

Caderno de Jornada Escoteira



DADOS PESSOAIS

NOME	
IDADE	DATA DE NASCIMENTO
ENDEREÇO	
BAIRRO	CEP
CIDADE	ESTADO
TELEFONE	E-MAIL
PAI	MÃE

DADOS ESCOTEIROS

GRUPO ESCOTEIRO	RAMO
NOME DA TROPA	NOME DA PATRULHA
ENCARGO NA PATRULHA	

EMERGÊNCIA

EM CASO DE EMERGÊNCIA, CONTATAR:	
CHEFE DA TROPA	CELULAR
ENDEREÇO	
BAIRRO	CEP
CIDADE	ESTADO



Parabéns!

Este é o seu Caderno de Jornada Escoteira e significa que você está iniciando uma atividade especial em sua vida escoteira.

Cuide dele com carinho, pois ele vai guardar muitas lembranças felizes desta atividade. As anotações que você fará, ajudarão no seu relatório final.

Preencha corretamente todos os dados da página anterior, eles são importantes para a sua segurança.

Procure fazer o maior número de anotações possíveis serão úteis para complemento do seu relatório.

Devolva este caderno junto com o seu relatório ao chefe de tropa para ele, juntamente com a Corte de Honra, possa aprovar o seu desempenho.

Sempre Alerta, boa sorte e uma ótima atividade!

A Chefia



DURANTE A JORNADA

Não se preocupe com o local a ser atingido e sim com sua caminhada. Faça de sua jornada um momento de alegria e adquira experiência para a sua vida.

Siga as orientações do mapa que você recebeu de seu chefe, esteja **Sempre Alerta**, quando sentir que saiu da rota, retorne ao último ponto conhecido e recomece. Faça todo o percurso uniformizado ou trajado. Não aceite carona (**O Escoteiro caminha com as próprias pernas**), explique que deverá cumprir a sua missão, fazendo a caminhada a pé e agradeça a gentileza.

Algumas pessoas poderão perguntar o que está fazendo, dê as respostas sempre com educação, própria de um escoteiro.

Cuidado! Só beba a água do cantil, não beba quando a origem for duvidosa. Pegue água somente no carro de apoio.

Lembre-se, o relatório é individual, cada um deve fazer as suas anotações.

Não se separe em nenhum momento de seu companheiro, ele também depende de você para concluir a tarefa.

Arrume um bastão, ele pode ajudar como apoio durante uma subida, descida, travessia ou improvisação de uma maca.

Tenha sempre uma pequena maleta de **Primeiros Socorros** com materiais para curativos simples, assaduras e etc.

A segurança na jornada depende muito de você, fique atento durante o trajeto, observe movimentações e aproximações suspeitas e peça ajuda se for necessário.

Prepare uma lembrança para deixar no lugar onde for acampar. Não esqueça de fazer uma **Boa Ação!**

Faça uma pausa a cada meia hora de caminhada, respeite os seus limites!

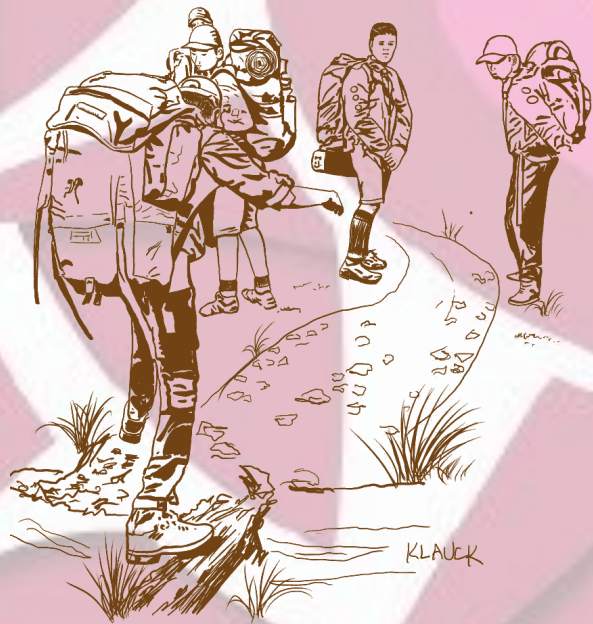
A mochila não pode pesar mais que 20% de seu peso, ex.: se você pesar 50Kg, sua mochila não pode passar de 10Kg. Ajuste sua mochila com peso na cintura. Olhe sempre em direção ao horizonte para manter a sua coluna em posição adequada diminuindo seu desgaste físico. Mantenha sempre o mesmo ritmo de caminhada (nem muito devagar e nem muito rápido).

NÃO HESITE EM PEDIR AJUDA EM CASO DE EMERGÊNCIA!



ASSUNTOS QUE DEVEM CONSTAR NO RELATÓRIO

1. Descrição detalhada de toda jornada;
2. Faça o Percurso de Gilwell de no mínimo 4Km, em papel almaço (A4), quadriculada, constando os seguintes itens:
 - escala adotada;
 - convenções cartográficas do mapa;
 - direção Norte magnético
3. Desenho panorâmico feito com a quadrícula;
4. Avaliação de distância e altura;
5. Faça um estudo da flora. Durante a jornada, recolha folhas de plantas que você encontrar pelo caminho, pesquise sobre elas e coloque-as em seu relatório com explicação de cada uma.



AFERIR O PASSO

Antes de começar a sua jornada você precisa saber quanto mede o seu passo, isso chama-se **Aferir o Passo**.

Use um bastão escoteiro que tenha medidas marcadas em centímetros/ metros, você deve medir a distância de 100 metros no chão. Caso o seu bastão não tenha aquelas medidas, você pode medir previamente um barbante com uma trena ou fita métrica no tamanho de 100 metros. Estique o barbante no chão, marcando o ponto ZERO(0) e o ponto CEM(100). Depois de ter marcado os pontos, ande normalmente do ponto zero ao ponto 100 contando o número de passos e anote o total de passos. Faça isso três(3) vezes, quando já estiver com as três contagens, some-as e divida por três(3). Se preferir, você pode contar em passo duplo, ou seja, contar sempre no pé esquerdo ou no direito. O resultado é a medida média do seu passo.



PASSO ESCOTEIRO

O Passo Escoteiro consiste em alternar sucessivamente a corrida com o passo para percorrer uma certa distância.

Não se trata de uma prova de velocidade. Ele oferece, sim, as vantagens de permitir cobrir em tempo relativamente curto um percurso grande, com pouco esforço e sem grande fadiga.

O Passo Escoteiro foi muito usado na antiguidade (quando não havia meios rápidos de comunicação e transportes), para transmissão de ordens e informações.

Baden-Powell Introduziu-o no Escotismo depois de observar na África os Impi-zulus (regimentos dos guerreiros Zulus) que em Passo Escoteiro, percorriam grandes distâncias em tempo relativamente curto (8Km p/hora) surpreendendo o inimigo ao amanhecer, em excelentes condições físicas e de combate.

Em geral, o Passo Escoteiro consiste em realizar lances de 40 a 50 passos andando e outros 40 ou 50 passos correndo, respirando sempre pelo nariz.

Se você sentir que saiu da rota do mapa, você poderá utilizar o Passo Escoteiro para retornar ao último ponto conhecido e recomeçar, assim, você recuperará um pouco do tempo perdido.



Orientação

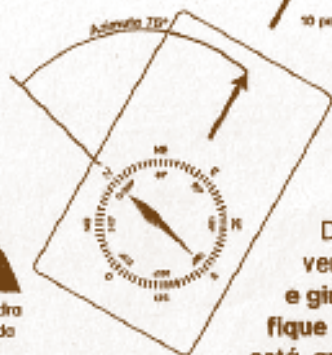
Percurso de Gilwell

O Percurso de Gilwell é feito com no mínimo dois escoteiros: o primeiro é o Batedor ou Ballza e mais conhecido como o "Homem Passo" que tem como função contar os passos de um ponto ao outro e é o que vai na frente; o segundo é o Engenheiro de Medição, que mede e anota os ângulos de Azimute e que ao alcançar o batedor, anota a distância e as referências.



Casa antiga à direita
Ponto 2

10 passos a 70°



Grande pedra à esquerda
Ponto 1

10 passos a 45°



Ponto Zero (partida)

Como achar o Azimute?

Vamos supor que você esteja no Ponto Zero, que é onde começa o seu Percurso de Gilwell. Como mostra o desenho ao lado, primeiro você terá que achar um ponto de referência: que deve ser nítido e permanente no terreno, você olha e vê, por exemplo, uma "Grande pedra à esquerda", do caminho, que será o seu Ponto 1.

Do Ponto Zero, você direciona a seta vermelha da bússola para o seu Ponto 1, e gira o marcador de ângulos para que o N (Norte) fique exatamente para onde a agulha da bússola está apontando. O Azimute é o ângulo que estará marcando na seta vermelha da bússola; em nosso desenho, é de 45° Norte.

Assim que começa o Percurso de Gilwell, o Engenheiro de Medição mede e anota os ângulos de Azimute, depois o "Homem Passo" vai até o Ponto 1 ("Grande pedra à esquerda") em linha reta, o Engenheiro de Medição espera até que o "Homem Passo" chegue ao Ponto, pois caso "Homem Passo" saia da linha reta o Engenheiro de Medição pode corrigir a direção. Quando o "Homem Passo" chega ao ponto, o Engenheiro de Medição vai até e lá anota a distância (número de passos) e as referências do local percorrido. Essa dinâmica continua até o final do Percurso de Gilwell.

Obs.: o Engenheiro de Medição e o "Homem Passo" devem se revezar, por exemplo: a cada 15 pontos, as funções são trocadas.



KLAUCK (24)
2019



COMO PREENCHER A PLANILHA DO PERCURSO DE GILWELL

Para facilitar, vamos descrever cada item da Planilha, conforme o desenho a seguir:

PT — São os Pontos do percurso, para facilitar eles já estão numerados;

Hora — Marcar o horário de chegada em cada novo Ponto;

Azimute — Marcar o ângulo medido do próximo Ponto;

Norte — Marcar a direção para onde a agulha da bússola está apontando;

Passos — Qual foi a distância em passos de um Ponto ao outro;

Metros — É só transformar a medida de seus passos em metros;

Total — Soma dos metros;









Desenho — Desenho do Ponto de referência que foi utilizado para o azimute;

Descrição — Descrever o Ponto de referência que foi utilizado para o azimute e das referências ao redor da estrada de um ponto ao outro.

OBS.: Na sua primeira jornada, você notará que a agulha da bússola vai mudar de lugar de acordo com o percurso que irá percorrer.

Deixe para preencher os **Metros** e o **Total** quando for fazer o relatório.

Percurso de Gilwell

PT	Hora	Azimute	Norte	Distância			Desenho	Descrição
				Passos	Metros	Total		
1	10h00	45°		10				Grande pedra à esquerda Mata ao lado da estrada
2	10h10	75°		10				Casa antiga à direita Posto ao lado da estrada
3	10h18	0-360°		10				Poste de luz à esquerda Posto
4	10h24	135°		30				Porteira à direita Casa do Sítio São Benedito

TRANSFORMANDO O PERCURSO DE GILWELL EM MAPA

Observe o desenho da seguinte planilha:

Percurso de Gilwell

PT	Hora	Azimute	Norte	Distância			Desenho	Descrição
				Passos	Metros	Total		
1	10h00	45°		10				Grande pedra à esquerda Mato ao lado da estrada
2	10h10	75°		10				Casa antiga à direita Pasto ao lado da estrada
3	10h18	0-360°		10				Poste de luz à esquerda Pasto
4	10h24	135°		30				Porteira à direita Casa do São São Benedito

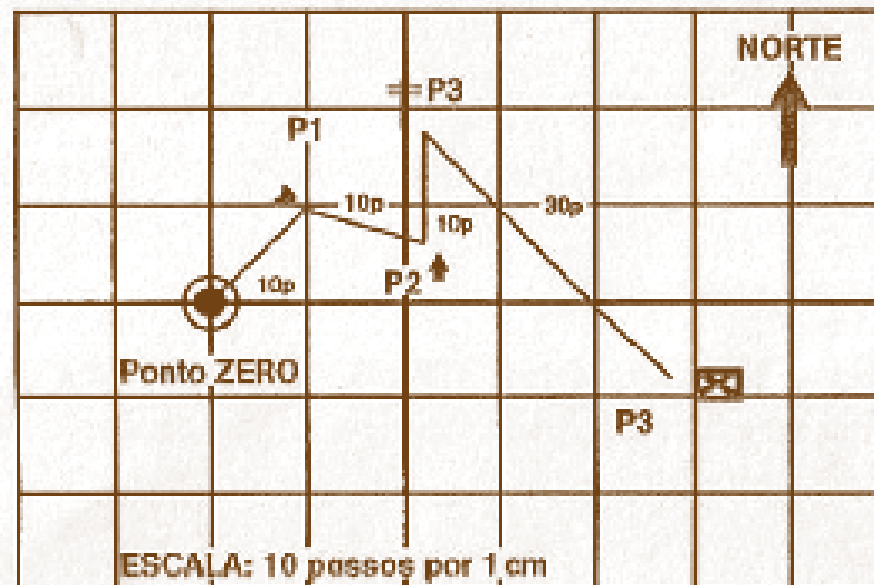
Para transformar a Planilha do Percurso de Gilwell em mapa, você vai precisar de um papel almaço quadriculado:

1. Marque no mapa o **NORTE** em cima da folha, como mostra o desenho abaixo;
2. Escolha no papel um lugar para você marcar o **Ponto ZERO** e começar a passar a sua Planilha para o papel;
3. Para passar os pontos da Planilha para o papel, você vai precisar de uma régua e de um transferidor;

4. Não esqueça de anotar a **ESCALA** no mapa.
Ex.: ESCALA de 10 passos por 1cm.

Marcando o Ponto ZERO. Com o transferidor, marque 45° que o seu Ponto 1, trace uma linha com 1cm que é equivalente a 10 passos, desenhe uma grande pedra à esquerda e você terá o seu Ponto 1. E assim por diante até o final do seu Percurso de Gilwell.

- Pontos
- Linha dos ângulos
- Ponto de referência
- Número de passos



ALGUMAS CONVENÇÕES CARTOGRÁFICAS

CONVENÇÕES CARTOGRÁFICAS

O emprego de cores convencionais, em traços e aguadas, dá à carta o máximo de clareza facilitando sua leitura e o conveniente destaque dos elementos predominantes e característicos da região representada.

REPRESENTAÇÃO DE TRAÇOS



Preto: Contorno de uma maneira geral e toda a nomenclatura com exceção da hidrografia;

Azul: Hidrografia — traçada das margens, representação das nascentes, poços, cisternas, bicas, encanamentos e terrenos encharcados;

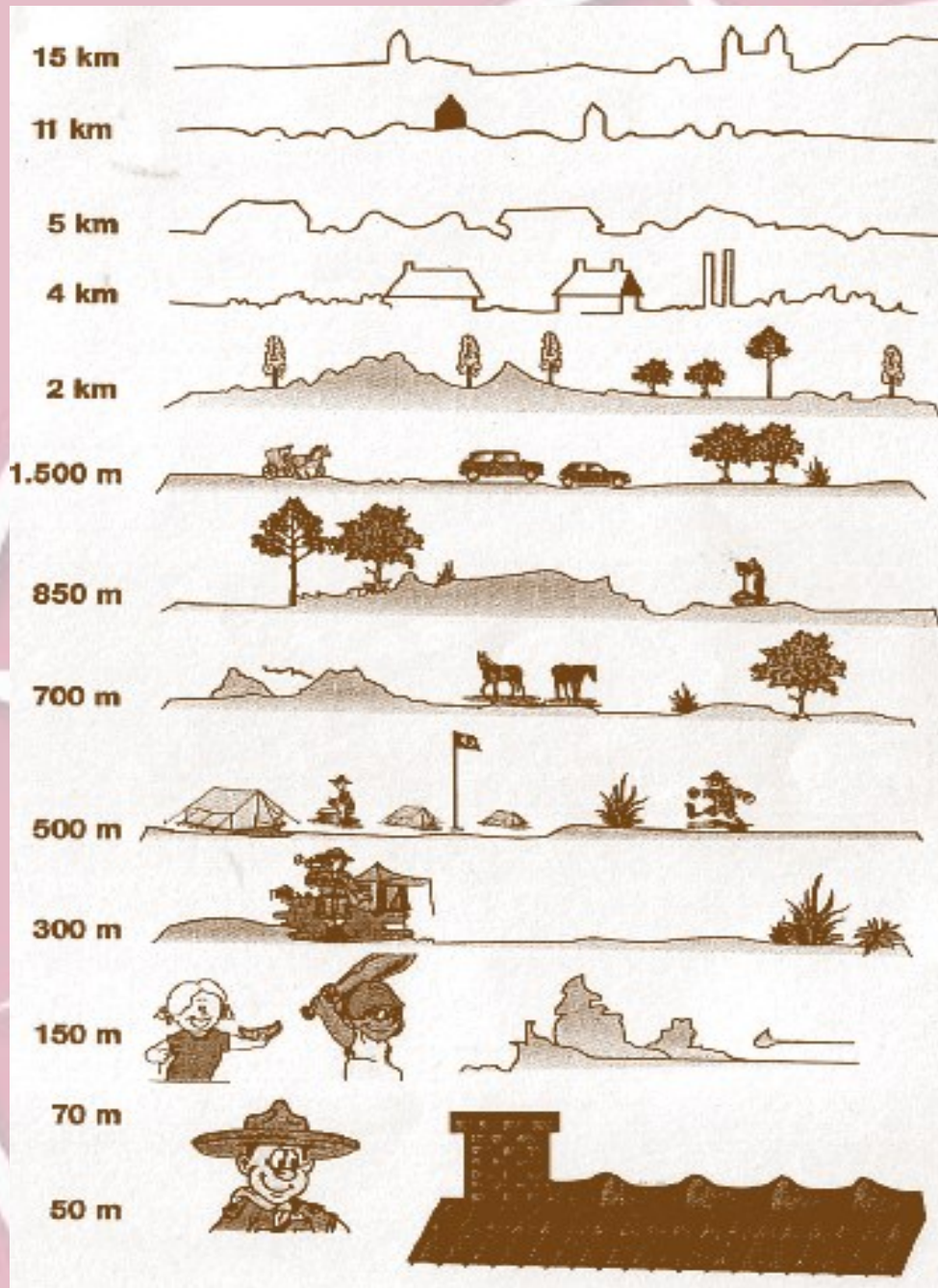
Vermelho: Rodovias;

Marrom: Curvas de nível, inclusive as respectivas altitudes;

Verde: Bosques, parques, mangues, florestas, matas, cerrados e etc.

	Casas isoladas		Nascente - Cisterna
	Casas em grupo		Fonte - Nascente - Tanque
	Estrada de ferro em linha dupla		Poço - Poço com engenho
	Estrada de ferro em linha estreita		Lago
	Avenida		Linha de água
	Estrada Real		Bosques (B) - Campos (C)
	Estrada Carroçável		Pomares
	Caminho		Horta
	Picada para cargueiro		Cafezal (caf) - Algodoad (alg)
	Picada para pedestre		Canavial (can) - Milharal (milh)
	Muros de alvenaria		Mata densa
	Cercas de arame		Mata rala
	Pedras - Pedreiras - Rochedas		Árvores em grupo
	Ponte de madeira		Árvores isoladas
	Ponte metálica		Bosque (Bos)
	Ponte de Alvenaria		Arbustos e vegetação rasteira
	Fábricas		Arbustos e vegetação rasteira
	Capela - Igreja		Jardim
	Casa		Mata e bosque
	Venda		
	Cemitério		
	Moinho		

AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIA—VISUAL



SINAIS DE PISTA

Os Sinais de Pista podem ser utilizados durante a Jornada. No caso de você sair da rota, saberá com mais facilidade onde deve recomeçar.

Como utilizar os Sinais de Pista:

- Os sinais são feitos à direita dos caminhos;
- Nos cruzamentos de estradas, deve ser sempre colocado o “CAMINHO A EVITAR” nas que não serão utilizadas;
- Os sinais devem ser visíveis, feitos em sulcos bem claros na terra, com gravetos ou pedaços de madeira, vegetação ou pedras;
- Quando estiver ventando, não poderão ser utilizados papéis ou folhas;
- Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo;
- Os sinais devem ser traçados obedecendo a condição do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2m, nas rochas de 5 em 5m, nas matas, de 20 em 20m e nos campos de 30 em 30m;
- Nos lugares de movimento, devem ser feitos muitos sinais.

SINAIS DE PISTA

Os Sinais de Pista podem ser utilizados durante a Jornada. No caso de você sair da rota, saberá com mais facilidade onde deve recomeçar.

Como utilizar os Sinais de Pista:

- Os sinais são feitos à direita dos caminhos;
- Nos cruzamentos de estradas, deve ser sempre colocado o **“CAMINHO A EVITAR”** nas que não serão utilizadas;
- Os sinais devem ser visíveis, feitos em sulcos bem claros na terra, com gravetos ou pedaços de madeira, vegetação ou pedras;
- Quando estiver ventando, não poderão ser utilizados papéis ou folhas;
- Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo;
- Os sinais devem ser traçados obedecendo a condição do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2m, nas rochas de 5 em 5m, nas matas, de 20 em 20m e nos campos de 30 em 30m;
- Nos lugares de movimento, devem ser feitos muitos sinais.



QUADRÍCULA

Prepare a Quadrícula com antecedência.

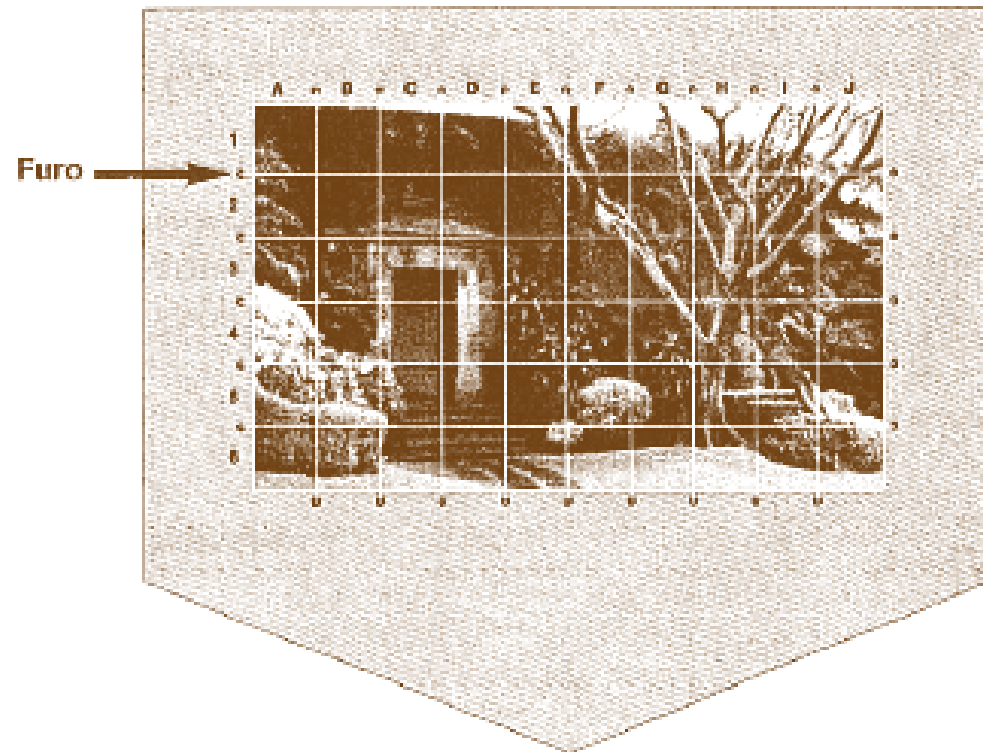
Observe o desenho ao lado:

- ◆ Corte um papelão grosso de aproximadamente 25 x 30cm;
- ◆ Marque os espaços das letras e números de 2 em 2cm fazendo um furo;
- ◆ Corte o miolo do papelão fazendo uma janela;
- ◆ Passe um barbante nos furos.

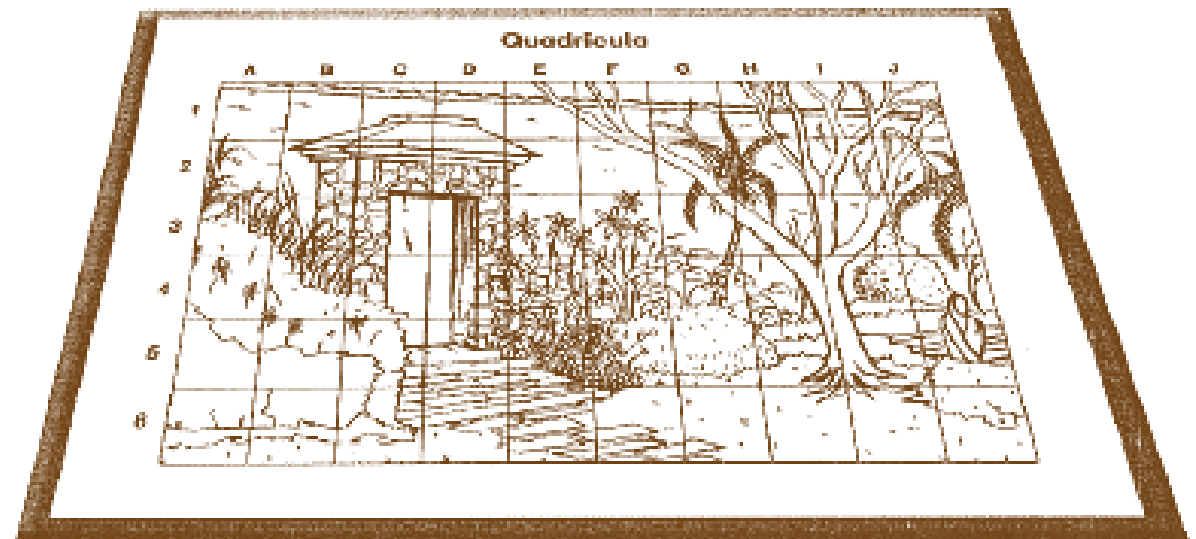
Sua Quadrícula está pronta.

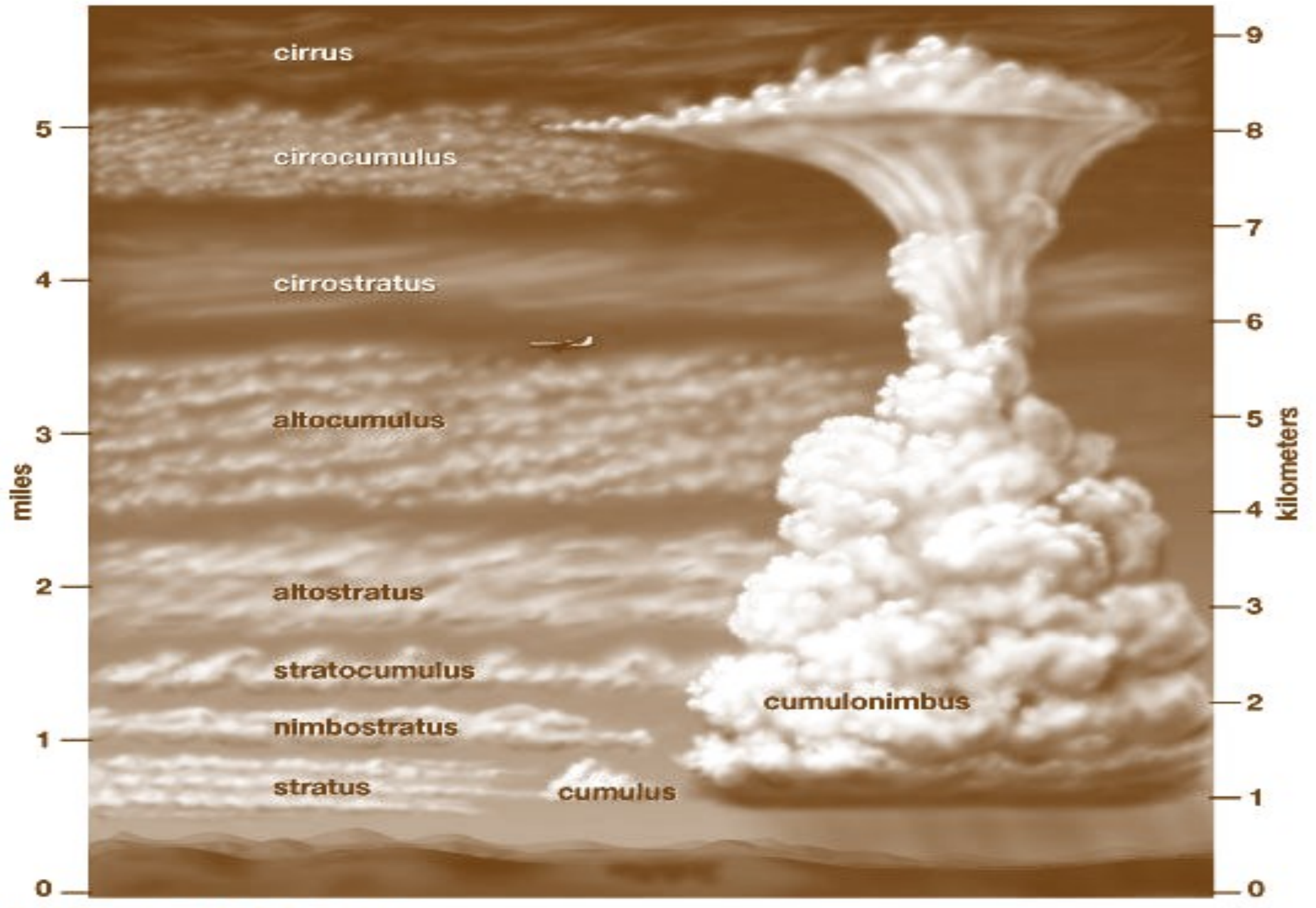
COMO UTILIZAR A QUADRÍCULA

- ◆ Aponte a Quadrícula para a paisagem que vai desenhar, como mostra o exemplo ao lado.



2. Copie o que há em cada quadrado da quadrícula para o papel.





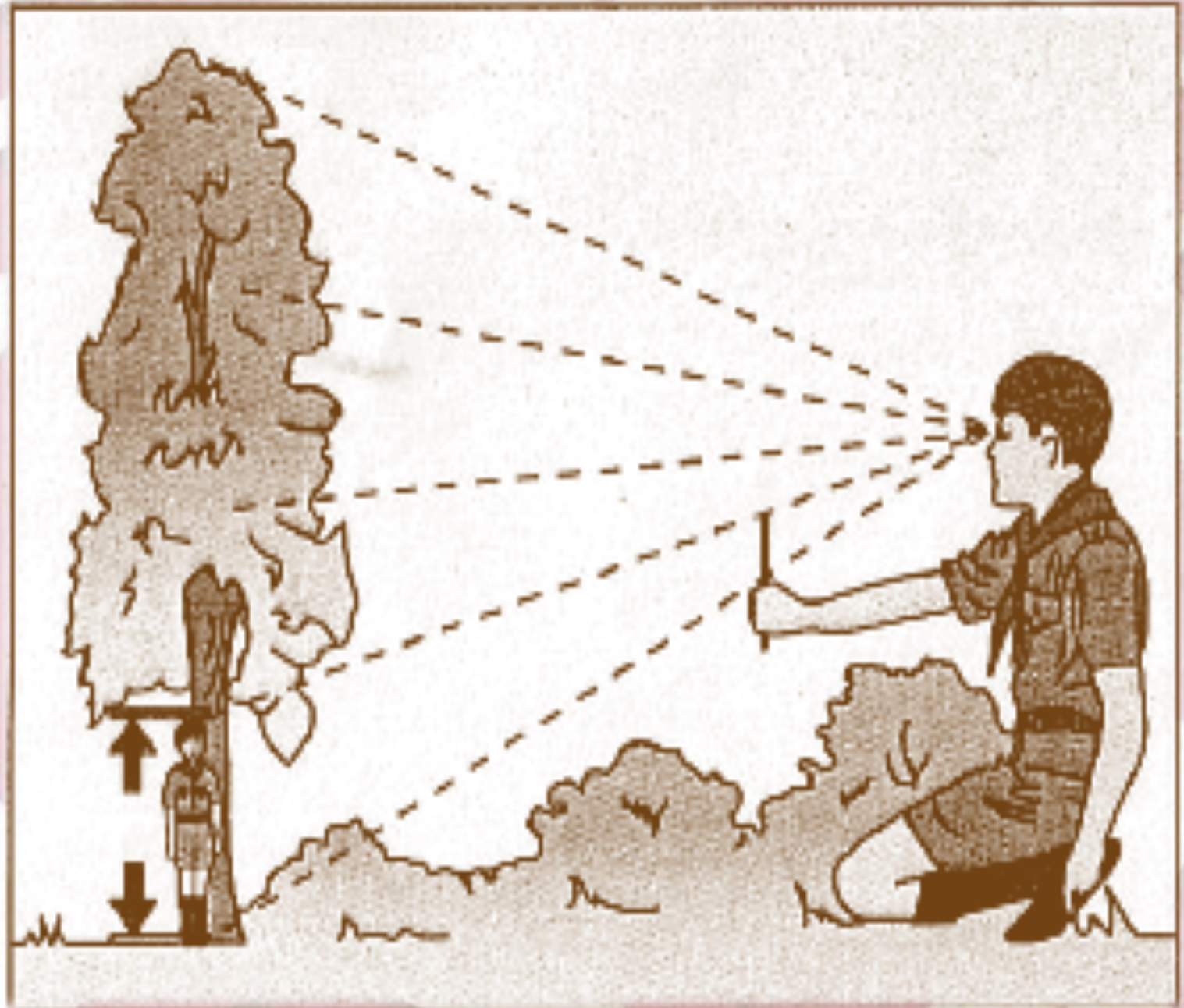


INDICADORES DE PREVISÃO DE TEMPO

- 1) **CIRRUS**, são nuvens translúcidas (que deixam passar a luz) muito altas, quase sempre filamentosas. Às vezes se apresentam esfarapadas, em longos fiapos: são os “rabo de galo”. Muitas vezes anunciam ventos fortes;
- 2) **CÚMULUS**, são grandes nuvens densas que lembram montes de algodão. São brancas e, em geral, possuem a parte superior arredondadas e a inferior mais ou menos planas. São formadas quase sempre durante o dia. Se combinadas com **NIMBUS**, ocasionam aguaceiros e trovoadas;
- 3) **NIMBUS**, são nuvens espessas, escuras, pardacentas, sem forma definida, bordas esfarapadas, que geralmente se desfazem em chuvas;
- 4) **STRATUS**, nuvens em forma de longas faixas dispostas em camadas contínuas e horizontais. São nuvens baixas que se formam ao amanhecer, dissipando-se com o calor do dia. São os **STRATUS** que formam os nevoeiros.

AVALIAÇÃO DE ALTURA

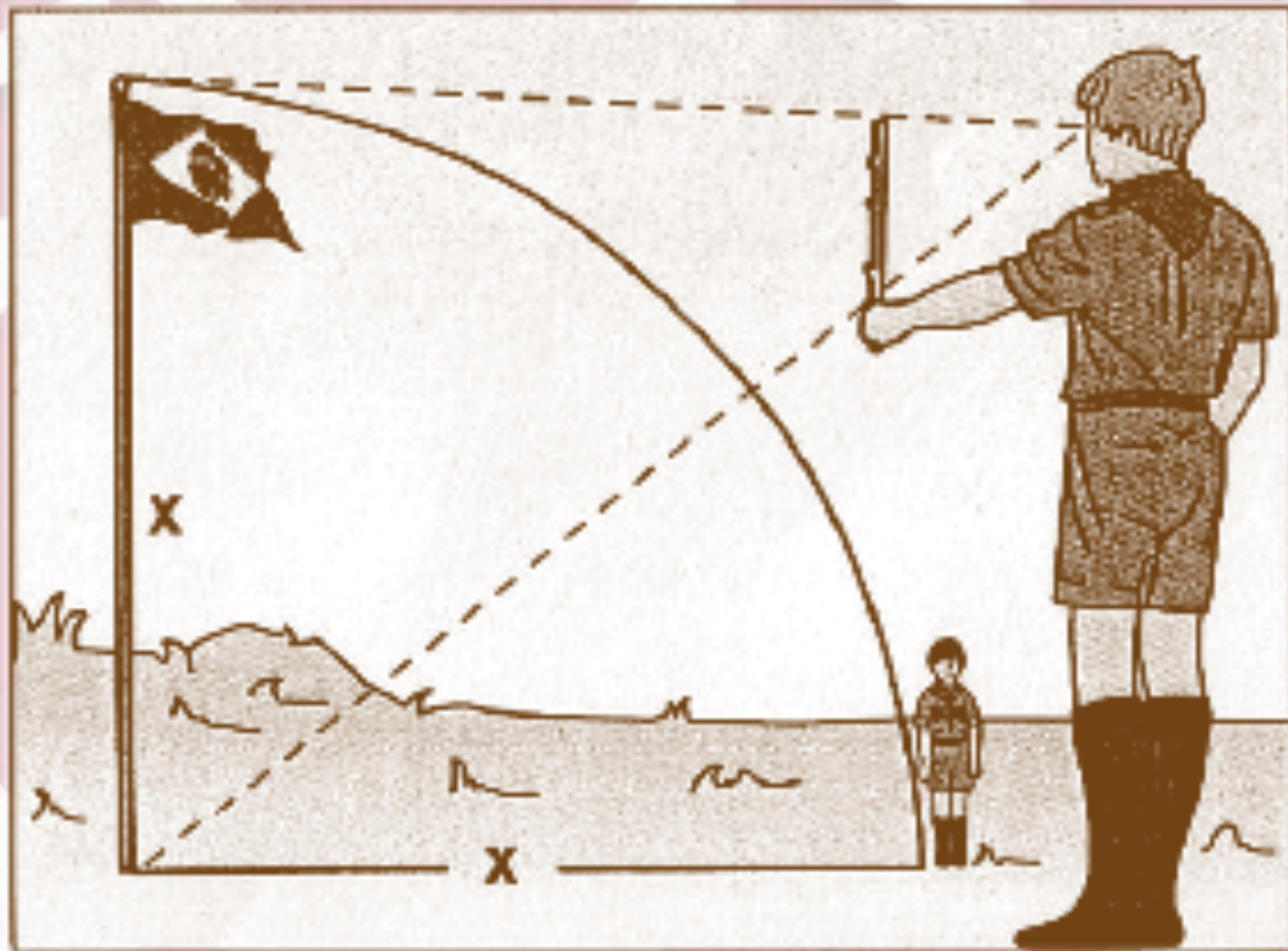
1. Método de Unidade: Coloque um companheiro de que você sabe a altura encostado na árvore ou, faça uma marca da sua altura no tronco. Ande para trás. Segure um graveto ou um lápis na posição vertical, depois estique o braço. Com um olho fechado, meça a altura do seu companheiro, olhando o topo do graveto até a unha do seu polegar. Depois mova o graveto para cima para ver quantas vezes essa medida cabe na altura da árvore. Multiplique a altura do seu companheiro pelo número de vezes encontrado. Isso dará a você a altura da árvore.

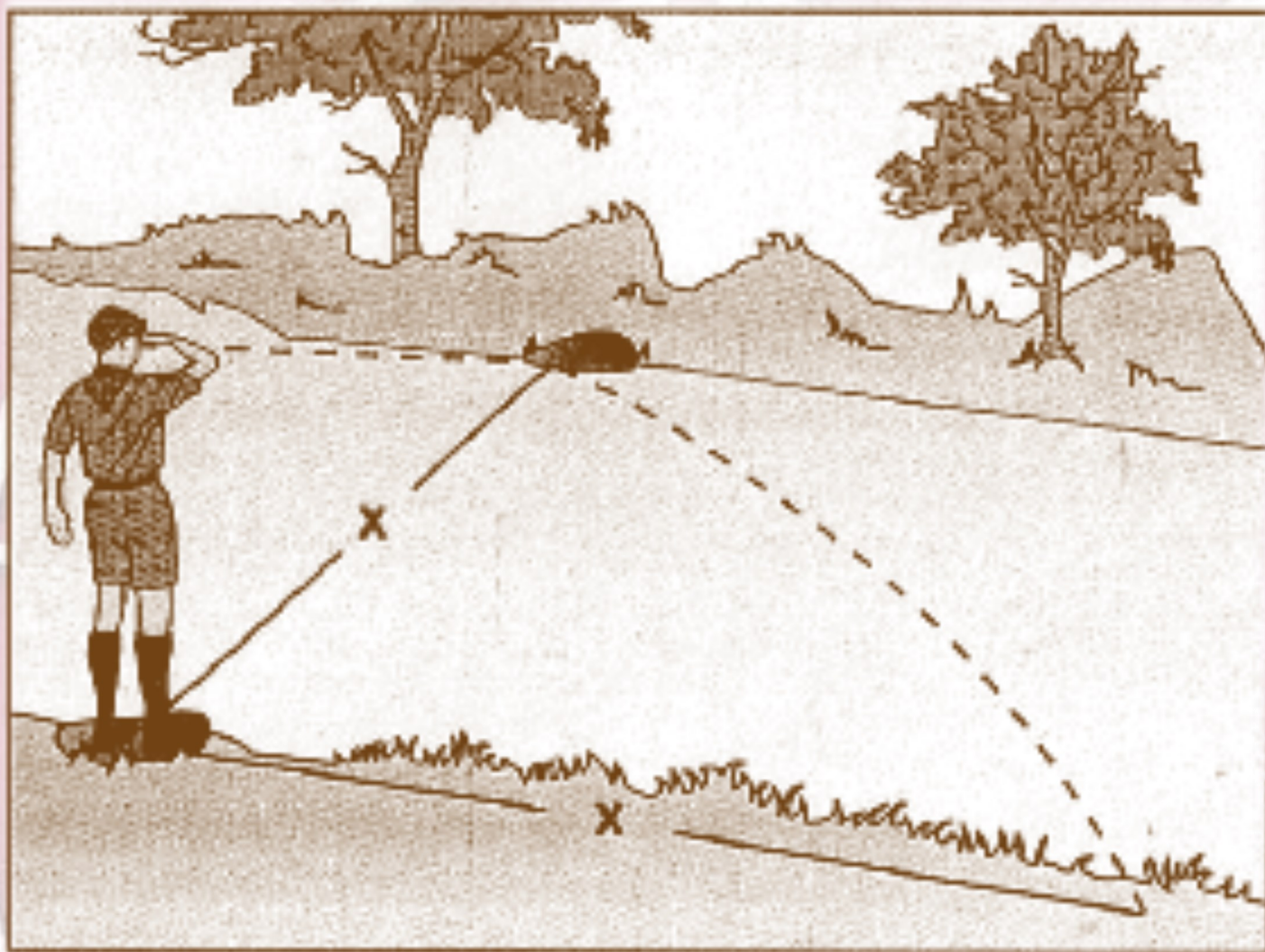


AVALIAÇÃO DE ALTURA

2. Método do Lenhador: Segure um graveto na posição vertical com a mão e estique seu braço.

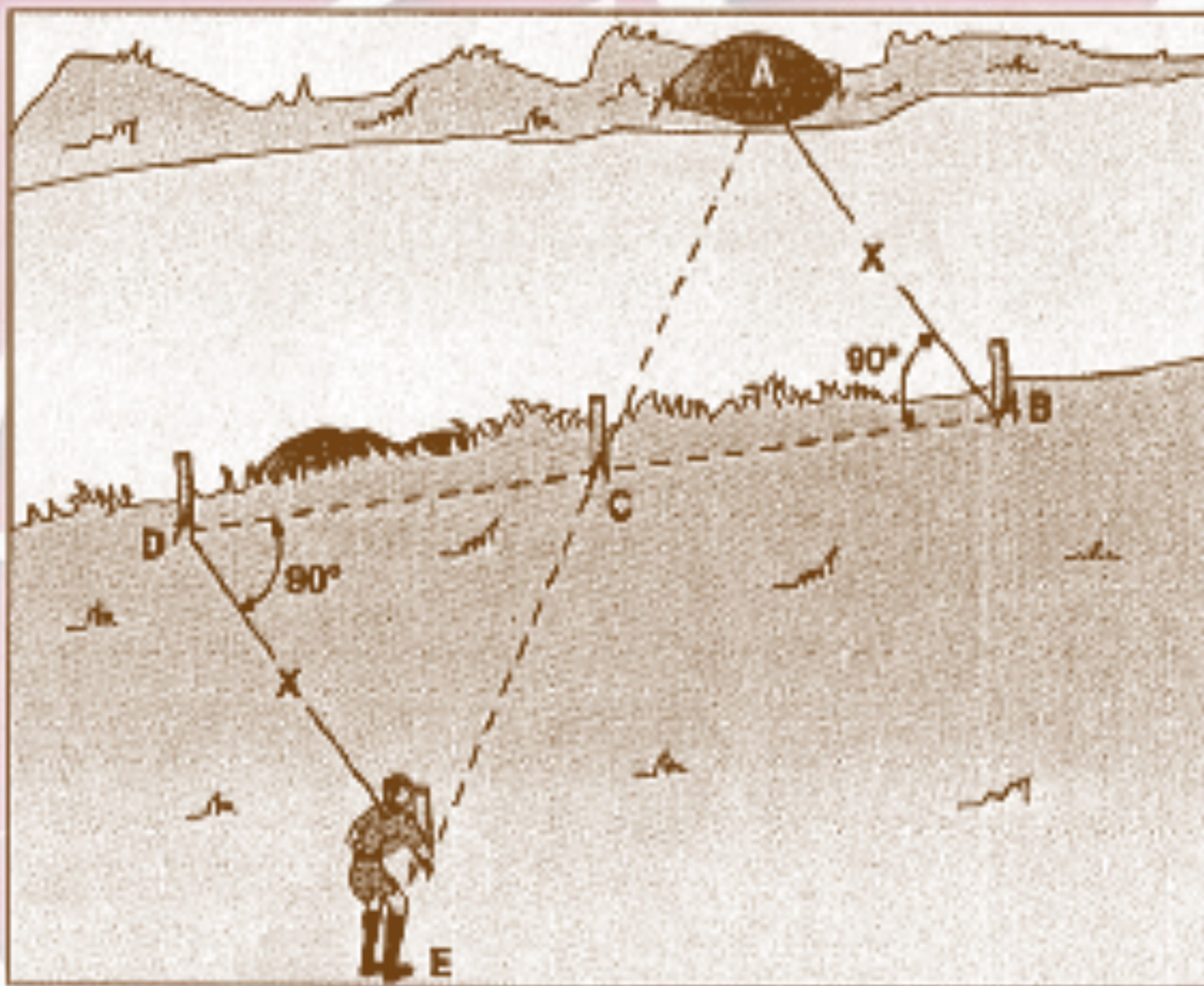
Afaste-se do mastro da bandeira ou árvore que você quer medir. Aponte para a ponta do mastro de tal forma que o topo do graveto cubra a ponta do mastro. O lugar onde estiver o seu polegar será o pé do mastro. Então gire o graveto a 90 graus para a posição horizontal. Identifique o ponto onde o topo do graveto toca o chão. Meça com passos desse ponto marcado até o pé do mastro para obter a altura.





AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIA

1. Método de Napoleão: Permaneça em uma margem. Incline sua cabeça e seu queixo contra o tórax. Segure sua mão voltada para baixo, contra sua testa. Mova sua mão para baixo até perceber que toca a margem oposta. Então faça um giro de 90 graus (1/4 de volta) “transferindo” a distância para a margem em que você está. A distância do ponto que a extremidade de sua mão parece tocar é a largura do rio. Meça a distância com passos. Napoleão usava a borda do chapéu em vez da mão. Assim poderá ser feito se você tiver sobre a cabeça um chapéu ou um boné escoteiro de aba larga.



AVALIAÇÃO DE DISTÂNCIA

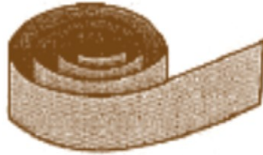
2. Processo do Triângulo: identifique uma pedra ou um ponto do outro lado do rio (A). Coloque um graveto deste lado da margem na mesma linha da pedra ou do ponto (B). Ande ao longo da margem em ângulo reto em relação a AB. Dê qualquer número de passos (ex.: 15 passos) e coloque outro graveto no local (C). Continue andando ao longo da mesma margem, na mesma linha, com o mesmo número de passos (nesse caso, 15 passos). Coloque outro graveto aqui (D). Deste ponto, ande em ângulo reto em relação a DB. Quando você vir o graveto (C) alinhado a (A) em linha reta, marque (E). DE é a distância da largura do rio.

Espiriteira

Este tipo de espiriteira pode ser transportado facilmente nas jornadas, pois ocupa pouco espaço. Você pode fazer uma rápida refeição, independentemente do tempo ou do local.



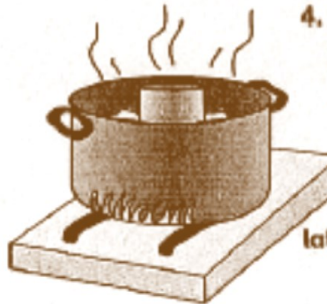
1. Corte o papelão um pouco menor que a altura da lata.
O papelão deve ser micro-ondulado.



2. Enrole as tiras de papelão em espiral.



3. Coloque a espiral em uma lata com tampa (cera de chão) e coloque o pavio de barbante de algodão.



4. Derreta a parafina e o breu em banho maria. (1 parte de breu para 4 de parafina).

Obs.: quando for tirar a lata, use luvas, pois a lata estará quente.



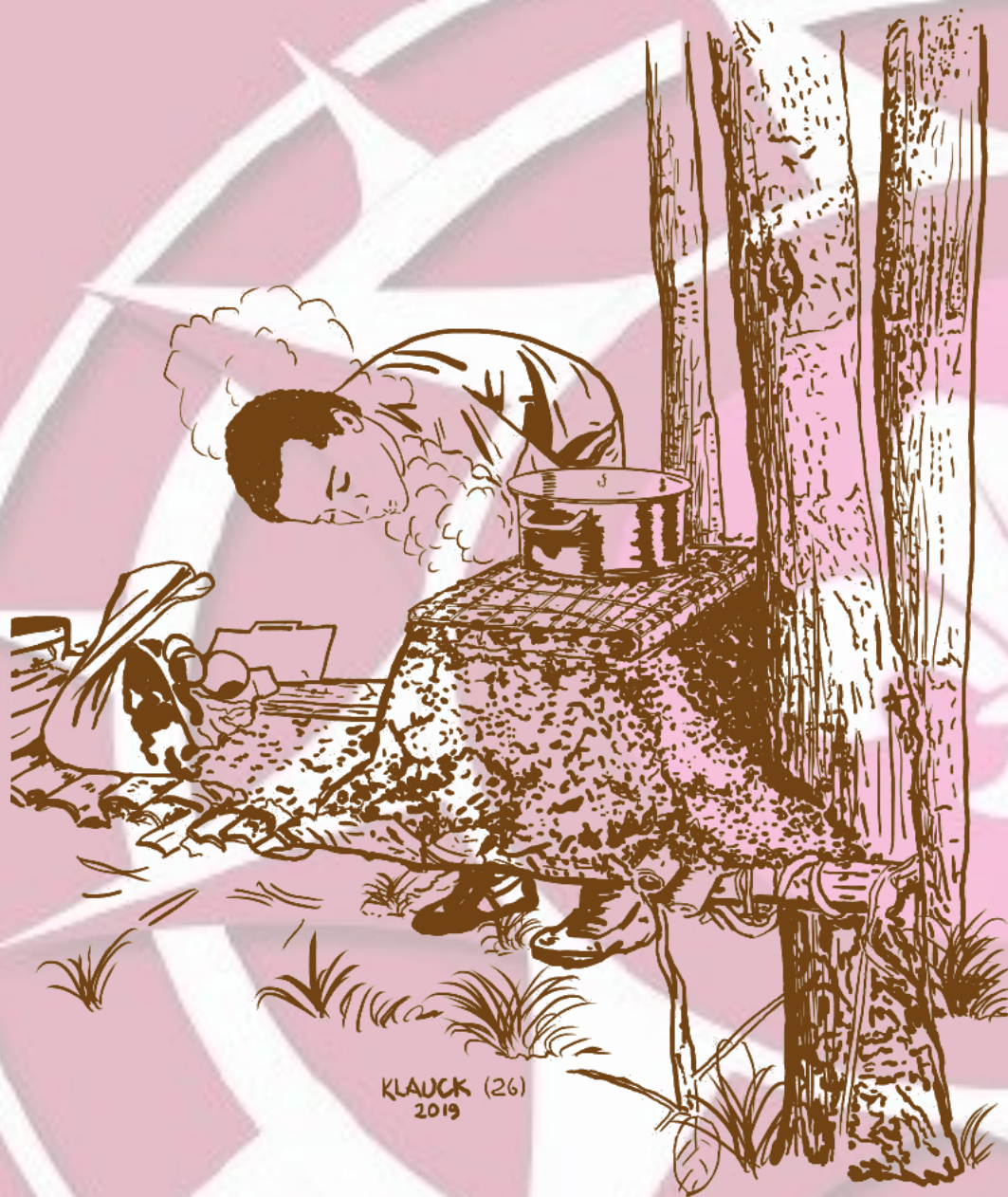
5. Despeje a parafina/breu derretidos na lata.



6. Acenda a sua Espiriteira pelo pavio. Use a tampa para apagar a chama.

Obs.: prepare a espiriteira com antecedência, sempre acompanhado por um adulto.

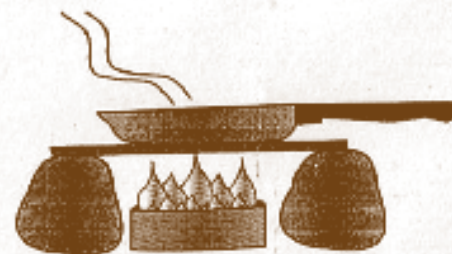




KLAUCK (26)
2019

Dicas de como usar a Espiriteira

Durante a Jornada, você pode usar a espiriteira das seguintes maneiras:



Utilizando Espeques

Procure pedras ou troncos, da mesma altura; coloque 3 espeques sobre as pedras ou troncos para servir de grelha.

Utilizando Estacas

Enterre no chão 4 estacas do mesmo tamanho, para que a panela possa ser apoiada. Se você for utilizar este método, verifique se as estacas estão distantes o suficiente para não pegar fogo nelas.



Torradeira de campo



1. Pegue uma lata de 1 kg de leite em pó.
2. Faça uma marca na metade da lata.
3. Faça duas marcas com a largura de 10 cm, uma de cada lado da lata, conforme o desenho, que serão as "torradeiras".
4. Com um prego faça furos na lata, na parte de cima das "torradeiras".
5. Com uma tesoura de funileiro, corte as "torradeiras". O corte deve ser só até o meio da lata. Use luvas para se proteger durante o corte da lata.

6. Usando as luvas, dobre as "torradeiras" para cima e sua Torradeira de campo estará pronta.

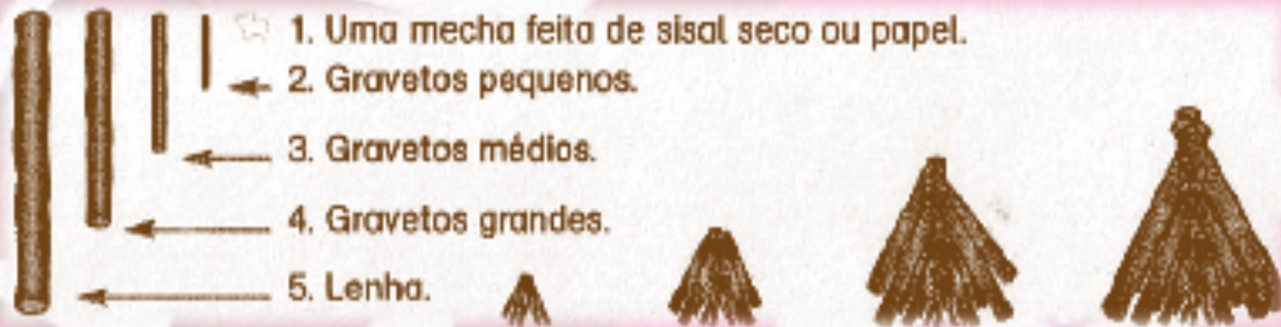
Se você for utilizar a Torradeira em sua jornada, leve-a sem dobrar as "torradeiras", fica mais fácil transportar.

Sugestões: 1- Esquente bem a torradeira. 2- Unte a superfície com manteiga ou óleo. 3- Frite com cuidado. 4- Embrulhe o pão com papel alumínio para não queimar.



FOGÃO DE VALA

- ◆ Algumas de nossas sugestões de cardápio devem ser feitas em um fogão de vala e outras você pode cozinhar com uma espiriteira.
- ◆ Cave o chão com pelo menos 3 a 4 palmos de tamanho, 2 de largura e 1 de profundidade.
- ◆ Queime lenha fina e média, pois você irá precisar de bastante brasa para poder cozinhar.
- ◆ **Não esqueça de fechar o buraco e deixar tudo limpo.**



MONTAGEM

- ◆ Coloque a mecha, os gravetos pequenos, os médios, os grandes e a lenha.
- ◆ Deixe um espaço pequeno entre eles para circular o ar.
- ◆ Acenda o fogo, se precisar, assopre ou abane devagar.
- ◆ Toda a lenha deve estar seca. Lenha verde faz fumaça e não pega fogo.
- ◆ **Para melhor visualização, a ilustração mostra uma lenha roliça, mas não se esqueça de que a madeira roliça não pega fogo direito. Sempre rache a lenha.**



REGRAS DE SEGURANÇA

- ◆ Limpe o local escolhido antes de armar a sua fogueira, veja se não há risco do fogo se alastrar;
- ◆ Quando for assoprar ou abanar o fogo, avise aos outros para que ninguém faça isso ao mesmo tempo;
- ◆ Fique sempre atento quando estiver cuidando do fogo;
- ◆ **Não jogue produtos combustíveis no fogo (desodorante, álcool e etc.).** O fogo pode fazer o caminho inverso do líquido e subir até o frasco do produto e causar uma pequena explosão e provocar queimaduras em todos que estiverem próximos;
- ◆ Fogo é sempre um perigo e sempre temos de estar atentos para evitar acidentes.



SUGESTÃO DE CARDÁPIO

Preparamos um cardápio simples que você possa preparar com um fogão de vala e uma espiriteira.

Almoço: Linguiça calabresa defumada, arroz à grega na caixa de leite, suco e banana assada.

Modo de preparo: Frite a linguiça em uma frigideira e ao invés de óleo use um pouquinho de água, assim ela fica bem sequinha. Use a espiriteira para cozinhar. Em uma caixa de leite vazia e limpa, coloque o arroz, e a água como você faria em uma panela e sal. No fogão de vala já com as brasas, coloque a caixa de leite, abrindo espaço entre as brasas. Deixe as brasas em volta da caixa para que o arroz cozinhe por igual. Assim que estiver cozido, misture uma lata de selada de legumes e seu arroz à Grega estará pronto. Pegue uma banana, faça um corte ao longo da banana e com um garfo fure-a, coloque açúcar e canela. Feche a banana, enrole-a em papel alumínio e coloque no fogão de vala próximo às brasas (não coloque sobre as brasas). Vire de vez em quando a banana para assar por inteira.



Jantar: Sopão, suco e batata com ovo.

Modo de preparo: Compre um sopão com mais sustância, com macarrão. Faça o sopão normalmente, você pode cozinhar em sua espiriteira. Pegue uma batata grande. Corte a batata deixando um pedaço maior que o outro. Na parte maior da batata, tire o miolo com cuidado para não quebra-la ou vazar, deixando 1cm de borda. Quebre um ovo dentro da parte grande da batata com cuidado, tempere com sal. Coloque a tampa (pedaço menor da batata) e prenda-o com palitos de dente.

Embrulhe a batata em papel laminado e coloque-a no fogão de vala próximo às brasas (não coloque sobre as brasas). Vire-a de vez em quando para assar por inteiro.

OBS.: Os recheios da batata podem ser de carne, requeijão, só com manteiga ou que você preferir.





Café da Manhã: Café Tropeiro com Pão de Caçador.

Modo de preparo: Ferva a água com 2 colheres de café. Quando a água estiver fervendo, jogue uma brasa dentro do bule para o pó do café ir para o fundo e aí o seu Café Tropeiro estará pronto.

Para fazer o Pão de Caçador, você precisará de 200g de farinha de trigo com fermento, água, 2 pitadas de sal e 1 colher de açúcar. Misture em um recipiente a farinha, o sal e o açúcar. Coloque um pouquinho de água e vá misturando a massa até ela parar de grudar na mão. Faça rolinhos com a massa e enrole em um graveto ou em um pedaço de bambu com mais ou menos um dedo de distância, como mostra a figura ao lado. Passe um pouco de água com açúcar para ficar douradinho. Coloque o Pão de Caçador no braseiro para assar e vá virando o pão para assar por inteiro.

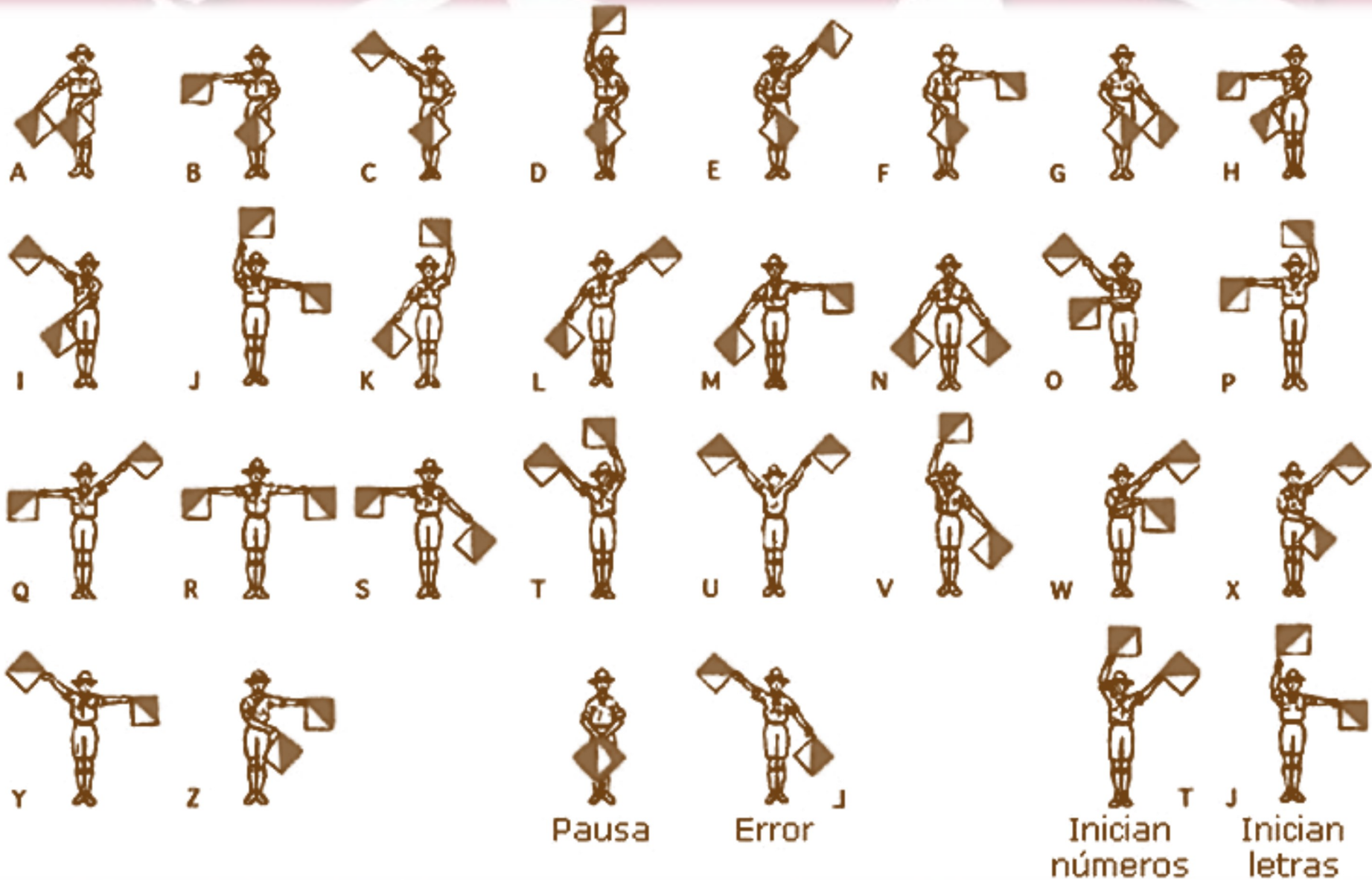
Jantar: Macarrão com molho e salsicha em lata, suco e maçã assada.

Modo de preparo: Faça o macarrão com molho e salsicha normalmente. Pegue uma maçã, corte o topo e tire os caroços e um pouco do miolo. Coloque um pouco de goiabada ou geleia, feche a maçã, enrole-a em papel alumínio e coloque no fogão de vala próximo às brasas mas não em cima. Vire de vez em quando para a maçã assar totalmente.



SEMÁFORA

Você e seu companheiro podem utilizar a semáfora durante a Jornada para enviar mensagens uma para o outro quando estiverem afastados.



CÓDIGO MORSE

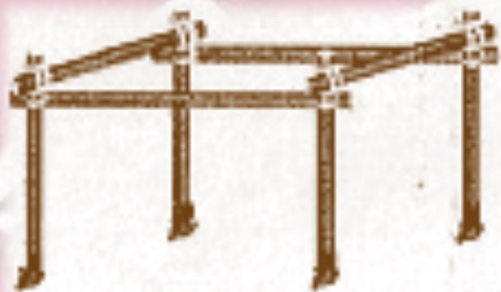
Durante a noite, tente se comunicar com seu companheiro através do Código Morse usando suas lanternas.

CÓDIGO MORSE

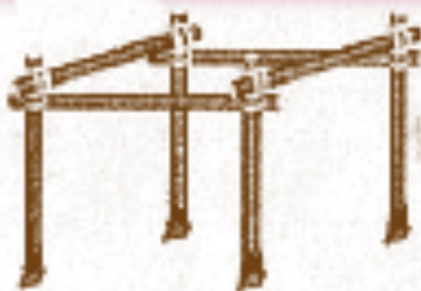
A · -	J · - - -	S ...	2 · · - - -
B - · · ·	K - · -	T -	3 · · · - -
C - · - ·	L · - · ·	U · · -	4 · · · · -
D - · ·	M - -	V · · · -	5 · · · · ·
E ·	N - ·	W · - -	6 - · · · ·
F · · - ·	O - - - -	X - · · -	7 - - · · ·
G - - ·	P · - - ·	Y - · - -	8 - - - · ·
H · · · ·	Q - - · -	Z - - · ·	9 - - - - ·
I · ·	R · - ·	1 · - - - -	0 - - - - -

ABRIGOS

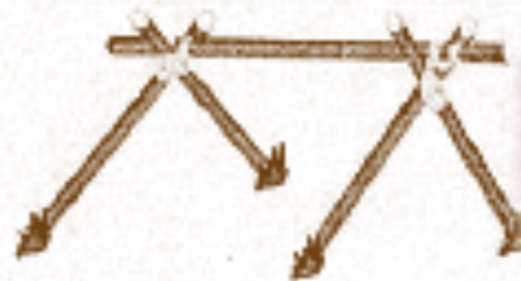
Em vez de levar uma barraca, você pode fazer um abrigo, assim você diminui o peso na sua jornada. Há alguns tipos de abrigos simples que utilizam pouco material.



Retangular



Quadrado



Tripé

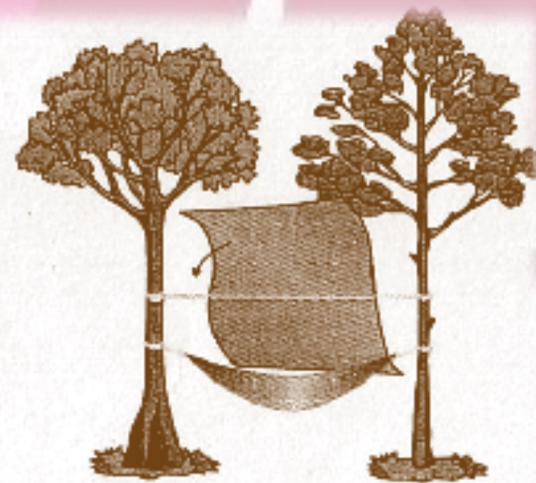
Nos abrigos **RETANGULAR** e **QUADRADO**, use amarras quadradas para amarra-los. No abrigo **TRIPÉ**, você pode utilizar a amarra de tripé para os pés e amarrar a trave com amarras quadradas.

Se você achar melhor aproveitar uma árvore, use a mesma técnica de abrigo **TRIPÉ**. No abrigo da rede, estique uma corda para o toldo, deixe-o bem esticado e coloque a rede por baixo do toldo.

OBS.: Em uma mochila, lembre-se de levar sisal e plástico de aproximadamente 2 metros por 3 metros. Nunca sabemos o que vamos encontrar. É melhor estar prevenido.



Aproveitando uma árvore



Rede

LISTA DE MATERIAL INDIVIDUAL

- ◆ Uniforme ou traje escoteiro;
 - ◆ Plástico para o chão ou isolante térmico
 - ◆ Shorts
 - ◆ Capa de chuva
 - ◆ Frigideira
 - ◆ Prato e talher
 - ◆ Toalha e sabonete
 - ◆ Kit 1ºs socorros
 - ◆ Canivete
 - ◆ Prancheta
 - ◆ Relógio
- saco de dormir
 - agasalho
 - calça comprida
 - par de meias
 - panela pequena
 - sabão de coco ou detergente
 - escova e creme dental
 - kit de costura
 - câmera fotográfica
 - bloco de anotações
 - cantil
- cobertor
 - camiseta
 - par de tênis
 - roupas íntimas
 - caneca
 - papel higiênico
 - pente
 - lanterna com pilhas extras
 - lápis e borracha
 - bússola
 - sisal

OBS1.: Autorização dos pais, documento e dinheiro;

OBS2.: Não consta desta lista o material para acampamento.

OBS3.: Adapte esta lista da melhor maneira possível para a sua jornada



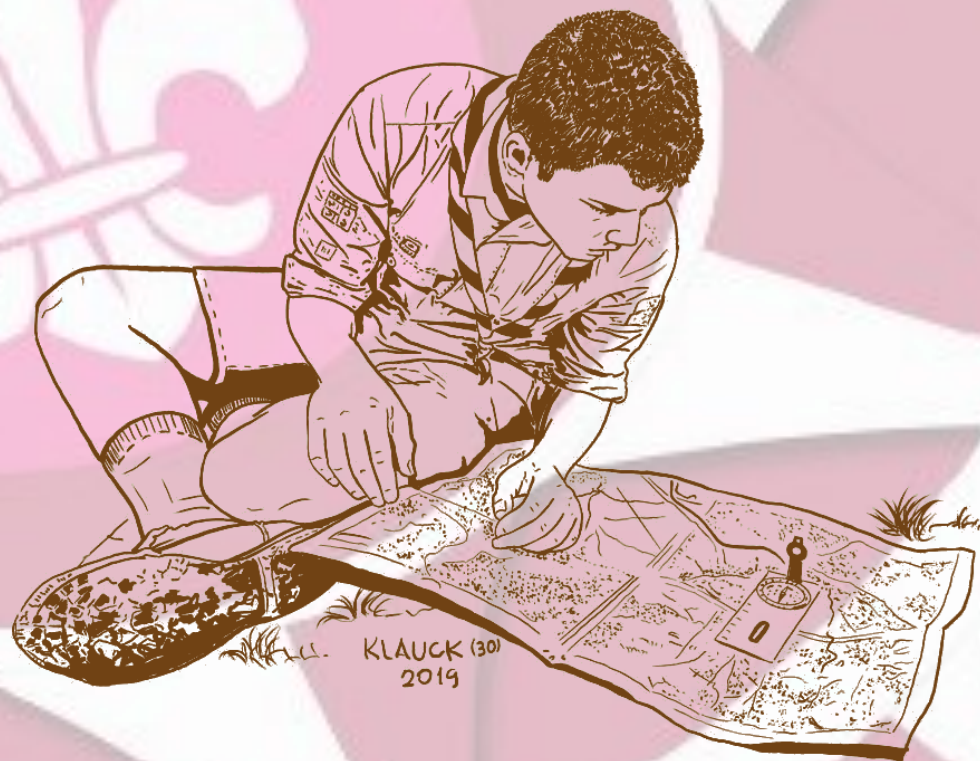
OBJETIVOS EDUCACIONAIS

Aqui estão relacionados alguns dos objetivos educacionais que você pode conquistar durante sua Jornada.

- ♦ **FÍSICO: 13 a 15 anos >>** Respeito o meu corpo e o dos outros;
- ♦ **INTELLECTUAL: 13 a 15 anos >>** Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
Tiro minhas próprias conclusões dos fatos que acontecem a minha volta;
- ♦ **CARÁTER: 13 a 15 anos >>** Sou persistente em meus propósitos.

Você poderá conquistar outros Objetivos Educacionais, fora os acima citados, realizando 5 tarefas a sua escolha e uma tarefa pelo seu Chefe de Tropa. Para a sua segurança, seu chefe deve acompanhá-los, mas não interferirá em suas decisões. Para facilitar a sua escolha sugerimos algumas tarefas que poderão ser realizadas:

1. **Estudo da Fauna e Flora;**
2. **Minerais;**
3. **Pesquisa sobre a População local e meio de vida;**
4. **Educação;**
5. **Turismo;**
6. **Saúde;**
7. **Economia;**
8. **Recreação e Lazer;**
9. **Agricultura;**
10. **Religiões predominantes.**



ANOTAÇÕES

