

# **MANUAL DE SEGURANÇA**

**(SEGURANÇA NAS ATIVIDADES ESCOTEIRAS)**

## **Acidentes? Imprevistos?**

Nós, escotistas, muitas vezes nos deparamos com fatos envolvendo segurança e achamos que o acidente aconteceu, embora tivéssemos tomado todos os cuidados e providências.

## **Será?**

Após o fato acontecer, nos vemos atônitos e muitas vezes despreparados para enfrentar a situação com calma e prudência.

## **Que tal observar algumas regras básicas antes do problema surgir?**

Esta documentação (compilada de Cursos, Seminários e Indabas.) pretende mostrar os aspectos mínimos de segurança em alguns tipos de atividade. Temos certeza de que o escotista observará mais atentamente, cada caso, aperfeiçoando e melhorando onde achar conveniente.

Cada atividade tem 6 itens a serem consultados:

- Local
- Programa
- Equipamento
- Chefia
- Transporte
- Documentação

**Boas e Seguras Atividades!**

<b>CAPÍTULO</b>	<b>PÁGINA</b>
1. REUNIÃO NA SEDE .....	3
2. JOGOS NA SEDE E NO CAMPO .....	3
3. PASSEIO NA CIDADE .....	5
4. EXCURSÃO NO CAMPO.....	5
5. ACANTONAMENTO .....	7
6. ACAMPAMENTO .....	8
7. EXPLORAÇÃO NA MATA.....	10
8. ATIVIDADES AQUÁTICAS .....	12

## **1. REUNIÕES NA SEDE**

### **Local**

- Evitar locais perigosos existentes na sede e nas redondezas (arame farpado, buracos, cacos de vidro, lixo, arames que despencam, insetos, etc...).
- Demarcar área para jogos e atividades movimentadas
- Conhecer os locais de atendimento médico próximo à sede
- Cuidados especiais com fios elétricos e conhecer instalações (chaves)
- Cuidados redobrados com armazenamento de gás e materiais inflamáveis.
- Usar sinalização de alerta em locais a utilizar (risco), que não possam ser evitado.

### **Programa**

- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- Iniciar as atividades na hora programada
- Evitar tempo ocioso entre as atividades
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção

### **Equipamento**

- Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens (manutenção permanente)
- Ter sempre a mão a caixa de Primeiros Socorros
- Ter no mínimo 1 (um) carro disponível para emergências
- Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- Se necessário, explicar a utilização correta desses materiais.
- Ter sempre a mão a ficha mod. 120 e a ficha médica + carteirinha do convênio xerox da carteira de identidade.
- Não usar equipamentos danificados, que ofereçam perigo.

### **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade
- Manter chefes adestrados e nomeados
- Além de caixa de 1º socorros, um Socorrista.
- Adestrar os monitores para casos de emergência
- Que pelo menos um dos chefes seja ou tenha um curso de técnica de 1º socorros

## **2. JOGOS NA SEDE E NO CAMPO**

### **Local**

- Visite e inspecione o local antes da atividade no mínimo 30 dias antes, se for a 1º vez pelo menos 2 vezes.
- Inspecione alojamentos e salas antes de acomodar os jovens
- Cuidados especiais com água para beber no local
- Evite local perigoso existente, na sede e nas redondezas.
- Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos etc.).
- Demarcar área para jogos e atividades movimentadas
- Maior atenção à área para jogos noturnos
- Conhecer os locais de atendimento médico próximo à sede/campo
- Cuidados especiais com fios elétricos, cercas elétricas ou de arame farpado.
- Observe e evite buracos, fossos, poços, etc.
- Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas
- Caseiros - referências sobre caseiros e familiares
- Referências sobre o local com autoridades (Polícia)
- Conhecer posto policial mais próximo e avisá-lo da atividade
- Evitar pasto (na medida do possível) devido a parasitas
- Mapa do local para os pais
- Manter notícias com um pai de contato
- Sinalizar locais que ofereçam riscos
- Ter 1 local de apoio, no caso de chuva.
- Verificar incidência de queda de raios e enchentes

### **Programa**

- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- Iniciar as atividades na hora programada
- Evitar tempo ocioso entre as atividades
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- Em gincanas ou grandes jogos (na cidade), manter um adulto acompanhando a Patrulha.
- Fazer uma reunião com os pais pelo menos 15 dias antes do evento, para apresentação do programa a ser desenvolvido.

### **Equipamento**

- Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens
- Ter sempre a mão a caixa de Primeiros Socorros
- Ter no mínimo 1(um) carro disponível para emergências
- Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- Tomar os devidos cuidados com lâmpões e fogueiras nos Fogos de Conselho, iluminar com lâmpões os lugares onde a luz do fogo não é intensa evitando agitações próximas a ela, deslocar o fogo do centro do círculo.
- Ter sempre a mão a ficha mod. 120 e a ficha médica e autorização + idem 1
- Levar alimentação leve e balanceada e cuidar da sua conservação

#### **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade
- Os chefes devem ter completa visão da atividade
- Manter chefes adestrados e nomeados
- Manter 1 carro no local para retirada de emergência

### **3. PASSEIO NA CIDADE**

#### **Local**

- Visite e inspecione o local antes da atividade
- Evite pontos perigosos existentes no local
- Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao passeio
- Conhecer o tipo de freqüentadores do local
- Conhecer posto policial
- Definir ponto de encontro no caso de qualquer emergência

#### **Programa**

- Oriente quanto à segurança no trânsito
- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- Iniciar as atividades na hora programada
- Evitar tempo ocioso entre as atividades
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- Observe os horários de visita a museus, exposições, etc...
- Observe as regras internas em cada local de visita
- Contar regularmente o efetivo
- Usar crachás de identificação completo

#### **Equipamento**

- Ter sempre a mão a caixa de primeiros socorros
- Ter sempre a mão a ficha mod. 120 e a ficha médica e autorização + idem 2
- Levar alimentação leve e balanceada ou observe o local
- E refeição quanto às condições de higiene

#### **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade
- Os chefes devem ter completa visão da atividade
- Manter chefes adestrados e nomeados

#### **Transporte**

- Se for utilizar transporte público:
- Compre antecipadamente as passagens

- Evite transporte com excesso de lotação
- Observe os horários do transporte
- Verificar as opções de itinerário

#### **Documentação**

- Informar com antecedência os pais sobre a atividade e solicitar sua autorização

## **4. EXCURSÃO NO CAMPO**

### **Local**

- Contatar autoridades locais
- Visite e inspecione o local antes da atividade no mínimo 30 dias antes, com mais de um chefe, mais de 1 vez se for a 1º vez que vá este local.
- Aproveite a oportunidade e peça auxílio a um guia local
- Cuidados especiais com a água para beber no local (de preferência tratar)
- Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos etc...).
- Demarcar área para jogos e atividades movimentadas
- Conhecer os locais de atendimento médico e policial próximo ao campo
- Cuidados especiais com fios elétricos e cercas elétricas de arame farpado
- Observe e evite buracos, fossos, poços, pedreiros etc.
- Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas, cachoeira, barragem.
- Cuidados com pontes (pinguelas)
- Instalações sanitárias adequadas
- Se informar sobre atividades na área, pedreira, barragem, treinamento do exército.
- Faça um croqui do local indicando as áreas que irá utilizar
- Para os pais - mapa do local
- Verificar onde fica o telefone mais próximo do local – celular funciona?

### **Programa**

- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- Iniciar as atividades na hora programada
- Evitar tempo ocioso entre as atividades
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- Evite exposição prolongada ao sol (insolação), (certificar-se do consumo regular de água).
- Contar regularmente o efetivo
- Fazer uma reunião com os pais pelo menos 15 dias antes do evento, para apresentação do programa a ser desenvolvido.
- Previsão do tempo 48 horas (cuidado especial com raios)
- Mantenha o horário de banho e faça com que todos se lavem

### **Equipamento (estar equipado para tempo chuvoso)**

- Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens

- Ter sempre a mão a caixa de primeiros socorros e Socorrista
- Ter no mínimo 1 (um) carro disponível para emergências
- Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras
- Ter sempre a mão a ficha mod. 120 e a ficha médica e levar mapa do local e autorizações + idem 1,2,3
- Levar alimentação leve e balanceada e cuidar da sua conservação
- Todo medicamento individual que deva ser tomado regularmente deve ficar com a chefia.
- Levar uma corda comprida

### **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade
- Os chefes devem ter completa visão da atividade
- Manter chefes adestrados e nomeados
- Ter um carro e meio de comunicação no local

### **Transporte**

#### Se for utilizar transporte público:

- Compre antecipadamente as passagens
- Evite transporte com excesso de lotação
- Observe os horários de ida e volta do transporte
- Instrua sobre os cuidados em transporte público

#### Se utilizar os pais:

- Procure reunir os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte
- Distribua em grupos pequenos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (sempre fazendo a contagem).
- Andar em caravanas
- Dar o mapa do local para cada carro acompanhante
- Dar opções de itinerário
- Evite excesso de lotação
- Não permita carros abertos (caminhões, caminhonetes, etc.).

### **Documentação**

- Autorização dos pais
- Autorização do Diretor Presidente do Grupo e do Distrito (?)
- Autorização do proprietário do local (caso necessário)
- Autorização do juizado de menores caso use transporte público
- Verificar a documentação dos pais, caso use transportes dos mesmos.
- Deixe um mapa na sede e entregue cópias aos pais, inclusive um telefone para contato.
- Autorização do juizado para crianças menores de 12 anos

## **5. ACANTONAMENTO**

### **Local**

- Visite e inspecione o local antes da atividade no mínimo 30 dias antes, mínimo de 2 vezes se for a 1º vez.
- Inspecione alojamentos e salas antes de acomodar os jovens
- Inspecione os sanitários e cozinha
- Cuidados especiais com a água para beber no local (se possível tratar)
- Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos etc...).
- Demarcar área para jogos e atividades movimentadas
- Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao campo
- Cuidados especiais com fios elétricos
- Observe e evite buracos, fossos, poços, etc.
- Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas (cercá-las com cordas)
- Telefone de resgate
- Efetuar ronda noturna de adultos, se julgarem necessários.
- Para os pais - mapa do local na autorização
- Manter notícias com um pai de contato
- Conheça e informe o posto policial e de socorro mais próximo

### **Programa**

- Fazer uma prévia limpeza (colchões, atrás de móveis etc)...
- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- Iniciar as atividades na hora programada
- Evitar tempo ocioso entre as atividades
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção e seus hábitos
- Ter sempre preparada uma programação alternativa caso chova

### **Equipamento**

- Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens
- Ter sempre a mão a caixa de primeiros socorros e Socorrista
- Ter no mínimo 1 (um) carro disponível para emergências
- Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras
- Ter sempre a mão a ficha mod. 120 e a ficha médica e autorização + idem 1 à 4
- Levar alimentação leve, balanceada e cuide de sua conservação.
- Deixar com apoio cópias dos cardápios

### **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade
- Os chefes devem ter completa visão da atividade
- Manter chefes adestrados e nomeados

## **6. ACAMPAMENTO**



## **Local**

- Visite e inspecione o local antes da atividade no mínimo 30 dias antes, 3 vezes se for a 1º vez.
- Cuidados especiais com a água para beber no local, quantidade disponível (se possível tratá-la).
- Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos etc...).
- Demarcar área para jogos e atividades movimentadas (fazendo pente fino)
- Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao campo
- Cuidados especiais com fios elétricos, cercas elétricas ou arame farpado.
- Observe e evite buracos, fossos, poços, etc.
- Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas - (cercando-as c/ aviso de alerta!)
- Verifique a disponibilidade de lenha, bambu, etc...
- Certificar-se que ônibus ou carro permaneçam na estrada (suponha chuva)
- Fazer um croqui da área indicando os locais de atividade
- Verifique a existência de local alternativo p/ mau tempo
- Verifique incidência de enchentes e queda de raios

## **Programa**

- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade (distribuindo Xerox aos monitores)
- Iniciar as atividades na hora programada
- Evitar tempo ocioso entre as atividades
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- Os jovens devem ter treinamento de segurança para o uso de
- Equipamentos cortantes (machados, serrotes, etc...).
- Ter previsão do tempo de 48 horas ou menos
- Fazer uma reunião com os pais pelo menos 15 dias antes para apresentação do programa a ser desenvolvido

## **Equipamento**

- Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens
- Ter sempre a mão a caixa de primeiros socorros
- Ter no mínimo 1 (um) carro disponível para emergências
- Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras
- Ter sempre a mão a ficha mod. 120 e a ficha médica e autorização + idem 1 ao 5
- Levar alimentação leve e balanceada
- Levar sempre corda comprida

## **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade
- Os chefes devem ter completa visão da atividade
- Manter chefes adestrados e nomeados
- Dar opções de itinerário para os pais

## **Transporte**

### Se for utilizar transporte público:

- Compre antecipadamente as passagens
- Evite transporte com excesso de lotação
- Observe os horários de ida e volta do transporte

### Se utilizar os pais:

- Procure reunir os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte
- Distribua em grupos pequenos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (fazer contagem).
- Evite excesso de lotação
- Verificar condições de veículos e documentação

## **Documentação**

- Autorização dos pais
- Autorização do Diretor Presidente do Grupo e do Distrito
- Autorização do proprietário do local (caso necessário)
- Autorização do juizado de menores caso use transporte público

## **6. EXPLORAÇÃO NA MATA**

### **Local**

- Visite e inspecione o local antes da atividade 30 dias antes do evento junto com um guia, até sabê-lo de cor!
- Cuidados especiais com a água para beber no local (levar tratada)
- Cuidado com animais peçonhentos e selvagens e armadilhas de caçadores
- Conhecer os locais de atendimento médico nas redondezas e disponibilidade de soro antiofídico
- Observe e evite buracos, fossos, cachoeiras, etc.
- Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas (cercar o local c/ avisos)
- Contratar o auxílio de um guia do local para o evento
- Mapa para os pais
- Faça um croqui detalhado do local, envie cópia aos monitores com antecedência.
- Conheça a incidência de enchentes e quedas de raios

### **Em caso de perda ter uma caixa de emergência contendo:**

- . pequena lanterna
- . fósforos impermeáveis
- . buzina a gás
- . rolo de fita amarela e preta para sinalizar caminhos percorridos
- . sinalizador de emergência
- . canivete multi funções
- . cópia de Morse
- . cópia de semáfora

- . cópia de sinais de pista
- . bússola

### **Programa**

- Reunião com os pais 15 dias antes para demonstração do programa
- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- Iniciar as atividades na hora programada
- Evitar tempo ocioso entre as atividades
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- Lembre-se que na mata a luz do dia termina mais cedo
- Explicar onde ficam as clareiras para sinalização para aviões

### **Equipamento**

- Utilizar equipamentos leves e adequados aos jovens
- Ter sempre a mão a caixa de primeiros socorros, revisada.
- Ter sempre a mão apito, lanterna, agasalho e capa impermeável.
- Usar vestuário adequado a proteger contra espinhos, insetos,
- Pedras, etc... e procure usar cores que facilitem a visualização
- Levar mapa do local e cantis com água
- Ter no mínimo 1 (um) carro disponível para emergências
- Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras
- Ter sempre a mão a ficha mod. 120 e a ficha médica e autorização
- Levar alimentação leve e balanceada
- Levar lona para proteção de chuva
- Notificar o serviço de saúde sobre a atividade e possíveis acidentes
- Levar um Socorrista ou que algum chefe tenha preparação de primeiros socorros
- Levar corda comprida, mosquetão e oito (bombeiro) sinalizador noturno, cabo solteiro cada um.

### **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes assistentes acompanhando a atividade
- Os chefes devem ter completa visão da atividade
- Manter chefes adestrados e nomeados e com conhecimento do local
- Ter o cuidado de impermeabilizar todas as documentações

### **Transporte**

#### Se for utilizar transporte público:

- Compre antecipadamente as passagens
- Evite transporte com excesso de lotação
- Observe os horários de ida e volta do transporte
- Saber as opções de itinerário

#### Se utilizar os pais:

- Procure reunir os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte

- Distribua em grupos pequenos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (sempre as conferindo).
- Evite excesso de lotação

### **Documentação**

- Autorização dos Pais
- Autorização do Diretor Presidente do Grupo e do Distrito
- Autorização do proprietário do local (Caso Necessário)
- Autorização do Juizado de Menores caso use transporte público
- Informe as Autoridades Locais da Excursão (Se precisar não deixe de pedir auxílio de um Guia ou aos Serviços Públicos de Segurança)

## **8. ATIVIDADES AQUÁTICAS**

### **Local**

- Visite e inspecione o local antes da atividade pelo menos 30 dias antes, se possível + de 1 vez.
- Inspecione a embarcação e não superlote a mesma
- Demarcar área para jogos e atividades movimentadas
- Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao campo
- Observe e evite lugares profundos, com pedras ou galhos e raízes de árvores.
- Cuidado com atividades em represas
- Pesquise junto à população local, quais os riscos existentes.
- Avise a equipe de socorro da atividade

### **Programa**

- Não permita “brincadeiras” na água
- Cuidado com a exposição ao sol (insolação)
- Cuidado com câimbras e congestão
- Dosar a programação conforme as condições do lugar
- Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- Iniciar as atividades na hora programada
- Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- Levar um Socorrista ou que um dos chefes saibam primeiros socorros
- Faça as atividades em duplas (de preferência um bom nadador).
- (Com experiência). As atividades devem ser, sempre, em direção a área (do fundo para o raso). A chefia deve estar dentro d'água junto à área da atividade. Protetor solar
- . Banho de água doce após entrar no mar

### **Equipamento**

- Levar um salva-vidas para cada elemento (adequado ao peso)
- Levar uma corda para demarcar o local da atividade
- Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens (corda/bóia, salva-vidas).
- Ter sempre a mão a caixa de primeiros socorros, revisada.
- Ter no mínimo 1 (um) carro disponível para emergências
- Ter sempre a mão a ficha mod.120 e a ficha médica e autorização

- Levar alimentação leve e balanceada
- Levar bóias de arremesso e cabos
- Pelo menos 15 dias antes fazer reunião com os pais para demonstração do programa

#### **Chefia**

- Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade
- Os chefes devem ter completa visão da atividade
- Os chefes devem saber nadar ou levar pessoa especializada
- Manter chefes adestrados e nomeados
- Não forçar os que não querem entrar na água (devido a possível trauma) e os que não sabem nadar
- Atenção a bancos de areia, buracos, profundidade, correntezas e sujeira no fundo.

Em todas as atividades, por menor que sejam  
"Antes Prevenir do que Remediar"  
**ANTES PECAR POR EXCESSO DO QUE POR NEGLIGÊNCIA!**  
Segurança Acima De Tudo!

Walter Dohme – DCIM  
Elmer S. Pessoa – DCIM  
Vânia B. Dohme – DCIM  
Lenita A. Pessoa – DCIM  
Salvador Farias – DCB  
Ronaldo Engracia - IM

São Paulo/SP - 1990