

Secção 1 - Combate

CONHECIMENTO DO TERRENO

Fim da lição : Conhecer os termos geográficos e militares respeitantes ao terreno.

- Programa:
- 1) Explicação 1 hora e 15 m.
    - A) Importância da lição (por secção)
    - B) Revisão dos termos geográficos correntes (por equipa)
    - C) Termos militares (por semi-secção)
  - 2) Acaitação 40 m. (por equipa)
  - 3) Recapitulação 5 m. (por semi-secção)

Meios :

Por secção :

- 2 silhuetas de homem deitado
- 2 apitos
- 8 bandeirolas de quatro cores diferentes

Lugar de instrução

Lugar apresentando o maior número possível dos elementos que se seguem:

Planície, vertente, crista, vale, desaterra, aterra, colina, cumo, capim, atalhos, alas, matas, selvas, (bosque e floresta) clareiras, lesirias, talvegues, áreas.

Equipamento: Sem arma.

- I - EXPLICAÇÃO ( 1h.15)

A 2 Importância da lição

DIZER : ~~XXXXXXXXXX~~ No combate, as ordens que recebem respeitantes aos movimentos no terreno e aos tiros sobre pontos no terreno.

Por exemplo: " vai por este caminho até a orla "

DIZER : Para compreender esta ordem, é preciso conhecer o significado de caminho e orla

CONCLUIR : Para executar as ordens assim como para as compreender é necessário saber indicar com precisão os pontos do terreno.

B - Revisão dos termos geográficos correntes

I ° FAZER as perguntas sob a forma:

"Mostre-me ... uma planície ... uma vertente... uma crista ... um vale ...  
uma floresta ... uma clareira ...

EXPLICAR :

Aterra: É preciso cobrir com areia  
Desaterra : É preciso retirar a areia.

FAZER CRITICAR PELA CLASSE, rectificar os erros.

2º Mostrar com o dedo (apontar) uma planície, um vale etc.

Perguntar o nome do que se ~~aponta~~ apontou

Fazer criticar pela classe. ~~perante~~ Corrigir os erros.

C - TERMOS MILITARES ( por semi-secção )

1º TALVEGUE, CABEÇO, ENCOSTA, CONTRAENCOSTA

Para cada termo mostrar no terreno e **EXPLICAR** :

A) Talvegue:

É uma cova alongada. Compara-la com o vale e a ravina

**DIZER** : Não há forçosamenté um rio no fundo dum talvegue

B) Cabeço :

É a extremidade arredondada duma pequena colina

C) Encosta e Contraencosta:

A vertente visível duma crista é uma encosta. A vertente invisível é a contraencosta

Comparar com um teto

Enumerar esses termos e mostrá-los no terreno.

2º COBERTO, MASCARA, ABRIGO.

O **COBERTO** é o que dá protecção aos tiros e á vistas do inimigo  
Por exemplo: um bosque. **FAZER REPETIR**

A **MASCARA** é o que esconde um homem na direcção do inimigo. Por exemplo  
uma palissada. **FAZER REPETIR.**

O **ABRIGO** é o que protege um homem das balas do inimigo numa ou em  
várias direcções.

**ATENÇÃO** ! A noção de abrigo não é válida senão para uma determinada  
direcção e para um projectil dado. Um muro da espessura duma  
telha protege do tiro de uma arma de caça mas não duma bala,  
caso esse muro esteja entreposto entre nós e o inimigo.

**FIXAR** uma direcção do inimigo.

Mostrar um **COBERTO**, um **ABRIGO** contra balas.

**EXPLICAR** : por comparação com um coelho se ele se esconde  
num bosque (**coberto**) atrás dum monte de espina (**mascara**)  
num buraco (**abrigo**).

**DIZER** a quatro homens que se colocuem num coberto.

**PROCURAR OS ERROS** e corrigi-los

**RECOMEÇAR** para uma mascara e depois para um abrigo.

3º DESEMPIADO, ANGULO MORTO.

Colocar a classe numa encosta pouco inclinada a cem metros da crista  
e em frente dela.

Colocar na contraencosta tres monitores; um de pé, o segundo de joelhos



e o terceiro deitado, todos no limite do desenfiamento em relação à classe

PERGUNTAR à classe se vê alguma coisa.

ENCAMINHAR a classe sobre a crista e FAZER CONSTATAR que:

- o primeiro monitor estava no desenfiamento do homem deitado
- o segundo monitor estava no desenfiamento do homem de joelhos
- o terceiro monitor estava no desenfiamento do homem de pé.

MOstrar que os monitores estavam abrigados.

COLOCAR um monitor atrás dum monte de capim.

DIZER : O monitor está também num desenfiado. Mas não está abrigado, está simplesmente mascarado.

DIZER: O desenfiado é a parte do terreno, onde, em relação ao inimigo o homem está mais ou menos mascarado, ou melhor, abrigado. Neste último caso chama-se ANGULO MORTO.

DESIGNAR um monitor como vigia inimigo. Colocar a classe no desenfiamento do homem de pé. FAZER CORRIGIR as faltas pelo monitor.

RECOMEÇAR com o desenfiamento de joelhos e depois deitado.

#### 4º ITINERÁRIO DESENFIAADO.

DIZER: O itinerário desenfiado é um caminho desenfiado que nos permite deslocar sem sermos vistos pelo inimigo.

FAZER REPETIR

P.: Um itinerário desenfiado é um coberto, uma máscara ou um abrigo ?  
R.: Pode ser os três.

DAR no terreno vários exemplos de itinerário desenfiado em relação à classe que representa o papel de inimigo.

FAZER PERCORRER um monitor pelo itinerário desenfiado.

PROCURAR as partes do itinerário desenfiado constituídas por um coberto, uma máscara ou um abrigo

#### II - Aplicação ( por semi-seção, 40 minutos)

A) FIM : dar ao homem a noção da utilização do itinerário desenfiado

B) MEIOS:

- 1 silhueta branca de homem deitado
- Um apito
- Quatro bandeiras de cor diferentes.

e) TERRENO

Porção do terreno que sobe em declive normal, depois uma encosta ~~xxxx~~ pouco inclinada ( linha de mudança de declives ).

D) ~~xxxxxxxxxxxx~~ ORGANIZAÇÃO.

O exercício faz-se por grupos de duas equipas. Em cima da encosta pouco inclinada, materializar o inimigo por uma silhueta branca. Ao seu lado colocar a equipa número dois deitada, para observar.

O seu monitor tem 8 cartuchos em branco e um apito.  
Em cima da encosta normal, 4 bandeirolas de três cores diferentes.  
A equipa nº1 fica em baixo do declive normal, dividida em dois grupos numerados de 1 a 3.  
Depois de fazer passar as duas vagas, fazer actuar as equipas.

E) PRÁTICA

EQUIPA nº1

1º EXPLICAR: cada um de vós vai progredir em direcção ao inimigo (este entre as bandeirolas azul e vermelhas, aquele entre..., etc.).

Primeiro ficarão de pé.

Quando começarem a ver a silhueta branca passam a andar de joelhos, depois quando passarem a ver de novo, rastejam.

Se alguém se mostrar o monitor observador abrirá fogo e assinalará o vosso nº com o apito. O homem indicado voltará à linha de partida.

2º EXECUÇÃO pela primeira vaga.

3º CORRIGIR os erros, em particular os homens,

-que andam a quatro patas quando deviam estar de pé

-que rastejam quando deviam andar de joelhos.

EQUIPA nº2

DIZER: Os vossos camaradas vão progredir na vossa direcção.  
Aponte-se as suas faltas.

Os homens devem criticar os seus camaradas  
O monitor condena os erros assobiando.

III. RECAPITULAÇÃO

1º P.: Mostre-me: uma planície, uma vertente, uma crista, um vale, uma colina

2º P.: Mostre-me: um bosque, um aterro, um desaterro, uma haia

3º P.: Mostre-me: um talvegue, uma encosta.

4º P.: O inimigo encontra-se nesta direcção; mostre-me: um coberto, uma máscara um abrigo contra balas.

5º P.: O inimigo está nesta direcção. Colocai-vos no desenfiamto do homem de pé, de joelhos, deitado.  
Estão vocês num angulo morto?

6º P.: O inimigo está nesta direcção. Aponte-me um itinerário desenhado para se aproximar dele.



SECÇÃO I, COMBATE

APRECIACÃO DAS DISTANCIAS

Atenção! Esta lição exige duas horas de preparação; é indispensável que as distancias a fazer apreciar aos homens tenham sido medidas previamente.

2ª A apreciação das distancias pelo facto de requererem grandes treinos devem ser repetidos durante as outras lições de combate.

EM-da lição:

Ensinar aos homens:

- a medir os seus passos;
- a reconhecer se um objectivo está:
  - ao alcance duma PM (100 metros);
  - ao alcance duma espingarda (200 metros)

I - Revisão (por equipa) 5m.

II - Medição do passo (por equipa) 15 m.

III - Explicação (por secção) 30m.

A) Importância e dificuldade da apreciação das distancias

B) Como apreciar as distancias.

IV - Aplicação: Treino na apreciação das distancias (por secção) 30 M.

V - Recapitulação (por equipa) 10 m.

MEIOS

Pessoal  
Material

- Por secção
- 4 monitores
- Bandeira amarela (uma)
- 5 Bandeiras vermelhas
- 4 pregos de 0, m 30

1 apito (p'ra transmitir as ordens aos monitores)

Lugar de instrução:

1º - Medida do passo:

300 m. de caminho com marcos hectometros.

2º - Apreciação das distancias:

Terreno com boas condições de visibilidade para observação até trezentos metros.

PREPARAÇÃO

1º - Materializar no terreno:

- Com 2 bandeira ~~vermelha~~ amarela uma base de observação;

- Com pregos: Uma escala das distâncias constituída por quatro pregos demarcando uma porção de terreno descoberto (75 - 100- 200 e 300 m. da base de observação);

Com as bandeiras vermelhas; 5 lugares de monitores situados fora da escala das distâncias e a distâncias conhecidas da base de observação ( 50 e 300 m.).

2º- Medir as distâncias da base de observação à 3 elementos da paisagem (árvores, postes etc.) utilizados para aplicação e situados entre 50 e 300 m. da base de observação

**DESENVOLVIMENTO**  
**ORGANIZAÇÃO:**

1º - Medição do passo n :

por equipa se possível

2º - Apreciação das distâncias:

O exercício de aplicação faz-se por secção.

O instrutor procedera da seguinte maneira:

- Pedir ao conjunto da classe de apreciar cada distância;

exigir de cada homem uma resposta;

Agrupar os homens consoante as respostas dadas;

Corrigir dando a distância exacta.

I

I REVISÃO

Fazer as perguntas número um à número 6 .

**II- Medição do passo MEDIDA DO PASSO**

15 m.

Dizer: Todo combatente deve saber medir a distância de 100 m. .

Para isso deve saber quantos faz para percorrer cem metros.

Fazer percorrer a cada homem, andando no seu passo habitual, uma distância de cem metros.

Mandar por cada um, anunciar o número de passos efectuados.

Repetir três vezes a operação.

Fazer para cada homem a média de três números encontrados.

Fazer repetir a cada homem três vezes a operação.

Fazer repetir a cada homem a média encontrada.

### III. EXPLICAÇÃO (30 m.)

A) Importância e dificuldade da apreciação das distâncias.

Mostrar a colocação dos quatro monitores para a demonstração do § IV (um deles será encarregado por outro lado da demonstração do § 3B)

#### 1ª IMPORTANCIA DO COMBATE.

a) REBENFICAR QUE O COMBATENTE tem necessidade de conhecer as distâncias para saber se pode atirar útilmente sobre o objectivo.

AGRESCENTAR: mais tarde sereis obrigados a comunicar aos vossos chefes a designação dos objectivos. Tereis então necessidade de conhecer as distâncias.

b) DIZER: a distância em metros que ja foi medida, é muito importante.

A distancia máxima para um tiro com a PM. Ela servira de base para a apreciação

MOstrar um monitor colocado a cem metros (de pé e depois de joelhos).

MANDAR apontar em algumas vezes com a espingarda sobre este monitor.

c) DIZER: A distância de 200 m. é igualmente importante.

É distancia prática do tiro de espingarda.

MOstrar um monitor colocado a 200 m. de distancia (de pé e depois de joelhos)

MANDAR apontar com a espingarda sobre este monitor.

FAZER notar como o objectivo "é pequeno.

P. : Por que deve o combatente conhecer as distâncias?

R. : Para saber se ele pode atirar útilmente sobre um objectivo.

Para comunicar aos seus chefes e designar os objectivos.

P. : Por que é a distância de 200 m. muito importante?

R. : Porque é a distância prática do tiro de espingarda.

P. : Porque é a distância de cem metros importante?

R. : Porque é a distância máxima do tiro de PM.

#### 2ª DIFICULDADE DA APRECIAÇÃO DAS DISTANCIAS.

DIZER que no combate, as distancias não podem ser medidas a passo.

É necessário pois saber apreciar, como que adivinhar as distancias.

MANDAR aos homens apreciar a distancia a que se encontra um monitor colocado na paisagem.



AGRUPAR os homens consoante a resposta dada.

FAZER NOTAR a diversidade das respostas.

DIZER a resposta exacta.

**B) COMO APRECIAR AS DISTANCIAS.**

DIZER:um só processo treinar-se.

1º FIXAR COM A VISTA A REPRESENTAÇÃO DUM HOMEM NAS DISTANCIAS MAIS

IMPORTANTES: (100 e 200 metros)

APONTAR DOIS monitores ao mesmo tempo, de pé a 100 metros e a 200 metros

MOSTRAR O que representa a altura destes homens:

- em relação ao ponto de mira da arma:

a 100 metros, duas vezes a altura do ponto de mira;

a 200 metros a altura do ponto de mira.

-em relação ao dedo de través (mostrar primeiro como se coloca o dedo de través.

Remarcar as partes visíveis:mãos,cara,....etc.....

ATENÇÃO!Estes detalhes dependem da iluminação,da camuflagem.....

O MESMO exercicio com os monitores de joelhos,(o monitor de joelhos a 100 metros é coberto pela altura do ponto de mira).

DAR a ordem dos monitores se esconderem.

2ºTREINAR A RECONHECER SE UM HOMEM ESTA MAIS PROXIMO OU MAIS AFASTADO QUE 100 OU 200 METROS.

MOSTRAR 2 novos monitores a 75 e 300 metros.

PERGUNTAR se estes monitores estão:

- a mais ou a menos de 100 metros,

-a mais ou a menos de 200 metros.

AGRUPAR os homens consoante as respostas dadas.

CORRIGIR dando as respostas exactas.

MANDAR DESLOCAR os dois monitores para uma distancia igual a 100 e 200 metros

COMPARAR com os monitores colocados a 75 e 300 metros:

-altura em relação ao ponto de mira da arma

-altura em relação ao dedo de través



#### IV. APLICAÇÃO: TREINO DA APRECIACÃO DAS DISTANCIAS (30 m).

ATENÇÃO! Todos os objectivos propostos ao homem estarão entre 50 e 300 metros da base de observação.

DIZER: Vocês vão treinar-se a apreciar:

- as distancias dos monitores colocados na paisagem
- as distancias de objectos situados na paisagem: arvores, postes.....

#### EXERCICIO Nº1

1º Apontar um monitor.

a) PERGUNTAR SE ESSE monitor está:

- ao alcance da PM
- ao alcance da espingarda

AGRUPAR os homens segundo as respostas dadas.

CORRIGIR

b) PRECISAR a distancia ao monitor

AGRUPAR os Homens segundo as respostas dadas

CORRIGIR

2º MOSTRAR um elemento da paisagem (arvore, poste.....) situado numa direcção vizinha da de ~~instrumento~~ monitor.

MANDAR dar por comparação com a distancia do monitor, a distancia destes elementos da paisagem

AGRUPAR os homens segundo as respostas

CORRIGIR

RECOMEÇAR ESTE exercicio para os 3 outros monitores e 3 outros elementos da paisagem

#### EXERCICIO Nº2

MANDAR dar as distancias aproximativas dum elemento da paisagem

AGRUPAR os homens segundo as respostas dadas.

CORRIGIR

RECOMEÇAR ESTE exercicio com 3 outros elementos da paisagem.

V. RECAPITULAÇÃO (5m)

7ºP.: Quantos passos são necessários para percorrer 100 metros?

8º.: Porque deve o combatente saber apreciar as distancias?

R.: Para saber se pode atirar utilmente sobre um objectivo.

Para saber comunicar aos seus chefes e designar um objectivo.

9º.: Porque é importante a distancia de 100 metros?

Porque é a distancia máxina do tiro de PM

10ºP.: Porque a distancia 200 metros é importante?

R.: Porque é a distancia prática do tiro de espingarda.





-#-

**IMPORTANCIA DO COMBATE NOCTURNO  
NECESSIDADE DO TREINO**

**ATENÇÃO!** Esta lição deve ter lugar ao cair da noite, 30 m, antes da sessão  
"características das acções durante a noite" ficha nº 3 B

Fim da lição:

**FAZER COMPREENDER A IMPORTANCIA DO COMBATE NOCTURNO E A NECESSIDADE  
DO TREINO.**

**Programa: I. Importancia do combate nocturno.**

A) A invisibilidade

B) A surpresa

**II. Necessidade do treino.**

**Lugar de instruções:**

Terreno de exercícos.

**Equipamento:** De exercícos.

**Organização:** Por semi-seção

---

**Perguntar:** Quem são os que trabalham de noite?

**FAZER NOTAR:** O homem trabalha de dia e dorme de noite. Os trabalhos de noite são raros: trabalhos agriculas nos periodos de colheita, trabalho nas fábricas, transportes colectivos.

**INSISTIR:** No combate, é habito trabalhar-se de noite.

**E de noite :**

- que se fazem a maior parte das emboscadas, das patrulhas, dos golpes de mão....

- que se preparam as operações de dia: abastecimentos, reparação dos carros, deslocações, disposição antes dos ataques.....

---

**I. IMPORTANCIA DO COMBATE NOCTURNO**

**NOTA PARA O INSTRUCTOR:** Os exemplos enumerados podem ser substituidos por lembranças ou recordações pessoais, ( 1939-1945, resistencia, guerra da Indochina, Coreia, etc....

**A) VANTAGEM Nº1 DA NOITE: A INVISIBILIDADE.**

**DAR exemplos:**

1º Campanha da Russia, em que os exercitos sovieticos faziam por vezes 25 km na noite para atacar ao começo de dia.

2º Guerra da Indochina em que os Vietnameses atacavam os postos durante a noite.

**EXPLICAR:** Estes exercitos lutavam contra um inimigo dispoñdo duma superioridade aérea. Eles não podiam deslocar-se de dia sem se faserem reparar pelo inimigo e serem atacados em seguida e destruidos.

**CONCLUIR:** A noite permite a invisibilidade.

**B) VANTAGEM Nº 5 DA NOITE: A SURPRESA:**

DAR exemplos do nosso maquds no que respecta a surpresa.

**CONCLUIR:** A invisibilidade permite a surpreender o inimigo.

**II. NECESSIDADE DO TREINO:**

**INSISTIR:** Os combatentes eram homens como vós, não eram especialistas de combate nocturno, todos terão de executar acções de noite, sentinelas, a deslocar-se num terreno no qual se encontra o inimigo infiltrado, atacar as guardas pelas costas.

Eles saiam victoriosos das suas missões porque aprenderam a lutar de noite.

Fazer **NOTAR:** O combate de noite não se improvisa; o homem que não está preparado está condenado a um êchec.

**CONCLUIR:** Para poderes cumprir a missão que vos será confiada numa guerra futura, vão aprender o combate nocturno, assim como o combate de dia.

---

**SECÇÃO I - COMBATE**

**- CARACTERISTICAS DAS ACÇÕES NOCTURNAS**

**ATENÇÃO!** Esta lição deve ter lugar numa noite de luar, ou clara.

**Fim da lição:** APRENDER A CONHECER O MEIO NOCTURNO

**Programa:**

**I. Demonstração**

(por semi secção)

**A) Adaptação ao ambiente**

**B) Importancia do ruído**

**C) Importancia da silhueta**

**II. Recapitulação 5 m.**

**Meios:**

Um bidon sem fundo

Uma lâmpada electrica

**Lugar de instrução:** ( por semi- secção )

Terreno variado

1ª Uma crista descoberta

2ª Uma haia com sombra



Equipamento: de exercícios  
Horário: Esta lição começa ao começo da noite.

---

DEMONSTRAÇÃO (por semi-seção )

A) ADAPTAÇÃO AO AMBIENTE.

ATENÇÃO: Esta instrução deve ser feita no máximo silêncio.

1º FIM

REALÇAR as características do meio nocturno.

2º ORGANIZAÇÃO.

- a) Itinerário de 100 metros em terreno variado. O instrutor está no ponto de chegada, o 1º monitor no ponto de partida, e 2º monitor escondido a meio do percurso com uma lâmpada eléctrica.
- b) Disposição da classe à partida: cada homem isolado, posição de atirador deitado, em direcção ao itinerário a percorrer.
- c) Disposição da classe à chegada: cada homem isolado, posição de atirador deitado, em frente do itinerário percorrido.

3º DESENVOLVIMENTO DO EXERCÍCIO

- a) À partida, o monitor envia de dois em dois minutos um homem sobre o itinerário previsto.
- b) Sobre o percurso, o 2º monitor faz todos os 30 segundos um breve sinal com a lâmpada eléctrica.
- c) À chegada, depois do grupo agrupado, o instrutor faz descobrir as características do meio nocturno, fazendo perguntas.

1º IDEIA: O silêncio.

PERGUNTAR: "Que ruídos ouviram?"

- durante o deslocamento; de cada um;
- durante dos camaradas".

CONCLUIR: No silêncio da noite os ruídos ouvem-se melhor que de dia.

Exemplo: Ruído de passos.... de água corrente..... de vento..... das árvores.

2º IDEIA: A obscuridade. escuras

PERGUNTAR: Todas as noites são ~~iguais~~ escuras?

PROCURAR DIZER: AS noites são mais ou menos escuras consoante a luminosidade

PERGUNTAR: Que luzes notaram durante os exercicios?

PROCURAR QUE RESPONHAM: MELHORE, Durante a noite uma luz é um ponto de referencia. Exemplo: lâmpada electrica, uma vela, um cigarro.

3º IDEIA: As formas e as silhustas.

PERGUNTAR: Como reconheceram uma árvore, uma casa, uma pessoa.....pela sua silhueta ou pela sua cor?

CONCLUIR: Durante a noite distingue-se mal. A cor quase que não tem importancia.

Reconhece-se um objecto pela sua silhueta.

#### B) IMPORTANCIA DO RUÍDO NO SILENCIO DA NOITE:

Demonstração feita pelos monitores a 15 metros da classe.

##### 1º RUÍDO DAS BOTAS.

Demonstração: Um monitor desloca-se fazendo barulho com as botas.

PROCURAR DIZER: Durante a noite é necessario calçar quédés ou botas com solas de borracha, levantar os pés para não fazer barulho e não fazer rolar as pedras e calcar o capim.

##### 2º Barulho DE VOZES

Demonstração: 2 monitores escondidos tosse e escarram.

PROCURAR DIZER: Durante a noite não tossir nem escarrar.

##### 3º RUIDOS METÁLICOS

Demonstração: 1 monitor escondido fazendo ruidos metálicos ( bidons, pratos de aluminio.....

DIZER: É necessario arrumar correctamente o equipamento.

CONCLUIR: Para não se fazer reparar durante a noite deve-se evitar fazer ruidos.

#### C) IMPORTANCIA DA LUZ NA OBSCURIDADE DA NOITE.

##### 1º A LUA

Demonstração: Um monitor desloca-se numa zona iluminada ( com luar )

DIZER: Um homem é tanto mais visivel se ele se deslocar na luz: luar, luz dos projectores.

##### 2º CIGARRO

Demonstração:



2º CIGARETO

Demonstração: Um monitor que fuma um cigarro desloca-se a 200 metros aproximando-se da classe  
FAZER com que a classe repare nesta chama.

DIZER: De noite a chama dum cigarro é visível a mais de 200 metros. É fácil visar essa chama.

CONCLUIR: Para deslocar-se durante a noite é necessário: 1º deslocar-se na escuridão; 2º evitar fazer lume ( cigarro, isqueiro, lâmpada....)

D) IMPORTANCIA DA SILHUETA E DAS FORMAS.

Demonstração: Um monitor monitor desloca-se numa crista descoberta destacando-se do céu.

A classe encontra-se deitada.

DIZER: Um homem é mais visível quando a sua silhueta se destaca do céu

CONCLUIR: Para que um combatente não seja visto durante a noite, deve-se evitar andar sobre as cristas ou num fundo claro.

II) RESUMPTULÇÃO ( por semi-secção ) 5 n.

11º P.: O que mais vos impressiona de noite?

R.: O silencio.

12º P.: IMPORTANCIA DO RUIDO: Como evitar de se fazer reparar?

R.: Calçar sapatos de solas de borracha, levantar bem os pés para não fazer rolar as pedras, Andar sobre o capim.  
Não tossir nem escarrar.

Prender correctamente o equipamento, ) bidon, gamelas )

13º P.: IMPORTANCIA DA LUZ: Como evitar de ser visto?

R.: 1º Procurar as zonas escuras.

2º Não acender lume de cigarros ou lâmpadas.

14º P.: IMPORTANCIA DA SILHUETA: Como evitar de ser notado?

R.: Não se deslocar numa crista ou num fundo claro.

SECÇÃO I -- COMBATE :/:

DESIGNAÇÃO DOS OBJECTIVOS

- Fim da lição : Poder situar um objectivo característico.
- Programa: I. Revisão ( por equipa ) 5 m.  
II. Explicação ( por semi-secção ) 25 m.  
A) Importancia da lição.  
B) Processos da designação dum objectivo  
III. Aplicação ( por/equipa) 25 m.  
IV. Recapitulação ( por equipa ) 5 m:
- Meios : For secção:  
Metralhadoras com tripé.
- Local de instrução: Terreno com campo descoberto apresentando alguns pontos importantes.

ATENÇÃO! Pelo facto da importancia da designação dos objectivos é necessário que se decore a fórmula de designação dos objectivos. Por isso durante a lição, os erros cometidos serão imediatamente corrigidos.

I. REVISÃO (5m)

Fazer as perguntas de 7 a 10.

II. EXPLICAÇÃO (por semi-secção, 25 m )

A) IMPORTANCIA DA LIÇÃO.

FAZER COMPREENDER a necessidade e a dificuldade da designação dos objectivos.

Para isso, COLOCAR um monitor de frente e MANDAR VOLTAR a classe.

Este monitor fará o papel de um recruta inexperiente.

FAZER APARECER durante alguns segundos um outro monitor deslocando-se a 200 metros da classe.

FAZER VOLTAR de novo a classe de maneira a que veja o terreno.

PERGUNTAR ao monitor o que notou tentando imitar os erros dum soldado inexperiente.

CRITICAR A IMPRECISÃO e a lentidão da designação.

EXPLICAR que nestas condições não era possível abrir fogo imediatamente.

CONCLUIR: O combatente deve saber ~~manter~~ situar claramente sobre o terreno o que notou para o assinalar aos seus camaradas e aos seus chefes. Idez aprender agora o método a empregar.

Éis a fórmula de designação dum objectivo.

A MINHA FRENTE  
NESTA DIRECÇÃO  
A TAL DISTANCIA  
TAL OBJECTO  
DE TAL FORMA, DE TAL COR  
VISTO ( respecta daquelle a que se dirigiu )  
A TANTOS DEITOS ( à direita, à esquerda, em cima, em baixo ).  
TAL OBJECTO.  
DAR um exemplo no terreno.

Vamos agora estudar em detalhe esta fórmula.

B) -COMO DESIGNAR UM OBJECTIVO.

Para designar um objectivo. há quatro coisas a fazer:

Escolher um ponto de referencia

Designar o ponto de referencia

Situar o objectivo

Descrever o objectivo.

1º ESCOLHER UM PONTO DE REFERENCIA

a) Visível.

Fazer por o encontrar. Exemplo: Pode-se tomar como referencia uma moita ao lado de outras semelhantes?

Exemplo de onto de referencia visível : um campanário.

Dar exemplos de pontos de referencia tomados sobre o terreno.

b) Fixo.

Fazer por o encontrar. Exemplo: Pode-se tomar como ponto de referencia um carro em andamento?

Dar sobre o terreno um exemplo de ponto de referencia objectos fixos: árvores, casas.....

c) Próximo do objectivo.

Fazer por o encontrar. Exemplo : Pode-se tomar como ponto de referencia um ponto afastado? Não porque seria preciso pontos de referencia intermédios.

2º DESIGNAR O PONTO DE REFERENCIA

a) Virar-se para o ponto de referencia : A MINHA FRENTE



- b) Indicar, num gesto, a direcção : NESTA DIRECÇÃO
- c) Indicar a distancia aproximada : A 800 METROS
- d) Chamar o ponto de referencia pelo seu nome: UN XEXEXY HANGAR
- e) Indicar as suas características : PRÉTO COM TECTO VERMELHO  
(forma, cor, dimensões)
- f) Ter a certeza que a pessoa a quem indicamos o ponto de referencia a identificou. Deve responder 'visto'.

Designar um outro reparo da mesma maneira.

Mandar designar reparos por 4 homens. Corrigir os erros.

Assegurar-se em particular que a designação é breve e precisa.

### 3º ) SITUAR UM OBJECTIVO EM RELAÇÃO A UM PONTO DE REFERENCIA.

Se o objectivo é tão visível como o ponto de referencia designa-lo directamente.

Duma maneira geral devemos designa-lo em relação a um ponto de referencia.

O processo mais utilizado é o processo da mão estendida.

MOstrar COMO se estende o braço, dedos estendidos e unidos, mão virada para nós.

EXPLICAR: Para o observador, o espaço situado entre o objectivo e o ponto de referencia é inteiramente coberto por 3 dedos.

DIZER: se o reparo é largo, uma casa por exemplo, escolhe-se o bordo direito ou o bordo esquerdo do reparo.

MANDAR SITUAR um objectivo por 4 homens segundo a fórmula enunciada.

Corrigir os erros em particular: Braço não completamente estendido, dedos não fechados, ou não completamente ~~fechados~~ estendidos.

### 4º) DESCRIVER O OBJECTIVO.

DIZER por exemplo: 3 homens, vestidos de negro e levando uma espingarda, indo da esquerda para a direita.

Mandar descrever um objectivo por quatro homens segundo a fórmula enunciada.

DIZER: Sabereis um dia como transmitir os resultados da observação.

P.: Diz-me as quatro formas de designar um objectivo?

R.: Escolher um ponto de referencia, ~~situar o objectivo~~, designar o ponto de referencia, situar o objectivo, descrever o objectivo.

P.: Quais as tres qualidades dum ponto de referencia?

R.: Visivel, fixo, próximo do objectivo.

DIZER: Existe ainda outros processos:

Mostrar com o braço, ou melhor, visar com uma arma.

### 5º CONCLUSÃO

Lembrar a fórmula dita.

A MINHA FRENTE

EM TAL DIRECÇÃO

A TAL DISTANCIA

TAL OBJECTIVO

DE TAL FORMA E DE TAL COR

VISTO ( resposta daquele a que nos dirigimos )

A TANTOS DEDOS ( a direita, a esquerda, em cima, em baixo ).

TAL OBJECTO

Dar no terreno um exemplo completo da designação

Mandar repetir textualmente por alguns homens.

### III. APLICAÇÃO (25 m)

#### A) FIM

Mandar designar por cada homem um objectivo.

#### B) MEIOS

Um cavalete de pontaria ou, na falta deste uma metralhadora com tripé.

#### C) TERRENO .

Os objectivos serão os pontos naturais do terreno.

#### D) PREPARAÇÃO

Colocar uma espingarda num cavalete de pontaria, virada para o terreno escolhido.

#### E) DESENVOLVIMENTO

1º Apontar a arma para um objectivo .

2º Mandar que o 1º homem olhe para o aparelho de pontaria

3º Mandar-lhe designar um objectivo

4º Corrigir os erros em particular:

a) Designação muito complicada, e fora do esquema dado  
( corrigir sem o deixar continuar )

b) Maus pontos de referencia: pouco visiveis, em movimento, longe de objectivo.

a) ponto

- c) Ponto de referencia mal designado: O homem não indica a direção ao gesto, não pensa dar a distancia, o nome do ponto de referencia, nem a descrever.
  - d) Objectivo mal designado ou mal situado porque o homem não estendeu completamente o braço e a mão nem uniu os dedos.
  - e) Objectivo não descrito ou mal descrito ( forma, cor ).
- 5º Mandar que os homens procurem por eles próprios e identifiquem os objectivos.

6º Desapontar a arma.

7º Mandar que um dos homens tornem a apontar a arma, sobre o objectivo.

8º Verificar se o homem não apontou sobre o objectivo designado

— rectificar a sua pontaria;

— mostrar-lhe o objectivo no aparelho de pontaria;

— Fazer que designe de novo.

RECOMENÇAR com cada homem o conjunto de exercicios mudando a cada vez de objectivo.

#### IV : RECAPITULAÇÃO 5m

15º P.: Diz-me as quatro operações para designar um objectivo.

R.: Escolher um ponto de referencia, designar a referencia, situar o objectivo, descrever o objectivo.

16º P.: Quais as tres qualidades dum ponto de referencia?

R.: Visível, fixo, próximo de objectivo.

17º P.: Designe-me em tal porção de terreno, um ponto de referencia.

18º P.: Designe-me um objectivo, por exemplo em relação a este ponto de referencia



SECÇÃO I - COMBATE

EMPREGO DA ARMA NO COMBATE - ESPINGARDA OU CARABINA GRANADAS ./.

FTM da lição: Aprender a usar a espingarda ou a carabina e as granadas no combate

- Programa:
- I. Revisão (por equipa ) 5m.
  - II. Explicação (por semi-secção) 15m.
    - A) Alcance das armas
    - B) Escolha das armas
    - C) Utilização da espingarda ( carabina )
  - III. Aplicação (por secção ) 35m.
  - IV. Recapitulação (por equipa ) 5m.

Meios: 10 bandeirolas  
1 pá

Local de instrução: Terreno variado

I. REVISÃO ( 5m)

Fazer as perguntas de 15 a 18.

II. EXPLICAÇÃO (por semi-secção ) 15 m:

A) ALCANCES DAS ARMAS.

Verificar por perguntas que o homem conhece as seguintes perguntas:

- Distancia média de lançamento duma granada.....30 metros
- Alcance dos estilhaços: {granada GF.....10 metros
- {granada DE.....100 metros
- Distancia prática de tiro espingarda.....200 metros

B) ESCOLHA DA ARMA

Dizer: se um objectivo se encontra a menos de 30 metros, o homem deve escolher entre a sua arma e as granadas.

Mostrar em qual dos casos é vantajoso o emprego da granada.

1º O inimigo está abrigado

Não se pode portanto fazer uso da espingarda .Uma granada poderá ferir-lo ou desaloja-lo do seu abrigo.

2º Surpreender um grupo de homens.

Uma granada pode atingir vários

em todo o caso, provocará no grupo uma desordem a que podemos explorar atirando eficazmente com a espingarda. A explosão tem um grande efeito moral.

DIZER: Nos outros casos é melhor tirar com a espingarda

### C) UTILIZAÇÃO DA ESPINGARDA ( CARABINA )

para além dos 30 metros torna-se necessário o uso da espingarda /.

1ª disciplina de fogo.

Mostrar que fora dos casos de perigo imediato, é preciso a ordem do chefe para abrir fogo.

Explicar o que se chama a disciplina de fogo

- a) Permite esconder ao inimigo o lugar das tropas assim como o seu número e importância.
- b) Permite ao chefe melhor comando.
- c) Economiza as munições ( explicar esta noção ).
- d) Permite demoralizar o adversário, por uma abertura brutal do fogo, ao alcance conveniente.

2ª Escolha do objectivo.

Saber sobre quem atirar:

- sobre pessoal não abrigado, parado ou em movimento;
- sobre o chefe do tanque fora da sua torre
- sobre os paraquedistas.

DIZER: Se há vários inimigos, não se deve atirar "à toa" mas visar um só homem.

3º PONTO AV VISAR - MOMENTO DA ABERTURA DE FOGO.

DIZER: PARA FAZER 200m, A BALA PERCORRE LEVA UM QUARTO DE SEGUNDO,

UM HOMEM A CORRER ~~XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX~~ PERCORRE NESSE TEMPO 1,25 metros.

Perguntar onde visar para atingir um inimigo a 200 metros.

É preciso visar a 1,25 metros à sua frente.

DIZER: Na prática visa-se diante do inimigo que corre e tira-se a folga. Abre-se fogo quando o inimigo estiver a 3 larguras do ponto visado.

Mostrar o processo, um monitor representando o inimigo

Mandar executar por 3 homens

Exemplos:

- Chegada ao chão dum paraquedista
- Passagem difícil
- Lugar donde o inimigo vai partir para um novo salto.

Mostrar como vigiar o inimigo depois dum lance, um monitor representando o inimigo.

Para a carabina, os números são: 100 metros; um sexto de segundo, 0,30 metro.

4ª Utilização das diversas formas de tiro.

ENCONTRAR: Para atirar para-se sempre; Por vezes não se para senão que em segundos, o tempo necessário para abrir fogo.

a) TIRO INSTANTÂNEO.

~~Mandar sempre a posição de tiro.~~

Mandar tomar a posição de tiro, a um homem.

DIZER: Emprega-se o tiro instantâneo quando se surpreendido a pequena distância ( 20 metros ). O atirador não tendo tempo nem de visar, nem de levar a sua arma ao ombro, leva-a a ance para poder atirar primeiro.

b) TIRO ~~GENÉRAL~~ RÁPIDO.

Mandar que um homem tome a posição de tiro.

DIZER: Emprega-se o tiro rápido contra um inimigo a menos de 50 metros. O atirador leva a arma ao ombro e atira sem visar.

c) TIRO POUSADO.

Mandar que um homem tome a posição de tiro.

Emprega-se o tiro pousado para as distâncias superiores a 50 metros, e mesmo para distâncias mais curtas desde que se esteja deitado atrás dum abrigo.

### III. APLICAÇÃO ( 35 m. )

Fazer a inspeção das armas.

A § FIM.

Habituar o homem armado de espingarda a ter reflexos rápidos e seguros.

B) MEIOS.

10 bandeiras

1 pé

2 pacotes de ~~4~~ areia por homem (para substituir as granadas inertes devido ao peso ).

C) ORGANIZAÇÃO.

1º Local de partida ( donde não se possa ver o percurso ).

A secção é colocada no local da partida com o adjunto. Este verifica por perguntas que as questões foram compreendidas.



Cada Homem seguido dum monitor que o critica, efectua o percurso.  
Uma partida todos os minutos.

3º LOCAL DE CHEGADA.

O Homem comunica ao chefe de secção os erros cometidos

O monitor volta a base de partida.

A cada chegada o chefe de secção extrai ensinamentos.

D) PREPARAÇÃO.

Balizar o percurso com uma dezena de bandeirolas. Comprimento do percurso : 300 metros.

PREPARAR no percurso os 5 incidentes abaixo descritos. Realiza-los à margem do percurso e não sobre ele mesmo.

O plastrão é composto dum homem da classe a instruir.

Colecar o plastrão, dar a cada homem as directivas necessárias.

Mudar os homens do plastrão depois de passada metade da classe.

E) DESENVOLVIMENTO.

DIZER: Vão encontrar o inimigo no percurso. Façam uso das vossas armas, espingarda ( carabina ) e granadas.

Acontecimentos	Conduta a ter pelo homem
Nº 1 Um inimigo levanta-se a 50 metros em terreno descoberto	: Tiro rápido
Nº 2 Um grupo de 3 inimigos repousa a 20 metros	: Atirar uma granada ( neste caso : um monta de arcaia)
Nº 3 Um inimigo levanta-se a 20 metros em terreno descoberto	: Tiro rápido
Nº 4 Um inimigo abrigado a 20 metros manda um tiro para o ar	: Atirar uma granada e depois com a arma.
Nº 5 Um inimigo marcha a 100 metros	: Atirar pousado.

IV. RECAPITULAÇÃO (5 m.)

- 19º P.: Qual é a distancia do tiro pratico de espingarda ( carabina )?  
R.: 200 metros ( 100 metros ).
- 20º P.: Um inimigo coloca-se por detrás dum talude a menos de 30 metros. Que se deve fazer?  
R.: Lançar uma granada.
- 21º P.: Pode-se atirar sem ordem?  
R.: Não, salvo em perigo imediato.
- 22º P.: Em que parte do corpo se visa o inimigo?  
R.: Ao meio do corpo.
- 23º P.: Quando se emprega o tiro instantâneo?  
R.: Quando se é surpreendido a pequena distancia. ( 20 metros ).
- 24º P.: Quando se emprega o tiro rápido?  
R.: Quando o inimigo está a menos de 50 metros.
- .....



SECÇÃO I: COMBATE

CAMUFLAR-SE

**Atenção:** Exercício a efectuar de preferencia em dia de muito sol.  
**Fim da lição:** Ensinar o homem a desmascarar-se na presença do inimigo.  
**Programa:** I. Revisão ( por equipa 5 m. )

- II. Explicação: Necessidade da camuflagem ( por secção 10 m )  
III. Demonstração: Os elementos que fazem reparar um combatente ( por secção 35 m )
- A) O fundo
  - B) A cor
  - C) O brilho
  - D) O movimento
  - E) A forma
- IV. Aplicação ( por equipa 1 h. )  
V. Recapitulação ( por equipa 10 m )

**Meios:**

**Pessoal:** Os 4 demonstradores necessários ao paragrafo III serão tomados entre os monitores.

**Material:** 1 camisa clara ( ou pull-over claro ).  
1 espelho  
1 apito ( para transmitir as ordens aos monitores-demonstradores ).

Por equipa:  
1 facho a arder.

**Equipamento:** Com capacete, rede de camuflagem

**Local de instrução:**

Terreno apresentando fundos variados: cristas, rochedos, moitas, uma casa (se possível ).

I REVISÃO, ( 5 m. )

Por as perguntas de 19 a 24



II. EXPLICAÇÃO . NECESSIDADE DA CAMUFLAGEM - 10 minutos

Colocar em posição:

- Os 2 monitores para a demonstração de paragrafo III A ( o fundo

- Os monitores para a demonstração de paragrafo III B ( A COR )

Fazer aparecer a necessidade da camuflagem do combatente, para por perguntas de género:

P.: Podem visar um alvo que não se vê?

R.: Se o inimigo ~~é~~ não vos viu poderá ele fazer um tiro ajustado sobre vós?

Assinalar a potencia e a precisão das armas automaticas actuais (P.M. tiro pratico numa cadencia de 200 tiros por minuto ).

Apresentar que o inimigo é vigiado não sómente pelo inimigo em terra mas também pelo inimigo em aviões.

Daquí deduzir:

Homem reparado - Homens mortos

Homem reparado - Camaradas mortos

Homem reparado - Grupo reparado, missão faltada.

Concluir que para evitar que seja visto e que os camaradas sejam mortos, o combatente deve saber como se camuflar. É a sua melhor defesa.

III. DEMONSTRAÇÃO: OS ELEMENTOS QUE FAZEM REFERENCIAR UM COMBATENTE

( 35 m. )

Em cinco elementos que fazem referenciar um combatente pelo inimigo:

A ) O FUNDO

Mostrar um monitor a cerca de 200 metros:

-Um num fundo ~~claro~~ claro, na qual se destaca

( como duma crista, muro branco ... )

- o outro num fundo com sombra ou neutro ( porta aberta, encosta... )

Salientar que o monitor cuja silhueta se destaca no fundo é mais facilmente reparado; devemos portanto evitar os fundos claros.

Dar a regra:

EVITAR OS FUNDOS CLAROS

Mandar repetir pelos homens.

Salientar que o monitor colocado no fundo escuro é menos visível, mas ainda vi-

sível ainda porque não se confunde com a paisagem.

Citar os elementos que sobressaem : forma do capacete, cor da cara, movimento...  
Explicar para se confundir com a paisagem, o combatente camufla-se. Não aprender  
como um combatente se camufla, mas a camuflagem não tem valor se não // estiver  
adaptado ao fundo, portanto à paisagem.

Dizer que dois monitores se coloquem nos respectivos lugares para a demonstração  
do parágrafo C ( a luz ).

**B ) A COR.**

Mostrar dois monitores a 50 metros :

-Um vestido duma cor clara ou dum pull-over de cor clara  
mangas dobradas.

- O outro camuflado: rede de camuflagem guarnecida de vege-  
tação adaptada a paisagem, cara e mãos barradas de traços escuros com a ajuda duma  
rêlha queimada.

Dizer que o primeiro é visto facilmente porque as cores do seu vestuário, da sua  
cara... se põem as cores da paisagem.

Assinalar: a camuflagem das cores não tem valor se não estão adaptadas ao fundo  
portanto a paisagem:

-se o combatente está num campo cultivado, deve recobrir a cara  
com barro.

-se o combatente está num fundo de neve ( a neve é branca ) ele  
recobre o capacete com neve.

Citar o exemplo do camaleão que se adapta a sua cor ao meio.

Dizer que as tropas da montanha levam equipamento para as operações na neve ( isto  
nos países em que há neve ).

Dar a regra:

ADAPTAR AS CORES DA CARA, DAS MÃOS, DO VESTUÁRIO AS CORES DA PAISAGEM.

**GEM.**

Mandar repetir as duas regras pelos homens.

Mandar um monitor repetir a demonstração do parágrafo B, ( o movimento ).

**C ) A LUZ**

Mostrar dois monitores a cerca de 150 metros :

- um na sombra;

- outro ao Sol.

Remarcar a diferença de visibilidade.

Procurar os objectos cujo brilho pode atrair o inimigo: relógio, óculos, espelhos ...

Dar a regra:

EVITAR O SOL - CAMUFLAR OS OBJECTOS BRILHANTES

Mandar as tres primeiras regras pela classe.

Mandar dois monitores fazer a demonstração do parágrafo E.

D ) O MOVIMENTO

Mandar que um monitor se desloque atrás dum monte de capim, de modo a não ser visto pelo inimigo ( neste caso a classe ).

Fazer por constatar que este movimento chama a atenção.

Dar a regra:

NADA DE MOVIMENTOS BRUSCOS NA PRESENÇA DO INIMIGO .

Mandar que alguns homens repitam as quatro primeiras regras.

E ) A FORMA

Mandar observar um monte de capim situado a cerca de 50 metros. da classe e atrás da qual estão escondidos dois monitores:

- um camuflado;
- outro com capacete, face e espingarda camufladas.

Ordenar que os dois monitores observem por cima do capim e visem com as suas armas a classe que os observa.

Fazer encontrar os detalhes que saltam à vista: capacetes, cara, espingardas/.

Mostrar como o monitor camuflado conseguiu esconder as suas formas.

Dar a regra:

ESCONDER AS FORMAS DO CAPACETE, DA CARA , DA ARMA.

Mandar repetir as 5 regras por alguns homens.

IV. APLICAÇÃO ( 1 h. )

FIM.

Ensinar a cada homem:

Exercício nº1: preparar os detalhes da sua camuflagem.

Exercício nº2: camuflar-se num dado terreno.

Exercício nº1: Preparação da camuflagem.

1º Meios.

Rolha queimada

Fio ( se os homens não têm rede de camuflagem ).



## 2º DESENVOLVIMENTO

### Mostrar:

-A maneira de camuflar a cura com uma rolha queimada ( ver croquis)  
as mãos, a arma;

-A maneira de guarnecer a rede de camuflagem com folhas ou capim

-A maneira de apagar a forma da espingarda com barro.

Por os homens dois a dois e dar-lhes 10 minutos para executar a camuflagem.

Mandar criticar.

Corrigir os erros:

-Cara uniformemente negra;

-linhas da cara e das mãos sublinhadas em vez de estarem quebradas

-Folhagem não adaptada ao meio que rodeia o local

Exercício nº2: Camuflar-se num terreno dado.

### 1º Terreno.

Espaço de terreno de 100 metros de comprimento, comportando seis lugares diferentes para se colocar em posição.

### 2º Desenvolvimento.

Dividir a equipa em dois grupos de 3 homens.

Indicar 3 lugares próximos em que os tres homens devem instalar-se e camuflar-se para atirar sobre um inimigo situado a cerca de 100 metros.

Dar-lhes 5 minutos para se camuflarem.

Fazer dirigir os outros 3 homens para o sitio onde se supõe estarem os inimigos

Mandar avançar os 3 homens em direção aos homens colocados

Mandar apontar os erros à medida que os homens colocados forem descobertos.

Fundo: Descobre-se a silhueta num fundo claro.

Luz: O soldado não se colocou à sombra; nota-se os objectos brilhantes

Cor: Traços brancos nas mãos e na cara não adaptados a paisagem.

Forma: Reconhece-se o capacete ou a espingarda

Movimento: O soldado mexe-se.

Logo que os homens que avançam chegam ao pé do local indicado, mandar que os homens colocados repitam o exercício

Fazer a critica.

V. RECAPITULAÇÃO (10m)

25ªP.:

Quais são as 5 regras a observar para não ser reparado pelo inimigo?

R.:

- 1ª Evitar os fundos claros.
  - 2ª Adaptar as cores da cara, das mãos, do vestuário as cores da ~~pa~~ sagem.
  - 3ª Evitar o Sol, camuflar os objectos brilhantes.
  - 4ª Apagar as fôrmas do capacete, da cara, da arma.
  - 5ª Não fazer movimentos bruscos na proximidade do inimigo.
- 



COMO PROCEDER DE NOITE PARA SER SILENCIOSO ./.

ATENÇÃO! O estudo faz-se durante o dia mas a sua aplicação é feita de noite.  
Fim da lição : APRENDER OS PROCESSOS A EMPREGAR DE NOITE PARA SE SER SILENCIOSO.

- Programa :
- I. Revisão.
  - II. Processos a empregar
    - A) Voz, tosse, espirros
    - B) Equipamento.
    - C) Movimento.
  - III. ~~Revisão~~ Recspitulação
  - IV. Aplicações:
    - A) Atravessar o terreno
    - B) Passagem de obstáculos.

Meios : 1 espingarda para o monitor.

Local de instrução:

Terreno ~~com ruídos e sem luz~~ sem ruídos e sem luz:

- Uma zona de capim alto;
- Uma zona de capim ~~seco~~ seco ou caminho empedrado;
- Um muro com cerca de 1,50 metros de altura;
- Um buraco ou um fosso de 1,50 metros de profundidade.

Equipamento: Com ferramentas e sacco com:gamala, bidon...

I. REVISÃO ( 5 m )

Fazer as perguntas de II a IV.

II. PROCESSOS PARA SE SER SILENCIOSO ( 45 m )

Conduzir a equipa para um lugar em que o terreno seja rochoso.

P.: Como se nota a presença dum homem de noite?

R.: Pelo ruído, luz, silhueta.

P.: Dê exemplos de ruídos que podem reparar um homem de noite.

R.: Voz, tosse, espirro, ruído de equipamento, ruído de passos

DIZER: O fim desta lição é ensinar-vos ~~os~~ os processos a ~~empregar~~ a empregar para se evitar o ruído.

A) VOZ, TOSSE, ESPIRRO

1º EXPLICAR como proceder para se falar sem barulho:

Breviar ~~no~~ no máximo os pulmões, para se evitar o ossobio.



Assinalar o assobio quando não se esvazia os pulmões.  
DIZER aos homens para transmitir um recado desta forma.

2º MOSTRAR como se pode evitar de tossir por uma ligeira pressão na maçã de Adão.

3º MOSTRAR e explicar como se pode impedir o espirro:

- Tapar a boca com o indicador na base do nariz;
- Com o indicador apoiar na base do nariz e empurrar para cima.

B) EQUIPAMENTO - FARDAS.

1º EQUIPAMENTOS.

Mandar que dois homens com espingarda na mão e com os suspensórios desaper-  
tados saltem no lugar.

CONSTATAR o ruído.

INDICAR os processos para que isso seja evitado:

- Apertar a bandeira da espingarda para evitar o ruído.
- Se possível, evitar andar com objectos que fazem barulho como ga-  
meiras, ferramentas, capacetes; ou então envolve-los ~~em~~ em panos ou  
fixa-los sólidamente para evitar contactos.

FAZER uma aplicação :

- a ferramenta no cinto, às costas;
- talheres envolvidos no interior da gabela.

2º Fardas.

FAZER NOTAR o ruído produzido pelo esfregar das calças na perna.  
ASSINALAR a necessidade de apertar os plainitos contra a perna, para  
evitar os ruídos; usar elásticos para manter as calças contra as pernas.

CONTROLE.

- P.: Como impedir a tosse?
- P.: Mostrar como impedir o espirro?

C) O MOVIMENTO

Mandar tirar o capacete e os objectos ruidosos.

DIZER: Perto do inimigo, para evitar o ruído, durante o deslocamento, de-  
vemos ~~proceder~~ proceder:

1º A MARCHA

DIZER: Para marchar de noite em silêncio, devemos sobretudo evitar  
dar pontapés contra os obstáculos ou de esfregar as pernas contra  
as ervas ( capim ).

MOSTRAR de perfil, e explicar como marchar.

- concentrar o peso do corpo na perna de trás;
  - levantar o joelho deixando a perna pendente, para evitar ervas, ramos, FIOS DE ARMADILHAS;
  - COM A PONTA DO PÉ procurar um lugar sem pedras, ramos ou folhas mortas;
  - Assentar o peso do corpo sobre esta perna, pousada inteiramente.
- COLOCAR os homens em linha, com a espingarda nas duas mãos.
- MANDAR EXECUTAR 10 metros de marcha silenciosa
- CORRIGIR os erros:

- Peso do corpo sobre a perna da frente;
- Perna estendida;
- Pousar no chão o tacão ou a planta.

A MARCHA DE GATAS.

DIZER: Para evitar ~~o~~ fazer barulho com os joelhos, é preciso procurar com a mão um lugar sem obstáculos que façam barulho, em certos casos é preciso varrer este lugar.

MOSTRAR E EXPLICAR:

- O peso do corpo repousa sobre os joelhos e as mãos, a espingarda é pousada em terra, ~~o~~ manipulo de arma para cima;
- com a mão esquerda procurar um lugar sem objectos barulhentos (ramos secos, pedras) varrer este local.
- Deixando a mão esquerda neste sitio trazer o joelho esquerdo até este sitio;
- Agir da mesma forma com a mão direita para trazer a arma e o joelho direito.

MANDAR EXECUTAR 5 METROS DE DESLOCAMENTO, CORRIGIR.

3ª PAASAGEM DA POSIÇÃO DE PÉ A POSIÇÃO DEITADO.

MOSTRAR.

EXPLICAR: Para se colocar em posição deitado:

- Colocar a coronha da espingarda debaixo da axilla;
- Manter a espingarda horizontalmente com a mão direita colocada por detrás da anel granadeiro;
- Colocar-se lentamente sobre o joelho direito, amortecendo a queda ~~o~~ com a ajuda da mão esquerda apoiada no chão e mantendo a arma bem horizontal.
- ALONGAR LENTAMENTE a perna direita apoiando-se sobre o lado es-

guardo do corpo.

- Ter a posição de atirador deitado;

MANDAR EXECUTAR 3 vezes. CORRIGIR.

### III. RECAPITULAÇÃO (( m ) ./.

26ºP.: Como se impede o espirro?

27ºP.: Como se impede a tosse?

28ºP.: Como se marcha sem ruído?

29ºP.: Como andar de gatas sem ruído?

30ºP.: Como passar da posição de p<sup>3</sup> a posição de deitado sem fazer ruído?

### IV. APLICAÇÃO ( 35 m )

#### A) ATRAVESSIA DO TERRENO.

POR a equipa alinhada, com intervalo de 5 metros entre cada homem.

MANDAR MARCHAR a quatro patas ( de gatas ) depois de p<sup>3</sup>, mandar tomar em seguida a posição deitado:

1º Num terreno apresentando capim alto.

2º Num terreno apresentando cascalhos, pedras ou ramos secos.

RECOMENDAR que deslocamento dos homens se faz sem barulho.

#### B) PASSAGEM DE OBSTÁCULOS:

1º OBSTÁCULO EM ALTURA.

COLOCAR a equipa diante do muro.

P.: O que é que nos faz referenciar quando atravessamos um muro?

R.: O ruído, a silhueta.

P.: O que é necessário para evitar o ruído quando atravessamos um muro?

R.: Subir e descer muito lentamente. POR vezes pedir a ajuda dum camarada.

P.: O que é necessário para evitar mostrar a silhueta quando atravessamos um muro?

R.: Colar a cabeça e depois o corpo ao cimo do ~~obstaculo~~ obstaculo, antes ~~de descer~~ de descer.

FAZER ATRAVESSAR O MURO ; COM ARMA EM BANDOILETA; HOMEM POR HOMEM, e verificar a descida do lado oposto.

CORRIGIR Fazendo repetir os homens que fizeram barulho

2º OBSTÁCULO EM PROFUNDIDADE.

COLOCAR a classe diante do fosso.

DIZER que não se deve saltar.

MANDAR descer no fosso

MANDAR recomeçar em caso de ruído.



ORIENTAR-SE

- ATENÇÃO:** Esta sessão deve ter lugar num campo e num dia de Sol.
- Fim da lição :** APRENDER COMO SE ORIENTAR.
- Programa:**
- I. Revisão ( por equipa 5 m ).
  - II. Demonstração ( por semi-secção 50 m. )
    - A) Os quatro pontos cardeais.
    - B) As direcções intermediárias.
    - C) Os processos de orientação:
      - O Sol;
      - A Bussola
    - D) Seguir numa direcção dada.
  - III. Aplicação: Seguir uma direcção dada ( por semi secção e depois por equipa ) 1 h.
  - IV. Recapitulação ( por equipa 5 m ).

**Meios:**

Bússola por equipa;  
siz.

**Local de instruções:**

Por equipa.  
Terreno variado descoberto e acidentado ( tavegas, árvores ) com pontos de referencia ( árvores caracteristicas, casas, postes telegráficos, igrejas ... ).

---

**I. REVISÃO (5m)**

**FAZER** a pergunta nº25.

**II. DEMONSTRAÇÃO** ( por semi-secção , 50 minutos )

**GENERALIDADES.**

**EXPLICAR:** Para cumprir a sua missão, o combatente deve saber orientar-se para se deslocar.

Para não se perder ele deve saber orientar-se.

**ORIENTAR-se** é procurar no terreno os quatro pontos cardeais.

**MANDAR REPETIR:**

**A ) OS QUATRO PONTOS CARDEAIS.**

**DIZER:** Os quatro pontos cardeais são : O NORTE , O SUL , O ESTE , O OESTE.

**MOSTRAR:** Um observador colocado virado para o Norte terá o SUL atrás de si o ESTE a direita, e O OESTE a sua esquerda.

**MANDAR ENCONTRAR** por 1 homem colocado numa dada direcção uma segunda direcção.

Exemplo: Está em frente do OESTE; onde está o SUL... O ESTE... O NORTE...?

B) AS DIRECÇÕES INTERMEDIARIAS.

Figurar no chão uma rosa dos ventos com 8 capacetes apontando a giz as letras N., N.-E., E., S.-E.,.....

EXPLICAR: As direcções intermediarias são o NORDESTE, o SUDESTE, o SUDOESTE, o NOROESTE.

MUDAR o lugar dos capacetes que representam as direcções intermediarias.

Fazer descobrir os erros.

CORRIGI-LOS.

C) PROCESSOS DE ORIENTAÇÃO.

1º O SOL.

MOSTRAR.

às 6 ( seis ) horas o SOL levanta-se a ESTE;

às 12 (doze) horas o SOL encontra-se no SUL

às 18 (dezoito) horas o SOL esconde-se a OESTE

PERGUNTAR para mostrar a direcção NORTE.

MANDAR DESCOBRIR ~~///~~ pelo processo dos capacetes já utilizado, ~~ap/~~ posição do SOL às 9 h e 15 h.

-às nove o SOL encontra-se no SUDESTE

-às quinze encontra-se no SUDOESTE

MANDAR repetir fazendo perguntas.

2º A BUSSOLA.

EXPLICAR: A bússola é uma agulha magnetizada que indica sempre o NORTE

MOSTRAR uma bússola.

INSISTER: é a ponta azul da agulha que indica o NORTE.

FAZER VERIFICAR por cada homem a direcção NORTE que já foi reparada pelo processo do SOL.

D) SEGUIR NUMA DIRECÇÃO DADA.

EXPLICAR: Para seguir uma direcção dada, é preciso procurar nesta direcção:  
1º Sempre um ponto de referencia afastado, por exemplo: o objectivo a atingir.  
2º Eventualmente, segundo o terreno: um ou vários pontos de referencia intermediários no caso de primeiro ponto não ser visível durante a progressão devido aos accidentes do terreno. Por exemplo um terreno com árvores e talvegues.

EXPLICAR: Um ponto de referencia deve ser :

1º Visível ( procurar um ponto elevado. Exemplo: uma casa ).

2º Fixo.

3º O mais afastado possível.

MANDAR REPETIR:

MOstrar:

1º Caso : Num terreno descoberto, uma direção na qual um só ponto de referência é suficiente para se orientar.

2º Caso : Num terreno acidentado, uma direção na qual é necessário um ou dois pontos de referência.

ESCOLHER UM OU VÁRIOS pontos de referência numa dada direção (1º ou 2º casos ).  
CORRIGIR os erros.

### III. EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO

(1º por semi-ocção)

(2º por equipa)

1 hora

A) FIM.

MANDAR que cada homem siga uma direção correspondente a um dos quatro pontos cardeais.

B) MEIOS

1 bússola

C) TERRENO.

Terreno variado, quer descoberto, quer acidentado ( talvegues, árvores...)

D) ORGANIZAÇÃO.

PRIMEIRA PARTE: Por semi-ocção.

O instrutor dirige o exercício de aplicação do primeiro homem a título de exemplo.

SEGUNDA PARTE: Por equipa.

O monitor segue a instrução.

E) DESENVOLVIMENTO:

1º EXPLICAR o fim e o desenvolvimento da lição exercício.

2º MANDAR EXECUTAR sucessivamente por cada homem o exercício seguinte:

a) Colocar-se a 400 metros, direção Norte, Sul, Este, ou Oeste utilizando o processo do Sol.

b) A classe e o monitor deslocam-se na direção indicada e criticam:

- crítica ao processo de orientação ( verificação com a bússola );

- crítica da direção; pontos de referência muito próximos, em movimento, pouco visíveis podendo ser confundidos.

### IV. RECAPITULAÇÃO ( por equipa, 5 m)

31P.: Quis são os quatro pontos cardeais?



R.: Os quatro pontos cardinais são ~~N, S, E, O~~ o Norte, o Sul, o Este e Oeste.

32 P.: Quais são as direções intermediárias?

R.: As direções intermediárias são: Nordeste, Sudeste, Sudoeste e Noroeste.

33 P.: Qual é a posição do Sol as 6 h, as 12 h, as 18 h ?

R.: As seis horas o Sol levanta-se a  $E_{Nte}$

As 12 encontra-se ao Sul

As 18 esconde-se no Oeste.

34 P.: Qual é a posição do Sol as 9h, as 15h?

R.: As 9 h o Sol encontra-se no Sudeste.

As 15 encontra-se no Sudoeste.

35 P.: Que direção indica sempre a agulha magnética da bússola?

R.: Indica sempre o Norte.

36 P.: Quais as qualidades dum ponto de referencia?

R.: Um ponto de referencia deve ser:

-Muito visível;

-Fixo;

-O mais afastado possível.

---

ORIENTAR-SE DE NOITE

**ATENÇÃO!** Este exercício deve ser feito de noite, numa noite com luar.

**Fim da lição:** APRENDER A ORIENTAR-SE DE NOITE.

**Programa:** I. Revisão por equipa 5 m.

II. Demonstração  
(por semi secção 30 m)

A) Os processos de orientação nocturna:

- 1ª bússola;
- 2ª as estrelas;

B) Seguir numa direcção dada.

III. Aplicações: Seguir uma direcção dada ( por equipa 1h20m.)

IV. Recapitulação  
( por equipa 5m )

**Meios:** Por semi secções:

Um quadrado de cartão forte de 6,5 X 6,5 na qual encontra representado a ~~ESTRELA~~ URSA MAIOR e a ESTRELA POLAR  
1 lâmpada eléctrica para iluminar o quadro.  
Por equipa: uma bússola

**Local de instrução:** Por equipas:  
Terreno variado com numerosos pontos de referencia próximos ( árvores, postas.....)

**Horário:** O exercício deve começar ao cair da noite.

I. REVISÃO ( 5 m)

FAZER as perguntas de 26 a 30.

II. DEMONSTRAÇÃO ( por ~~equipa~~ semi-secção, 30 m )

A) PROCESSOS DE ORIENTAÇÃO NOCTURNA.

**EXPLICAR:**

O combatente desloca-se muitas vezes de noite.  
Não é mais difícil a orientação nocturna que a diurna.

**MAPEAR REPETIR** fazendo perguntas.

**1ª A BUSSOLA.**

ASSINALAR a cada homem que a ponta da agulha magnética é luminosa.

**2ª AS ESTRELAS.**

EXPLICAR: A estrela polar indica a direcção Norte.

MOstrar a Urso Maior e a Estrela Polar no quadro luminoso.

ASSINALAR: A Urso Maior representa uma carreta.

INSISTIR: Encontra-se a Estrela Polar prolongando cinco vezes a distancia que separa as duas estrelas opostas à cauda.

**B) SEGUIR NUMA DADA DIRECÇÃO.**

EXPLICAR: O processo nocturno é o mesmo que de dia.

ASSINALAR: Todos os pontos de referencia devam ser visiveis portanto próximos.

TOMAR uma ou várias pontos de referencia numa dada direcção.

CORRIGIR os erros.

**III. EXERCÍCIO DE APLICAÇÃO ( 1 h 20 )**

**A) FIM DO EXERCÍCIO.**

MANTAR que cada homem siga uma direcção correspondente a um dos 4 pontos cardiais.

**B) MEIOS.**

1 bússola.

**C) TERRENO.**

Terreño variado com numerosos pontos de referencia próximos ( árvores características, casas, postes telegráficos...).

**D) DESENVOLVIMENTO.**

1º EXPLICAR o fim e o desenvolvimento do exercício.

2º MANDAR EXECUTAR sucessivamente por cada homem o exercício seguintes:

a) Colocar-se a 200 metros direcção Norte-Sul-Este ou Oeste utilizando o processo das estrelas.

b) A classe e o monitor deslocam-se numa dada direcção e criticam:  
-critica do processo de orientação ( verificação com a bússola );  
-critica da direcção : pontos de referencia muito afastados, em movimento, pouco visiveis e podendo ser confundidos....

**IV. RECAPITULAÇÃO ( 5 m )**



IV. RECAPITULAÇÃO ( 5 m )

37º P.: Aponte-me a Ursa Maior.

38º P.: Como encontra a Estrela Polar a partir da Ursa Maior?

R.: Prolongando 5 vezes a distância que separa as 2 estrelas traseiras do charriot (carrata).

39º P.: Mostre-me a Estrela Polar?

40º P.: Que direção indica a Estrela Polar?

R.: O Norte.

41º P.: A noite, como deve escolher os pontos de referencia?

R.: A noite os pontos de referencia devem ser visíveis, portanto muito próximos.  
X ( Estrela Polar )

