
















Sinais de Pista

Há vários manuais que dão vários tipos de sinais de pista, abaixo colocaremos alguns utilizados pelos desbravadores. Estes sinais são muito difundidos no meio escoteiro também.

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

É uma boa atividade de observação. Primeiro você deve aprender os sinais de pista utilizados para comunicação nas trilhas de florestas e nos campos. 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.







Regras para a montagem de uma trilha com sinais de pista:

- Os sinais são feitos à direita dos caminhos.
- Os sinais devem ser visíveis.
- Quando venta não podem ser utilizados papéis ou folhas.
- Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo.
- Nos cruzamentos de estradas deve ser sempre colocado o "caminho a evitar" nas que não vão ser utilizadas.

- f) Nos lugares movimentados devem ser feitos muitos sinais.
- g) Os sinais devem ser traçados obedecendo a condição 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. Nos casos de interesse geral não empregar sinais convencionais limitados à patrulha e sim adotados geralmente.
- h) Vários são os sinais empregados em nossas atividades. Outros podem ser convencionados pela patrulha. Nos desenhos apresentados, damos indicações dos principais. O sinal de "perigo" deve ser colocado onde quer que exista algum, e sobretudo onde há "caminho a evitar"

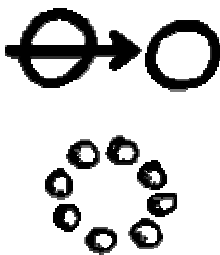
A pista sempre tem um começo e um final marcados com sinais característicos. Se você perder a pista volte até o último sinal que achou e procure com atenção nas proximidades até achar o próximo. Ande devagar e com os olhos bem atentos.

-  Siga nesta direção
-  Caminho a evitar
-  Siga dois quilômetros nesta direção (cada traço representa 1km)
-  Salte o obstáculo
-  Siga a toda pressa nesta direção
-  Acampamento nesta direção
-  Perigo
-  Voltei ao ponto de reunião
-  Objeto oculto a tantos passos nesta direção (indique o número de passos dentro do quadrado)
-  Água boa para beber
-  Água má para beber
-  Espere-me aqui (indique o tempo dentro do quadro)

-  Voltem todos ao ponto de reunião
-  Paz, o jogo ainda não começou
-  Guerra, o jogo já começou
-  Dois seguirão nesta direção e 1 nesta.
-  Início de pista
-  Fim de pista

Pode ser usado qualquer material para se fazer os sinais de pista, depende apenas da criatividade de cada um. Agora é com você.

Início de Pista



Voltar ao ponto de partida



Fim de Pista



Este sinal é usado também tradicionalmente como marca de luto.

Voltar à Esquerda



Caminho a seguir, por aqui



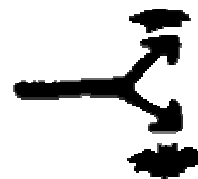
Caminho a evitar



Voltar à Direita



Caminho a Seguir com separação de elementos



Exemplo de separação de uma Patrulha, 2 elementos pela esquerda e 3 pela direita

Exemplo de separação, os Águias vão pela esquerda e os Morcegos pela direita

Caminho a seguir com transposição de obstáculo



Amigo



Inimigo



Água Potável



Pode-se beber e
cozinhar

Água Boa



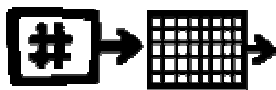
Não é boa para beber,
mas pode ser usada
para lavagens ou
tomar banho

Água Perigosa



Pode estar contaminada ou
ser perigosa para tomar
banho devido a forte
corrente

Indicação para Lenha



Lenha boa ou têm autorização para
apanhar



Lenha má ou não têm autorização
para apanhar

Esperar Aqui



Exemplos para esperar até aparecer
alguém



Exemplos para esperar durante 15
minutos

Mensagem escondida



Exemplos de mensagem escondida a 6 passos

Voltar pelo mesmo caminho



Capela



Aqui é um local bom para acampar



Local bom para acampar nesta direcção



Acampamento nesta direcção



Seguir a toda a velocidade



Acelerar o passo



Caminho no sentido inverso



Cavar aqui



Perigo



Alguns sinais ideológicos para Acampamento

Acampamento à beira de um rio ou lago



Acampamento de 3 noites



Acampamento de Patrulha



Rio para atravessar



Primeiros Socorros



Vala para transpor



Procurar qualquer coisa



Também pode ser usada para latrinas

Alguns Sinais Ideológicos para pessoas



Chefe



Guia de Grupo

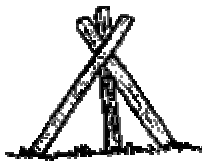


Guia de Patrulha



Sub-Guia de Patrulha

Perigo!



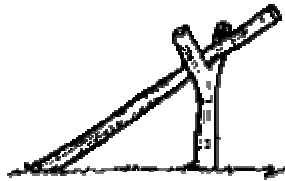
Caminho a Seguir



**No sentido da
pedra maior**



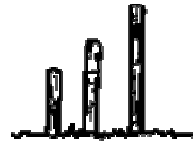
Por aqui



**No sentido da parte
mais alta**



**Por
aqui**



**No sentido do
pau maior**

Voltar à Esquerda



No sentido da pedra maior

Voltar à Direita



No sentido da pedra maior