

## Programação do Clube Tamoios para 2015

Você pode consultar nossa agenda anual na internet, no endereço:

<http://clubetamoios.com.br/agenda/>

Entre as atividades, teremos 12 excursões e eventos de um dia, incluindo um desfile cívico, um Campori Online, e uma caminhada, além de 5 acampamentos, incluindo um Campori.



### Quem pode participar?

Qualquer menino ou menina, de 10 a 15 anos, de qualquer religião e de qualquer classe social.

Você está convidado!

## Inscrições abertas!

Nossas duas primeiras reuniões serão nesse sábado e domingo, veja:

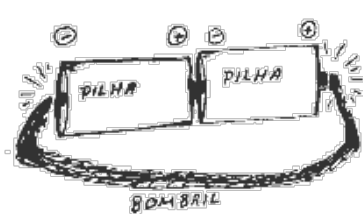
28/02 sábado – 15h00 às 17h15

01/03 domingo – 8h30 às 11h00



## Acendendo fogo com Bombril e pilha

Seus fósforos molharam? Seu isqueiro parou de funcionar? Você pode começar um fogo de um jeito rápido com as pilhas de sua lanterna e um pouco de palha de aço (Bombril). Estique a palha de aço formando uma tira e ligue nos pólos das pilhas, desse jeito:



A palha de aço vai começar a queimar. Coloque-a junto à isca (papel, gravetos finos, casca de árvore bem seca) e sopra gentilmente.

Também funciona com bateria de celular.

Os desbravadores aprendem diversas técnicas para iniciar um fogo. Também aprendem como tornar seus fósforos impermeáveis, para que continuem funcionando mesmo depois de encarar uma chuva.



## Fique por Dentro

O boletim informativo do

**Clube de Desbravadores Tamoios**

*Dicas úteis e coisas curiosas que os desbravadores aprendem*



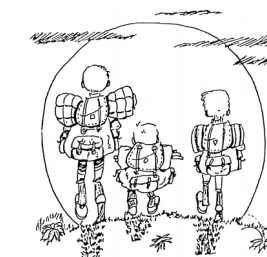
2015

Edição 1  
25/02

## Primeira Reunião

O Clube Tamoios terá sua primeira reunião neste sábado, dia 28 de Fevereiro, às 15h00. Veja mais detalhes na contracapa.

## Dica rápida: Mochila Estanque



Um equipamento útil para acampamentos e caminhadas é uma mochila estanque, isso é, à prova d'água. Se você não tiver dinheiro para uma mochila estanque

pode improvisar uma muito boa, colocando um grande saco plástico dentro de sua mochila e acomodando suas coisas dentro dele.

Acesse nosso site:  
[www.clubetamoios.com.br](http://www.clubetamoios.com.br)

## Sinais de Pista Comuns

Sinais de pista são marcas deixadas pelos desbravadores em suas caminhadas para orientar o grupo que vem atrás. Devem ser feitas numa área limpa, à direita da trilha, apenas com materiais da Natureza. Veja alguns dos sinais mais comuns:

 Início de pista	 Siga nesta direção	 Siga nesta direção 2 km	 Volte ao local de partida	 Perigo
 Espere	 Caminho a evitar	 Água não potável	 Acampamento nesta direção	 Siga rapidamente
 Jogo começou	 Objeto oculto nesta direção	 Salte obstáculo	 Água Potável	 Final de pista
 Volte ao ponto de reunião	 Objeto escondido a 2 passos	 Volte ao ponto de partida	 Separamos 2 em uma direção e 3 em outra	

Além dos sinais de pista, os desbravadores aprendem muitas outras técnicas para se orientar, como o uso de bússola, GPS, carta topográfica, e a orientação através do sol ou das estrelas.



Bússola do tipo "Silva", excelente para ser usada junto com um mapa ou carta topográfica

## O que fazer ao se perder?

Lembre-se da sigla PASOCOLA:

**Parar:** continuar andando a esmo é inútil

**Acalmar-se:** você não vai conseguir pensar claramente se estiver em pânico

**Sentar:** poupe as energias e aproveite para escutar (um rio, outros caminhantes) e pensar sobre o caminho

**Orar:** você pode não saber onde está, mas Deus sabe!

**Comer:** reponha as energias

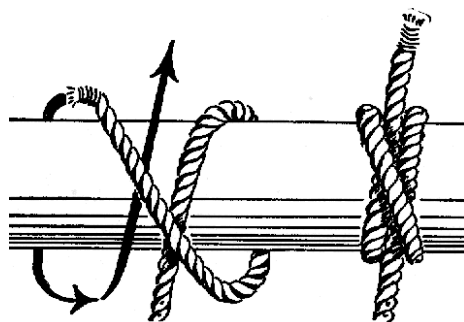
**Orientar-se:** se tiver um mapa e uma bússola, tente localizar pontos de referência ao redor. Procure também por pegadas ou trilhas.

Levantar

Andar

## A Volta do Fiel

A Volta do Fiel é um dos nós que todo desbravador deve conhecer. É um nó fácil, rápido de fazer, e extremamente útil:



Com a Volta do Fiel você pode amarrar um animal a um poste, amarrar uma corda a um tronco ou um barco ao cais. Também é muito usado para iniciar amarras

## Socorro de Afogamento

No Brasil, 6.500 pessoas morrem afogadas todo ano. São muitas as histórias de pessoas que tentaram ajudar um afogado, e acabaram por se afogar junto. Por isso, ao ver alguém se afogando, sua reação deve ser, nessa ordem:

**1. Peça para alguém ligar 193.** Você pode conseguir tirar a vítima da água e ficar tudo bem. Mas se ela precisar de ajuda médica quanto antes você tiver ligado, melhor.

**2. Realizar o resgate fora da água.** Estenda um galho de árvore, um bastão ou outro objeto para a vítima, de modo a poder puxá-la. Se tiver uma corda e um objeto que possa usar como bóia, amarre-o na corda e lance para a vítima.

**3. Realizar o resgate na água, à distância.** Se não for possível lançar uma bóia ou outro objeto de flutuação à vítima de fora da água, você pode entrar na água com o objeto e nadar até perto da vítima, então lançá-lo ou estendê-lo para ela. Mantenha-se a distância segura da vítima, para não ser agarrado por ela.

**Atenção:** avalie bem as condições da água e só entre se tiver absoluta certeza de que consegue ir e voltar com segurança

**4. Não tente o resgate direto.** Aquele que vemos na televisão, em que você precisa nadar com um braço só, puxando a vítima. Aquilo é muito mais difícil do que parece na televisão, principalmente com a vítima em pânico. Deixe esse tipo de resgate para quem foi treinado para isso, senão teremos duas vítimas.