros Socorros

Procurar os feridos ...	95	Fogo! Fogo!	98
Os acidentes	96	Ambulância	99
O acampamento atacado	97		

CAPÍTULO XIII

Jogos de Pista e Observação

As pegadas	101	O Tesouro oculto	107
Reconstituição de uma cena	102	Acampamento abandonado	107
Prova de dedução	103	Pista de papéis	109
Reconstituição de pistas	103	Seguimento de pistas com emboscada no percurso	110
A pista secreta	104	Encontro de pistas ...	111
A Pista	104	Sherlock-Holmes	112
O Fugitivo	104	Assaltos e surpresas ...	113
A perseguição	105		
Perseguição dos aliados	106		

CAPÍTULO XIV

Jogos Noturnos

Jôgo noturno... de dia	115	O Guia	118
Onde estava a luz? ...	116	A procura dos fugitivos	119
Fogo-Fátuo	117	As sentinelas	120
Competição de Patrulhas	118	O mensageiro noturno	120
Por apito	118	Perseguição	121
Por apito (variante) ..	118	Expedição noturna	122

CAPÍTULO XV

Jogos Náuticos

Navegação	123	Caça à baleia	125
Cabo de Guerra	123	Pescaria	126
Torneio náutico	124	A Ilha do tesouro	126
A Abordagem	124		

CAPÍTULO XVI

Jogos Diversos

Cavaleiros Andantes ..	128	Ferver água	131
Competição mensal in- terpatrulhas	128	Os três passos	132
Fogueira	130	Passa a bola	132
Jôgo de Patrulha	131	Bola pelo arco	133

CAPÍTULO XVII

Grande Jogos Escoteiros

O mensageiro	134	Os contrabandista	137
Observar a marcha ...	135	O Assalto	138
Os mensageiros rivais .	134	Ataque ao correio	136
A patrulha fugitiva ...	135		

PREFÁCIO DA 1.^a EDIÇÃO

Sinto-me quase suspeito, para apresentar uma obra feita por **Carlos Proença Gomes**, tão estreita é a afeição que as suas excepcionais qualidades souberam fazer nascer em meu espírito. Mas o escoteiro é imparcial e fico certo que estarei acima de qualquer suspeição, dizendo, o mais sôbriamente que puder, quanto vale êste livro, quem é e o que tem feito pelo Escotismo o seu organizador.

Oficial distinto do nosso Exército, de onde se viu afastado, temporariamente, por motivos políticos, entregou-se de corpo e alma ao Movimento. A necessidade imperiosa de dar largas ao seu espírito entusiasta, desprendido, cheio de fé e de civismo sadio levou-o a êsse caminho e, para felicidade nossa, dos Escoteiros do Mar, tivemô-lo, desde a sua iniciação, ao nosso lado. Sentiu que só um Movimento educacional intenso seria capaz de valer como remédio eficiente para o estado de espírito que atravessamos, e que nenhum outro poderia jamais se apresentar com o vigor da escola criada por **BADEN POWELL**, onde, ao lado de uma educação física espartana, em que a criança se habitua com simplicidade, aos princípios da mais pura moral. O farol brilhara nas trevas. Aquêlo foco luminoso, forte, traçou-lhe o rumo, como a todos nós que labutamos aqui, e **CARLOS PROENÇA**, entregou-se ao Movimento com a obseção, dos homens de escol, que

“só extremos conhecem”. Leu tudo quanto lhe foi possível, fêz-se um escotista e muito tem produzido.

Tem colaborado, com a modéstia que lhe é habitual, em quase todos os trabalhos da U.E.B. Traduziu a “Carta aos Chefes”; foi o idealizador e organizador do Departamento de vendas da U.E.B. a primeira organização no gênero criada no Brasil; traduziu o “Sistema de Patrulhas” que não chegou a ser dado à publicidade por lhe haver antecipado o excelente trabalho de DAVID DE BARROS; é de há largo tempo um dos mais ativos diretores da F.B.E.M. e chefe do Campo Escola que esta mantém na formosíssima ilha de Paquetá; é o Comissário Internacional da U.E.B. cargo em que tem revelado sempre uma incansável atividade, alimentando com ativa correspondência as nossas relações internacionais. Tem sido enfim no Movimento, um elemento precioso e êste trabalho é apenas uma pedra a mais, que êle junta as muitas outras que já reuniu à elevada tôrre que aspiramos ver erguida.

Um Livro de Jogos... mas é isso um elemento imprescindível para nós.

Pois se o Escotismo é um jôgo, pois se o valor do chefe muitas vêzes se mede pelo conhecimento que tem de grande número de jogos, pela capacidade que evidencia de saber transformar as mais monótonas instruções em atraentes jogos... Era êste um livro que já devera de há muito ter aparecido e que só o devemos ao esforço de PROENÇA GOMES.

E êle está muito bem feito: bem concatenado, bem classificado, bem selecionado e com algumas coisas originais. É um trabalho de merecimento, que vem prestar reais serviços a todos os chefes.

Escola Naval, Rio de Janeiro, 12 de Novembro de 1928.

Benjamin Sodré
(Velho Lôbo)

AOS CHEFES

O Escotismo, método educativo que se baseia no ardor da imaginação e no instinto combativo dos adolescentes, é segundo o próprio fundador Baden Powell (B.P.), um grande jogo, uma recreação educativa, em que os rapazes divertindo-se, preparam-se para a vida e tornam-se homens com ideais e forças para realizá-los.

Claparède grande autoridade em psicologia infantil asseverou com a sua palavra de mestre que o jogo é parte essencial na educação das crianças e rapazes — e B.P. diz no seu livro básico “**Scouting for boys**” que:

“A instrução no Escotismo deve ser ministrada por meio de exercícios, jogos e competições em que cada rapaz tenha o seu quinhão de atividade.”

O Escotismo que apresenta ao chefe um grupo de rapazes aos quais êle deve auxiliar para que se tornem homens na mais alta expressão do termo, apresenta, também, tendo em vista não só os defeitos e a turbulência natural dos rapazes, como o seu ardor, seu amor às aventuras, seu desejo incontido de ser “herói” um método de trabalho sem precedente, de uma radiosa e garrida atividade que apaixona e corresponde de uma maneira maravilhosa aos anseios dos rapazes — **O jogo** —

Porque ensinar secamente o alfabeto Morse se é mais fácil e atraente jogar o Morse? Quereis ensinar Primeiros Socorros? Fazei “surgir” durante a reunião um “acidente”.

Nos jogos os rapazes fortalecem o espírito de solidariedade, habituam-se a arcar com pesadas responsabilidades, a tomar decisões prontas, e a executar missões árduas.

Mais ainda, os jogos permitem ao chefe fazer um juízo perfeito dos seus escoteiros sob o ponto de vista de sua lealdade, iniciativa, resistência, capacidade escoteira e força física — multiplicam as ocasiões de praticar e educam na alegria mantendo constante o interesse.

Um bom jogo de escotismo deve ter 3 qualidades indispensáveis:

1.^a — Interessar e entusiasmar os escoteiros, para ser realizado sem reservas de energias;

2.^a — Ser bem regulamentado especificado claramente como vencer, para evitar rugas e contestações;

3.^a — Ter alguma coisa de educativo sem parecer.

Lembrem-se os chefes que o aborrecimento é filho da repetição — e procurem conhecer grande número de jogos para evitar a monotonia e o desinteresse. Que a variedade, o entusiasmo e o atrativo da novidade sejam a regra básica do novo sistema de educação.

A apresentação dos jogos tem uma grande importância para a sua realização.

A imaginação ardente dos rapazes, acolhe com maior satisfação um jogo que seja sugerido por uma história emocionante, narrada antes da determinação

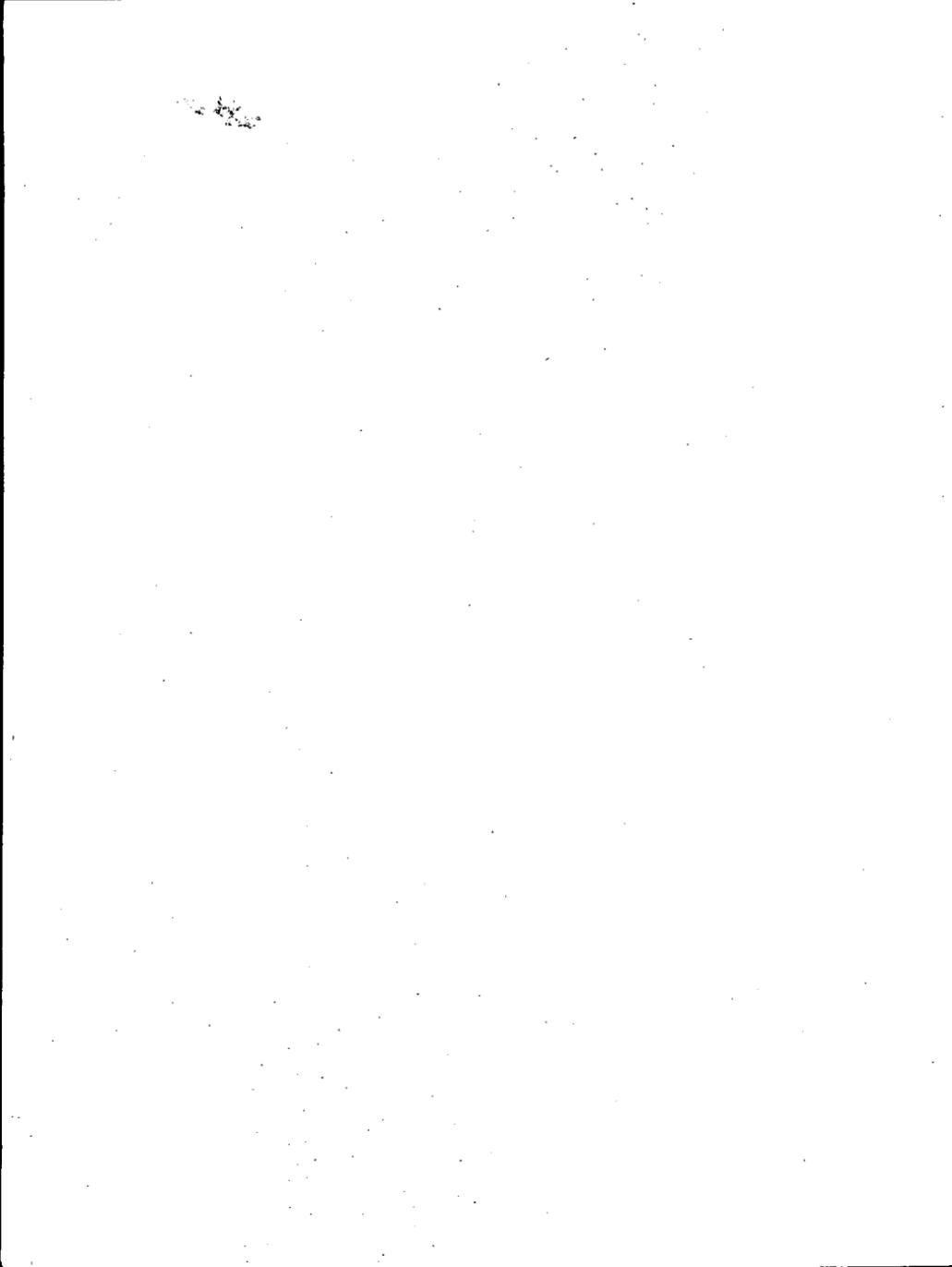
das suas regras. Assim por exemplo, para um seguimento de pista narrar uma história de garimpeiros que tendo encontrado um valioso diamante vêm à cidade para vendê-lo. Na viagem são atacados durante a noite, quando acampados e para livrar a gema de cair nas mãos dos bandidos ocultam-na. Na luta morrem todos, exceto um que, mal ferido, consegue chegar a um centro povoado, onde pede aos amigos para partirem à procura da pedra oculta. São então organizadas duas expedições.

Neste ponto o chefe divide a tropa em dois partidos e dá as indicações da pista a seguir.

O jogo realiza-se então, não mecânicamente, mas com ardor, com entusiasmo, pois cada escoteiro **vive** a vida do personagem que representa — já não é um escoteiro que segue uma pista preparada, é um garimpeiro, rude, lutador, afoito, valoroso, que, para encontrar o cristal perdido, não hesitaria em sacrificar a vida.

O chefe deve ter também um pouco de imaginação e o espírito fecundo para inventar variantes dos jogos que conheça e procurar nestes a parte educativa para aplicá-los segundo as oportunidades com o objetivo de desenvolver ou mesmo fazer surgir nos rapazes qualidades como: o domínio de si mesmo, a disciplina inteligente, a observação, a reflexão, a audácia, a paciência, o vigor, a virilidade, etc., e por meio destas qualidades corrigir defeitos e falhas, numa palavra — educar — pois educar é a arte de introduzir bons hábitos que substituam graves defeitos e os jogos podem fazer surgir êsses bons hábitos.

Vós o sabeis.



CAPÍTULO I

JOGOS DE EDUCAÇÃO DOS SENTIDOS

TATO

Avaliação de pêso

Aos escoteiros, que têm os olhos fechados, são apresentados objetos de pesos diferentes para que êles os classifiquem em ordem crescente ou decrescente de pêso.

Vence o que melhor classificá-los.

Pode-se dificultar o jôgo, após alguns exercícios, apresentando objetos que tenham pequenas diferenças de pêso.

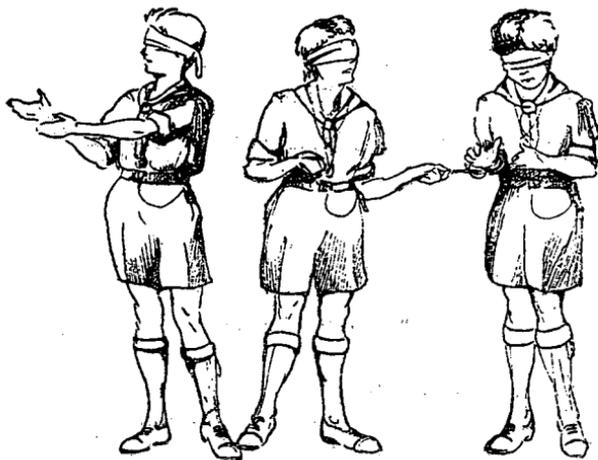
Avaliação de diâmetros

O mesmo jôgo anterior, apresentando-se círculos ou esferas de diâmetro diferentes para classificação.

Kim pelo tato

Os escoteiros em círculo têm os olhos fechados. O chefe faz passar de mão em mão uma série de obje-

tos, que são depois ocultos. Os escoteiros abrem os olhos a um sinal e procuram reconstituir pela ordem a relação dos objetos que tiveram em mãos.



Pode-se complicar o jogo pedindo a forma, as dimensões, o peso, etc., dos objetos.

Vence quem tiver menor número de erros.

OUVIDO

Gritos dos "Totens"

Os escoteiros formam em círculo. Um deles de olhos fechados fica no centro e tocando um escoteiro manda que dê o grito de tal patrulha, procurando reconhecer o companheiro pela voz.

Caso reconheça, é por êle substituído.

Sentinela noturna

Um escoteiro de olhos fechados fica no centro do local de jogos. Os outros, repartidos por tôdas as direções, procuram aproximar-se dêle sem ruído. O escoteiro de sentinela, ouvindo rumor de passos, apura o ouvido e após certificar-se de que direção vem o rumor, aponta para ela pondo fora de jôgo o escoteiro que ali se acha.

Os escoteiros que forem postos fora devem permanecer imóveis para não perturbar a marcha do jôgo.

Vence o escoteiro que primeiro tocar na sentinela ou o que mais próxima dela foi posto fora de jôgo.

Naş primeiras vêzes que se realizar êsse jôgo há necessidade de um juiz que ficará próximo à sentinela.

Caça ao relógio

Na sala da sede o chefe oculta um relógio em funcionamento, que pelo ruído característico, (tic-tac) possa indicar o lugar em que se acha.

Os escoteiros, de olhos fechados, partem à sua procura, vencendo o que menos tempo levar para encontrá-lo.

Onde foi o apito?

(Jôgo para uma patrulha)

O terreno para êste jôgo deve ser plano, sem obstáculos. Os escoteiros da patrulha têm os olhos fechados e formam em linha. O monitor coloca-se a uma certa distância e apita de tempos a tempos.

Os escoteiros procurarão atingir o lugar onde se encontra o monitor e tocá-lo.

Vence o que primeiro tocar no monitor.



É preciso cuidado para que os escoteiros não saiam dos limites do terreno.

Os três sons

Os escoteiros têm os olhos fechados.

O chefe faz com que três sons diferentes sejam ouvidos. Cada escoteiro, por sua vez, dirá que objetos produziram os sons.

Comandos por apito

Os escoteiros de olhos fechados formam em fila indiana por patrulhas, cada escoteiro com as mãos nos ombros do da frente.

O chefe por apitos dará ordens como tais — **em frente, à direita, à esquerda, passo curto, marcar passo, etc.**

Vence a patrulha que menos errar ou a que não debandar.

Os cegos

Limita-se por meio de um cabo, uma parte do terreno e nêles ficam dez ou mais rapazes de olhos fechados, tendo cada um o seu lenço enrolado e com um nó na extremidade.

Com o lenço êles devem bater em outro escoteiro — o **lôbo** — que não pode sair dos limites do campo mas não tem os olhos fechados.

Para facilitar a procura o **lôbo** deve **latir** de tempos a tempos.

Quando fôr atingido por 3 vêzes, passa a ser **cego** e o último que bateu a ser o **lôbo**.

Nota — É verdadeiramente educativa a observação que **Velho Lôbo** faz no “Guia dos Escoteiros”, sobre êste jogos:

“Em todos os exercícios sem vêr não há necessidade de venda nos olhos. Os escoteiros são leais: quando êles prometem conservar os olhos fechados, pode-se confiar; a maior tentação de vencer, não os faria abrir”.

VISTA

Procura do dedal

Os escoteiros saem da sala e o chefe coloca um dedal (ou qualquer outro objeto pequeno) oculto parcialmente de modo que todos possam vê-lo. A um sinal os escoteiros entram e iniciam a procura. Quando um escoteiro acha o dedal deve disfarçadamente afastar-se e sentar-se sem dizer palavra. Êste jôgo pode ser realizado numa competição de patrulhas, uma escondendo o dedal, e outra procurando-o. Marca-se o tem-

po entre início da procura e a descoberta do dedal pelo último.

Vence a que empregou menos tempo.

OLFATO

Olfato escoteiro

Tomam-se vários sacos de papel e em cada um coloca-se uma substância odorante (cebola, alho, limão, café, casca de laranja, etc.).

Os escoteiros cheiram os sacos de papel, e têm um minuto para escrever a relação, em ordem, das substâncias contidas nos mesmos.

Como variante e desde que haja mais treinamento êste jôgo pode ser realizado apresentando-se, em vez de substâncias, diversas fôlhas.

Orientação instintiva

Já procuraram alguma vez caminhar com os olhos fechados em uma direção dada?

Se já o fizeram devem ter notado as dificuldades que surgem para tal. A maior delas está na tendência que temos em fazer um arco de círculo para a direita.

Conhecida esta tendência podem os escoteiros corrigi-la e chegar pouco a pouco a andar em linha reta e caminhar com exatidão para um ponto determinado.

I — Coloca-se cravada na terra uma vara ou bandeirola de patrulha e à distância de uns cem passos colocam-se os escoteiros, que compõem a patrulha, com os olhos fechados. Mandam-se avançar um a um e quando êles pensarem que chegaram junto à bandeirola deverão cravar aí o seu bastão, abrir os olhos e

esperar que todos façam o mesmo. Aquêles que mais perto tiver cravado a vara ganhou o jôgo.

Este jôgo poderá fazer-se patrulha contra patrulha e neste caso é necessário marcar em metros ou em passos e tomar nota das distâncias das varas à bandeirola e depois estabelecer a distância média de cada patrulha o que se consegue somando as distâncias de todos os Escoteiros duma patrulha e dividindo o total pelo número dêles.

A patrulha em que a distância média fôr menor é a que ganha a partida.

II — Passar entre dois bastões, com os olhos fechados e sem nêles tocar.

A partida será de 3 metros mais ou menos dos bastões que estarão afastados de 1,50 m.

III — Um caminho formado por duas linhas de bastões tem a extensão de 4 metros e a largura de 1,50 metro estando os bastões afastados uns dos outros de um metro.

Partindo de uma das extremidades os escoteiros devem chegar a outra sem tocar os bastões nem sair do caminho delimitado.

CAPÍTULO II

JOGOS DE OBSERVAÇÃO E MEMÓRIA

Longe e perto

(Jogo para marcha ou excursão)

Os escoteiros devem procurar certos objetos convenencionados de antemão, ganhando pontos ao avistá-los segundo uma tabela em que o número de pontos seja dado em ordem inversa à facilidade de encontrá-los.

No fim da marcha ou de um tempo estipulado, vence o que tiver maior número de pontos.

Observar e relatar

A tropa parte para uma excursão, acampamento ou uma visita. O chefe lembra aos seus escoteiros, que devem observar e guardar de memória todos os detalhes possíveis. No fim da marcha faz perguntas como tais: depois da segunda curva da estrada vocês viram uma cêrca verde? pois, bem, qual era o número do por-

tão? logo depois da garagem que encontramos apareceu um auto com um pneu vazio, qual era êle? que côr tinha o auto? qual era o seu número? como ia vestido o homem que estava sentado junto ao chauffeur? etc. — Cada pergunta respondida marca um ponto e cada uma sem resposta anula dois pontos.

Jôgo do Kim

Tomou o nome de um personagem de um romance de Kipling. Sôbre uma mesa collocam-se 24 objetos diferentes. Os escoteiros em tôrno da mesa durante



um minuto, observam-nos, findo o tempo os objetos são cobertos e cada um deve recompor por escrito ou de memória a relação dos objetos vistos. Vence o que

se lembrar de maior número. Este jogo pode variar em extremo, servindo para treinamento da maioria dos assuntos técnicos escoteiros.

Que há de anormal?

É uma variante do Kim.

Diversos objetos são dispostos em uma certa ordem numa mesa. Os escoteiros observam-nos durante 1 minuto e retiram-se. — O chefe faz varias modificações na arrumação, modificações que os escoteiros devem notar.

Variante

Os escoteiros ficam de costas para o chefe que modifica alguns detalhes do seu traje (bôlso aberto, lápis, na orelha, lenço aparecendo no bôlso do peito, etc.). Os escoteiros fazem meia volta e devem notar tais modificações.

Jogo de Morgan

Os escoteiros devem observar um muro coberto de cartazes durante um minuto e depois, de memória, relacionar os artigos anunciados, os desenhos dos cartazes, o seu número, etc.

As vitrinas

Em um passeio pela cidade ou em visita a um museu os escoteiros observam alguns mostruários. De volta à sede devem relacionar o que viram, por exem-

plo, na 2.^a e na 5.^a vitrina. Vence o que fizer a relação mais completa.



Vêr sem ser visto

O chefe coloca-se no centro de um terreno que tenha muitos acidentes naturais, pedras, troncos, moitas, etc., fecha os olhos e os escoteiros — occultam-se; Dois minutos depois apita início de jôgo (. — — —) e abre os olhos procurando descobrir onde os escoteiros estão occultos para fazê-los sair do jôgo.

O chefe faz então quatro ou cinco movimentos precedendo-os de um trilo de apito, como advertência aos escoteiros, que devem observar o chefe (guardando de memória os seus movimentos), sem se descobrirem. Finda a série de movimentos o chefe apita

fim de jogo (..—.) e os escoteiros reúnem-se formando em uma fileira de costas para o chefe que chamará cada um de per si para verificar as observações realizadas. Os escoteiros descobertos pelo chefe saem do jogo. Vence o que tiver feito observações mais precisas.

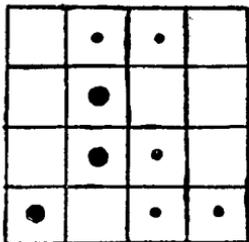
Prova de observação

O chefe desenha num papel ou quadro-negro algumas letras ou sinais quaisquer. — Após uma observação de trinta segundos 1 ou 2 minutos, conforme a dificuldade, os escoteiros devem reproduzi-los tão exatamente quanto possível.

Cada sinal certo marca um ponto e cada êrro faz perder dois pontos.

Variante

Preparam-se vários cartões riscando-os de modo a dividir cada um em 16 quadrados. — O chefe co-



loca num dos cartões em vários quadrados, à vontade, grãos de feijão ou de outra espécie. Após uma observação de segundos os escoteiros devem reproduzir nos seus cartões a arrumação feita no do chefe. Vence o que tiver perdido menos pontos, perdendo 1 ponto por êrro cometido.

Variante

Os escoteiros sentam-se e um deles de olhos fechados procura pelo tato, passando as mãos pelo rosto, cabelos, e mãos de cada um, reconhecê-los e



chamá-los pelos nomes. Todos os escoteiros serão sucessivamente **cegos**. Vence o que conseguir com exatidão designar o maior número de companheiros.

Kim por eliminação

As patrulhas colocam-se cada uma de um lado da mesa onde se acham expostos um certo número de objetos (30 a 40 no início) e observam-nos durante um minuto findo o qual o chefe cobre-os e as patrulhas voltam aos seus lugares. O chefe tendo em mãos uma lista alfabética dos objetos e começando por uma patrulha pede que o seu monitor lhe diga o nome de um dos objetos observados. Só os monitores podem responder e devem fazê-lo de modo a serem ouvidos pelas demais patrulhas.

A resposta sendo certa, a patrulha marca um ponto e o chefe passa à patrulha seguinte:

Tôda a patrulha que designar um objeto já designado por outra perde 1 ponto. — Perderá dois pontos se designar um objeto não existente entre os observados. É de notar que se só os monitores podem responder ao chefe — êles podem reunir os seus escolteiros nos intervalos das perguntas para combinar. Êste jôgo é de emoção quando faltarem poucos objetos para indicar.

Variante

Cada patrulha observa por sua vez um Kim comum enquanto as outras patrulhas procuram, por todos os meios possíveis, (não se deve tocar nos observadores nem se servir dos apitos), desviar-lhes a atenção. Vence a patrulha que conseguir apontar o maior número de objetos.

Kim por gravuras



Cortar de um catálogo gravuras representando interiores de quartos, salas, escritórios, armazéns, etc.

e fazê-las observar pelos escoteiros. Estes devem organizar a lista dos objetos contidos nas gravuras.

Jôgo de Morgan

Variantes

A — Observar páginas de anúncios de uma revista, na sede — por exemplo, os anúncios da revista “Alerta!”.

B — Reconstituir de memória, a lista de armazéns de uma rua muito conhecida dos escoteiros, (por exemplo, da rua da sede).

O homem que perdeu a memória

Coloca-se sôbre uma mesa alguns objetos e narra-se a cada patrulha por sua vez uma história como esta:

“Um homem desceu de um trem em Cascadura, por exemplo, e foi prêso pela polícia sob a alegação de ter viajado sem passagem. Prendendo-o o comissário de polícia apercebeu-se de que êste homem tinha perdido a memória e trabalha-se para saber quem êle é. Os objetos que estão na mesa foram encontrados em seu poder. Cada patrulha tem três minutos para examinar os objetos, findo os quais vai para o seu canto e consertar entre os seus escoteiros a resposta a dar sôbre a identidade do homem, deduzida dos objetos encontrados nêle. A patrulha vencedora será naturalmente a que responder com mais espírito de dedução e que tiver observado indícios mais valiosos.

Pode-se colocar entre os objetos achados, por exemplo: um pente, uma lima para unhas, (mostrando os hábitos de limpeza), um lenço bordado (como in-

dício de identidade), algumas moedas (para denotar a sua pobreza), uma passagem de estrada de ferro velha e usada (indicando onde êle estêve recentemente) um horário de estrada de ferro com uma página dobrada ou marcada a lápis numa estação (indicando o lugar onde êle vive ou vai freqüentemente), etc. Quando tôdas as patrulhas dão as suas respostas o chefe mostra o que êle próprio imaginou.

Kim Técnico

Pendurar em cada canto de patrulha um cartão dividido em 10 casas numeradas seguidamente de 1 a 10 — Numa mesa colocam-se montinhos de 10 cartões (um por patrulha concorrente) tendo em cada um:

- 1 — artigo da Lei; (texto)
- 1 — desenho de nó;
- 1 — desenho de fôlha de árvore;
- 1 — desenho de flôr;
- 1 — letra de morse;
- 1 — letra de semáfora;
- 1 — distintivo de especialidade;
- 1 — silhueta de animal;
- 1 — sinal de pista;
- 1 — ponto da rosa dos ventos;
- 1 — côr, etc., etc.

Séries a empregar sucessivamente para jogos diferentes. O chefe mostra então durante dois minutos um quadro de dez casas em que estão numa ordem qualquer, os nomes das coisas representadas nos cartões. As patrulhas devem em seguida (de memória):

1.º — **identificar** os cartões de um montinho pelos nomes do quadro apresentado. 2.º — colocar os

cartões no cartão grande e nas casas correspondentes às do quadro apresentado. Conta-se dois pontos por cartão identificado, 1 ponto por cartão bem colocado. Subtrai-se 4 pontos por erro de identificação e 2 pontos por erro de colocação.

Vence a patrulha que tiver maior número de pontos.

Polícia Secreta

Uma pessoa passeia em um trecho da cidade, limitado claramente, de tal a tal hora. Esta pessoa é desconhecida dos escoteiros que dela só possuem ligeiros esclarecimentos e por êles devem encontrá-la. A cada escoteiro concorrente é fornecida uma ficha algumas horas antes da partida, mais ou menos como baixo:

Característicos do indivíduo:

Altura:
Chapéu:
Capote:
Sapatos:
Óculos:
Idade entre 18 a 25 anos.

Perguntas a fazer:

Queira perdoar-me, o senhor é F. (dar um nome combinado). 1.º — Se a resposta fôr: **Sou** o escoteiro deve dar o seu nome e anotar a hora do encontro. 2.º — Se a resposta fôr **Não** o escoteiro deve desculpar-se... (Prática do artigo V):

Traje civil:
Artigos V e VII.
Prudência. . .

Obrigações:

Norte: Rua tal.
Sul — Travessa...
Este — Rua...
Oeste —
Partida das horas.

Limites:

CAPÍTULO III

JOGOS DE MEMÓRIA, ATENÇÃO

E INTELIGÊNCIA JOGOS DE MEMÓRIA

Perguntas

Os escoteiros sentam-se em círculo e o chefe faz saltado perguntas sôbre conhecimentos quaisquer.

Cada pergunta respondida acertadamente dá um ponto e o escoteiro que no final do jôgo tiver maior número de pontos ganha.

As perguntas variam conforme a localidade, porém, há perguntas que podem ser feitas a todos os escoteiros: — por exemplo: Quem fundou o movimento Escoteiro?

Em que ano?

Em quanto tempo a terra dá uma volta completa em redor do sol?

O último número do "Alerta!" trouxe a seção "Cantemos"?

Quem escreveu o hino dos Escoteiros do Brasil? etc., etc. Dêste modo, os escoteiros provarão os seus conhecimentos e poderão aumentá-los.

Quem foi que disse?

Durante a reunião sem que os escoteiros percebam o chefe anota as frases mais salientes da conversação geral.

Escreve, depois, estas frases em pedaços de papel com esta pergunta: Quem disse isto? e nos últimos minutos da reunião faz passar de mão em mão os papéis devendo os escoteiros escrever em um papel à parte as respostas.

Vence quem apresentar mais respostas certas.

Celebridades

Recortam-se dos jornais ou revistas, fotografias de pessoas celebres ou conhecidas.

Podem ser retratos de militares, homens públicos, médicos, poetas, atletas, aviadores, etc.

Colam-se os retratos em cartões numerados. —

Os escoteiros recebem os cartões e devem pelas fotografias reconhecer os personagens.

Garçons de hotel

Uma patrulha chega ao “restaurante” (uma mesa) e chama o “garção” (um escoteiro designado).

Cada escoteiro encomenda um certo número de pratos diferentes (de início 3 ou 4).

O “garção” vai à “cozinha” (sala próxima) e lá escreve separadamente o “menu” correspondente.

É certo que no caso de engano ou esquecimento, os fregueses protestarão contra o descuido do “garção” novato.

Para treinar a memória

Um escoteiro coloca-se a alguns passos dos seus camaradas que estão sentados, tendo as mãos ocultas atrás do corpo.

Depois sucessivamente e durante segundos, mostra-lhes um certo número de dedos, por exemplo: na primeira vez mostra 2 dedos, na segunda 7, etc. e assim sete ou oito vêzes em seguida.

Quando o escoteiro acaba de **enviar** os números os outros procuram escrever uma relação dêles na ordem de observação.

Vence o que fizer a relação mais completa e exata.

JOGOS DE ATENÇÃO

A letra cancelada

O chefe corta de jornais velhos, várias colunas tendo aproximadamente a mesma quantidade de texto.

Cada escoteiro recebe uma coluna para a um sinal e durante um tempo determinado, cancelar todos os "A" ou os "E" que encontre.

Ao sinal de terminar nem mais um traço deve ser dado. Cada letra cancelada marca um ponto e cada letra esquecida faz perder 5 pontos. O escoteiro que tiver maior número de pontos vence o jôgo.

Sete, conta de mentiroso

Diz o povo que sete é conta de mentiroso e como os escoteiros não o são, devem, neste jôgo, abster-se de pronunciar o seu nome e o de tôda a sua família.

Os escoteiros sentam-se em círculo e um dêles inicia a contagem.

O número sete, seus múltiplos e os números em que êle figure devem, sob pena de errar, ser substituídos por um assovio.

Cada escoteiro tem três vidas e tôda a vez que errar perde uma.

É vencedor o que ficar com as vidas intactas, até o fim do jôgo.

Nem sim, nem não

Os escoteiros em círculo.

O chefe faz a cada escoteiro perguntas as mais variadas que êles devem responder sem empregar as palavras **sim** e **não**.

Por exemplo, à pergunta:

Você já viu B.P. em pessoa? o escoteiro responderá: "Nunca" ou "Ainda hei de vê-lo".

Cada vez que uma dessas duas palavras fôr empregada o escoteiro erra.

É vencedor quem, ao terminar o jôgo, tiver menos erros.

Os cataventos

Os escoteiros formam em uma fileira.

Deve-se antes determinar os quatro pontos cardeais: **norte**, **sul**, **este**, **oeste**.

Quando o chefe disser: **norte** todos os escoteiros viram-se para o **sul**. Quando êle disser **este** todos voltam-se para **oeste** e assim por diante sempre voltando-se para o ponto oposto ao comandado.

Cada vez que erra o escoteiro perde um ponto.

Vence o que tiver menos erros no fim do jôgo.

Perguntas cruzadas

Os escoteiros formam em duas fileiras, uma em frente da outra. O chefe, ou quem dirigir o jôgo, aponta

para um escoteiro ou o chama pelo nome e faz uma pergunta, êste não deve responder e sim o que se acha à sua frente, que erra se hesita ou não responde.

Vence quem no fim do jôgo tiver menos erros.

Transmissão de ordens

As patrulhas tendo o mesmo número de escoteiros alinham-se paralelamente, cada escoteiro, distante do outro de 10 a 15 metros. Os números 1 recebem uma ordem que deve ser transmitida verbalmente aos números 2, que por sua vez irão transmiti-la aos números 3 e assim por diante até aos últimos, que correm para entregá-la ao chefe.

Vence a patrulha mais rápida.

Qualquer troca ou omissão de palavras desclassifica a patrulha.

Por favor...

Os escoteiros formam em semi-círculo e recebem ordem de só executar o que o chefe mandar quando êle começar pela frase: **Por favor...** (façam isto ou aquilo).

Como coisas a fazer o chefe pode apresentar: movimentos de ginástica, nós, letras de morse ou de semáfora, etc., etc.

Ganha um ponto o escoteiro que cumprir a ordem primeiro; perde dois pontos o que não cumprir ou que cumprir sem que o chefe tenha começado pelo "Por favor..."

Números pares ou ímpares

Os escoteiros formados em uma fileira numeram-se seguidamente e devem guardar de memória se o seu número é par ou ímpar.

O chefe, ou quem dirige o jogo grita PARES! (ou IMPARES!)

Somente os escoteiros cujos números sejam **pares** (ou ímpares), partem correndo para atingir um ponto determinado e voltar aos seus lugares.

Perde e sai do jogo:

a) O escoteiro que tendo, por exemplo, um número par, correr quando o chefe disser: ímpares ou vice-versa;

b) o escoteiro que tendo por exemplo um número par hesitar em sair quando o chefe disser: pares;

c) o que chegar por último de volta da corrida.

Vence o escoteiro que ficar só no jogo.

JOGOS DE INTELIGÊNCIA

As profissões

Os escoteiros em círculo.

Um deles no centro atira o seu lenço enrolado, a outro qualquer, dizendo uma profissão; por exemplo: SAPATEIRO. O que recebeu o lenço deve imediatamente reenviá-lo dando o nome de um objeto utilizado nesta profissão, por exemplo: SOLA.

O do centro atira o lenço a outro, dando outra profissão e este deve responder dando o nome de um objeto utilizado na profissão declarada, reenviando o lenço para o centro, etc.

Para variar o jogo pode-se dar o nome de um objeto para quem receber o lenço declarar a profissão em que é ele utilizado.

Vence o escoteiro que tiver menos erros no final do jogo.

Céu, terra, mar

Os escoteiros sentam-se em círculo. Um dêles fica no centro e apontando para um companheiro qualquer, diz uma das três palavras do título, por exemplo CÉU.

O escoteiro designado deve dizer imediatamente o nome de um ser que viva no ar, ave ou inseto alado, por exemplo GAVIÃO.

O escoteiro aponta um outro e diz TUBARÃO, devendo ter como pronta resposta: MAR e assim por diante variando sempre as três palavras.

Vence quem tiver menos erros no fim do jogo.

Relatórios

O chefe descreve uma excursão movimentada, para que os escoteiros façam depois um relatório dela, procurando apontar as ocorrências, a seu ver, mais importantes.

Vence quem tiver o melhor relatório.

O Telegrama

Ler aos escoteiros uma frase que exprima uma idéia clara, por exemplo: "Caso o tempo permita, o grupo partirá 5.^a feira, 15 do corrente, para um acampamento de 8 dias na Serra do Mar".

Fazer compor, individualmente ou por patrulhas, um telegrama que com o menor número de palavras dê tôdas as idéias contidas na frase inicial.

Vence o escoteiro ou a patrulha que melhor preencher as condições acima.

Jôgo das Flechas

Os escoteiros em círculo.

O chefe do centro do círculo joga uma bola a um escoteiro e faz uma pergunta sôbre morse, semáfora, história do escotismo, primeiros socorros, nós, pioneira, etc., que deve ser respondida incontinentemente pelo escoteiro, que devolve a bola ao chefe.

Êste jogando a bola a outro escoteiro, faz outra pergunta, etc.

Cada escoteiro tem quatro vidas. Ao primeiro êrro perde uma e fica num pé só, ao segundo senta-se, ao terceiro fica só com um braço, ao quarto êrro morre pois dobrando o outro braço não pde mais apanhar a bola que lhe fôr atirada.

Informações ao Desconhecido

Os escoteiros formam em círculo.

O chefe dizendo-se um viajante que não conhece a cidade e que quer ir a uma localidade ou arrabalde próximo, pede que alguém o auxilie e guie.

Um dos escoteiros apresenta-se e o chefe diz-lhe ao ouvido: estou no lugar A e desejo ir a B.

O escoteiro dá então em voz alta tôdas as informações que puder e os outros procuram, pelas informações prestadas, descobrir o sítio em que se acha o viajante e para onde êle deseja ir.

Findas as explicações, todos os escoteiros que descobriram levantam o braço e ganham dois pontos.

O guia ganha um ponto por escoteiro que compreendeu as suas explicações e outras mais pela cortesia com que tratou o desconhecido, por informações complementares que prestou, etc.

Ao guia descontam-se pontos se não foi delicado nas informações, se não teve desembaraço, etc.

Jôgo da Lei Escoteira

É uma adaptação do conhecido jôgo **da noiva** no qual cada jogador representa um objeto da noiva.

Aquí os objetos são substituídos pelos artigos da LEI e a noiva pelo escoteiro.

O chefe diz que encontrou, num acampamento realizado há anos, um rapaz muito bem uniformizado de escoteiro, com bússola, apito, cabo, etc., mas que, pela aparência, não sabia a Lei Escoteira.

Para verificar o que imaginou, fêz-lhe várias perguntas e notou que êle não sabia o 3.º artigo, por exemplo:

O escoteiro que representa êste artigo reclama: "Protesto o 3.º êle sabia, é (cita o artigo) o que êle não sabia era o 9.º.

O escoteiro que representa o 9.º artigo, protesta, repetindo o seu artigo e diz que êle não sabia um outro e assim por diante.

De vez em quando todos os escoteiros mudam de artigos

Os protestos devem ser enérgicos e imediatos.

Perdem pontos os que demorarem o protesto, fizerem-no com tibieza, ou vacilarem ao recitar o artigo.

CAPÍTULO IV

JOGOS DE ENERGIA E DE EQUILÍBRIO

JOGOS DE ENERGIA

O Pêndulo

Os escoteiros, por patrulha, colocam-se de um lado e doutro de uma mesa em cima da qual há um copo sem pé.

Com um pequeno pêso e um barbante faz-se um pêndulo. Um dos escoteiros começa o jogo, suspendendo o pêndulo e colocando-o dentro do copo, a meia altura e sem tocar nas paredes.

Deve fazer com que o pêndulo não toque no copo durante 20 segundos contados lentamente pelo Chefe.

Caso o pêndulo toque no copo, um ponto é descontado à sua patrulha.

O jogo continua, revezando-se escoteiros das patrulhas concorrentes, até que todos os tenham realizado.

Vence a patrulha que tiver menos pontos descontados.

É permitido intimidar o escoteiro que está jo-

gando, sendo proibido tocá-lo ou gesticular próximo a êle.

Suspensão Inclinada

Em uma barra horizontal, penduram-se dois escoteiros de patrulhas diferentes, que procuram conservar-se em suspensão o maior tempo possível.

O que primeiro soltar-se **morre** e a sua patrulha conta um ponto contra.

Sucedem-se outros dois e assim por diante até que todos os escoteiros tenham realizado a prova.

Vence a patrulha que, ao terminar o jôgo, tiver menos pontos contra.

Braços Horizontais

Os escoteiros, por patrulhas, formam com três passos de intervalo.

A um sinal do chefe todos erguem os braços distendidos, à altura dos ombros, lateralmente ao corpo.

Devem permanecer nesta posição enquanto houver fôrças.

A proporção que os escoteiros forem abaixando os braços, o chefe conta o tempo, que êles se mantiveram na posição.

Vence a patrulha que tiver melhor tempo médio.

Contrôle

Um escoteiro por patrulha apresenta-se para a prova.

Sem que esperem, um outro escoteiro dá uma violenta pancada com o bastão na mesa ou no chão.

O chefe deve notar as reações.

Os escoteiros formam em linha e conservam-se na mais absoluta imobilidade.

O chefe com um pedaço de capim, faz cócegas no rosto e pescoço de cada escoteiro, que deve suportar sem risos nem trejeitos.

JOGOS DE EQUILÍBRIO

A Pinguela

Sobre algumas pedras, ou sobre dois cavaletes, apóia-se um cano, tronco ou trilho.

Os escoteiros, devem percorrê-lo em equilíbrio.



Correspondendo ao meio do percurso, coloca-se no chão um lenço que deve ser apanhado pelos escoteiros, sem perder o equilíbrio.

Atravessar o ribeiro



Coloca-se no chão pedaços de madeira ou papelão, simulando pedras existentes no leito de um ribeiro.

Devem ser, umas próximas, outras afastadas entre si, irregularmente.

Os escoteiros, cada um por sua vez, tentam atravessar o leito do ribeiro, equilibrando-se sôbre as pedras.

Pode-se dificultar o jôgo fazendo transportar pesos, uma bola em equilíbrio sôbre uma tábua, etc.

Luta de Equilíbrio

Dois escoteiros, com os pés na posição de **alerta**, colocam-se frente a frente.

Com as mãos abertas, palmas, para a frente, procuram empurar o adversário para que êste perca o equilíbrio e desloque os pés.

Vence o que conseguir desequilibrar o outro.



CAPÍTULO V

JOGOS DE AGILIDADE E DE FÔRÇA

JOGOS DE AGILIDADE

Briga de galos

Joga-se aos pares.

Cada escoteiro tendo um bastão, toma a posição do desenho, defronte a um outro.



Saltitando procuram aproximar-se e tentam derubar o adversário.

Não basta derrubá-lo, porém, para vencer, é preciso que o obrigue a afrouxar as mãos e desfazer a posição inicial.

Apanhar o chapéu

Deve ser disputado por duas patrulhas ou tropas.



Os escoteiros das duas turmas contrárias, formam em linha, uma frente para outra, afastadas de 20 a 30 metros.

Convém que se oponham escoteiros de força e agilidade equivalentes.



Uma fileira de chapéus, igual ao número de escoteiros de um partido, e colocada no centro do espaço que separa as duas turmas.

Os escoteiros são numerados em cada partido.

O chefe colocando-se perto de um dos chapéus, chama um número e o escoteiro dêste número, em cada partido, procura chegar ao chapéu, apoderar-se dêle e levá-lo para o seu campo, sem ser tocado pelo adversário.

Quando os dois escoteiros chegam ao mesmo tempo junto ao chapéu, devem por meio de fintas e astúcias, procurar apoderar-se dêle. O partido que conseguir carregar maior número de chapéus, é o vencedor.

Luta de escalpes

Escalpes — eram de cabeleiras que os índios arrancavam das cabeças dos vencidos e traziam prêsas à cintura a guisa de troféus.

Dois escoteiros, frente a frente, prendem os lenços ao lado esquerdo do cinto, sem amarrar, ficando as pontas pendentes.

Com a mão esquerda para as costas, procuram, com a direita tirar o lenço do contrário e defender o seu.

Vence o que conseguir êste objetivo.

Gladiadores

Dois escoteiros em pé cada um numa barrica, procuram derrubar-se com o bastão, vencendo o que tal conseguir.

Para evitar acidentes, os bastões devem ser revestidos numa das pontas.

Luta de travesseiros

Em uma viga pousada pelas extremidades em cavaletes, dois escoteiros, montam e armados de travesseiros, ou sacos, cheios de fôlhas sêcas, procuram derrubar-se.

É vencedor o que conseguir derrubar o adversário e continuar cavalgando a viga.

Quebra canela em coluna

Os escoteiros formam em fila indiana



Os números 1 e 2 saem de forma e tomam um pedaço de cabo ou um bastão pelas pontas

A um sinal do chefe correm cada um de um lado da coluna de escoteiros, com o cabo ou bastão à altura das canelas, obrigando-os a saltar para não cair.

Ao chegar à cauda da coluna, o número 1 coloca-se em último lugar e o 2 traz o cabo ou bastão para a frente.

O quebra canela é então seguro pelos números 2 e 3 que agem da mesma maneira, ficando depois o número 2 em último lugar.

O jogo continua até que o número 1 chegue novamente à cabeça da coluna.

Quebra canela em círculo

Os escoteiros, em número não muito grande, oito a quinze, colocam-se em círculo, voltados para o centro e bastante separados, para que não se atrapalhem.

O escoteiro que a sorte indicar, irá para o centro do círculo munido de uma corda bastante comprida pesando, no máximo, um quilo. Para dar começo ao jogo, o portador da corda gira no mesmo lugar, no centro do círculo; e, deixando pendido o extremo da corda em que se achar o saco de areia, vai alongando-a pouco a pouco, de modo que o saco, passando rente a chão, irá descrevendo um grande círculo, cada vez maior, até que alcance o lugar em que se achem os outros que, para não serem laçados pela corda, pulam de lado, isto é, sempre com a frente para o centro, por cima dela.

O escoteiro que fôr apanhado pela corda irá para o centro substituir aquêle que lá se achar.

O movimento da corda deve ser, ora para a direita, ora para a esquerda, a fim de evitar tonteiras a quem a impulsionar.

Tríplice Salto

Os escoteiros formam atrás de uma linha de partida traçada no chão.

A um sinal avançam saltando com os pés juntos enquanto o chefe conta: um, dois, três.

Depois de feito o terceiro salto os escoteiros param.

É vencedor o que conseguiu chegar mais longe da linha de partida.

Shere-khan e Mowgli

Os escoteiros formam em fila indiana, segurando-se fortemente pelas cinturas. O da frente é **Aquelá** e o último **Mowgli**.

Um outro escoteiro é designado para ser **Shere Khan** o tigre.

A um sinal do chefe o tigre corre para segurar **Mowgli** mas **Aquelá** estendendo os braços para os lados procura impedir-lhe a passagem, enquanto os que ficam atrás desviam-se para o lado não ameaçado.

Quando **Mowgli** é seguro pelo tigre, ou quando este fez muitos esforços sem resultado, o chefe deve substituir o tigre, **Aquelá** e **Mowgli** por outros escoteiros.

Maneta senhor em seu reino

Traça-se no chão um círculo cujas dimensões estejam em proporção com o número de jogadores. Estes colocados no interior do círculo procuram expulsar uns aos outros para o exterior por meio de trancos.

O emprêgo das mãos é proibido. É vencedor o escoteiro que ficar por último, só, no interior do círculo. Convém determinar que os escoteiros cruzem os braços.



Casa para alugar

Em volta e distante do centro do terreno traçam-se pequenos círculos, de um metro de diâmetro, pouco mais ou menos, e tantos quantos forem os escoteiros,

menos um, porque aquêles que tiver de ir para o centro do círculo não terá lugar marcado.

Escolhe-se por sorte quem deva ir para o centro e os outros ocupam, cada um, um círculo que fica sendo casa.

Para começar o jôgo o pretendente a uma casa (o do centro) dirige-se a um dos companheiros de recreio e pergunta: "Há por aqui alguma casa para alugar", o interrogado responde: "Aí adiante vai vagar uma".

Nesse interim os outros permutam de casa, depois de prévio acôrdo por meio de sinais.

O pretendente procura durante as mudanças alugar-se, isto é, entrar numa casa momentaneamente desocupada, antes de ser ocupada por outrem.

Desde que se tenha um pé pelo menos, dentro do círculo, é considerada ocupada a casa.

Não se deve enganar, não saindo da casa, depois de ter combinado com outro a mudança.

JOGOS DE FÔRÇA

Ajoelhe para seu superior

Dois escoteiros colocados frente a frente, dão-se as mãos. Feito isto procuram obrigar ao seu contrário a por os seus joelhos em terra fazendo fôrça para baixo. É vencedor o que conseguir êste objetivo.

Luta indiana

Dois escoteiros deitam-se de costas, lado à lado com os braços entrelaçados, as pernas estendidas em direções opostas.

A um sinal levantam e abaixam a perna direita duas vêzes e na terceira vez enlaçam as pernas pro-

curando cada um fazer cair a perna do adversário para o que é preciso virá-lo.

É vencedor quem conseguir.

Luta de cães

Os dois adversários ajoelham-se frente um para o outro.

Ligam-se dois cintos e passa-se por trás das cabeças de ambos. O jôgo consiste em puxar o adversário até que êle venha para o campo inimigo ou que abaixe a cabeça para libertar-se do cinto.

Luta de oposição

Os dois escoteiros contrários frente um para o outro, colocam-se de cada lado e a meio metro de uma linha riscada no chão. Com os braços estendidos para a frente, as mãos de um apoiadas nas do outro, procuram, empurrando o adversário atravessar a linha. — É proibido dobrar as pernas e apoiar o peito no adversário.

Luta de atração

Neste jôgo um escoteiro procura arrastar o outro. Pode ser feito de vários modos — segurando-se por uma só mão, por ambas, por um pedaço de cabo, por um pedaço de madeira segura com as duas mãos, etc.

Cabo de guerra

Os escoteiros, divididos em dois partidos, puxam pelas extremidades de um cabo grosso e comprido, tentando arrastarem-se. O cabo terá três marcas, uma no centro e as outras duas equidistantes desta a 1 ou 2

metros. No chão traça-se uma linha correspondendo a marca do centro. Vence o partido que conseguir arrastar a marca do partido contrário até à linha do centro.

Cruzados e Sarracenos

Dois partidos.

Os escoteiros de cada partido dão-se as mãos e ficam a alguns passos de distância um do outro. Junto a cada partido um juiz armado de um bastão. Do partido dos Cruzados vai um escoteiro forçar a barreira dos Sarracenos, devendo procurar atravessar a linha de qualquer modo, por cima ou por baixo. Durante esse tempo o juiz dos Sarracenos vai batendo com o bastão no chão e contando até dez. A décima pancada o cruzado se não pode por aquêlo ponto varar a linha, deve procurar outro ponto para atacar, iniciando o juiz novamente a contagem. O cruzado tem direito a três ataques. Se conseguiu atravessar, conduz para o seu campo os dois sarracenos responsáveis pela sua passagem, que se tornam cruzados. Se não consegue passa a ser sarraceno.

Convém repartir os escoteiros de tal modo que junto a um escoteiro menor haja um maior não havendo assim pontos sensivelmente fracos.

CAPÍTULO VI

JOGOS DE CORRIDAS

Corridas de 3 pernas

Dois escoteiros lado a lado ligam as pernas (direita de um com esquerda de outro), e assim se unem todos os concorrentes dois a dois, que formam atrás de uma linha de partida. A um sinal partem correndo para o ponto de chegada. Vence a dupla que chegar primeiro.

Corridas costas com costas

Dois escoteiros dão-se as costas e entrelaçam os braços.

Um dêles deve correr para a frente e o outro para trás.

Várias duplas assim formadas partem de uma linha para atingir um ponto determinado.

Vence a dupla que chegar primeiro, apesar das dificuldades.

As rãs

Os escoteiros de cócoras formam atrás de uma linha de partida.

A um sinal, devem partir aos saltos, sempre de cócoras.

Neste jôgo a distância entre as linhas de chegada e de partida, deve ser pequena dada a posição forçada dos escoteiros

As centopéias

Os escoteiros formam em fila indiana por patrulhas, tendo o mesmo número de escoteiros em cada uma. Em cada patrulha os escoteiros seguram-se pelas cinturas.

Tôdas as patrulhas devem estar à mesma distância da linha de chegada.

A um sinal as patrulhas iniciam a corrida para o ponto de chegada, vencendo a que chegar em primeiro.

Desclassifica a que soltarem os escoteiros durante o trajeto.

Tartarugas

Cada patrulha é envolvida por um cabo, formando um bloco bem compacto, e forma atrás de uma linha de partida.

Dado o sinal de saída, devem as patrulhas correr até o ponto de chegada, vencendo a que chegar primeiro.

É uma corrida de grande efeito cômico.

Postilhão

Cada patrulha é representada por uma turma de 5 escoteiros: um postilhão e quatro cavalos.

O cavalo n.º 1 fica na linha de partidas, os ns. 2 e 4 a 30 metros, o n.º 3 no fim da pista. (60 metros).

Ao sinal de partida o postilhão monta no cavalo n.º 1 que corre até o n.º 2, aí o cavaleiro passa para este que corre até o n.º 3 — o postilhão cavalga o 3 e o faz correr até o n.º 4 para quem ele passa e este corre até o ponto de chegada.

É vencedora a turma cujo postilhão chega primeiro.

Quando o postilhão der mais de dois passos para mudar de cavalo a sua patrulha é desclassificada.

Despir-se e Vestir-se

A pista é escalonada de 10 em 10 metros.

Os concorrentes aos 10 metros tiram e abandonam os cintos, mais dez metros deixam as camisas, os sapatos.

Ao chegar ao fim da pista voltam e vão vestindo as peças do uniforme que abandonaram, vencendo o que passar em primeiro a linha de chegada.

Desclassifica qualquer incorreção no uniforme.

Jôgo das Pedras

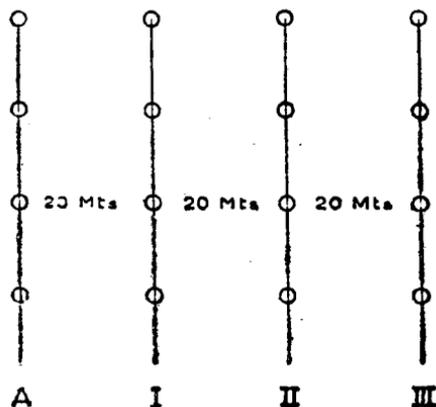
Em cada círculo da linha A existem 3 pedras.

Os escoteiros em turma de três colocam-se atrás de cada círculo da linha de partida.

Os números 1 ao sinal de saída apanham uma pedra, vão correndo colocá-la nos círculos da linha I e voltam; saem os números 2 que apanhando outra pedra vão a correr colocá-la nos círculos da linha II e voltam; o mesmo fazem os números 3.

Ao voltarem os números 3, os números 1 vão buscar as pedras dos círculos da linha III para colocá-las

nos círculos da linha A. Saem os números 3, apanham as pedras dos círculos da linha I para colocá-las nos da linha A.



A turma que primeiro terminar é a vencedora.

Desclassifica: não colocar as pedras no interior dos círculos; sair antes dos companheiros de turma terem atingido a linha de chegada.

A rêde

Um rio — as duas margens — Peixes que passam de uma para outra margem — Uma rêde que procura pescá-los.

Terreno limitado por bastões: retângulo de 40 x 20 metros, para 20 escoteiros.

2 — grupos: os **peixes** (em segurança sòmente quando na margem, isto é, com um pé no risco que a representa; a **rêde** (a outra metade dos escoteiros, de mãos dadas. Caso as mãos se soltem, a rêde está rôtá, é impossível a pesca).

Os **peixes** vão de uma margem para outra, cada um quando quiser, mas sem sair dos limites do campo.

A **rêde** deve envolver os **peixes** para aprisioná-los e os **peixes** podem procurar fugir pela abertura da **rêde** e não tentando rompê-la.

Todo o **peixe** "pescado" sai do jôgo.

Deve haver sempre pelo menos um **peixe** no meio do rio, isto é, fora da zona neutra, do contrário o último que entrou na zona neutra é considerado "pescado", sai do jôgo.

Cada patrulha formará a **rêde** 10 minutos, por exemplo, e procurará pescar, neste tempo, o maior número de **peixes** para ser a vencedora.

Cara ou coroa

O campo do jôgo deve ser marcado por duas linhas paralelas a uma distância de 20 metros uma da outra, e ao meio dessas duas linhas será marcada uma nova linha paralela também às duas primeiras, e será chamada central.

Os escoteiros serão divididos em dois partidos e colocados alinhados em frente um do outro a um metro da linha central, tomando cada partido o nome de "Cara" ou "Coroa".

O chefe ficará na linha central e atirárá ao ar uma moeda, e conforme a mesma lhe cair na mão gritará "Coroa" ou "Cara". O partido cujo nome fôr gritado pelo chefe dará rapidamente meia volta e fugirá para o seu campo, sendo perseguido pelo outro partido que procurará tocar o maior número de escoteiros fugitivos, contando um ponto por cada escoteiro que fôr tocado antes de entrar na linha final.

Terminada a perseguição os escoteiros retomam os seus respectivos lugares, e novamente o chefe atirárá a moeda, repetindo-se êste jôgo tantas vêzes

quantas forem necessárias para uma partida alcançar um número de pontos previamente estabelecido para a partida.

VARIANTE — Uma variante dêste jôgo é feita mudando os nomes dos partidos para **Encarnados** e **Azuis**, e neste caso o chefe gritará “Azuis”, ou “Encarnados”, e o partido nomeado procederá como acima ficou descrito. Esta variante pode dar ocasião a reclamações dos escoteiros, que dizem que um partido é chamado mais vêzes que outro, o que já não acontece com a moeda que é tirada à sorte.

As medidas entre as linhas podem ser aumentadas ou diminuídas, conforme, o terreno de que se dispuser.

Dois é bom, três é demais

Os escoteiros agrupam-se por 2 e formam em círculo com intervalos de 2 a 3 passos entre as filas.

Dois escoteiros designados ficam fora do círculo.

A um sinal um dêstes persegue o outro que corre em volta do círculo.

O perseguido pode livrar-se da perseguição postando-se na frente de um dos grupos que contará então um escoteiro a mais (o que está atrás).

O perseguidor desvia então a sua perseguição para êste, que, quando quiser, pode livrar-se dela do mesmo modo que o primeiro.

Caso o perseguido seja “boiado”, invertem-se os papéis.

Não é permitido cortar o interior do círculo.

A caçada

O lugar mais apropriado para êste jôgo é um terreno arborizado ou um bosque.

Para **caçador** escolhe-se um dos escoteiros mais velozes na carreira. Este escolhe para seus **galgos** dois até quatro companheiros (conforme o número de escoteiros e a extensão do terreno), os quais assim como o caçador darão a conhecer por algum distintivo, um ramo verde, um laço, etc. Todos os outros companheiros representam a **caça**.

O caçador e os galgos vão para o lugar indicado para servir de **arraial franco**; os outros, a **caça**, espalham-se por todos os lados e procuram esconder-se do melhor modo possível. Principia então a caçada.

Vale uma **prêsa** todo aquêlê em que o caçador der três pancadas num dos ombros.

Os galgos devem **acuar**, isto é, encurralar a caça, até que o caçador chegue para colhê-la por meio das três pancadas num dos ombros.

A caça, sendo perseguida, mas **só quando perseguida**, foge para o **arraial franco**.

Acabada a primeira batida, (e é quando não houver mais caça no bosque, por ter sido prêsa ou fugido para o arraial), começa-se a segunda batida; neste caso as prêsas da primeira, igualmente marcadas com o mesmo distintivo, correm como galgos, e assim continua-se até ficar um só escoteiro sem ser prêso e a êste caberá o papel de caçador, se continuar o jôgo.

O cão e a lebre

Por meio de sorte tiram-se de entre os escoteiros dois para fazerem os papéis de **cão e lebre**. Os outros formam um círculo com as mãos dadas e os braços bem distendidos. Feito isto, soltam as mãos e abaixam os braços, ficando assim entre êles intervalos laterais.

O cão é colocado em um dêsses intervalos e a **lebre** noutro fronteiro àquêlê em que se colocar o cão.

O sinal para começo do brinquedo é um **latido** do **cão**. Dado êsse **latido**, o **cão** e a **lebre** começam a correr passando pelos intervalos formados pelos companheiros em círculo, passando ora pelo lado interno, ora pelo externo dêsse círculo.

O **cão** emprega todo o esforço para apanhar a **lebre**; e, se conseguir isso, passará a ser **lebre** e esta indica um outro colega para fazer o papel de **cão** e entra para o círculo, ocupando o lugar daquele que houver saído para substituí-lo.

Se o **cão** depois de três voltas não conseguir apanhar a **lebre**, esta passará a ser **cão** e aquêle que fazia de **cão** designa um companheiro para ser **lebre**, sendo o lugar dêste último ocupado pelo que deixar de ser **cão**.



CAPÍTULO VII

JOGOS DE ORIENTAÇÃO E LEITURA DE CARTAS

Desandar o caminho

De olhos vendados os escoteiros são guiados num trajeto em zig-zag como por exemplo: 20 passos para N., 80 para SO, 15 para O, etc., o que será anotado por cada um. Chegando ao ponto final os escoteiros orientando-se pelo sol ou pela bússola procurarão desandar o caminho percorrido. Vence o que mais se aproximar do ponto de partida.

Guiar a tropa

Cada escoteiro durante 15 minutos guia a tropa pelo campo ou sob a mata obedecendo as instruções dadas pelo chefe. Orienta-se pelo sol ou por outro processo qualquer (exceto a bússola) e anota na carta, ou traça num papel o itinerário percorrido.

O chefe fará o percurso o mais irregular possível. Vence o que menos faltas comete e que não hesita nas ordens.

Pontos opostos

A tropa forma em círculo não convindo jogar mais de 16 escoteiros. No centro do círculo há um bastão e cada escoteiro, sem falar, deve orientar-se em relação a êle, depois, o chefe pelo morse apita por exemplo: N (Norte). O escoteiro que está no norte deve trocar de lugar com o que está no sul, seu oposto. Cada escoteiro tem 5 vidas que perde a proporção que comete erros ou distrai.

Vence o que conservar intactas as vidas até o final do jogo.

Onde é o Norte?

Os escoteiros ficam intervalados de 20 metros e cada um coloca o seu bastão segundo a direção que julgar ser a da linha Norte-Sul. O chefe verifica então a posição de cada bastão pela bússola. Vence o que mais se aproximar da direção verdadeira.

Caça ao tesouro

O tesouro está oculto. Os escoteiros devem descobrir uma primeira mensagem que lhes permita achar o itinerário a seguir (por exemplo, escrita em uma cêrca após uma pequena pista: Caminhar para Oeste e observa o terceiro coqueiro que margêia o caminho). Neste local uma nova mensagem dá uma outra parte do itinerário, (por exemplo: dar 50 passos para NO... etc.) até alcançar o tesouro.

Para competições entre patrulhas ou entre representações de várias tropas, as partidas devem ser dadas com 10 minutos de intervalo; em cada estação as mensagens devem ser diferentes para cada uma a fim de impedir que as seguintes limitem-se a seguir a primeira patrulha.

Variante

O itinerário é indicado com antecedência a cada patrulha; exemplo: ir até a árvore mais alta do campo que se vê à NO do acampamento, depois marchar na direção E. cem passos, daí caminhar na direção da casa branca que se avista ao S. cerca de 200 passos, etc.

Para uma competição entre patrulhas ou entre tropas em um mesmo itinerário pode-se fazer a verificação em cada ponto indicado. As patrulhas partirão com intervalos de 10 minutos e farão visar os seus itinerários em cada ponto de fiscalização. — Pode-se ainda organizar para cada patrulha um itinerário diferente que vá atingir o mesmo ponto.

Levantamento Escoteiro

Logo que o acampamento esteja instalado é de tôda conveniência conhecer o melhor possível os seus arredores. Eis aqui um excelente assunto para uma competição entre patrulhas.

Entrega-se a cada monitor uma folha de papel na qual a região que compreende o acampamento (num raio de 1 a 2 quilômetros), está ligeiramente esboçada. Os monitores enviam os seus escoteiros em tôdas as direções e êstes devem observar os arredores e fazer um relatório do que observaram. Os monitores calcando-se nesses relatórios devem completar o esbôço fornecido. — Vence a patrulha que puder apresentar melhor carta pelas boas observações que fêz. —

A Procura do Chefe

Um envelope fechado é entregue aos monitores das patrulhas concorrentes que só devem abri-lo a

uma hora determinada. Dentro do envelope ha um ciôquis ou uma carta dos arredores e nêle marcado um itinerário a seguir. O chefe deve estar nas vizinhanças do ponto final do itinerário e o objetivo do jôgo é encontrá-lo. Naturalmente o ponto exato do esconderijo do chefe não está assinalado. O jôgo tem uma duração limitada, por exemplo: duas horas. Se ao fim dêste tempo nenhuma patrulha encontrou o chefe, êle apita **fim de jôgo e reunião.**

A patrulha vencedora será a que descobrir o chefe em menos tempo.

Corrida de obstáculos com a carta

Cada patrulha recebe uma carta onde está assinalado um itinerário com várias etapas. Em cada etapa um fiscal verifica a passagem das patrulhas que partem com 10 a 15 minutos de intervalo. Sendo impossível colocar em cada etapa um fiscal, pode-se deixar em cada uma, uma mensagem que deve ser assinada pelos monitores das patrulhas. O chefe, o subchefe, ou a última patrulha tira as mensagens e trá-las consigo.

O itinerário pode ser organizado, numa distância de muitos quilômetros, atravessando bosques, rios, terrenos acidentados, etc.

É um excelente jôgo para ensinar às patrulhas a agir com decisão e a saber empregar verdadeira e útilmente a topografia.

Exploração

Cada escoteiro segue pela carta um itinerário, fazendo tôdas as observações possíveis sôbre o que encontrou no caminho, — casas isoladas, igrejas, fazen-

das, pontes, locais bons para acampamento e jogos escoteiros, etc.

Vence o que tiver colhido melhor, mais acertadas e mais numerosas informações.

Croquis de memória

Fazer de memória depois do regresso à sede o croquis de um itinerário percorrido anotando com os sinais convencionais o que observou durante o percurso. O chefe fará a verificação de cada croquis por meio da carta, marcando os erros de escala, de direção e as omissões importantes. Cada erro desconta um número de pontos a combinar. Vence o escoteiro que descontar menos pontos.

Kim na Carta

Em uma carta toma-se uma quadrícula ou faz-se uma marcação de um pequeno trecho — que os escoteiros devem observar. Após uma observação ligeira, de 1 a 3 minutos, cada um faz uma relação dos sinais convencionais que encontrou tendo adiante a sua significação.

Vence o que fizer a relação mais completa.

Xadrez escoteiro

Para êste jôgo necessidade de uma carta em escala grande. Pode esta carta ser desenhada numa mesa, no chão da sede ou desenhada num papel e prês a uma parede. Representam-se os escoteiros por bandeirinhas, prêsas a alfinetes. Os escoteiros podem mover-se 3 centímetros de cada vez (ou mais conforme a escala). O tema mais interessante é o seguinte: Um

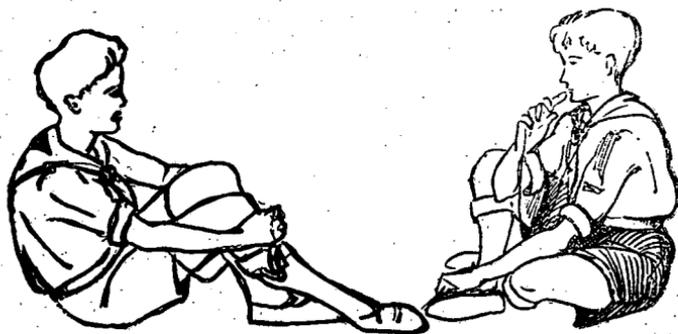
escoteiro portador de uma mensagem procura ir de um ponto a outro, sem ser alcançado pelo inimigo — representado por uma patrulha contrária que só poderá andar de cada vez metade do que pode o escoteiro mensageiro. Para aprisioná-lo a patrulha deverá adiantar-se e cercá-lo deixando sem saída para o que convencionou-se que só seja possível avançar pelos caminhos, estradas e picadas marcadas na carta.

CAPÍTULO VIII
JOGOS DE SINALIZAÇÃO

Torneio Morse

(Para 2 patrulhas)

As patrulhas sentam-se em linha, uma frente para a outra.



Um dos escoteiros atira uma bola a um companheiro da outra patrulha, dando uma letra em Morse.

pelo apito, para ser traduzida, ou dizendo uma letra para o seu companheiro sinalizar pelo alfabeto Morse.

O escoteiro que apanhou a bola, responde e por sua vez, lança a bola a outro fazendo uma letra diferente, etc.

Conta-se 2 pontos por uma resposta exata e pronta; 1 ponto se houver hesitação e 2 pontos contra se a resposta foi errada.

Um juiz soma os pontos de cada patrulha.

Dominó Morse

Cada escoteiro tem em mãos um jogo de 36 cartões.

Em cada cartão há desenhada uma letra ou um algarismo em Morse.

O chefe dá uma palavra, sem letras dobradas, para ser formada pelos escoteiros com as letras em Morse dos cartões.

É vencedor o escoteiro que primeiro formar a palavra dada.

Dominó Morse (Variante)

Pode-se jogar como no jogo comum de dominó.

Reunir tantos baralhos de cartões Morse quanto são os escoteiros.

A cada escoteiro dá-se 12 cartas, por exemplo, ficando as restantes na mesa.

O chefe joga a primeira carta dizendo em voz alta que letra ela representa.

Um outro escoteiro põe a segunda carta, que deve ser tal que se a primeira acabar por ponto, ela deve começar por ponto (o mesmo se se tratar de traço).

Os escoteiros devem sempre dizer a letra correspondente à carta que jogar.

No caso de um escoteiro não possuir a carta ne-

cessaria, comprara da mesa, uma a uma, até tirar uma que sirva.

Vence o que no fim do jôgo tiver menos cartas nas mãos.

Treino de Morse

Cada escoteiro tem em mãos um baralho Morse completo. O chefe diz uma letra ou ainda sinaliza uma letra ou algarismo, por apito ou por gestos.

O escoteiro que primeiro jogar na mesa a carta correspondente, ganha um ponto.

É vencedor quem no fim do jôgo tiver mais pontos. Quando a carta jogada não é a que representa a letra sinalizada o escoteiro perde dois pontos.

Composição de palavras

O chefe põe na mesa, em uma ordem qualquer, as letras de uma palavra (cartões com as letras em Morse).

O escoteiro que primeiro formar a palavra é o vencedor.

Cartas Morse e Semáfora

O jôgo é feito com um baralho de cartas, com os sinais de Morse, ou com os de Semáforas.

Há em cada baralho, três cartas que são repetidas uma vez e se denominam **substitutas**, cujo fim é serem jogados quando houver repetição de letras nas palavras.

As **substitutas** no caso do Morse são: o sinal de chamada, o de entendimento e o ponto final; no caso de Semáfora, o sinal de numeral, o de fim de transmissão e o anulativo.

As **substitutas** são coloridas em vermelho. As cartas, que representam números são assinaladas pela letra N.

O jogo de sinais de Semáfora será feito com um baralho de 41 cartas e o de sinais Morse com um baralho de 42 cartas, podendo nêles tomar parte de 2 a 5 jogadores. As cartas serão dadas da esquerda para a direita, recebendo cada jogador sete cartas. As cartas restantes ficarão depositadas na mesa. Cada jogo constará de uma palavra que deve ser feita e o jogo terá início pelo jogador que tiver a primeira letra da palavra, seguindo-se-lhe na mesma ordem em que receberam as cartas, os outros jogadores até à conclusão da palavra.

No caso de nenhum jogador ter essa carta, o primeiro jogador tirará uma carta da mesa e se não fôr a necessária seguir-se-á o jogador da esquerda e assim sucessivamente até que um tire a letra necessária. Cada jogador terá direito apenas a tirar uma carta da mesa. O jogador que jogar a carta da última letra da palavra, contará cinco pontos; se porém fôr uma **substituta**, contará somente 2 pontos.

O jogador que jogar qualquer outra letra da palavra, contará um ponto.

O jogador deverá sempre dizer o nome da carta que tiver jogado. Se errar contar-se-á um ponto para os outros jogadores. O jogo será mais interessante quando fôr jogada uma frase o que constituirá uma partida. Depois de cada jogo (palavra) as cartas serão baralhadas e dadas novamente. Ganhará a partida quem fizer maior número de pontos. No jogo Morse as cartas serão jogadas com a estrêla para cima.

As letras móveis

Os escoteiros formam em círculo, tendo cada um dêles uma letra do alfabeto, desenhada em um cartão grande e prêsa ao peito.

O chefe sinaliza, a braços ou por apitos, duas letras, por exemplo R e B.

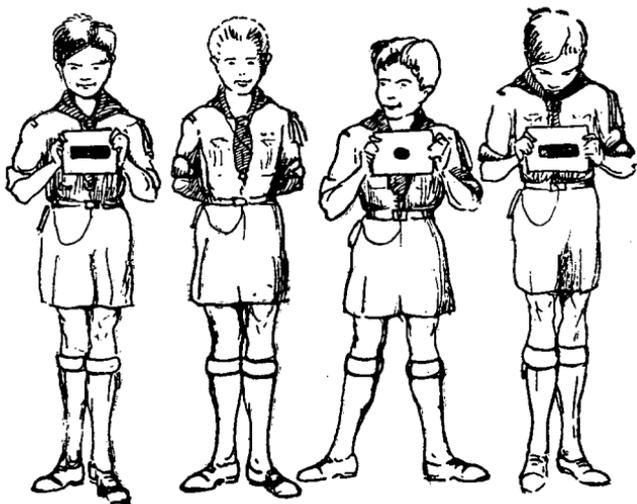
Os escoteiros que têm estas duas letras devem trocar de lugares. Durante o jôgo é proibido falar — pois êle demanda grande atenção.

Cada escoteiro tem 5 vidas e pode perdê-las sucessivamente, quer por ter saído sem sua letra ter sido sinalizada, quer por não sair logo após a sinalização das duas letras.

No fim do jôgo vence o escoteiro que tiver mais vidas intactas.

Os autômatos

Prepararam-se quatro cartões de 30 x 20 cms. tendo cada um, de um lado um ponto, do outro um traço.



Quatro escoteiros designados formam em uma fileira, frente para os outros escoteiros.

A um sinal do chefe, mostram os cartões do lado do ponto, do traço, ou ficam com êle atrás do corpo.

Um escoteiro apontado deve ler a letra formada pelo conjunto de pontos e traços apresentado.

Ganha um ponto se acerta, perde um se hesita, perde dois se erra.

Vence o escoteiro que no fim do jôgo tem mais pontos.

Os autômatos — Variante

Quatro escoteiros em uma fileira frente para os outros. Escoteiro deitado representa um traço, ajoelhado representa um ponto e em pé nada.

A um apito os quatro escoteiros escolhem uma das três posições e os outros devem ler a letra representada.

Pode-se fazer sair do jôgo os que acertarem, para que os mais fracos trabalhem mais.

Deve haver um rodízio entre atôres e espectadores.

Jôgo das flechas pelo Morse

Numerar os escoteiros nas patrulhas e chamando os números 3, por exemplo, de cada patrulhas, pedir o nome de uma atadura ou medicamento empregado nos primeiros socorros ou o nome de um nó, de uma árvore, etc., que comece pela letra que fôr sinalizada; chamar os números 2 e fazer outra pergunta, etc.

O que primeiro responder a cada pergunta ganha 2 pontos, vencendo o jôgo a patrulha que somar mais pontos no fim do jôgo.

Família Morse

Preparam-se cartões como os do clichês, as letras em sinais Morse e, por famílias de quatro letras.

Como uma família apresentamos a do clichê.

A	W	J	l
W	A	A	A
J	J	W	W
l	l	l	J

Outras famílias:

E. I. S. H.

R. L. P. F.

N. D. B. 6.

etc., etc.

Jogam 6 escoteiros no máximo e entre eles repartem-se os cartões.

O objetivo do jogo é um dos escoteiros, para ganhar, ter em mão uma determinada família, que esteja espalhada entre os outros escoteiros.

O primeiro que joga, pede a qualquer outro jogador — **tal** membro da família escolhida, caso o jogador tenha este membro é obrigado a entregá-lo e o primeiro dirige-se a outro jogador pedindo outro membro, que lhe falta, da família que se resolveu colecionar, até que um responda — não tenho o que pede.

É a vez deste último procurar possuir a família e lembrando-se das letras que já saíram apressa-se em reclamá-las para si a quem as possuir e pedirá as outras ao acaso a este ou àquele escoteiro.

O primeiro jogador que tiver em mãos todos os membros da família escolhida é o vencedor.

A Bandeira

Dividir os escoteiros em dois partidos que devem ficar afastados de 50 metros, atrás de linhas traçadas no terreno.

Uma bandeira é fincada em um ponto equidistante dos dois campos.

Cada escoteiro representa uma ou mais letras deve haver o mesmo número de letras nos 2 partidos (tôdas se possível).

O Chefe sinaliza uma letra qualquer e o escoteiro, de cada partido, que a representa corre para a bandeira e procura trazê-la para o seu campo ou impedir que o faça o seu contrário.

Se consegue trazer, o seu partido conta dois pontos, se é aprisionado antes de ter apanhado a bandeira o partido contrário ganha dois pontos e se é aprisionado com a bandeira nas mãos o partido contrário marca um ponto.

O Chefe sinaliza outra letra, etc., etc.

Vence o partido que no fim do jôgo tiver mais pontos.

Trio Morse

Os escoteiros formam em círculo.

O Chefe apontando para um escoteiro qualquer sinaliza a braços ou por apitos uma letra; por exemplo D. O que estiver à direita do escoteiro designado deve sinalizar uma letra que termine por **traço** (porque D começa por **traço**) e o que estiver à esquerda sinalizará uma letra que comece por ponto — (porque D termina por ponto). Cada êrro desconta dois pontos.

Resposta rápida e certa marca dois pontos, resposta com hesitação marca um ponto.

Vence o escoteiro que no fim do jôgo tiver mais pontos.

Kim Morse

Vários cartões com sinais Morse desenhados, (para começar 10 ou 12), são expostos à observação dos escoteiros durante $\frac{1}{2}$ minuto; findo este tempo os escoteiros, de memória, devem escrever em um papel, as letras que observaram.

Vence o que se recordar de mais letras.

Competição Morse ou Semáfora

Cada patrulha ou tropa fornece dois postos de dois escoteiros cada um — transmissor e receptor.

Os postos transmissores recebem envelopes fechados que contém a frase a transmitir (palavras em língua estrangeira, ou esperanto, sem formar sentido e algarismos).

A um sinal dado os auxiliares dos transmissores abrem os envelopes e a transmissão inicia-se.

Tôdas as tropas ou patrulhas terão a mesma mensagem mas com as palavras grupadas diferentemente.

Os sinais de serviço devem ser transmitidos.

Quando a transmissão tiver terminado e depois do posto receptor acusar — **entendido** — o posto transmissor deita-se — o que marcará o fim da transmissão para efeito de contagem de tempo.

A mensagem deve ser entregue ao juri sem emendas, rasuras, nem abreviações.

O resultado é contado pela rapidez de transmissão.

Cada erro acresce de 1 segundo o tempo de transmissão.

CAPÍTULO IX

JOGOS DE “STALKING”

“Stalking” é a arte de aproximar-se de um objetivo sem ser visto, ouvido ou pressentido.

Excelente esporte, difícil, desenvolve ao máximo as qualidades de um verdadeiro escoteiro: agilidade, acuidade dos sentidos, o espírito de observação, o contrôle próprio, paciência, a prudência. Não se deve precipitar a educação dos escoteiros forçando a sua iniciativa; êles próprios farão tudo. O mais difícil não será interessá-los mas fazê-los prudentes e pacientes.

Escoteiro contra Escoteiro

Dois escoteiros partem de lugares diferentes em direção a um pôsto de referência visível à ambos.

Procuram durante o trajeto dissimular-se o mais possível, rastejando, ocultando-se atrás de troncos e moitas, adaptando-se aos acidentes do terreno, etc.

Desde que um perceba o contrário apita, aponta-o ao árbitro e vence o jôgo. — O mesmo jôgo pode ser realizado uma patrulha contra outra ou entre duas tropas.

Emboscada

Uma patrulha segue com avanço e oculta-se para apanhar o restante da tropa de surpresa. Na vanguarda da tropa segue uma patrulha com a missão de bater o terreno que o grosso deve trilhar.



A patrulha emboscada será vencedora se mais da metade dos seus escoteiros passarem despercebido da patrulha de exploração e conseguirem surpreender a tropa.

Ataque ao acampamento



Os escoteiros de uma patrulha (a defesa) são distribuídos por diversos pontos do acampamento como guardas, não podendo afastar-se dos seus postos.

O restante da tropa procura atacar o acampamento, por todos os lados. Todo o atacante visto fica prisioneiro. Se os atacantes conseguirem com mais da metade do seu efetivo aproximar-se até um determinado alinhamento previamente combinado ou pelo menos um quarto do seu efetivo conseguir penetrar no acampamento venceu o jogo. Os escoteiros da patrulha da defesa não podem ser aprisionados.

Aproximação sem ser visto

Em um terreno acidentado, coberto de arbustos, capim alto, rochedos se possível, o chefe coloca-se em um ponto saliente e os escoteiros dispersam-se em



tôdas as direções. A um sinal cada escoteiro procura aproximar-se o mais possível do chefe sem ser por êle pressentido. Tôda a vez que o chefe percebe um escoteiro, apita indicando o ponto em que êle se acha

oculto e faz sinal para que se levante e permaneça no lugar em que foi visto. No fim de um certo tempo o chefe apita "fim de jogo". Todos os escoteiros erguem no lugar em que se encontram. Vence o que estiver mais próximo do chefe.

Aproximação sem ruído

Quatro escoteiros vindos de direções diferentes, procuram aproximar-se do chefe que permanece de



pé com os olhos fechados. O chefe tãda vez que ouviu um rumor de passos aponta na direção em que presume haja alguém. O escoteiro que aí estiver deve permanecer de pé e imóvel. Ganha o que conseguir chegar mais próximo do chefe sem ser pressentido. Para

tornar mais difícil o jogo pode se espalhar antes fôlhas e ramos sêcos pelo chão.

Kim à distância

Para êste jogo o melhor local é um caminho ou uma estrada que atravessa um trecho de terreno acidentado ou coberto. A um sinal do chefe os escoteiros dispersam-se e escondem-se de modo que possam ver o caminho sem ver vistos.

O chefe dá um segundo sinal e a partir dêsse momentô todo o escoteiro visto e reconhecido, cai prisioneiro e sai do jogo. O chefe passa na estrada para lá e para cá entre dois pontos prèviamente combinados e em cada viagem trás bem a vista um objeto qualquer, que os escoteiros devem identificar. A um sinal dado termina o jogo, os escoteiros reúnem-se e cada um deve de memória recompor a lista dos objetos vistos, vence o que apresentar a lista mais exata e mais completa.

Duelo de apito

É uma adaptação de duelo à americana, no qual os dois adversários partindo cada um de uma extremidade de um bosque caminham ao encontro — podendo atirar o primeiro que vir o adversário. Dois escoteiros tendó cada um, um apito colocam-se numa e noutra extremidade de um bosque ou terreno acidentado e coberto. A um sinal os dois escoteiros avançam procurando dissimular-se o melhor possível.

Quando um apita o outro deve responder imediatamente. O escoteiro que primeiro vir o contrário vence o jogo. O mesmo jogo pode ser realizado patrulha contra patrulha, havendo em cada uma um só apito com o monitor.

Môscas e Aranhas

(Duas patrulhas)

Uma patrulha é de aranhas, a outra de môscas. As aranhas partem a procura de um esconderijo em uma extensão de terreno bem delimitada, que constitui a sua teia. Cinco minutos depois as môscas põem-se em marcha; podem se dispersar desde que mantenham ligação com o seu monitor para informá-lo de tudo que descobrirem.

Um árbitro acompanha cada partido. — Se decorrido um tempo previamente fixado as môscas não encontrarem as aranhas estas vencem o jôgo. As aranhas anotam os nomes das môscas que virem, o mesmo farão as môscas anotando também o lugar preciso dos seus esconderijos. As aranhas não podem mudar de lugar. Convém que haja para môscas e aranhas um distintivo qualquer, por exemplo: aranha — mangas enroladas, môscas — mangas abaixadas, ou lenço no braço para as aranhas, etc. Vence a patrulha que tiver encontrado mais escoteiros contrários.

Tomada de bandeira

Em todos os jogos de tomada de bandeiras, a tropa divide-se em dois partidos. O aprisionamento de escoteiros é feito pelo que primeiro vir o adversário.

I — EM LINHA

Um dos partidos com duas ou mais patrulhas, possui uma ou duas bandeiras por patrulha, que são fincadas em um trecho de terreno cujos limites laterais sejam determinados claramente. Os defensores ocultam-se a uns dez passos atrás das suas bandeiras.

Os assaltantes que serão o dobro dos defensores devem, para ganhar, apoderar-se de pelo menos 2 ou 3 bandeiras sem serem vistos pelos defensores.

EM CÍRCULO

Os defensores formam um círculo em torno das suas bandeiras de modo que as sentinelas estejam a cerca de 10 metros delas, fiquem intervaladas de 5 a 8 metros e ocultas.

Os assaltantes devem tentar passar entre os defensores e aprisionar as bandeiras ou matá-los, aproximando-se o bastante para vê-los e chamá-los antes de serem vistos.

A conquista do Tesouro

Um tesouro é oculto em um círculo de uma dezena de metros de diâmetro, delimitado claramente (cabos, bastões e bandeirolas).

Dois partidos contrários, brancos e vermelhos, partindo de pontos opostos tentam atingir o círculo.

O chefe, do interior do círculo, chama todo o escoteiro que descobre. Este deve permanecer imóvel, no lugar em que foi visto. Quando um escoteiro atinge o círculo (ou nos locais pouco cobertos, as suas vizinhanças imediatas) pode livremente procurar o tesouro. Quando o tesouro fôr encontrado o chefe dá um sinal convencional (por exemplo: um apito se êle foi descoberto por um branco, dois se foi por um vermelho). O descobridor do tesouro protegido pelos escoteiros do seu partido esforça-se por atingir um ponto designado previamente enquanto o outro partido procura apoderar-se do tesouro. As lutas são de escalpe e o escoteiro que perdeu o lenço é considerado prisioneiro. Se cai prisioneiro o portador do tesouro êle pode

passá-lo à outro escoteiro, de seu partido. Conta-se dez pontos ao partido que penetrou no círculo e apoderou-se do tesouro. Um ponto negativo a todo o escoteiro visto pelo chefe, 10 pontos ao partido que conseguir conduzir o tesouro para o local combinado e 1 ponto por lenço tomado aos contrários.

CAPÍTULO X

JOGOS DE PIONEIRA

Competição de Nós

Cada patrulha escala uma representação de dois escoteiros, um para segurar o bastão e outro para dar os nós.

O escoteiro que deve dar os nós terá tantos pedaços de cabo quantos forem os nós a fazer.

O resultado é computado pela rapidez da execução.

Um nó errado desclassifica.

A Roda dos Nós

Os escoteiros em círculo, voltados para o centro, mãos atrás das costas. Fora do círculo corre um escoteiro — o corredor — munido de um cabo de 75 cm.

O chefe anuncia, por exemplo, nó de escota e o **corredor** deixa cair o cabo nas mãos de um dos escoteiros.

Este deve ter feito o nó anunciado antes que o **corredor** dê uma, duas ou três voltas ao círculo.

Se não o tiver concluído será condenado a fazer a volta ao círculo de quatro pés, num pé só, às arre-cuas, etc.

O chefe muda de nó quando 4 ou 5 escoteiros tenham feito o primeiro nó pedido.

Transmissão de Nós

Os escoteiros formam em fila indiana por patrulha frente para o chefe, havendo entre um escoteiro e outro um intervalo de 10 à 20 metros.

O chefe chama os primeiros das filas mostrando-lhes um nó, que eles devem fazer e ir, correndo mostrá-lo aos segundos que farão em outro cabo um nó semelhante indo mostrá-lo aos terceiros, etc.

O jôgo deve ser feito em silêncio, descontando-se um ponto por palavra trocada.

O último de cada fila, corre, para mostrar ao chefe o nó que fez.

Vence a patrulha mais rápida.

Nó errado ou trocado desclassifica a patrulha.

Destruição de linhas telegráficas

Aproveitar um renque de árvores ou os moirões de uma cêrca simulando uma linha telegráfica.

Os escoteiros dividem-se em dois partidos um defendendo a linha telegráfica e os outros procurando cortá-la, destruindo os postes.

O partido de defesa tem a metade do efetivo dos atacantes. Os atacantes podem ser aprisionados se vistos pelos defensores, forem por eles **boiados**.

Não é preciso que os defensores se reunam em torno dos postes; devem mesmo enviar exploradores para descobrir os contrários e procurar saber em que pontos eles preparam os ataques.

Para destruir um pôsto, os atacantes devem dar nêle 3 ou 4 nós, prèviamente combinados, sem serem prêsos.

O jôgo tem uma duraçãõ fixada de antemão e terminado o tempo, se os atacantes tiverem destruido mais de metade dos postes, vencem o jôgo, no caso contrário vencem os defensores.

Jôgo das Flechas

O mesmo jôgo já descrito fazendo-se a cada escoteiro perguntas como tais:

Faça um **Lais de guia** — Onde se emprega êste nó. Como se faz um **balso pelo seio**. Quando é êle empregado. Sabe o que é **cochar** um nó? Quais são as



condições de um bom nó. O que são os **chicotes** de um cabo? E o **seio** o que é? Para que serve o **nó de pescador**? Com que **nó** amarraria um bote? Para prender um cabo a um galho sem subir na árvore que nó você usaria? Eu tenho um cabo prêso por um chicote, a um galho e com um pêso amarrado ao outro chicote quero suspender mais o pêso, que nó devo fazer? etc.

Cada pergunta bem respondida dá dois pontos — e cada uma errada desconta dois pontos.

É vencedor o escoteiro que no fim do jôgo tiver mais pontos.

Pista de nós

Organizar uma pista, tendo convencionado antes substituir cada um sinal da pista por um nó diferente. Os escoteiros saberão as convenções.

○ jôgo transcorre como um jôgo de pista comum.

Competição de construção de pontes, abrigos, pinguelas, etc.

Tôdas as patrulhas munidas da mesma ferramenta partem a um sinal, para construir uma ponte, por exemplo; sendo vencedora a que terminar primeiro ou a que fizer a melhor ponte num tempo determinado.

É difícil compor jogos de Pioneria, convindo mais, organizar competições de construção levando em conta a rapidez da execução, a solidez e elegância da obra.



CAPITULO XI

JOGOS PARA ESTUDO DA NATUREZA

Fôlha por fôlha

Os escoteiros sentam-se em círculo tendo lápis e papel.

O chefe, que colheu 10 ou 15 fôlhas de árvores diferentes, fá-las passar de mão em mão, devendo os escoteiros escrever, depois de vistas tôdas as fôlhas, os nomes das árvores a que elas pertencem.

Vence o que fizer a relação mais completa e mais exata.

Mensagem morse por fôlhas

Combina-se que determinada fôlha representará um ponto, e qualquer outro será traço.

Em um barbante enfiam-se fôlhas representando pontos e traços, de modo a formar palavras de uma frase. Os escoteiros devem traduzi-la.

Vence quem o fizer sem erros — ou com menor número de erros.

As vozes das aves

Em uma excursão ou acampamento o chefe levará os escoteiros a um bosque ou floresta e aí todos

permanecerão em silêncio procurando ouvir o canto ou pio das aves para identificá-las, dizendo em voz baixa o nome da ave que piou ou cantou.

Vence o escoteiro que tiver mais respostas certas.

Torneio de previsão do tempo

Nas vésperas da excursão, à noite, cada escoteiro deve entregar ao seu monitor um bilhete fechado, contendo indicações sobre o estado do tempo no dia seguinte.

As indicações devem ser fruto das observações dos próprios escoteiros, e serão julgados por eles mesmos no carbetó.

Vence a que mais se aproximar do tempo reinante.

Colheita de fôlhas



O chete dá aos escoteiros 1 ou 2 horas para que eles façam uma colheita de fôlhas e flôres.

Para cada fôlha ou flor colhida o escoteiro ganha um ponto; ganhará 5 pontos se puder identificar a que árvore ela pertence; 10 pontos por fôlha ou flor que ainda não esteja catalogada no herbário da tropa ou da patrulha; desconta dois pontos por fôlha ou flor em duplicata.

Vence o escoteiro que tiver maior número de pontos.

Exploração Naturalista

As patrulhas dispersam-se a procura de pedras fôlhas, flôres, frutos, insetos, vermes, etc.



A um sinal dado reúnem-se e apresentam o resultado das pesquisas.

A tropa reunida procurará identificar os vegetais, animais e minerais encontrados.

Vence a patrulha que tiver feito observações mais interessantes.

Fichas de fôlhas e flôres

O chefe baralha as fichas do herbário da tropa e as patrulhas devem, identificando as fôlhas e flôres, colocar novamente em ordem as fichas.

Cada ficha colocada, certo marca um ponto e cada uma errada desconta dois pontos.

Vence a patrulha que tiver mais pontos.

Raide de exploração

É realizado durante uma marcha da tropa, para o acampamento.

No trajeto cada patrulha encarrega-se de um trabalho: uma — tem o encargo da orientação, anota o itinerário seguido, os locais mais aprazíveis e melhores para acampamentos; os pontos de vista mais belos, etc., outra será a patrulha de **Stalking** destinada a estudar os animais, as pistas encontradas, a caçar insetos, etc., uma outra será a patrulha botânica encarregada da procura e colheita de flôres e fôlhas; como patrulha mineralogista será indicada outra ainda; as ligações com o chefe serão mantidas pela patrulha de ligação.

Assim o percurso será feito como se fôra uma expedição científica.

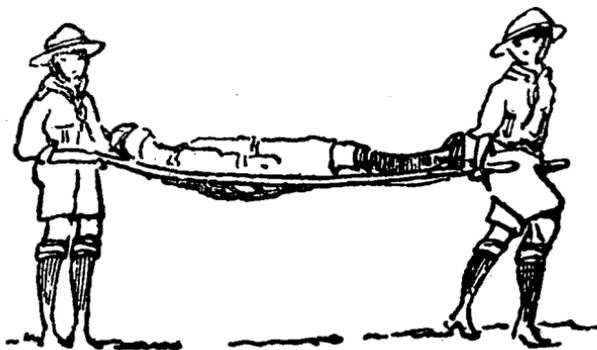
As patrulhas dispersam-se, devendo os escoteiros manter entre si a ligação pela voz. Ao chegar no sítio escolhido para acampar, enquanto cada patrulha expõe ao chefe o resultado do trabalho que lhe foi cometido as outras preparam o acampamento.

CAPÍTULO XII

JOGOS PARA TREINAMENTO DE los. SOCORROS

Procurar os feridos

As patrulhas fazem-se representar por turmas de quatro escoteiros.



De cada representação parte um escoteiro traçando uma pista com sinais, confetis, etc...

Levando consigo, em lugar visível, um cartão que

indique um acidente sofrido, pára em um sítio determinado e deita-se simulando estar ferido.

Algun tempo depois, a um sinal do chefe, partem as representações das patrulhas para procurar os seus feridos e socorrê-los.

Depois de prestar-lhes os socorros necessários, devem transportá-los ao ponto de reunião. O resultado será a média dos pontos obtidos:

- 1 — Rapidez.
- 2 — Correção dos socorros.
- 3 — Asseio e eficácia dos curativos.
- 4 — Conforto do transporte.

Vence a patrulha que tiver média mais elevada.

Os acidentes

Os escoteiros de duas patrulhas grupam-se em círculo e aos pares, (cada par constituído por escoteiros das duas patrulhas).

Um escoteiro inicia o jôgo, dizendo ao seu par, por exemplo: **torci o pé** e mostra a parte ferida ou toma a posição em que se deu o acidente.

O seu par deve imediatamente explicar o que se deve fazer neste caso — e se erra passa a ser o ferido.

Se responde bem e com presteza ganha e o outro continua a ser o ferido.

Cada par age do mesmo modo imaginando acidentes diversos.

Quando todos os pares já realizaram o jôgo, há metade de feridos, (os que erraram) e metade de sãos (os que ganharam). O primeiro ferido apresenta-se com um nôvo ferimento que o seu companheiro deve tratar.

Se êste faz um bom curativo tem a sua segunda vitória e o seu companheiro de par é eliminado — Se erra passa a ser espectador.

Procede-se assim por eliminatórias para determinar o vencedor.

O chefe julga as respostas e a certeza dos curativos, podendo fazer perguntas suplementares se achar necessário.

Os escoteiros eliminados passam a ser espectadores.

Vence o que se conservar em jôgo até o fim.

O acampamento atacado

Uma patrulha recebe ordem de partir em exploração até um acampamento localizado em uma determinada direção (sendo necessário traçar uma pista que conduza até o local do acampamento) e de, ao chegar lá, fazer o que julgar mais útil. Chegando ao acampamento os escoteiros encontram-no em desordem como se tivesse havido luta; em uma barraca está um escoteiro deitado, tendo ao peito uma etiquêta que diz: “bala na cabeça, corpo frio”, pouco além um outro gême, tendo na etiquêta “coxa partida”: a um canto e meio oculto um terceiro deitado, sem sentidos, com uma etiquêta dizendo: “tiro de revólver na espádua, a bala resvalou apenas; desmaio devido a forte hemorragia”.

Vejamos como agiriam duas patrulhas, uma de noviços e outra de escoteiros de classe.

Uma patrulha de noviços começaria perdendo 5 minutos no exame do morto e talvez fizesse uma maca para transportá-lo.

Após esta perda de tempo extraordinária, lançaria as suas vistas para o escoteiro com a coxa fraturada e

(quem sabe?) transportando-o numa lona de barraca talvez fizesse da fratura simples uma fratura exposta.

Tão atarantados ficariam que o terceiro escoteiro não seria sequer suspeitado.

Uma patrulha de classe agiria de um modo diferente:

Logo que o monitor visse que houve luta, postaria sentinelas para prevenir outro ataque.

O morto seria rapidamente examinado e pôsto à margem, o escoteiro que estava com a coxa fraturada teria um cuidadoso curativo — a imobilização o mais completo possível da perna.

Um escoteiro faria uma volta pelo acampamento procurando informes e encontrando 3 canecas próximas ao fogo da cozinha deduziria que 3 escoteiros estavam acampados. Como só dois foram encontrados procuraria o terceiro, que teria o curativo necessário: um torniquete para fazer cessar a hemorragia e um cordeal para reanimá-lo.

Este jôgo pode ser variado em extremo e é bastante instrutivo.

Fogo! Fogo!

Durante uma reunião o chefe brada: Fogo! Fogo! e dá ordens a cada patrulha: **Meros** — ordem e isolamento — **Cavalos-Marinhos** — luta contra o fogo — **Trinta-réis** — abastecimento de água — **Tubarões** — salvamento e socorros.

De antemão o chefe deve ter preparado, em uma sala próxima, vários manequins, tendo cada um, uma etiquêta: queimadura, desmaio asfixia, etc.

O incêndio pode ser simulado por um fogo de bengala que desprenderá bastante fumaça.

No fim do jôgo cada monitor informará ao chefe as providências que tomou com a sua patrulha. —

Vence a patrulha que agiu com mais ordem, acêrto e rapidez.

Ambulância

Uma patrulha parte do acampamento e estaciona em um lugar prèviamente determinado, onde simulará um desastre. Cada escoteiro tem uma etiquêta indicando um ferimento; um dêles (o menos ferido) volta mancando ou arrastando-se, ao acampamento e gritando por socorro indica o local onde se acham os outros feridos.



Os monitores reúnem as patrulhas e partem com a máxima rapidez para o local indicado; lá chegando as patrulhas tratam de socorrer e transportar os feridos para o acampamento da tropa.

Cada patrulha ganha 10 pontos por ferido convenientemente socorrido e transportado; a patrulha que mais rápida chegou ao local, aparelhada perfeitamente para curativos e transportes, ganha 15 pontos: Cada pa-

trulha perde: 5 pontos por transporte feito sem os cuidados necessários; 2 pontos por curativo errado ou mal feito.

Vence a patrulha que tiver mais pontos no fim do jogo.

CAPÍTULO XIII

Jogos de Pista e Observação

As pegadas

Os escoteiros de uma patrulha deitam no chão e os das outras observam detidamente as solas das botinas dos deitados e afastam-se.



Um dentre os escoteiros que se deitaram dá alguns passos na areia. As patrulhas voltam e examinam as

pegadas e procuram descobrir por elas qual o escoteiro que caminhou.

Vence a que acertar.

Reconstituição de uma cena

Em um "iraçódromo", o chefe faz uma cena simples com um, dois, ou três personagens. Por exemplo: um homem tendo uma bengala na mão esquerda caminha penosamente, é alcançado por um menino que correu para entregar-lhe uma carta. O homem abre a carta



e joga o envelope fora e depois de lê-la volta com o menino. As patrulhas cada uma por sua vez tentam reconstituir a cena pelas pegadas deixadas, vencendo a que melhor versão apresentar. É necessário que não se comece o trenimaneto com cenas complicadas ou tendo mais de três personagens. As pegadas devem ser nítidas sem se embaralhar.

Prova de dedução

(Jogo para 2 patrulhas)

Uma patrulha organiza e executa no “traçódromo” uma cena simples; a outra deve reconstituir a cena. Depois invertem-se os papéis. O chefe só permitirá cenas de fácil compreensão. São concedidos pontos pela melhor dedução, pelo tempo gasto, originalidade de cena, modo de realizá-la no “traçódromo”, etc.

Reconstituição de Pistas

Antes de realizar os grandes jogos de pista, convém verificar se os escoteiros sabem observar e para



tal realiza-se este preparatório. O chefe traça uma pista utilizando os sinais de pista comum. Os escoteiros seguem a pista escalonando as partidas de 10 em 10 minutos. Devem anotar em uma fôlha de papel os sinais

que encontrar. Vence o que tiver anotado todo ou o maior número de sinais.

A Pista Secreta

O chefe traça uma pista empregando um código particular de sinais (por exemplo: o sinal X significando dobrar à direita; duas pedras sobrepostas: seguir na mesma direção, etc.). Para facilitar o seu trabalho deve escrever os sinais a empregar com as significações respectivas.

A pista deve ser simples, sem pistas falsas e com os sinais convencionados, bem feitos.

As patrulhas partem, para fazer o percurso, intervaladas de 15 minutos, mas sem conhecer o código de sinais.

Devem elas seguir e reconstituir a pista, anotando os sinais e descobrir as suas significações.

A patrulha que organizar o código mais completo e mais exato, é a vencedora.

A Pista

(Jogo para uma patrulha)

Dentre os escoteiros da patrulha um é designado para traçar uma pista, que os outros escoteiros, partindo um quarto de hora depois, devem seguir com o objetivo de alcançar e aprisionar o primeiro, dentro de um tempo determinado (20 minutos por exemplo).

A medida que os escoteiros forem encontrando os sinais da pista, devem desfazê-los.

O Fugitivo

Um escoteiro, representando o fugitivo, parte do acampamento com um volume grande (saco de anagem

cheio de fôlhas sêcas por exemplo), que deve esconder no ponto terminal de uma pista que traçará.

Dez minutos depois, dois escoteiros de cada patrulha partem à sua procura seguindo a pista.



Os escoteiros ganham o jôgo se conseguirem aprisionar o fugitivo antes que êle oculte o sacco.

Vencerá o fugitivo se nenhum escoteiro alcançá-lo.

A Perseguição

A patrulha dos **Corvos**, por exemplo, é encarregada de traçar uma pista até um determinado ponto. A dos **Jacaré**s partindo $\frac{1}{4}$ de hora depois tenta alcançá-la e aprisioná-la.

Naturalmente a patrulha, que traçou a pista, fará algumas pistas falsas com o intuito de desviar a atenção dos perseguidores.

As falsas pistas devem encontrar novamente a pista verdadeira depois de um rodeio ou devem terminar por sinais de **caminho a evitar** bem visíveis.

Vencerão os **Jacaré**s se alcançarem os **Corvos**, do contrário vencerão êstes.

Perseguição dos Aliados

(Jôgo para 4 patrulhas)

Os **Meros** e os **30 Reis** partem de dois pontos diferentes traçando uma pista, e devem encontrar-se num ponto designado na carta, pelo Chefe.



Depois de um tempo combinado os **Tubarões** partem em perseguição dos **Meros** e os **Cavalos Marinheiros** perseguem os **30 réis**.

As patrulhas perseguidas, se não forem aprisionadas durante o percurso, chegando ao ponto de encontro aliam-se e organizam a defesa.

Colocam, espetada no chão, uma bandeirola, e cercam-se de sentinelas ocultas.

Os perseguidores devem apoderar-se da bandeirola.

Todo o escoteiro de um e outro partido que for visto e reconhecido por um adversário que esteja a menos de 5 metros cai prisioneiro e sai do jôgo. —

Os aliados ganham 5 pontos se não forem aprisionados durante o percurso.

Os perseguidores ganham cinco pontos se conseguem apoderar-se da bandeira dentro de 1 hora.

As patrulhas aliadas, assim como as perseguidoras devem combinar um plano de ação conjunta seja para a pista e defesa, seja para perseguição e ataque.

Vence o partido que tiver mais pontos no fim do jogo.

○ Tesouro oculto

Cada patrulha recebe uma mensagem secreta (morse disfarçado, semáforas, pictografia).

A mensagem indica entre outras coisas: **a)** que um tesouro está oculto no fim de uma pista marcada com um sinal secreto; **b)** que a pista começa próxima a TAL sítio (orientação), etc.

A pista secreta é constituída por pedaços de lã vermelha, prêsos às árvores, arbustos, pedras, etc. de intervalo a intervalo e conduz a uma outra mensagem.

Esta segunda mensagem informa que o tesouro está oculto em tal direção, a tantos passos, etc.

Pode-se fazer tantas pistas quantas patrulhas concorrerem e para que todos os escoteiros trabalhem traçam-se também, algumas pistas falsas.

Acampamento abandonado

Uma patrulha parte do local de reunião da tropa e em sítio determinado prepara um acampamento, acende uma fogueira, etc. e depois abandona o local deixando tudo instalado e alguns objetos e vestígios de sua estada.

O resto da tropa chega pouco depois e o chefe informará aos escoteiros que uma tribu de índios esti-

vera acampada ali e que presentindo a chegada dêles abandonara o acampamento.

Os escoteiros devem colhêr o maior número possível de informações sôbre os índios.



Cada patrulha procura os vestígios deixados e anota o que dêles deduzir.

O chefe dá às patrulhas:

10 pontos — se determinarem quanto tempo a fogueira estêve acesa;

10 pontos — se informarem precisamente há quanto tempo a fogueira apagou;

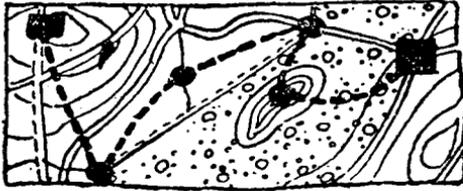
5 pontos — por objeto ou vestígio encontrado;

10 pontos — se determinarem que espécie de alimentação estava no fogo da cozinha, etc., etc.

Cabe ao chefe variar, cada vez que o jôgo fôr realizado, os vestígios deixados pelos índios.

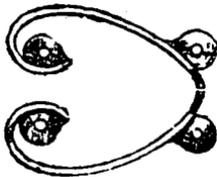
Pista de Papéis

Uma patrulha marca nitidamente uma pista com papel picado ou confeti, em um itinerário, dado em um croqui, pelo chefe.



Devem ser marcadas também algumas pistas falsas que devem voltar à verdadeira depois de um rodeio para frente ou para a retaguarda.

Encarregam-se das pistas falsas os escoteiros da patrulha e da verdadeira o monitor que além de marcá-la com papéis ou confetis, trás prêsos aos seus sapatos ferros de pista que marcam o solo.



Pode, também, na falta de ferros de pista, conduzir uma bengala ou um bastão que deixe marcas diferentes das comuns.

Dêste modo a boa pista é indicada aos bons observadores. O restante da tropa parte uma hora depois dividida em patrulhas intervaladas de 15 minutos.

Vence a patrulha que seguir a pista em menos tempo.

Seguimento de pista com emboscada no percurso

Pode-se introduzir em um seguimento de pista, um jôgo de emboscada durante o percurso, o que dificulta sèriamente o trabalho, pois não é nada fácil ter o nariz na pista e os olhos na emboscada.

Para seguir uma pista destas o melhor processo é dividir os escoteiros em duas turmas, uma para procurar a pista e outra para proteção contra as emboscadas.

A grande dificuldade é que êsses últimos devem constituir a vanguarda e flanco guardas dos primeiros sem saber ao certo onde conduz a pista. A experiência nos ensina que, em regra, o cordão de segurança distrai-se do papel de vigilância procurando também a pista e deixa-se surpreender.

Os escoteiros que atacam devem ser o dôbro dos outros.

É pôsto fora de jôgo o todo o escoteiro **emboscado** que fôr surpreendido a mais de 5 metros, ou que ainda esteja oculto quando os contrários chegam junto a êle.

Sai do jôgo todo o escoteiro encarregado da segurança que vir um atacante aparecer diante de si a menos de 5 metros, isto é, antes que tenha tempo material de defender-se; quando fôr surpreendido em uma posição tal que o seu adversário possa facilmente abatê-lo, por exemplo: sob um rochedo em cima do qual apareça o adversário.

Vencerão as patrulhas que seguem a pista se não forem surpreendidas por alguma emboscada ou quando descobrir, pelo menos, metade dos seus contrários.

Os atacantes vencerão se surpreenderem os adversários durante o percurso da pista.

Encontro de Pistas

Dois garimpeiros tendo feito uma descoberta importante de um veio diamantífero, voltam para a civilização, trazendo vários carbonatos de grande valor.

Durante a viagem são forçados a atravessar uma zona deserta e tendo poucos recursos de alimentação e água ficam numa situação de verdadeira penúria.

Para atingir mais depressa o primeiro povoado abandonam aos poucos tôda a carga, inclusive as pedras e separam-se.

Chegam enfim cada um a um lugarejo diferente e organizam expedições para reaver os diamantes que abandonaram.

Este jôgo pode ser feito, entre duas patrulhas. —

Determina-se um itinerário de 2 kms., mais ou menos, em um terreno o mais acidentado possível.

Os dois monitores das patrulhas, partindo dos extremos do itinerário, marcam nitidamente uma pista igual até encontrarem-se.

Cada um dêles leva cêrca de vinte pedaços de papel, de côr berrante (vermelho para um, amarelo para outro) que deve lançar de tempos a tempos à margem da pista.

A patrulha dos **Linguados** segue a pista marcada pelo monitor dos **Siris** e vice-versa.

Cada pedaço de papel da sua pista, que fôr encontrado, marca um ponto; cada papel da pista contrária marca dois.

O fim das pistas, sendo no mesmo sítio, é fácil ao terminar uma, seguir a outra.

O jôgo consiste em seguir a pista e encontrar o maior número possível de papéis.

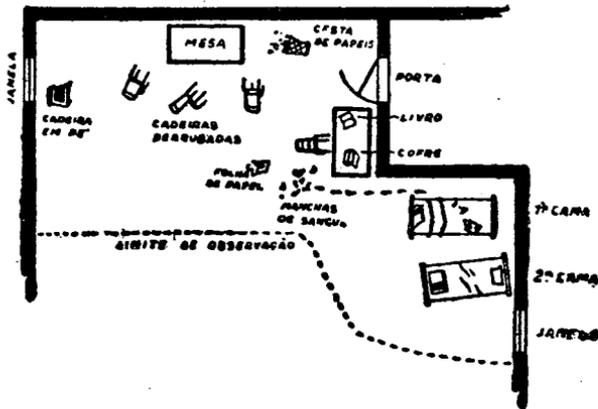
Sherlock Holmes

(Prova de indução e dedução)

Apresentar aos escoteiros um aposento em desordem, onde, por hipótese, tenha sido cometido um crime, ou, sendo isto difícil, mostrar um croqui, onde estão desenhados os vestígios de uma cena de brutalidade.

Trata-se de reconstituir a cena pelos indícios observadores.

Tempo de observação: 5 minutos.



Cada patrulha deve organizar um relatório em forma de telegrama, vencendo a patrulha que melhor reconstituir a cena.

A título de informação apresentamos um relatório reconstituindo a cena do clichê:

Uma pessoa contava as suas economias e fazia a escrituração durante a noite (lâmpada acesa).

Trabalhava já há algum tempo (3 pontas de cigarros no chão), e não era um escoteiro, ou melhor, um verdadeiro escoteiro (Cigarros!!!).

Uma outra pessoa entra sem ser pressentida (cadeira tombada sem torsão), e fere a primeira na cabeça ou no ombro, mas do lado direito (mancha de sangue dêste lado, na cama).

O ferimento não foi muito sério e houve luta (cadeiras viradas, tapête levantado nas pontas).

Para mais facilmente realizar o seu intento, o ladrão amarrou a sua vítima com cordas e correias e amordaçou-a (mordaça desfeita na cama, cabos e correias).

Rouba o dinheiro (caixa vazia sôbre a mesa) limpa a faca num papel (fôlha de papel suja de sangue no chão) e foge pela janela da esquerda (cadeira colocada sob a janela que está entreaberta).

A vítima está apenas ferida e logo depois da partida do criminoso, foge pela janela da direita (amarracção desfeita em cima da primeira cama, sinais de passagem sôbre o segundo leito, janela da direita aberta).

Assaltos e Surprêsas

Neste jôgo entram em ação várias patrulhas.

Uma delas parte numa direcção determinada com o fim de entrar numa aldeia ou povoado, defendido por outra patrulha, e onde deve entrar sem ser vista pelos defensores. Uma vez alcançado o seu fim dirigem-se para um edificio de antemão combinado e onde os espera um escoteiro que lhe entrega um salvo conduto com o qual podem sair livremente do povoado, e de onde seguindo uma pista partem de nôvo para o acampamento, guardado por outra patrulha onde está a bandeira do grupo ou a bandeirola da patrulha.

No caminho de regresso está oculto um salvo-conduto. Se os escoteiros da patrulha que volta para o acampamento encontrarem-no podem entrar livremente no mesmo até junto da bandeira, no caso contrário têm que forçar o cordão, surpreendendo os defensores ou penetrando sem serem vistos.

Os escoteiros do acampamento podem fazer prisioneiros, porém para facilitar o acesso aos assaltantes o número de defensores tem de ser pequeno para que enquanto aprisionam a um, tenham que abandonar parte do acampamento, permitindo assim a entrada aos restantes escoteiros, que podem atacar o acampamento por direções diferentes.

O chefe que dirige o jogo tem o cuidado de colocar no caminho de regresso um escoteiro, simulando um ferido ao qual os escoteiros deverão curar, armar uma maça e transportá-lo ao acampamento.

CAPÍTULO XIV
JOGOS NOTURNOS

Jôgo Noturno... de dia

Ainda que pareça um paradoxo, é de dia que se treina para os jogos noturnos.



Eis como:

Duas patrulhas postam-se a 150 metros uma das outras, tendo cada escoteiro o seu bastão.

A um apito do chefe os escoteiros amarram os lenços nos olhos de tal modo que fiquem numa quase completa obscuridade e as patrulhas avançam, uma contra a outra, procurando aprisionar os escoteiros da patrulha adversária. É vencedora a que fizer mais prisioneiros.

Não há receio de acidentes, pois a experiência nos ensina que os rapazes, meio cegos, como ficam, tornam-se extremamente prudentes.

É entretanto necessário vigiar o terreno dos jogos para que nenhum escoteiro se afaste muito dêle.

Para uma tropa de quatro patrulhas, duas, por exemplo, realizam o jogo enquanto as outras duas vigiam os companheiros.

Este jogo ensina a necessidade de sinais de ligação e reconhecimento — e é excelente para a educação nervosa dos escoteiros.

Onde estava a luz?

(Jogo para uma patrulha)

É um ótimo jogo para desenvolver o instinto de orientação pela vista e pelo ouvido forçando a prática de avaliação de distâncias.

Um escoteiro com apito e a lâmpada elétrica afasta-se dos companheiros, postando-se em um ponto determinado e lá chegando, acende a lanterna durante 10 a 15 segundos, apaga-a e apita. Os escoteiros devem calcular pela luz e pelo som do apito a que distância e em que direção se encontra o escoteiro e para lá se dirigem. Os escoteiros que o encontrarem ganham 5 pontos.

Quem avaliar mais exatamente a distância e a direção ganha 10 pontos, o 2.º ganha 8, o 3.º ganha 6, etc.

Vence o que tiver mais pontos.

Fogo-Fátuo

(Jôgo para uma patrulha)

Dois escoteiros partem do acampamento (muni- dos de lanternas elétricas que devem acender pelo me- nos de minutos a minuto), para seguir um itinerário marcado pelo chefe. O itinerário não será longo e deve consistir um rodeio que venha a dar novamente ao acampamento.



Os outros escoteiros partem 10 minutos depois e têm como objetivo aprisionar os dois primeiros antes que êles regressem.

Vencem os primeiros se conseguem regressar ao acampamento — no caso contrário vencem os outros.

Competição de Patrulhas

Para cada patrulha é designado um ponto de partida de modo que uma não aviste as outras.

A uma distância bastante grande, por exemplo 1 quilômetro, o chefe acende e apaga, a intervalos regulares, uma lanterna elétrica, sem deslocar-se.

As patrulhas partindo ao mesmo tempo têm como objetivo chegar junto ao chefe o mais rápido possível, vencendo a que primeiro chegar.

Por apito

Para cada patrulha concorrente é designado um fugitivo que durante o percurso da fuga deve apitar de 2 em 2 minutos.

Os outros escoteiros são caçadores e procuram alcançar os fugitivos para aprisioná-los.

No fim do jogo, se dois terços dos fugitivos tiverem sido aprisionados, ganham os caçadores, em caso contrário ganham os fugitivos.

Por apito (Variante)

Mesmo jogo que o anterior, tendo porém o chefe um apito de som diferente dos demais.

O chefe apita de 2 em 2 minutos e todos os fugitivos, imediatamente, devem apitar em resposta.

O Guia

O jogo deve ser realizado em um terreno com os limites bem definidos.

Uma patrulha (de atacantes) afasta-se do acampamento e as outras organizam a defesa localizando sentinelas em todos os pontos perigosos.

Um escoteiro, escolhido entre os defensores, é encarregado de reunir-se aos atacantes e fazê-los penetrar no acampamento, sem que as sentinelas notem.

Deve para tal, antes de sair do acampamento, fazer um reconhecimento das posições de defesa e vigiância para conhecer a localização das sentinelas.

Só depois disso é que sai e encontrando-se com os atacantes em um ponto previamente combinado, tenta conduzi-los ao acampamento através a linha de sentinelas.

As sentinelas não podem sair do local em que foram colocadas.

No fim do jogo, que deve durar 1 hora a 1 ½ hora, se pelo menos metade dos atacantes tiver varado a linha de defesa, os defensores perdem, no caso contrário ganham.

A Procura dos Fugitivos

Dois condenados fugiram da Penitenciária da cidade e os escoteiros, que estão acampados, são avisados do que eles foram vistos em um local próximo ao acampamento.

A tropa põe-se em campo para encontrar os fugitivos.

Estes (dois escoteiros designados) têm uma caixa de fósforos e como são fumantes inveterado acendem um fósforo de dois em dois minutos.

Julgando-se em segurança dão largas à sua alegria, assoviando de vez em quando.

São assim postos à prova dos sentidos — a vista e o ouvido.

Os escoteiros devem, para ganhar, aprisionar os fugitivos, antes de uma hora, tempo de duração do jogo.

O mensageiro noturno

(Jôgo para 1 ou 2 patrulhas)

Dois escoteiros, tendo cada qual sua lanterna elétrica, vão colocar-se como sentinelas fixas a 300 ou 400 metros do acampamento ou ponto de reunião da tropa — podendo à vontade acender ou apagar as lanternas.

Um outro escoteiro, o mensageiro, parte 15 minutos depois levando uma lanterna acesa permanentemente e deve encontrar tôdas as sentinelas.

Alguns minutos após, parte o resto da tropa com o objetivo de aprisionar as sentinelas e o mensageiro.

Para evitar que os outros escoteiros saibam a sua localização, as sentinelas e o mensageiro não trocam palavras ou chamados — entretanto as sentinelas por sinais de luz procuram indicar ao mensageiro o sítio em que se acham.

Quando o mensageiro chegar a um pôsto de sentinela, esta apaga definitivamente a sua lanterna e volta ao ponto de reunião.

Caso o mensageiro encontre as sentinelas sem ser aprisionado, o seu partido ganha 20 pontos.

Para cada sentinela descoberta pelos escoteiros, êstes ganham 5 pontos, e se conseguem aprisionar o mensageiro ganham 10 pontos. —

Vence a patrulha que tiver mais pontos no fim do jôgo.

As sentinelas

(Jôgo para 2 patrulhas)

Um pôsto de 4 ou 6 sentinelas estabelece-se em uma altura bastante visível e tem como missão proteger um certo ponto que o inimigo quer destruir.

A patrulha inimiga procura, rastejando, aproximar-se o mais possível das sentinelas e quando julgar que está bastante próximo deixa no sítio, em que se acha, um lenço como testemunha de sua presença e retira-se rastejando novamente.



O chefe (árbitro do jôgo), permanece com os defensores.

As sentinelas ouvindo rumor avançam para fazer um reconhecimento e aprisionar os adversários, deixando, no local de onde saíram, os bastões fincados no chão; se descobrem um atacante aprisionam-no e apresentam-se ao árbitro.

Vencem os defensores se conseguem aprisionar mais de metade dos atacantes.

Vencem êstes se conseguem deixar três ou mais lenços a menos de 10 metros das sentinelas.

O jôgo terá a duração de 1 ou 2 horas no máximo.

Perseguição

Um bando de ciganos, (uma patrulha de escoteiros) que está acampado em um certo lugar, é acusado de haver roubado uns cavalos do povoado próximo.

Os escoteiros sabedores do ocorrido partem para atacar e cercar o acampamento dos ciganos, mas estes, avisados, abafam as fogueiras sem no entanto apagá-las e ocultam-se nas cercanias do acampamento.

Os escoteiros já não tendo as chamas como ponto de referência, procuram orientar-se pelo cheiro da fumaça.

O chefe está no acampamento dos ciganos e é ele que dá a ordem de abafar as fogueiras quando julgar que os escoteiros estão suficientemente perto para se guiarem pelo cheiro da fumaça.

No fim de um tempo determinado, se os escoteiros não conseguem descobrir o local do acampamento e aprisionar os ciganos, perdem o jôgo.

Expedição Noturna

Uma patrulha, sem possuir bússola, de noite e com bom tempo, parte na direção de um rumo dado para atingir um local combinado, onde encontrará uma mensagem aí deixada pelo chefe.

Para a marcha deve o monitor orientar-se pelas estrêlas ou pela lua.

Encontrada a mensagem, a patrulha deve regressar ao acampamento evitando a vigilância das outras patrulhas que se lançaram em sua perseguição.

Vence a patrulha que realizou a expedição, se regressar ao acampamento sem ser aprisionada pelas patrulhas perseguidoras:

CAPÍTULO XV

JOGOS NAUTICOS

Navegação

Faz-se com latas de gasolina 6 ou 7 boias que devem, depois, ser semeadas no mar com boas fundações.

Por meio de alinhamentos marca-se na carta as posições das boias.

Cada patrulha guarnecendo a sua embarcação e tendo uma cópia da carta com a localização das boias, deve, navegando por ela, percorrer 4 boias diferentes — partindo tôdas a um tempo.

Para as diversas patrulhas devem ser designados percursos mais ou menos da mesma extensão.

Vence a patrulha que tendo percorrido as 4 boias regressar mais rápido.

Cabo de Guerra Náutico

Neste jôgo devem ser empregadas duas embarcações do mesmo tipo e tamanho.

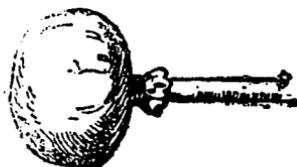
Cada embarcação é guarnecida por uma patrulha.

Amarra-se um cabo à pôpa de ambas e as guarnições devem procurar arrastar à reboque a embarcação contrária, vencendo a que conseguir.

Torneio Náutico

(Jogos para duas patrulhas)

Cada patrulha, (tendo 4 remadores, um patrão e um lutador) embarca em um bote e remando procura aproximar-se da embarcação contrária.



Os lutadores, armados de compridas varas, com uma das pontas revestidas para evitar acidentes, tentam derrubar ao mar o adversário, vencendo o que primeiro conseguir.

A Abordagem

(Jôgo para duas patrulhas)

Duas embarcações, guarnecidas, cada uma por uma patrulha, tendo a mesma composição do Jôgo anterior, navegam ao encontro uma da outra.

Os lutadores procuram lançar na embarcação contrária uma bola ou um saco cheio de rôlhas e pedaços de cortiça.

Vence quem primeiro conseguir êste objetivo.

Caça à baleia

Para êste jôgo há necessidade do seguinte material:

— Um peixe grosseiramente talhado em uma madeira mole ou um tronco cortado em ponta nos dois extremos.

— Duas fisgas amarradas a ponta de cabo com 6 ou 8 metros, uma para cada patrulha.

Duas embarcações guarnecidas por patrulhas, tem cada uma um ponto de saída.



O árbitro lança a baleia ao mar em um ponto equidistante dos dois adversários e a um sinal seu as embarcações partem aproximando-se da baleia para que o arpoador possa fisgá-la.

Quando a baleia fôr fisgada a guarnição rema para o ponto de saída levando-a a reboque.

A baleia só é considerada caçada quando a proa da embarcação que a reboca encalhar na praia ou tocar no cais do pôrto de saída.

Quando os dois arpoadores fisgam a baleia ao mesmo tempo, as guarnições remam em direções opostas até que uma fisga ceda.

Não é permitido empurar a baleia com o arpão ou com os remos antes de fisgá-la.

Só se deve tocar na embarcação contrária para evitar um abalroamento.

A baleia não pode ser amarrada para ser rebocada.

Pode-se lançar o arpão para tentar arrancar o do adversário.

É formalmente proibido lançar a fisga por sobre qualquer das duas guarnições.

O arpoador pode auxiliar a guarnição remando, mas não deve passar a fisga a outro escoteiro.

Pescaria

Cada patrulha guarnecendo uma embarcação conduz consigo os apetrechos de pesca que entender. —

A um sinal as patrulhas partem e devem regressar dentro de 4 horas, por exemplo, com o produto de sua pescaria. É vencedora a guarnição que trazer maior quantidade de peixe com aceitação no mercado.

A Ilha do tesouro

Surgiu a notícia de que em uma ilha A existe um tesouro abandonado pelos piratas que o enterraram, marcando uma pista para mais tarde poderem ir buscá-lo.

Sabe-se, ainda, sem pormenores, que atrás de um rochedo da praia fronteira à ilha, está escondido um roteiro que auxiliará o encontro do tesouro.

Várias expedições (patrulhas) são organizadas para a procura do roteiro e do tesouro.

As expedições saem com intervalos de 20 a 30 minutos e encontrando o roteiro, devem estudá-lo, deixando-o depois no mesmo lugar.

Partem então para a ilha onde devem seguir o itinerário marcado pelo roteiro, para encontrar o tesouro.

Encontrando-o cada patrulha aí deixa um bilhete como testemunha e volta para o ponto de reunião apresentando-se ao chefe.

Vence a patrulha que gastar menos tempo, em realizar todo o decurso.

A todos os escoteiros que encontrarem o tesouro é dada uma guloseima qualquer como o seu quinhão na partilha.

CAPÍTULO XVI

JOGOS DIVERSOS

Cavaleiros Andantes

Os escoteiros partem da sede, sòzinhos ou em grupos de três, a procura de B. A.

O jôgo tem a duração de 2 ou mais horas conforme combinação prévia.

Findo êsse tempo os escoteiros devem regressar e narrar ao chefe o que de útil realizaram, em favor do próximo ou da coletividade (guiar um cego ao atravessar uma rua, visitar um enfêrmo, auxiliar uma pessoa idosa a transportar um embrulho, levar à casa uma criança perdida, dar informações a pessoas que desconhecem a cidade ou o bairro, fazer uma esmola, etc.).

O chefe julgará da iniciativa de cada escoteiro e da importância da B. A. praticada.

Competição mensal interpatrulhas

(Exemplo infinitamente variável)

Os escoteiros formados por patrulhas em fila indiana, cada um dêles tendo no chão, diante de si, um pedaço de cabo com um metro.

O chefe em voz alta anuncia:

1 — Volta do fiel. 2 — Nó direito. — 3 Lais de Guia. 4 — Nó de correr. 5 — Nó de pescador. 6 — Catau.

Tantos nós quantos são os escoteiros nas patrulhas — e depois dá o sinal de partida. —

O escoteiro n.º 1 de cada patrulha apanha o seu cabo e faz o nó relativo ao seu número; quando êle acaba o n.º 2 (que deve ter, como todos os outros, guardado de memória o nó de seu número) apanha o cabo e faz o nó; o n.º 3 de cada patrulha quando o n.º 2 terminou, age do mesmo modo, etc.

Todos os nós feitos, cada patrulha recebe um punhado de flôres e fôlhas, tendo cada uma, amarrada uma etiquêta em branco para ser classificada. — Terminada a identificação e classificação o monitor faz entrega delas ao chefe, que passa às suas mãos uma mensagem Morse que indique claramente o local onde se acha outra mensagem, (a mensagem em Morse deve conter uma indicação de orientação, por exemplo: 15 passos a N. N. E. de...).

A patrulha segue para o local indicado e deve procurar a mensagem oculta.

Esta indica em linguagem secreta uma espécie de fratura.

Um dos escoteiros faz, então, de ferido e os restantes prestam os socorros necessários.

Confeccionam depois uma maca e conduzem o ferido até o local onde se acha o árbitro que julga da exatidão do curativo e do conforto do transporte.

A verificação dos nós e da classificação das fôlhas e flôres é feita quando terminada a prova. O chefe deve ficar no centro de uma zona neutra na qual nenhuma patrulha pode realizar as provas.

O tempo de duração é contado para cada patrulha, do sinal de partida até o momento em que a sua padiola entra na zona neutra.

Cada êrro acresce de um segundo à duração da prova.

É vencedora a patrulha mais rápida.

Fogueira

Cada patrulha é representada por dois escoteiros, que devem levar consigo machadinha e faca ou canivete.

O chefe fornece a cada representação: 2 fósforos e 3 tocos de lenha. —



Os concorrentes têm 5 minutos para preparar as fogueiras, que não devem ultrapassar a altura de 25 cms. havendo para marcação um cordel estendido nessa altura.

Decorrido o prazo para a preparação, o chefe dá ordens de acender, o que deve ser feito sem auxílio de papel, palha ou inflamável.

Vencerá a prova, a patrulha cuja fogueira queime primeiro um cordel estendido a 50 cms. do solo e consuma toda a lenha fornecida.

Jôgo de Patrulha

Numeram-se os escoteiros da patrulha, e em seguida o monitor diz, por exemplo: "Um escoteiro de 2.^a classe perdeu o seu distintivo, mas encontrou-o com o escoteiro n.º 5". O escoteiro que tem o n.º 5 deve descrever o distintivo de 2.^a classe; caso não o saiba irá para o fim da forma, onde tomará o último; o n.º 6 passará a ser 5; o n.º 7, a ser 6, etc.

O monitor poderá interrogar da seguinte forma: "Uma escoteiro estava, estudando para prova, mas esqueceu-lhe o 7.º artigo da Lei, ou o lema dos escoteiros, etc.; mas o escoteiro n.º lembrou-lho". O escoteiro citado deve dizer o artigo da Lei, ou qual é o lema dos escoteiros, etc., e caso não o saiba se procederá como acima. Será vencedor do jôgo o escoteiro que no fim de certo tempo, esteja como n.º 1 da forma.

Ferver água



Cada patrulha representada por dois escoteiros recebe a mesma porção de lenha da mesma qualidade.

Deve preparar a fogueira, acendê-la com dois fósforos sem auxílio de papel, e colocar nela uma marmitta com 1 litro de água para ferver. —

É vencedora a patrulha que primeiro ferver a água.

Os três passos

Um dos escoteiros tem os olhos fechados, e é o **bolador**, (aprisionador). Os outros dispersam-se dentro do limite do campo, não têm o direito de dar mais de 3 passos, durante todo o jôgo, para fugir o **bolador** e não podem pôr as mãos no chão.

É permitido abaixar-se para evitar ser bolado.

Ao primeiro passo que tiverem de dar põem a mão direita no bôlso, ao segundo põem ambas, ao terceiro cruzam os braços.

Assim cada escoteiro pode verificar em que situação estão os outros.

Quando um escoteiro é bolado passa a ser o **bolador** voltando os outros a ter direito novamente aos 3 passos.

Passa a bola

Os escoteiros em fila indiana, as patrulhas uma ao lado da outra, frente para o chefe. O primeiro escoteiro de cada patrulha tem nas mãos uma bola.

Ao sinal de começar a bola é passada de mão em mão por cima das cabeças (ou por entre as pernas, ou ainda, alternadamente, por cima das cabeças e por baixo das pernas), até o último da fila que vai correndo postar-se na testa da patrulha e reinicia como antes, até o último da fila que vai a correr colocar-se, por sua vez, na testa da coluna, etc.

O último deve logo que a bola chegue às suas mãos, levá-la correndo até a linha de chegada, a dez metros dos escoteiros testas das patrulhas.

Vence a patrulha que terminar mais rápida.

Bola pelo arco

Os escoteiros em círculo, afastados de 2 ou 3 passos uns dos outros, ficam inclinados para a frente, pernas abertas em arco, mãos nos joelhos. Um escoteiro no centro do círculo, procura fazer passar uma bola por entre as pernas dos jogadores.



Êstes podem apará-la com as mãos, os pés e os joelhos, mas se a uma finta do lançador, um dêles fecha as pernas ou desloca as mãos da posição, perde como se deixasse passar a bola e substitui o lançador.

CAPÍTULO XVII

GRANDES JOGOS ESCOTEIROS

○ mensageiro

Um ou mais mensageiros devem levar uma mensagem a um ponto dado sem ser capturados pelos adversários que estão emboscados a certa distância do ponto de chegada.

Cada mensageiro terá uma tira de papel prês a ao ombro que deve ser tirada pelo adversário para aprisioná-lo.

Os mensageiros podem empregar qualquer disfarce para alcançar o ponto terminal, exceto o de mulher, devendo ter sempre no ombro a tira de papel.

Os mensageiros rivais

A tropa divide-se em dois partidos iguais A e B. que escolhem, cada um, um mensageiro.

Os mensageiros partem de pontos equidistantes do de chegada e procuram a êle chegar sem serem aprisionados pelos escoteiros do partido oposto.

○ mensageiro que primeiro conseguir vence.

Uma zona neutra é delimitada em tórno do ponto de chegada.

Observar a marcha

Uma patrulha é designada para observar os movimentos de uma tropa que avança, e não deve perdê-la de vista.

A tropa desde que veja um dos espiões pode lhe dar caça e aprisioná-lo, mas para que a perseguição não seja muito extensa combina-se que os perseguidores devem ser sempre em maior número e que, quando a patrulha de vigilância esteja reunida não pode ser atacada por uma fôrça inferior em número.

A tropa pode, também, armar emboscadas.

Se a patrulha de vigilância fôr envolvida pelos atacantes, se perde o contato ou se metade de seus escoteiros fôr capturada a tropa ganha e a patrulha de vigilância é substituída por outra.

A Patrulha Fugitiva

Uma patrulha parte com a antecipação de 12 a 15 horas do resto da tropa e só o chefe sabe a que lugar ela se destina.

Durante o dia seguinte deve viver a vida normal dos escoteiros no campo:

Cozinhar, acender fogueiras, fazer o abastecimento, excursões, etc., em um setor determinado mas bastante extenso, — tendo pleno conhecimento de que está sendo procurada pelos contrários, como se estivesse em zona inimiga.

Deve, pois, evitar tudo que possa informar ao inimigo sôbre a sua localização ou itinerário: fumaça, escoteiros nos morros, atravessando povoados ou percor-

rendo estradas. Pode, entretanto, armar acompanhamentos falsos com fogueiras, etc.

No dia seguinte pela manhã, o resto da tropa tendo como objetivo encontrar a patrulha fugitiva, parte a sua procura, tendo, somente, informações incompletas como por exemplo: a patrulha deve estar entre a estrada que se dirige para o N. e a que conduz à... num raio de 8 quilômetros.



O monitor que dirige a perseguição pode livremente empregar qualquer processo de investigação: organização de um posto central comunicando-se por sinalização com postos de observação secundários, estafetas em bicicletas, inquérito entre os habitantes da região, etc.

Os persseguidores têm como objetivo:

- 1.º — Localizar a patrulha.
- 2.º — Aprisioná-la.

Convencionou-se que a patrulha fugitiva não pode empregar a força para fugir, que não poderá fazer prisioneiros nem pode passar por um caminho ocupado pelos adversários mesmo em número reduzido, mas pode fugir em qualquer emergência desde que não esteja inteiramente cercada.

Ganha a patrulha, se até uma determinada hora, não fôr encontrada e neste caso deve assinalar a sua localização por todos os meios possíveis e o jôgo termina por um outro — **Ambulância** — já descrito no capítulo de — **Primeiros Socorros**.

Os contrabandistas

Divide-se a tropa em dois partidos, e de tal maneira que para um contrabandista haja dois ou três guardas.

Uma fronteira com 200 ou 500 metros de extensão é demarcada por duas bandeiras em um trecho de estrada e de cada dois contrabandistas um transportará um saco de contrabando através a fronteira até um sítio determinado, procurando não ser aprisionado pelos guardas.

Os contrabandistas devem atravessar a fronteira entre as bandeirolas e só podem ser aprisionados depois de passar a fronteira.

Vencem o jôgo se pelo menos metade dos sacos chega ao objetivo: Pode ser combinado haver aprisionamento recíproco somente como resultado de lutas de escalpes.

Uma zona neutra de 20 a 50 metros deve ser demarcada em tôrno do objetivo e os contrabandistas que conseguem nela penetrar não podem ser aprisionados.

Ataque ao correio

O correio representado pela carrocinha da tropa é conduzido por uma patrulha, que é encarregada de sua defesa, por um itinerário e segundo um horário determinado antecipadamente.

Várias patrulhas inimigas que tiveram ciência do itinerário a percorrer e da hora de partida tentam aprisioná-lo, sem atacar simultaneamente, e para tal arrumam emboscadas no percurso do correio.

Os defensores marcham com um serviço de exploração para evitar as surpresas, e armados de bolas de barro fresco.

Os atacantes procuram tomar o correio o que será conseguido se um deles colocar o seu bastão dentro do carro. A patrulha de defesa ao ser atacada, defende-se atirando as bolas de barro e todo o atacante atingido cai prisioneiro.

A patrulha que conseguir apoderar-se do correio deve continuar o percurso até alcançar o ponto de chegada e fica sujeita aos ataques dos outros.

O Assalto

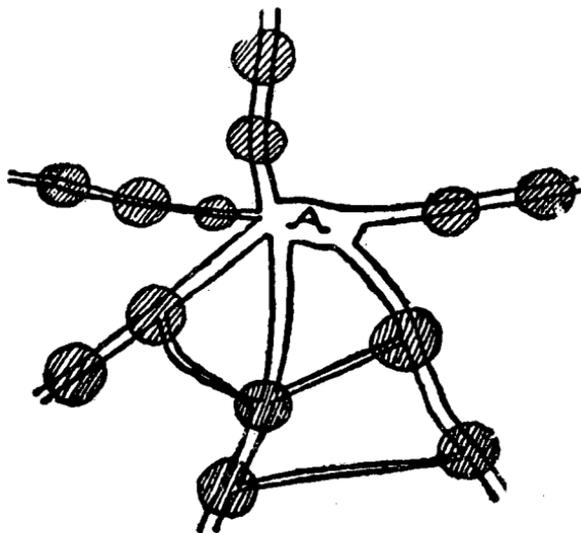
A tropa divide-se em dois partidos iguais em número: assaltantes e defensores.

Os defensores organizam uma posição de resistência em uma encruzilhada e instalam nos caminhos e estradas que dão nela, vários **fortes**, de maneira a defender o centro principal de resistência.

Cada **forte** é guarnecido por uma ou duas patrulhas segundo a importância que lhe é atribuída e a sua bandeirola central.

Cada escoteiro defende o seu bastão tocando-o com a mão e se o abandonar qualquer inimigo pode apoderar-se dele.

Como os escoteiros devem defender além dos bastões, a bandeirola central, ficará sempre um bastão sem defesa devendo os atacantes aproveitar a oportunidade para tomá-lo, fazendo assim prisioneiro o seu dono que sai do jogo. Os defensores aprisionam os contrários tocando-os com a mão. — Os atacantes aprisionados que conseguirem tocar em um bastão são libertados.

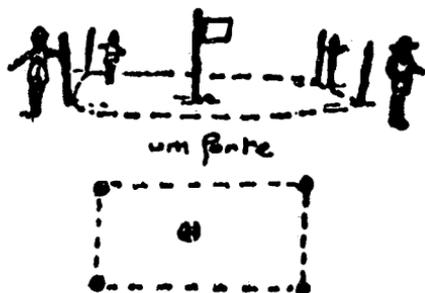


Um **forte** cai em poder dos atacantes quando êstes conseguem tomar a bandeirola do centro ou todos os bastões que a cercam.

Cada forte mantém ligação com o centro por meio de sinalização, de estafetas ou ciclistas que relatam a marcha do ataque e solicitam as providências necessárias para o bom êxito da defesa, tais como: reforços.

Os reforços serão pequenos agrupamentos de 4 ou 5 escoteiros que seguem para os pontos enfraquecidos para restabelecer a situação comprometida.

Os defensores podem retomar um forte aos assaltantes, agindo do mesmo modo que êstes.



Quando um forte é tomado os prisioneiros devem ser conduzidos a um determinado lugar que será diferente para cada partido.

A tática do jogo consiste: **para os atacantes** — em fazer ataques falsos, tateando o terreno, estudar os pontos vulneráveis da defesa e só depois lançar-se ao ataque; **para os defensores** — em manter os fortes durante o maior tempo possível com seus próprios recursos; em organizar içações perfeitas e rápidas com o centro para poder pedir rapidamente reforços quando necessário.

Em cada forte deve existir um juiz.

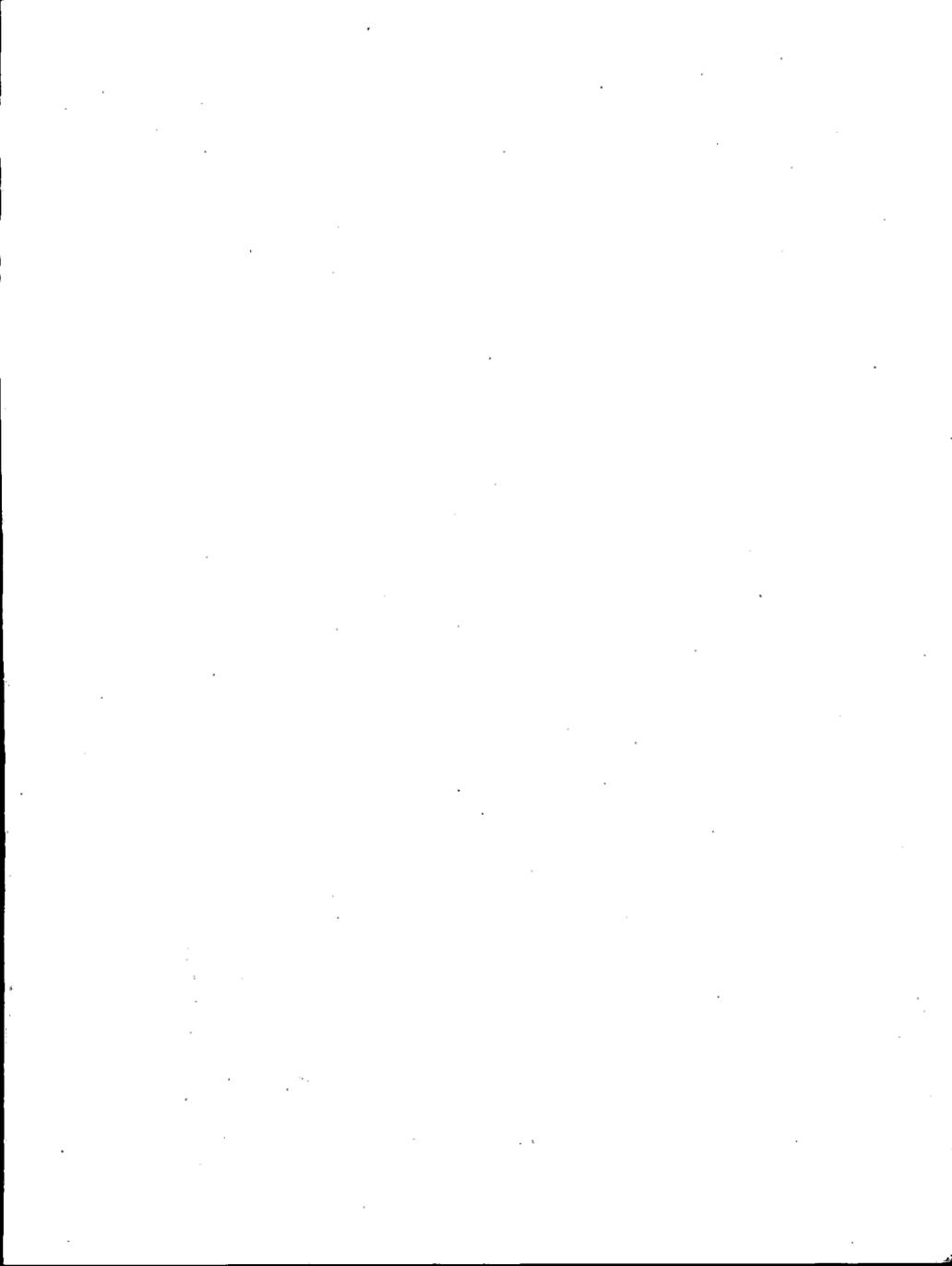
O jogo tem uma duração determinada e termina ao apito de fim de jogo dado pelo chefe.

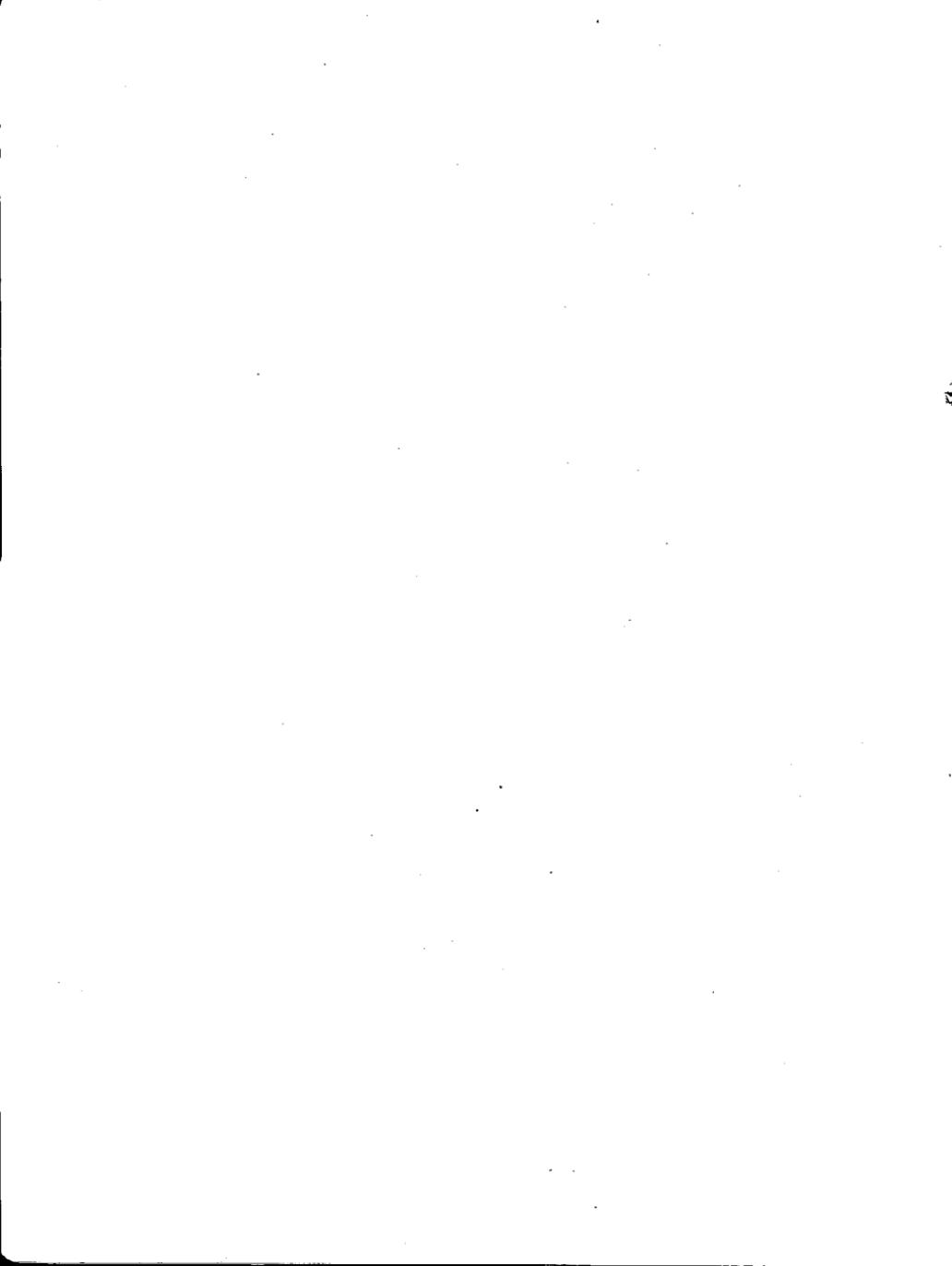
BIBLIOGRAFIA

Scouting for boys
Scouting games
Wolf Clubs' Book
Le livre des Jeux
Les Jeux
400 Jeux
Le livre de l'Eclaireur
Jeux de plein air
Guia do Escoteiro

REVISTAS

The Scout
The Scouter
Boys' Life
Le lien
Scout de France
Journal des eclaireus
Le Pionnier
Le Guide
Boletim do Instrutor Católico
Escoteiro da Glória
Flor de Lis







LIVRO JOBOS 8010 VEA
MELHO VELHO
00114783