

Seguindo Pistas

Sinais de Pista são usados para deixar informações sobre o caminho que alguém seguiu ou que deve ser tomado. Alguns são idênticos aos usados no passado pelos aventureiros, indígenas e exploradores.

Nas estradas, nos campos e no mato, encontramos sinais deixados no chão, nas árvores e nos rios, por animais ou pessoas. A essas pegadas, quando tomadas numa direção e com um fim, é que denominamos "pista".

Seguir uma pista exige observações que põem em jogo a acuidade dos sentidos e o vigor da inteligência. Quem se dedica a essa atividade adquire conhecimentos muito úteis e elevado grau de percepção das coisas.

Naturalmente que seguir uma pista real para a descoberta de um animal ou pessoa, demanda oportunidades e interesses que muitas vezes nos escapam. Por isso é que os Escoteiros iniciam o aprendizado utilizando sinais convencionais próprios, colocados em pontos que facilitam a observação.

O aprendizado na pista feito teoricamente na sede, não pode ter significado, pois o objetivo é habituar o campista com as observações naturais.

São assim criadas oportunidades para a aquisição do conhecimento, objetivando a acuidade dos sentidos e o jogo do raciocínio. Uma história inventada durante uma excursão, a procura de um elemento fugido do acampamento, são situações que podem parecer reais.






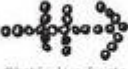






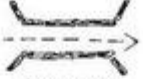


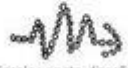
No aprendizado dos sinais convencionais observe o seguinte:




1. Os sinais são feitos à direita dos caminhos.
2. Os sinais devem ser visíveis.
3. Quando venta não podem ser utilizados papéis ou folhas.
4. Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo.
5. Nos cruzamentos de estradas deve sempre ser colocado o "caminho a evitar" nas que não vão ser utilizadas.
6. Nos lugares de movimento devem ser feitos muitos sinais.
7. Os sinais devem ser traçados obedecendo as condições do terreno: em terrenos difíceis de 2 em 2 metros, nas rochas de 5 em 5, nas matas de 20 em 20, nos campos de 30 em 30 metros.
8. Nos casos de interesse geral não empregar sinais convencionais limitados à patrulha, e sim os adotados geralmente.

Nos desenhos apresentados damos indicações dos principais. Nas indicações de horas, muitas vezes necessárias, como "espere-me aqui às 15 horas", devemos colocar do lado do nascente um círculo indicando o sol, para o cálculo das horas.

O sinal de "perigo" deve ser colocado onde quer que exista algum, sobretudo onde há "caminho a evitar". A pista sempre tem um começo e um final marcados com sinais característicos.

Se você perder a pista volte até o último sinal que achou e procure com atenção nas proximidades até achar o próximo. Ande devagar e com os olhos bem atentos.

 Caminho a seguir	 Caminho a evitar
 Vire a direita	 Vire a esquerda
 Perigo	 Obstáculo a frente
 Volte ao ponto de reunião	 Espere aqui 10 minutos
 Nos separamos, 2 foram para direita e 3 foram para esquerda	 Acampamento nessa direção
 Reunir	 Dispersar
 Cruzar a ponte	 Acelerar o passo
 Água potável	 Escalar nesta direção

 Início de Pista	 Começo de Jogo
 Siga nesta Direção	 Volte ao ponto de Partida
 Saltar Obstáculo	 Água não Potável
 Volte ao Local de Parada	 Água Potável
 Perigo	 Volte ao Ponto de Reunião
 Espera	 Objeto Escondido a 2 Passos
 Evitar	 Objeto Oculto nesta Direção
 Siga nesta Direção 2Km	 Separamos 2 em uma direção e 3 em outra
 Acampamento nesta Direção	 Final de pista
 Siga Rapidamente	