



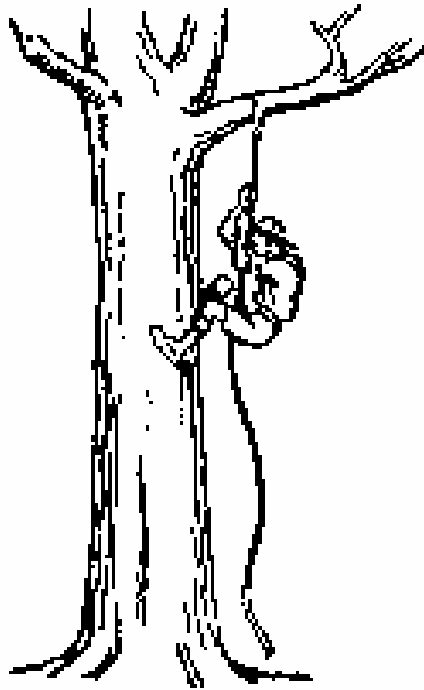
Adelanto

Segunda Clase

Agrupación Scout Mexicana, A. C.

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS

Literatura básica para Tropa de Scouts o Guías Scouts,
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.



Esta obra es una publicación de la Agrupación Scout Mexicana, A. C.



Esta obra puede ser reproducida.
2004 Puebla, México.



Prólogo

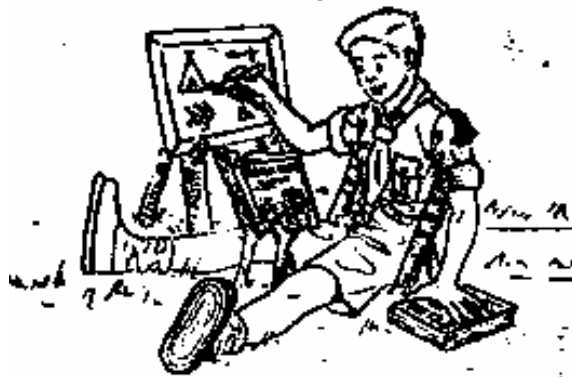
Ahora que has iniciado tu camino por la vereda del Escultismo, te encuentra ante lo retos de la Segunda Clase, los cuales no te serán difíciles de pasar ya que muchos de ellos los habrás practicado en las reuniones y campamentos de Tropa.

Recuerda que la insignia de Segunda Clase es solo un punto mas y no la meta final por lo que te debes esforzar por continuar con tu adelanto personal.

En esta recopilación podrás encontrar los retos para obtener la insignia de Segunda Clase con la innovaciones del Escultismo moderno es por ello que tienes una buena herramienta para lograr tus metas.

Índice

| | |
|---|----|
| Prólogo | 2 |
| Introducción | 4 |
| Preliminar | 5 |
| Espíritu Scout | 8 |
| Conocimiento del escultismo | 9 |
| Servicio público | 12 |
| Salud y seguridad | 16 |
| Observación | 31 |
| Señalación | 36 |
| Pionerismo | 41 |
| Exploración | 51 |
| Tropa Scout | 60 |
| Retos para el Scout de Segunda Clase | 61 |



Introducción

AHORA YA ERES SCOUT/GUÍA SCOUT

Y hermano de muchos millones de chic@s en el mundo entero. Pero apenas has comenzado a vivir la gran aventura del Escultismo, sigue recorriendo el camino capacitándote para lograr la Insignia de Segunda Clase, el siguiente paso que has de dar llegar a ser un buen muchacho de carácter.

Habrás comprendido los fines básicos del Escultismo, delineando bajo ciertas normas de conducta que incitan a llevar una vida plenamente humana, digna y fecunda. Acude frecuentemente a excursiones y campamentos, donde alcanzaras el vigor y la destreza que tu cuerpo conviene dar, y encontraras la tranquilidad que tu espíritu ha menester.

Ascendiendo por los escalones de las pruebas Scouts, llegarás a ser un hombre/mujer que el Escultismo desea educar; y así cuando hayas alcanzado esta Insignia, quedarás en condiciones de entrar al inmenso campo de las Especialidades donde fortalecerás tus conocimientos que te prepararán para pasar las pruebas de Primera Clase, y algo después llegar a ser Caballero Scout o Guía Salvaguarda.

La Insignia de Segunda Clase, es el gallardete de la parte inferior de la Insignia, que simboliza la sonrisa amable que debe alegrar tus sentimientos. Lleva escrito el lema "Siempre Listo". El pequeño nudo que pende te recuerda la obligación de seguir practicando tu Buena Acción cotidiana.



1.-PRELIMINAR

- a) Ten por lo menos dos meses de servicio activo como Scout de Tercera Clase.
- b) Capacítate para volver a pasar las pruebas de tercera clase a satisfacción del Jefe de Tropa y/o sinodal.
- c) Posee la credencial Scout al día.



Ningún Scout necesita esperar a tener la edad de votar para practicar en ciudadanía. La Tercera Clase concierne con la formación individual del carácter. La Segunda Clase trata del servicio a los demás y de tu formación futura como ciudadana de tu país.

Tienes cientos de oportunidades para hacer tu parte en la labor del Escultismo. No esperes días lejanos para hacer cosas grandes y útiles, Principia ahora mismo en tu Patrulla, en casa, en la escuela y en la Iglesia.

En tu Patrulla Toma parte activa en las reuniones, excursiones y campamentos de tu Patrulla. Puedes ser elegido Secretario, tesorero, Encargado del Equipo o Bibliotecario. Las reuniones de Patrulla pueden celebrarse en tu casa si tienes un lugar que pueda servir como Local.

En consejos de Patrulla Proporciona ideas para hacer de las reuniones de Patrulla todo un éxito, tales como una nueva ceremonia de apertura o de clausura o un nuevo juego. Puedes pensar en una nueva clase de excursión o campamento proponer algún nuevo lugar donde ir. Tu labor es trabajar tesonera y entusiastamente con otros Scouts en lo que la Patrulla decide hacer.

En tu Tropa. Toma parte en la misma forma. Llega a tiempo a las reuniones. Se cuidadoso del equipo y del local donde se reúnen. Paga tus cuotas sin demora. Haz sentir a tu jefe que eres un Scout en quien él puede confiar siempre en cualquier misión.

En tu escuela. Los profesores y tus compañeros juzgarán al Escultismo de la manera en que actúes. Tu trabajo en la Tropa te ayudara muchas veces con el de la escuela. Los profesores necesitan Scouts en instrucciones de salvamento, demostraciones de primeros auxilios, desfiles con la bandera en la escuela, y todos los Scouts han servido modesta y efectivamente en tales quehaceres.

En tu iglesia. Primero conoce tu religión. Prácticala y sé un ejemplo viviente de sus preceptos. Ayuda siempre que puedas, estableciendo un buen ejemplo a los miembros más recientes.

En tu casa. Además de tus deberes regulares para con tu casa, haz las cosas que sabes se necesitan. Tu adiestramiento Scout te resultará de mucha utilidad, Si sabes hacer los nudos, encontraras muchas ocasiones de usarlos, ayudando a mamá a poner el tendedero, haciendo paquetes para el correo o para guardarlos, construyendo un columpio para tu hermanito, etc.

Repaso de Tercera Clase

La línea anterior te recordara que una Scout se acuerda lo que ha aprendido.

No será de mucho valor, por ejemplo, aprender a hacer el as de Scout y luego olvidar todo lo concerniente al nudo. El Scout que espera llegar a ser de Primera Clase debe sentirse como un tonto si no puede hacer las cosas que hace el muchacho que acaba de entrar a la Tropa.



2.-ESPÍRITU SCOUT

- a) Demuestra que haces lo posible por vivir de acuerdo con la promesa y la ley Scout.
- b) Entiende que es ahorro y economía. Ten depositada en una institución bancaria una suma producto de su trabajo personal de un mínimo equivalente a doce dólares en moneda nacional , o en su defecto cuenta con el equipo de campismo correspondiente al Scout de Segunda Clase, conformado por brújula , cuchillo banderolas y botiquín personal.

Si eres un Scout útil a tu Patrulla, que hace su Buena Acción diariamente, y que trata de vivir la Ley y la Promesa, no encontrarás dificultad en pasar esta prueba.

Jamás olvides tu buena acción cotidiana, en cuya práctica encontrarás la profunda satisfacción del servicio, que conduce a la felicidad.

Cumple contigo mismo no dañando tu organismo, ni turbando la tranquilidad de tu alma. En resumen, recuerda que el Scout se mantiene siempre: físicamente fuerte, moralmente recto y mentalmente dispuesto.

Ahorro y economía

Uno de los buenos hábitos que el Escultismo está inculcando en ti es el ahorro y la economía.

Entendiendo el ahorro como parte que se guarda del dinero que se gana con esfuerzo propio y en forma honrada, y creo que consiste simplemente en no gastar todo lo que se tiene. Pero más importante es saber hacer economía; esto es, saber acrecentar y administrar lo que se ha ahorrado en dinero; y más aún, saber distribuir inteligentemente lo que se posee, no solo en dinero, sino en salud, en tiempo, en energía, y en todo aquello que puede gastarse inútilmente. De aquí se desprende que todo Scout debe entender el objeto del ahorro y practicarlo, teniendo en mente que la economía constituye la base de toda fortuna, y que no existe economía sin trabajo y sin ahorro.

La suma pedida parecerá a alguna irrisoria, mientras que para otros constituirá una dificultad. Pero en esta prueba, como en todo el Escultismo, lo que cuenta es el espíritu. Poco importa que tenga poco o mucho dinero; lo que interesa es el uso que haga de ese dinero.

Para alcanzar la suma que exige la prueba, abstente de todo, lo realmente innecesario, sin prescindir de lo que s has menester. No aceptaras propina porque el Scout es útil y ayuda a los demás; pero sí exigirás una razonable retribución en pago de tus esfuerzos, cuando fuere fijada de antemano. Así, a cambio de tu trabajo justo y equitativo, aprenderás a ganar dinero desde joven para saber gastarlo sabiamente.

3.-CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

- a) Conoce a grandes rasgos como esta organizado el Escultismo local.
- b) Ten conocimiento de los organigramas del grupo y la asociación.



Para que tu y otros Scouts puedan vivir la aventura del Escultismo, es necesario planear y trabajar mucho en su organización

Patrulla.-Es la unidad que forma al Escultismo. Es un grupo de chicos, de seis a ocho. El principal objetivo del Sistema de Patrulla es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Conduce a cada muchacho a la consideración de que él tiene una responsabilidad individual en el bienestar de su Patrulla; conlleva a toda la Patrulla a darse cuenta de que tiene una responsabilidad definida respecto al bienestar general de la Tropa.

Tu Guía es un Scout de primera clase o esta trabajando para serlo pronto, por que parte de su labor es capacitar a los demás. Conduce y dirige la patulla en las reuniones, en la excursiones, en los campamentos y en las demás actividades.

Hay un trabajo para cada uno en la Patrulla como puede ser el secretario, que escribe todos los sucesos de la Patrulla en el "Libro de Oro" de la Patrulla.

El tesorero, es el que guarda las cuotas y llevará el control del dinero de la Patrulla. El intendente, es quien tiene a su cargo el equipo de la Patrulla, el encargado de proyectos, es el que resume ideas, planes y objetivos de los proyectos de la Patrulla sobre servicios, excursiones, etc. Y así todos los componentes tendrán una parte en el trabajo de la Patrulla para lograr el éxito.

Consejo de Patrulla.- Es este se discuten los programas y actividades y los asuntos internos de la Patrulla. De ahí salen las propuestas que el Guía lleva a la Corte de Honor.

Guía de Patrulla.- El Guía es el responsable de la eficiencia y de la presentación de su Patrulla. Los Scouts de la Patrulla obedecen porque todos juntos constituyen un equipo que juega en conjunto y apoya al Guía por el honor y éxito de la Patrulla.

El Guía de Patrulla educando y dirigiendo la Patrulla, gana al mismo tiempo en práctica y experiencia para constituirse en individuo capaz de aceptar responsabilidades.

También, además de educar su Patrulla, El Guía debe dirigirla. En todos los caminos de la vida se necesitan jóvenes de quienes pueda fiarse y que puedan asumir dirección y responsabilidad. Así, el Guía que ha tenido éxito con su Patrulla, tendrá mayores oportunidades de éxito en la vida cuando tenga que salir al mundo.

Para ayudar el desempeño de su labor, el Guía de Patrulla escogerá al Scout preparado para que sea su Subguía de Patrulla. El Subguía tomará el mando, cuando el Guía no pueda estar presente.

La mayor parte del trabajo en la Patrulla consiste en realizar los juegos Scouts y llevar a cabo las prácticas por las cuales se adquiere experiencia como Scout.

Nombre de Patrulla.- Cada Patrulla, lleva un nombre de un animal, porque tienen el sabor de la vida al aire libre.

Banderín y Emblema de Patrulla.- La Patrulla tiene un banderín donde se exhibe el nombre de la Patrulla, la silueta del animal, signos secretos de la Patrulla.

El banderín de la Patrulla sigue a sus miembros en todo momento, en excursiones o campamentos. Estandarte de la Patrulla, que es portado por el guía en un bordón.

Tropa - De dos a seis Patrullas forman una Tropa, al mando de su Jefe y ayudado o reemplazado por un Subjefe.

Corte de Honor / Corte de Tropa.- La totalidad de las actividades de la Tropa son planeadas por la Corte de Honor/Tropa. Está formada por los guías de Patrulla, en algunas Tropas asisten los Subguías. Suele estar presidida por el primer guía o un presidente que para este efecto se nombra.

Es a través de la Corte que los Guías/Oficiales asumen la responsabilidad de administrar la Tropa y adquirir la capacitación necesaria para conducir a sus Patrullas eficientemente. La Corte de Honor/Tropa puede reunirse en cualquier momento, pero por lo menos, debe reunirse una vez al mes para planear los detalles de las reuniones de la Tropa, excursiones, campamentos y actividades. Antes de las reuniones de la Corte de Honor/Tropa, los Guías/Oficiales de Patrulla deben reunirse con su Patrulla para ver qué ideas tienen y lograr presentarlas a los demás Jefes durante la reunión.

En resumen la Corte de Honor/Tropa puede reunirse bajo tres figuras.

- La Corte de Honor/Tropa en pleno: en dicha reunión se tratan principalmente asuntos relacionados con adelantos, premios y sanciones de los miembros de la Tropa.
- La junta de Guías/Oficiales de Patrulla. En la que se tratan temas relacionados con las actividades de Tropa y temas de capacitación.
- Reunión de la Patrulla de Guías/Oficiales: en esta junta el/la jefe/e de Tropa hará las veces de Guía/Oficial de Patrulla capacitando a los Guías/Oficiales de Patrulla en los temas relacionados con el Sistema de Patrullas.



Grupo.- Tu Tropa puede constituir por si sola un grupo Scout, pero este se considerara completo cuando consta de las siguientes secciones:

- 1) Manada de Lobatos y Lobitas, con su jefe de manada, y compuesta de dos a cuatro seisenas, cada una a cargo de un Seisenero que esta al frente de 5 lobatos. (niños y niñas de 7-12 años),
- 2) Tropa de Guías, a cargo de una jefa de Guías y compuesta de una a seis Patrullas formadas por 4 a 6 chicas (de 12-17 años), al mando de una de ellas llamada Oficial de Patrulla y ayudada por otra a la que se le da el nombre de Suboficial.
- 3) Tropa de Scouts, con su Jefe de Tropa y compuesta de una a seis Patrullas formadas por 6 a 8 muchachos (de 12-17 años), al mando de uno de ellos llamado Guía de Patrulla y ayudado por otro que es el Subguía.
- 4) Clan de Mujeres Rovers al mando de una Jefa de Clan y organizado en equipos, formados de 6 a 4 Mujeres Rovers (jóvenes de 17-21).
- 5) Clan de Rovers, con su jefe de clan y dividido o no en equipos de 4 a 6 Rovers (jóvenes de 17-21 años). El clan puede ser de Rovers marinos o Aéreos
- 6) Mesa de padres de familia, - Es un organismo formado por elementos adultos (padres de familia), los cuales están interesados en ayudar y colaborar con el Grupo Scout en los aspectos administrativos, brindándole, el apoyo moral necesario para que los Maestres del grupo puedan cumplir su misión.

El grupo está a cargo del Jefe de Grupo. Los jefes de ramas junto con el jefe de Grupo se reúnen periódicamente y planean las actividades que habrá de desarrollar el Grupo, estas reuniones se denominan Consejo de Grupo.

El jefe de Grupo es un coordinador de la vida dentro del Grupo y conjuntamente con el Comité de Grupo, velan porque las ramas, tengan apoyo moral, económico y espiritual.

El Distrito Scout.- La comunidad en la cual se encuentra localizado tu grupo Scout. De vez en cuando podrás ver señales del trabajo de distrito el Director de distrito visita tu Tropa o ya bien asistirás a campamentos regionales organizados por e Distrito.

La Asociación Scout.- esta formada por varios Distritos, y esta tiene la infraestructura necesaria para poder realizar las actividades en todos lo niveles.



4.-SERVICIO PÚBLICO

- a) Conoce las reglas de seguridad del ciclista y del peatón.
- b) Conoce como debes reportar casos de emergencia a los puestos de socorro, a los bomberos y a la policía.

El servicio, tal como lo entiende el Escultismo, significa dar o hacer algo por otra persona, sin esperar recompensa, salvo la satisfacción personal del deber cumplido.

Como la gente sabe que un Scout puede hacer estas cosas, te buscará en un caso de accidente. Nunca podrás decir cuando va a ocurrir una emergencia, por lo que debes mantenerte capacitado para salvar una propiedad, y una vida, sabiendo de antemano cómo actuar.



Control de tránsito

Tu Jefe de Tropa te explicara como los Scouts pueden servir como auxiliares en el control de tránsito de la población en que vives.

Reglas de seguridad para el peatón.

Los peatones están obligados a obedecer las indicaciones de la policía y de los dispositivos para el control del tránsito y gozará de las preferencias que les concede el Reglamento de Vialidad.

- 1.- Los peatones deberán transitar sobre las aceras o dentro de las zonas de seguridad marcadas sobre la superficie de rodamientos para ese objeto.
- 2.- Todo peatón que transite en la vía pública esta obligado a portar una identificación en la cual se señale su domicilio.
- 3.- Queda prohibido jugar en la superficie de rodamiento de vías primarias o en las aceras.
- 4.- Cuando no haya aceras deberá circular por el acotamiento: a falta de éste por la orilla de la vía; pero en ambos casos dando el frente al tránsito cuando la misma sea de doble sentido.
- 5.- Los peatones deberán tomar todas las precauciones al cruzar una vía y no irrumpir intempestivamente sobre la superficie de rodamiento.
- 6.- Iniciando el cruce de una vía los peatones no deberán demorarse sin necesidad.
- 7.- Los peatones deberán transitar por la extrema derecha de las zonas de paso.
- 8.- Todos peatón que pretenda cruzar una vía por un lugar que no sea la zona de paso marcada o por una intersección no marcada, deberá ceder el paso a todos los vehículos que, por su cercanía o velocidad, constituyan un peligro.

I.- En los lugares donde haya paso a desnivel para peatones, éstos estarán obligados a usarlos

II.- Ningún peatón cruzará una intersección diagonalmente, excepto en los casos en que lo permita las indicaciones para el control del tránsito.

III.- Los peatones sólo podrán cruzar una calle comprendida entre dos intersecciones controladas por semáforos por las zonas de paso marcadas al efecto o por las propias intersecciones.

Reglas de seguridad del ciclista

1.- Toda bicicleta deberá estar equipada con una lámpara delantera de una sola intensidad que emita luz blanca y que permita ver a personas y objetos a una distancia de 50 mts, y por lo menos un reflectante de color rojo, visible por la noche desde una distancia de 100 mts, cuando la luz alta de las lámparas principales de otros vehículos se proyecte directamente sobre él.

2.- El conductor de una bicicleta deberá ir colocado en el asiento fijo a la estructura diseñado para tal fin, con una pierna a cada lado del vehículo y mantener sujeto el manubrio con ambas manos.

3.- En las bicicletas podrán viajar únicamente el número de personas que ocupen asientos especialmente para tal objeto.

4.- Queda prohibido al conductor de una bicicleta a sujetar éstas a otros vehículos que transiten en la vía pública.

5.- El conductor de una bicicleta deberá transitar a la extrema derecha de la vía y proceder con el debido cuidado al rebasar los vehículos estacionados.

6.- NO deberá conducirse una bicicleta entre carriles de tránsito o sobre aceras.

7.- Cuando exista un carril especial para bicicletas adyacentes a otra vía pública, los conductores estarán obligados a transitar en él.



Accidentes en carretera.- El Scout automovilista debe prestar su ayuda a personas que la necesiten en caso de un accidente. Los accidentes de carretera constituyen para el Scout una obligación de servicio, a la vez que una brillante oportunidad de hacer gala del Espíritu Scout.

En caso de notar un accidente, regresar inmediatamente a la escena dejando el vehículo en un sitio seguro.

En seguida, ayudar a regular el tránsito o prestar servicio de emergencia en la atención de los heridos.

Envía Por una ambulancia o el socorro médico, u prevenir a personas bien intencionadas, pero mal informadas de la costumbre muy generalizada de trasladar de trasladar a cualquier herido a una velocidad suicida hasta un hospital, sin brindarle la primera atención.

Seguridad en carretera.- Aunque una excursión Scout se supone debe conducirse a los bosques y campos, frecuentemente tendrás que seguir durante algún tiempo un camino principal hasta que encuentres una vereda que te lleve a la ventura.

Actualmente los caminos son construidos para los automóviles, no para los excursionistas. Cuando los uses para caminar, deberás tener cuidado.

Para estar segura al caminar a lo largo de una carretera mantente a la izquierda como puedas, enfrentado a los autos que vienen hacia ti. En esta forma, podrás ver a los

autos que se aproximan y quitarte de su camino. Si en la carretera hay un espacio plano adicional, a lo largo de ella, este será el lugar más seguro para caminar.

Para caminar de noche, ata un pañuelo blanco en la parte inferior de tu pierna derecha. Esta señal blanca, puede verse fácilmente con las luces del auto, cuando se mueve hacia arriba y hacia abajo al caminar. Sin embargo, mejor salte del camino y dale amplio espacio al conductor para que pase.

Cuando van en Patrulla, deberán caminar en fila india pegados tan a la izquierda del camino como puedan, o aun mejor, totalmente afuera.

Bicicletas

El Scout que posee una bicicleta puede recorrer veredas y regiones de mucho interés, aumentando las horas de placer con nuevas y fascinantes aventuras, y prestar su ayuda pronta en caso de accidente.

Después de usar tu bicicleta seis meses o un año, debes revisarla completamente. Quitando las tortas de grasa que se le hayan formado en las chumaceras, los pedales, las cadenas, la corona de dirección, etc., y el lodo y el polvo acumulados en algunas partes.

Para limpiar y ajustar la bicicleta no es indispensable desarmarla completamente. Puedes limpiar los cojinetes aflojando los conos e inyectándoles petróleo o gasolina en abundancia, que elimine la suciedad; efectúa la operación manteniendo en movimiento sus partes mientras se encuentran inundadas.

El petróleo o la gasolina se dejan de inyectar cuando el líquido salga claro. Aplica después un aceite lubricante de cuerpo ligero. Antes de hacer esta operación, quita la cadena para limpiarla por separado y el asiento para protegerlo de la grasa.

Si la bicicleta ha trabajado largo tiempo sin componerse o limpiarse conviene entonces hacer un trabajo completo, separando cada parte de los cojines, con excepción del freno para marchar cuesta abajo, que, a menos que tengas habilidad mecánica para componerlo, debes dejarlo reparar por una persona competente.



Una de las partes más importantes de la bicicleta, y que a menudo se descuida, es la cadena. La cadena es vital al fácil deslizamiento. Está formada como por cincuenta articulaciones que trabajan sobre pequeños pasadores; éstos en numero como de cien. Para que la cadena pueda correr suavemente sobre las ruedas dentadas, es absolutamente necesaria que las articulaciones trabajen libremente sobre los pasadores de cada unión. Para limpiar coloca dos tablas en el fondo de una bandeja, y sobre ésta, la cadena enrollada. Agrega petróleo o queroseno hasta cubrir la cadena, déjala así por medio día o más, tapada con algo y alejada del fuego. Termina la limpieza con un cepillo de cerdas duras. Sécala y dale un baño de aceite lubricante, hasta que se mueva libremente cada unión.

Ajústala con el grado correcto de tensión. Los pedales deben quitarse y limpiarse frecuentemente; después aceitarse y ajustarse.

Mantén limpio el cuadro y las partes niqueladas. El lodo puede eliminarse con un trapo mojado. Frota las partes niqueladas con un pedazo de tela de lana aceitado; esto previene su deterioro.

Durante viajes largos conviene no cargar el equipo a la espalda, lo que resta aire y dificulta la maniobra, sino utilizar la parrilla o bolsas laterales, que tú misma puedes fabricar fácil y económicamente.

Informes en caso de emergencia

En casos delicados, antes de intervenir conviene asegurarse la presencia de alguna autoridad, y entrar en funciones si el caso lo amerita, sólo con consentimiento de ella. A menos que la ocasión requiera una inmediata intervención, es decir, cuando otra persona se encuentre en inminente peligro de muerte, el Scout debe salvaguardar primero su responsabilidad.

Teléfono.- Por supuesto, el medio más rápido y sencillo de pedir ayuda es el teléfono. Aprende de memoria los números de teléfonos del doctor, hospital, policía y estación de bomberos más cercanos a tu casa. Como al estar excitado podrías olvidarlos, escríbelos también en un lugar permanente, en una libreta cercana al teléfono mismo. También debes escribirlos en una tarjeta pequeña y pegarla en tu botiquín de primeros auxilios.

Mandar por el médico o una ambulancia.- Lo mejor por hacer es las grandes poblaciones es solicitar ayuda de un hospital o de una institución como la Cruz Roja, que puede enviar un doctor por ambulancia. En algunos lugares es necesario dirigir la llamada al hospital por intermedio de un departamento de policía. Al recibir contestación debes dar la dirección precisa en la que se encuentra el paciente, e indicar cuáles son las circunstancias.

Incendio.- Los métodos para reportar un incendio varían mucho. El teléfono ofrece un medio de transmitir rápidamente una alarma de fuego. Lograda la Comunicación con el Cuerpo de Bomberos, decir algo así, con serenidad y claridad de voz: "Deseo reportar un incendio" y enseguida agregar al operador el lugar preciso en donde se requiere la ayuda, indicando, si son de preverse, las proporciones del siniestro.

A menudo se considera que otra persona ya ha dado la alarma, y esta suposición puede convertir en desastre lo que no hubiera sido tal cosa. Otras veces, una persona que descubre un incendio pierde el tiempo tratando de extinguirlo, cuando que primero deberá reportarlo.

5.-SALUD Y SEGURIDAD



- Conoce los principios de los primeros auxilios.
- Se capaz de tratar los siguientes accidentes comunes: heridas, (cortaduras, excoriaciones, picaduras y mordeduras), quemaduras y escaldaduras, hemorragias nasales, torceduras, contusiones y conmoción.
- Demuestra el uso del vendaje triangular como cabestrillo grande y chico, y como vendaje aplicado a la rodilla, a la cabeza y al pie.
- Cuenta con el botiquín personal completo y conoce los artículos que componen el botiquín de Patrulla y de Tropa.
- Sigue observando las reglas de higiene y conoce los ejercicios de Baden Powell.

Primeros auxilios

El Scout queda expuesto a accidentes tanto en la vida diaria, como durante las actividades que se practican dentro del Escultismo (campismo, excursionismo, juegos, etc.), de aquí que deba estar capacitado para obrar en tales casos de seguridad y precisión. A bordo, cuando no pueda conseguirse un médico.

¿Qué son los primeros Auxilios? Son las atenciones inmediatas o temporales dadas antes de la intervención del médico a personas que se encuentran heridas o enfermas, y que necesitan cuidado inmediato de sus dolencia.

Reglas básicas

- Mantener la calma. Con esto inspira confianza al accidentado y obtendrás ayuda de otras personas con mayor facilidad.
- Alejar a los curiosos. Quien además de sustraer el aire al accidentado, minan su animo muchas veces con comentarios escandalosos.
- Mandar por un medico o una ambulancia.
- Infundir animo al lesionado.
- Evitar que vea sus heridas y si hubiera la de las demás lesionados.
- Examinar a la víctima.- Haz esto, suprimiendo toda clase de movimientos excesivos y evitando quitar la ropa de manera usual (sino descosiéndola o cortándola) Con todo cuidado ver que si el accidentado tiene pulso, si respira (y como respira), si el conducto respiratorio no esta obstruido. Observar si hay hemorragia, herida, fractura, quemadura, etc.
- Aplicar el primer auxilio indicado tomando en cuenta lo siguiente:
 - Fuertes Hemorragia.
 - Ausencia de pulso y/o respiración.

- Estado de shock.
- Intoxicaciones y quemadura.
- Todas las demás lesiones.

6.- No mover al accidentado a menos que sea extremadamente necesario, Si no tienes la certeza de que no agravaras su situación con el movimiento.

Si ha de trasladársela herido, como para retirarlo del transito, procura hacerlo con el mayor cuidado, evitando toda clase de movimientos innecesarios.

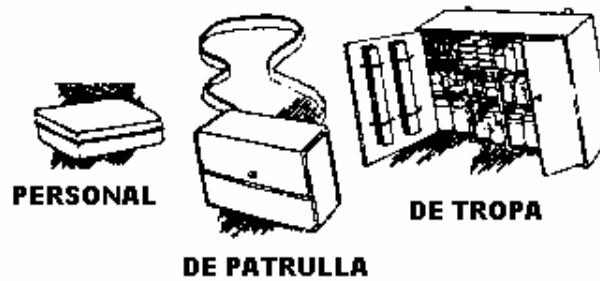
7.- Mantener al lesionado lo mas confortable posible Procura la comodidad del herido. Mantén al paciente acostado, que es la posición cómoda y abrigada con cobertores, sábanas y otras ropas. Aflojar toda la ropa ceñida, especialmente alrededor del cuello, del pecho y de la cintura.

8.-Evita cualquier clase de comentarios acerca de accidente.

Contenido de un botiquín de Patrulla, cada Patrulla debe llevar entre sus salidas al aire libre un botiquín provisto al menos de los artículos que aparecen en la lista siguiente en envolturas antisépticas e impermeables:

- Gasas esterizadas
- Tijeras sin punta
- Agua oxigenada
- Pomada para quemaduras
- Pastillas para diferentes casos (marcar para que sirven cada una y verificar constantemente la fecha de caducidad)
- Cinta adhesiva
- Vendas de rollo
- Curitas
- Merthiolate
- Suero en polvo
- Jabón neutro
- Manual de primeros auxilios
- Termómetro
- Pinzas pequeñas
- Y todo lo que se necesite para aplicar los primeros auxilios.

TIPOS DE BOTIQUINES



Los botiquines nunca llevarán llaves pero sí cerrojos que permitan mantenerlos cerrados. Deben estar provistos de un asa para poder izarlos por medio de una cuerda si se hace necesario. Llevan además en forma claramente visible una cruz roja en fondo circular blanco.

Heridas

Toda lesión penetrante con interrupción de la continuidad de la piel, mucosa u otro tejido, se conoce como herida. Las heridas se pueden clasificar como heridas abiertas o cerradas.

Heridas abiertas: es aquella en que se rompe la piel, lo que se pretende en una herida abierta es:

- Frenar la hemorragia.
- Si hay shock, tratarlo.
- Prevenir la contaminación e infección.
- Llevarlo al medico.

Que hacer

Es importante recordar que antes de aplicar cualquier primer auxilio y antes de atender cualquier herida, te laves muy bien las manos, pues puedes causar algún problema mucho mayor contaminando la herida y provocando una infección. Una vez hecho esto, debes lavar muy bien la herida y lo mejor es lavarla con agua corriente y jabón, y secarla después muy bien con algún apósito limpio. Esto te ayudara a saber que tan profunda o abierta es la herida, además de arrastras toda la tierra e impurezas que pueda tener la herida y la estén contaminando y así evitar la infección. Una vez seca la herida, debes aplicar un vendotele, si es que la herida está muy abierta para juntar los bodes de la herida y entonces aplicar algún antiséptico como isodine alrededor de la herida para evitar infecciones.

Puedes cubrir la herida con algún apósito limpio o estéril para evitar que se llene de polvo y se pueda infectar, pero recuerda que este tipo de heridas deben respirar para ayudar a una mejor cicatrización.

Heridas Cerradas.- Esto suena u poco raro pero este tipo de heridas puede ser demasiado graves, pues son aquellas en las que no hay ruptura de la piel, pero se sospecha de una herida interna por el tipo de accidente sufrido (una caída). Lo que debes hacer en estos casos es mantener abierta las vías respiratorias y buscar asistencia medica de inmediato.

Heridas Abiertas.-Dentro de las heridas abiertas encontramos:

Laceraciones: si la hemorragia es intensa hay que aplicar presión directa sobre la herida con una gasa estéril o trapo limpio (ver tratamiento de hemorragias). Ya que se detiene la hemorragia se lava la herida con agua y jabón y se cubre la herida.

Ya que se detuvo la hemorragia hay que lavar la herida con agua y jabón, pero antes hay que lavarse las manos con agua y jabón para evitar infecciones.

Las partículas extrañas próximas a la superficie se pueden extraer con una pinza esterilizada o higienizada. Si están muy enterradas no intentes extraerlas pues puede causar una hemorragia mayor.

Una vez limpia la herida, procede a secarla con una gasa estéril o limpia, No apliques linimentos, aerosoles o remedios caseros a menos que te lo indique el médico. Cubre la herida con un vendaje. Si la herida está agrietada utiliza una vendoteleta para juntar los bodes de la herida



Heridas incisivas.- Este tipo de heridas se produce con objetos afilados como una aguja, cuchillo, etc. La herida por lo general es profunda y estrecha, lo cual aumenta la posibilidad de que se infecte, pues casi no sangra y no hay salida de los gérmenes que entraron con el objeto que causó la herida e inclusive puede causar tétanos.

No intentes sacar ningún objeto que haya quedado clavado profundamente, es conveniente que aprietes los bordes para causar una ligera hemorragia que arrastre los gérmenes, y cubre la herida con un apósito limpio.

Raspones y arañazos.- Esta lesión debes tratarla como una herida normal, lavándola muy bien para impedir la infección, esta herida puede quedar al aire a menos que sea muy extensa se deberá cubrir con una gasa o trapo limpio.

Mordeduras de perro y gato



Hay que sospechar que el perro está rabioso cuando presenta excitación alterada con depresión y tendencia a aislarse.

Se observa alteración en el horror al agua, debido al doloroso espasmo (contracción) de los músculos de la deglución y el animal aunque tiene sed, no puede deglutir y tragar el agua y por eso se le llama hidrofobia y muere al animal de deshidratación e inanición.

La muerte sobreviene al animal de cuatro a cinco días.

Que hacer

- Lo que más urge es detectar al animal para observarlo y determinar si está o no rabioso.
- Si no hay sospecha de que el animal sea rabioso el tratamiento es igual a cualquier herida contusa.
- Si hay herida externa y profunda el médico decidirá el tratamiento.
- Si hay certeza o sospecha de que el perro está rabioso, después un buen lavado de herida con agua y jabón, enjuagar bien con agua hervida para eliminar el jabón y aplicar un desinfectante.
- Traslado inmediato al centro antirrábico más cercano para iniciar su tratamiento.

- También es prudente someterse al tratamiento si el perro no ha podido hallarse o si ha sido mordido por un animal de otra especie que parezca rabioso, salvo lo que diga el médico.
- En caso de ser mordido por un gato hay que aplicar un antibiótico debido a los gérmenes que contiene el hocico del gato.

Mordeduras de arañas

Poco después de la mordedura aparece hinchazón y enrojecimiento local con formación de ampollas, frecuentemente hay algo de fiebre, puede observarse (coloración amarilla de la piel y mucosa) En los casos graves puede aumentar la fiebre apareciendo a veces delirio, pulso débil y rápido.

Que hacer

- Aplicar hielo en la zona de la mordedura para hacer más lenta a la absorción del veneno.
- Transportarlo a un hospital para que le inyecten el suero específico.

Picaduras de alacrán y ciempiés

Los síntomas son parecidos a la mordedura de arañas

Que hacer

- Colocar sobre la picadura hielo que calma el dolor y hacer más lenta la adsorción del veneno.
- Transportarlo a un hospital.

Picadura de abejas, avispar y hormigas

Producen dolor intenso, se observa poco después de la picadura una zona saliente y blanquecina que luego se hincha, edema en párpados, cuello, labios, en ocasiones acompañado de náuseas, vómitos, mareos, dolor de cabeza, pulso rápido.

Que hacer

- Extraer el aguijón si éste queda en la piel
- En caso de abeja la glándula del veneno. habrá que tener cuidado de no comprimirla al sacar el aguijón, levantarla con la uña o una navaja por debajo.
- Elegir entre los siguientes tratamientos.

Si la reacción local es muy violenta aplicar compresas de agua helada o hielo en la picadura. Aplicar una pasta espesa formada con bicarbonato de sodio y agua. Friccionar la zona afectada con agua de colonia.



Fiebre

Resulta de un proceso infeccioso; se compone de un conjunto de signos que son inconfundibles: Aumento de la temperatura corporal, escalofríos y temblores, sudoración y el paciente manifiesta tener mucho frío (aunque la temperatura ambiente no sea precisamente baja).

Su tratamiento sólo compete a un médico. Sin embargo el principal problema de la fiebre es el aumento de temperatura corporal (arriba de 37.5°C) pues puede afectar el cerebro y otros centros nerviosos. Por lo tanto se debe mantener la temperatura en los límites normales (35.5-37°C)

La mayor parte de, las veces se podrá disminuir la temperatura corporal administrándole antihistamínico o incluso analgésicos del tipo de la aspirina.

Colóquese compresas de agua fría en la cabeza para bajarle la temperatura, si no baja la temperatura con el analgésico, ni con las compresas, tal se le pueda dar un baño con agua fría. En un lugar sin corriente de aire (sólo si el aumento de la temperatura es muy alto (39.5-40°C) y después secarlo bien, pues tal vez le puedes causar algún problema respiratorio.

Insolación

El calor excesivo puede dar lugar a la insolación que es una falla en el mecanismo de transpiración.



Causa

- Exposición prolongada al sol o exceso de calor (aun estando dentro de una habitación).

Síntomas

- Piel seca
- Enrojecida y caliente
- Pulso rápido y fuerte
- Temperatura corporal muy elevada
- respiración acelerada y ruidosa
- Puede no haber pérdida del conocimiento, náuseas, vómitos y sed.

Qué hacer

- Colocar el paciente en un lugar fresco y ventilado con la cabeza ligeramente más elevada que el cuerpo
- Poner en la cabeza una bolsa de hielo o paños mojados, colocar en el cuello paños mojados y mojar cara y manos.

Convulsiones

Las convulsiones son contracciones bruscas e involuntarias de músculos en extensas zonas del cuerpo. Con frecuencia se acompañan de pérdida del conocimiento.

Las causas más frecuentes son: epilepsias, tumores de cerebro, traumatismos en cráneo e intoxicaciones.

Qué hacer

- Aflojar el cuello y cualquier otra pieza de ropa que comprima alguna parte del cuerpo.
- Evitar que se lastime, retirando los objetos que pudieran dañarlo. Quitarlo de lugares peligrosos.
- Colocar debajo de la cabeza una almohada o prensa de ropa para evitar que se pegue durante las convulsiones.
- Para evitar que se muerda la lengua introducir algún objeto entre los dientes.
- Nunca meter los dedos.
- Dar a inhalar cebolla, ajo o vinagre para que reacciones más rápido.
- No dar nada de beber y comer durante las convulsiones; se puede asfixiar.
- Si son por primera vez las convulsiones, transportarlo con un médico.
- Si son convulsiones frecuentes, vigilar el tratamiento indicado.

Contusiones

Contusiones.- Cuando los tejidos del organismo sufren una lesión por un golpe o choque contra un cuerpo resistente sin que exista herida en la piel. Las más frecuentes son la equimosis y hematoma.

Equimosis.- (moretones) Cuando una contusión produce la ruptura de pequeños vasos en el tejido celular subcutáneo e infiltración de una pequeña cantidad de sangre entre los tejidos. Se observa una mancha de color violáceo con el tiempo se torna verde y después amarilla hasta desaparecer. Hay dolor.

Hematoma.- Es cuando la contusión rompe vasos de mayor tamaño, derramando mayor cantidad de sangre que puede infiltrarse en tejido celular subcutáneo y músculos. Se puede localizar en cualquier parte del organismo, siendo más frecuente en párpados y cuerpo cabelludo (chichón). Son salientes con dolor.

Qué hacer

- Mantener elevada la parte afectada
- Colocar paños mojados en agua fría o helada para detener la hemorragia de los vasos dañados.
- Toda contusión en el abdomen lo urgente es trasladarlo a un hospital. Mientras se prepara el traslado, hacer el tratamiento de choque traumático.

- Después de una contusión de cráneo, acostar al herido y colocar bolsa de hielo o paños fríos sobre la cabeza.
- Contusión de tórax puede simplemente aparecer equimosis o hematoma en el lugar golpeado. Conducirlo al medico para que lo examine, mas aun si presenta cianosis (coloración azulado de labios y uñas) o dificultad para respirar.

Quemaduras



La quemadura es un aumento de calor excesivo en alguna zona del cuerpo o en todo el cuerpo.

Esas quemaduras pueden ser causadas por agentes físicos como calor, el fuego, agua hervida, y agentes químicos como los ácidos y sustancias alcalinas.

Algunas reglas para le tratamiento de quemaduras:

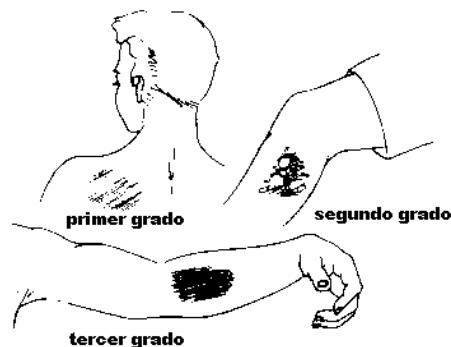
- No quitar pedazos de tela adheridos a la piel
- No reventar las ampollas
- No usar antisépticos en aerosol, linimentos o remedios caseros
- No hacer presión sobre las áreas quemadas

Quemadura de primer grado.- Este tipo de quemaduras es muy leve, causa enrojecimiento de la piel y decoloración de la misma, leve hinchazón, dolor, sin ampollas, lesiona solo la capa externa de la piel, un ejemplo son el sol, objetos calientes, el agua, vapor.

Quemaduras de segundo grado.- Estas quemaduras sí causan ampollas, enrojecimiento de la piel, erupciones o rayas en la zona quemada, hinchazón de varios días pues lesionan capas más internas de la piel, un ejemplo son el sol, líquidos calientes, gasolina y otras sustancias ardiendo.

Quemaduras de tercer grado.- Estas quemaduras son las mas graves, la piel se ve blanca o carbonizada, destruye todas las capas de la piel, apenas se siente dolor; este tipo de quemaduras es de grosor completo, y los otros tipos son de grosor parcial.

CLASIFICACION DE QUEMADURAS



Tratamiento de quemaduras de primer y segundo grado.- Lo primero es meter la zona afectada en agua fría (no helada) hasta que desaparezca el dolor. Si tiene ampolla no reventarla.

Después poner compresas limpias y frías que hayan sido sumergidos y exprimidos en agua helada. Se seca suavemente la zona afectada con una gasa estéril o un paño limpio y aplicar una curación limpia, pero sin apretarla, que solo cubra la zona. Si la quemadura es amplia en extensión, se debe mantener la zona quemada a un nivel más alto que el corazón y llevar lo inmediatamente al médico.

Cuando una persona adulta tenga afectada más del 15 % del cuerpo y un niño 10 %, es necesario asistencia médica inmediata.

Tratamiento de quemaduras de tercer grado.- Es importante observar las reglas antes mencionadas, además de NO usar algodón absorbente o toallas absorbentes.

Si la víctima está ardiendo, apagarle las llamas con ayuda de mantas o colchas, se debe asegurar que la víctima esté respirando y enfriar las zonas quemadas con pañuelos húmedos de agua fría; cubrir el área quemada con una curación que no se pegue o una sabana seca y limpia. Elevar los brazos y piernas del accidentado a un nivel más alto que el corazón, cubrir la herida con una cobija y elevar también hombros y cuello para abrir las vías respiratorias y evitar el shock.

Quemaduras por agentes químicos.- Se debe primero quitar la ropa sobre el área quemada y colocar el área afectada bajo un chorro de agua, el cual no debe salir con mucha fuerza. Después de que haya pasado por lo menos 5 min. de estar bajo el chorro de agua, cubre la zona con un paño o curación que no se pegue, y cubrir al accidentado con una cobija y elevar las piernas a 30 cm. del suelo y abre las vías respiratorias.

Si es posible saber con que producto fue con el que sufrió la quemadura sigue las instrucciones del producto para el caso de quemaduras, y si no trae, lleva el frasco con el médico.

Intoxicación y envenenamiento

Las intoxicaciones y envenenamientos son alteraciones provocadas por la entrada de sustancias tóxicas o venenos al organismo, ya sea por vía digestiva, respiratoria, parenteral o cutáneas.

Intoxicaciones alimenticias: Estas se producen de diversas formas, ya sea porque los alimentos están descompuestos o contaminados, o porque sean venenosos por sí mismos. También los ingeridos por equivocación en dosis exageradas.

Algunos síntomas que se presentan son:

- fuerte dolor abdominal
- Náuseas, debilidad y vómito
- Puede haber diarrea
- Escalofríos y fiebre
- Comezón en la piel
- Manchas rojas en la piel

- Hinchazón en las manos.

Lo primero a realizar es diluir el veneno con agua o leche lo más rápido posible, e inducirlo a vomitar para que expulse el veneno. Si ha ingerido algún ácido como puede ser un antioxidante, lejía, sosa cáustica, o productos derivados del petróleo NO LO HAGAS VOMITAR pues puede provocar nuevos daños, si el accidentado vomita por si solo, colócale la cabeza más abajo que el cuerpo para que no se ahogue.

Si el accidentado ha perdido el conocimiento, No se le da ningún líquido, pues puede ir a los pulmones y ahogarlo, tampoco obligues a vomitar si no se sabes que ha ingerido.

VENDAJES

Un vendaje es un trozo de material destinado a sujetar en un sitio un apósito o entablillado.

Los objetivos del vendaje son cubrir la herida o abrasión, controlar una hemorragia por presión y proteger la lesión.

Curitas.- Las curitas o banditas, se utilizan para proteger abrasiones sencillas. Los vendajes en forma de mariposa se utiliza también para abrasiones sencillas, corte o rasgaduras en donde haya que unir entre si los bordes de la piel.

Vendajes con rollo de venda:

- Vendajes circulares.- Este vendaje se utiliza para zonas cuya anchura no es muy grande, es apropiado para lesiones en la muñeca, tobillo, cuello, los dedos de la mano y del pie.

Tratamiento: Fijar el vendaje colocando un extremo sobre el área afectada y dándole varias vueltas para mantener el extremo en su sitio.

- Vendaje en forma de ocho.- Este vendaje resulta muy conveniente para el tobillo, rodilla, muñeca, mano y el codo.
- Vendajes de yeso.- Este tipo de vendas su utiliza para sujetar un poco mas firme algunas zonas afectadas por alguna lesión mayor tal como luxaciones, esguinces o fracturas que necesitan estar más inmovilizadas.
- Vendaje triangular.- Este vendaje tiene muchos usos en los casos de urgencias y sirve para cualquier zona, haciendo los dobleces necesarios.

La venda triangular se usa de cuatro maneras:

- 1.- Abierta. Es la venda triangular en sí o con un pequeño doblez, hecho en su base.
- 2.- Plegada. Se forma llevando el vértice de la venda desplegada a la parte media de su base.
- 3.- Ancha. Se forma tomando la base menor de la venda ancha y llevándola sobre la mayor.
- 4.- Angosta. Se forma tomando la base menor de la venda ancha y llevándola sobre la mayor.

Vendaje triangular

Este vendaje es el más útil en primeros auxilios por ser fácil su manejo y su improvisación.

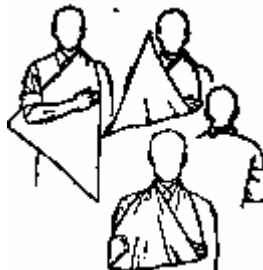
Los principales usos de la venda triangular son los siguientes: sostener las curaciones, mantener las hemorragias por presión, soportar miembros dislocados, sostener tablillas, etc.

No olvides que las heridas se tratan hasta cubrirlos con gasa esterilizada, y solo podrás aplicar sobre ellas la venda triangular para sostener la curación. Emplea el nudo rizo en estos vendajes.

Vendaje de cabeza.- Extiende la venda triangular y hazle un doblez de 4 cm a lo largo del lado mayor. Coloca este doblez sobre la frente, cerca de las cejas, mandando el vértice hacia atrás para que cubra la cabeza. Lleva las puntas alrededor del cráneo, pasándolas sobre las orejas y átalas en frente. Acomoda el vendaje y dobla el vértice hacia arriba para fijarlo con un alfiler o simplemente enróllalo.

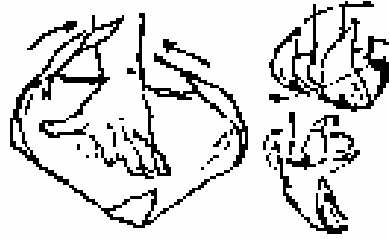


Cabestrillo grande o grueso.- Extiende la venda de modo que una punta caiga alrededor del cuello, del hombro del lado sano al otro y la otra punta cuelgue hacia abajo. Coloca el antebrazo con la mano un poco más alta que el codo. Ata las puntas. Dobla el vértice hacia el frente, rodeando el codo, y sujetando con un alfiler.



Cabestrillo chico o delgado.- Extiende la venda ancha como para el cabestrillo grande. Coloca el puño del brazo lesionado en el centro de la venda, de modo que la muñeca quede un poco más alta que el codo. Ata las puntas.

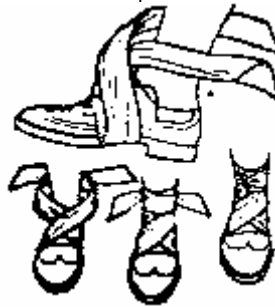
Vendaje de pie.- Coloca el pie en el centro de la venda abierta, con los dedos dirigidos hacia el vértice. Cubre el pie con el vértice. Envuelva el pie cruzando las puntas por delante y atándolas. Baja el vértice y sujétalo. El vendaje de la mano se hace en forma similar.



Vendaje de rodilla.- coloca el centro de la venda triangular con un dobles de 4 cm por su base, sobre la articulación. Pasa las puntas cruzándolas por atrás y átalas por delante. Para el codo se aplica un vendaje similar.



Vendaje de tobillos.- En este vendaje se utiliza la venda angosta. Se pone el vértice en centro del pie y se cruza formando una cruz pasando las por atrás y delante



Vendaje de muñeca.- Es similar al vendaje de tobillo. Se utiliza la venda angosta. Se pone el vértice en el centro de la mano y se cruza formando una cruz pasando las por atrás y delante

Ejercicios gimnásticos de Baden Powell

Estos Ejercicios proporcionan un completo desarrollo muscular, no requieren aparatos y ocupan sólo diez minutos diariamente. Su valor ha sido aprobado por varias generaciones Scouts.

Por ser además ejercicios respiratorios, desarrollan también los pulmones y el corazón, con lo que la sangre resulta sana y el organismo fuerte.

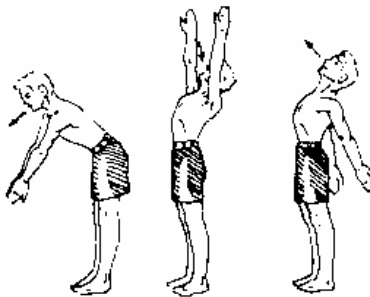
La manera de respirar durante los ejercicios es de mucha importancia. Respira natural y profundamente, poniendo en ritmo la respiración con la cadencia de los movimientos. Antes del esfuerzo haz una inspiración profunda por la nariz y luego arroja el aire por la boca, durante todo el tiempo del esfuerzo.

Se practica todo los días por la mañana, con ropa ligeras y al aire libre, o cerca de una ventana abierta.

1.- Masajes para la cabeza y cuello.- Da un vigoroso masaje a tu cabeza y cuello, con la palma y los dedos de ambas manos. Si el frotamiento lo haces extensivo a todos los músculos de tu cuerpo, pronto entrarás en calor.

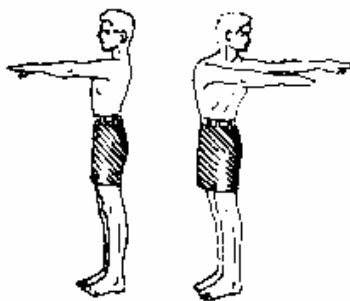
Cepilla tu cabello, limpia tus dientes, bebe un vaso de agua fría, y continúa tus ejercicios, ejecutados tan lentamente como te sea posible.

2.- Ejercicio para el pecho.- Inclina tu cuerpo hacia delante extendiendo los brazos hasta abajo y poniendo en contacto los dorsos de las manos a la altura y al frente de las rodillas. Arroja el aire. Levanta las manos gradualmente por encima de la cabeza, e inclínate hacia atrás tanto como te sea posible, inspirando profundamente por la nariz. Baja lentamente los brazos hacia los lados, al mismo tiempo que respiras el aire y dices "gracias" en voz alta. Finalmente inclínate hacia delante espirando el resto del aire y diciendo la cifra de veces que lo has ejecutado.



3.- Ejercicio para el estomago ("Tornillo"). Levanta los brazos al frente hasta la posición horizontal. Gira lentamente alrededor de las caderas, dirigiendo tu cara y brazos hacia la derecha y ala altura de los hombros, cuidando de no mover los pies; el brazo derecho debes dirigirlo hacia atrás lo más que puedas. Con un movimiento análogo, vuelve lo más que te sea posible hacia la izquierda. Repítelo doce veces.

Inspira por la nariz cuando gires hacia la derecha y espira por la boca mientras vuelves y sigues hacia la izquierda. Cuando hayas hecho este ejercicio seis veces a la derecha, cambia la respiración con respecto al otro lado.



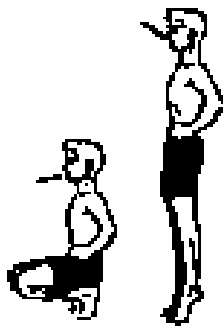
4.- Ejercicio para el tronco ("Cono").- Levanta ambas manos por encima de la cabeza, tan alto como puedas, y entrelaza los dedos. Inclínate hacia atrás y gira los brazos lentamente tratando de seguir la forma de un cono, de tal suerte que las manos describan un círculo bastante grande hacia arriba y alrededor del cuerpo, girando sobre las caderas e inclinándose hacia un lado, después hacia el otro lado y por último hacia atrás. Repite el ejercicio seis veces para cada sentido del giro.



5.- Ejercicio para los músculos posteriores.- Extiende hacia arriba tan alto como puedas: reclina el tronco hacia atrás y lleva las manos a la nuca. Toma aire en esta posición, eleva los brazos e inclínate hacia el frente hasta tocar los dedos de los pies con la punta de las manos, al mismo tiempo que expulsas el aire. Repítelo doce veces.



6.- Ejercicio para las piernas y los dedos del pie.- Descalzo, lleva las manos a la cadera y levántate sobre los dedos de los pies, y abriendo ambas rodillas hacia los lados, flexiónalas despacio hasta llegar a sentarse sobre tus piernas, mantenido el tronco erguido. Vuelve a la posición de firmes. Repite el ejercicio doce veces, tomando aire cuando subes el cuerpo, expulsándolo cuando baja.



6.-OBSERVACIÓN

- Segue una pista de un kilómetro en menos de 25 minutos, trazada con signos naturales.
- Describe a satisfacción del sinodal, el contenido de un escaparate entre cuatro que se hallan observado, o en el juego de Kim recordar al menos 16 de 24 objetos pequeños y surtidos, después de un minuto de observación.
- Camina a paso Scout, dos kilómetros en 20 minutos, con un margen no mayor de un minuto.

Observación

Para adquirir el hábito de observar y razonar debes acostumbrarte desde ahora a que ningún detalle escape a tu atención. Así serás dueño de un método muy fácil e interesante de aprender en cualquier momento de tu vida y de mantener alerta contra posibles contingencias o errores.

Por donde quiera que vayas, de día o de noche, observa cuanto esté a tu vista. Pero ejercita también tus otros sentidos, oído, olfato, tacto, gusto.



Pistas naturales

En el campo es frecuente que algunos Scouts sigan a otros hacia un lugar determinado, y para ese fin se emplea las Señales de Pista. Pero las usadas en Tercera Clase, con el propósito de adquirir práctica para seguir un rastro, son muy evidentes y fáciles de ser alteradas por otras personas. Por eso es que ahora aprenderás nuevas señales, hechas con elementos naturales, que combinadas con las que aprendiste para ser Scout, hacen posible trazar una pista que solo puede ser seguida por un Scout acostumbrado a observar.

Así te estás preparando para poder identificar huellas humanas, para obtener tu insignia de Primera Clase.

Al seguir una pista de signos naturales debes considerar:

- Estas señales se hacen en cualquier parte del camino con piedras ramas, hierbas, etc... Por este motivo el Scout que sigue una pista deberá observar absolutamente todo cuanto se muestre a su alrededor.
- Hay que obtener una significación inmediata y lógica del signo descubierto y recordar su colocación.
- Tener en mente que la señal una vez colocada pudo haber sido desplazada o suprimida independientemente de la voluntad de quien la trazo la pista.
- La señal de socorro se hacen siempre con tres elementos similares colocados en orden, tres piedras, tres estacas clavadas. Así mismo, se hacen también con tres disparos sucesivos : La señal de SOS en Morse . . . - - - . . .

5. Si después de ti nadie va a seguir el rastro destruir todas las señales e indicios extraños al lugar recordando el último signo.

Practica esta prueba con otro Scout, trazando una pista para el, y luego dejándole que trace una para ti.



Sobre la Pista



A la derecha



A la izquierda



En esa dirección



Peligro Δ

Adiestramiento en observación

Un buen modo de capacitarte tú mismo es seguir el ejemplo de Kim, el famoso carácter creado por Rudyard Kipling.

Kim era un muchacho de la India que estaba siendo adiestrado para el servicio secreto.

Kim

Es una historia de Kipling titulada Kim, puede verse mucho de los que es un Scout. Kim, cuyo verdadero nombre era Kimbal O'Hara, era hijo de un sargento de un regimiento irlandés en la India. Quedó huérfano siendo aún niño y bajo el cuidado de su tía.

Sus compañeros de juego eran indígenas; sabía la lengua del país mejor que ningún europeo. Trabó gran amistad con un viejo faquir que recorría el país y viajó con él por todo el norte de la India. Cierta día encontró el viejo regiménto de su padre y como entro a ver el campamento inspiró sospechas de que pudiera se un ratero y fue detenido. Al ser registrado le encontraron se acta de nacimiento y al saber quien era lo adoptó el regimiento encargándose de su educación; pero a cada permiso Kim se vestía de hindú y se iba con los indígenas.

Más tarde, conoció a un tal Mr. Lurgan, comerciante de joyas y de antigüedades que, por su conocimiento de las gentes del país estaba afiliado al servicio de informaciones.

Viendo a Kim tan bien informado de las cosas y las costumbres indias, pensó que haría un buen agente del servicio de informaciones, como si dijéramos un detective para indígenas. Por lo tanto, dio a Kim clases de observación y le hizo ejercitar su memoria para recordar pequeños detalles, cosas importantes en el adiestramiento de un Scout.

Lurgan empezó por enseñar a Kim una bandeja llena de joyas, se las hizo ver durante un minuto, después las cubrió con un pañuelo y le preguntó cuántas y qué clase de piedras había visto. Al principio solo se acordaba de algunas y su descripción era muy imperfecta; pero después de algunos ejercicios consiguió acordarse muy bien de todas, así como de cualquier otra clase de objetos que se le mostraran.

Al fin fue nombrado miembro del Servicio Secreto; se le dio un signo de reconocimiento: un relicario o insignia que debía llevar colgado del cuello y una fase que dicha de cierta manera, revelaba su condición de agente secreto.

Un día encontró Kim un compañero desconocido, en el vagón de un tren. Era un indígena que estaba bastante herido en la cabeza y en los brazos. Este explicó a los demás viajeros que había sufrido un accidente en el coche al dirigirse a la estación: pero Kim, como buen Scout, notó que las heridas no eran equimosis, como debería suponerse en una caída, sino cortes limpios. Mientras en otro se vendaba la cabeza, Kim observó que llevaba una insignia semejante a la suya; y se las arregló de modo que el hombre pudiera ver la que él llevaba. En seguida el otro deslizó en su conversación algunas palabras secretas y Kim le respondió con otras. El extranjero atrajo entonces a Kim aparte y le explicó que era portador de un despacho secreto y que habiendo sido descubierto por ciertos enemigos del gobierno, habían intentado matarle; probablemente tendría conocimiento de su presencia en el tren, y telegrafiarían a sus cómplices de todas las estaciones del trayecto. Trataba de entregar el despacho a un oficial de policía y evitar caer preso por los enemigos. Kim tuvo la idea de proponerle un buen disfraz.

Hay en la india multitud de santos mendicantes que recorren el país. Van casi desnudos, cubiertos de cenizas, con marcas pintadas en la cara. El pueblo, que admira su santidad, les socorre con muchas limosnas en dinero o en víveres. Kim mezcló harina y ceniza tomada de la pipa de un indígena, desnudó a su amigo y le embardunó; después con una cajita de pinturas que llevaba consigo le pintó en la frente marcas apropiadas; le cubrió las heridas con harina y cenizas para que fueran menos visibles. Le despeinó el cabello para darle el aspecto sucio de un mendigo y le cubrió de polvo. Su propia madre no le hubiera reconocido.

Poco después llegaron a una gran estación y vieron en el andén al oficial, a quien debía entregar el pliego. El falso mendigo lo atropelló y el oficial le reprendió en inglés; aquél le replicó con montón de injurias en su lengua, pero introduciendo entre ellas las palabras secretas. El oficial, aunque aparentaba no comprender la lengua indígena lo entendió perfectamente, viendo por las palabras secretas que se trataba de un agente. Fingió, pues, detenerlo y lo condujo al puesto, donde pudo recibir el informe.

Por último, Kim hizo amistad con otros miembros del servicio secreto, un indígena de bastante cultura, un Badú, como se les llama en la india, y le fue de gran utilidad, pues le ayudó a detener a dos oficiales que hacían espionaje.



Juego de Kim.- Tal como lo hizo Kim, sólo te presentarás a pasar la prueba cuando hayas practicado repetidas veces con un resultado satisfactorio. Su objetivo es desarrollar la facultad de observación y de memoria.

En una mesa se colocan 24 objetos diferentes cubiertos con una tela. La prueba consiste en que al descubrir los objetos se tiene un minuto exactamente para observar los artículos fijándose tantos como sea posible en la mente, y luego escribir una lista de los ellos tan completa como se pueda. Para alcanzar éxito en la prueba se deben describir al menos 16 de los objetos y poder repetir satisfactoriamente la prueba tres veces. La prueba requiere describir los artículos, no simplemente mencionarlos.

Primero se debe dar una mirada al conjunto de artículos que se presentan; luego clasificarlos en categorías, por ejemplo: (1) de acuerdo a la colocación (divide mentalmente el conjunto en cuatro partes, y por consiguiente los objetos en cuatro grupo); (2) de acuerdo con la forma (agrupa los que tienen una forma semejante); (3) de acuerdo con el color; (4) de acuerdo con el material de que están hechos; (5) por su semejanza de uso. Así de esta forma resulta más fácil recordar los objetos y encontrar los que faltan en la lista.

Juego de Morgan.- Se trata de describir satisfactoriamente el contenido del escaparate o vidriera de una casa comercial, como ferretería, librería, joyería, etc. después de observar cuatro diferentes durante un minuto cada uno.

Para memorizar, observa los escaparates o vidrieras tratando de obtener una imagen visual del conjunto, recurriendo al método de clasificación seguido en el juego de Kim. Luego se anotan las observaciones. Para pasar la prueba satisfactoriamente es necesario gastar algún tiempo en practicar.



Paso Scout

La prueba consiste en recorrer uniformado y provisto de equipo ordinario de excursión, dos kilómetros en veinte minutos. El Scout no debe consultar su reloj durante el recorrido

Lo más conveniente es hacer 50 pasos corriendo y 50 caminando pues esta cadencia descansa el cuerpo y la respiración.

No se trata de una prueba de velocidad, sino de recorrer una cierta distancia con rapidez relativa sin sufrir considerable cansancio; así se tiene una medida de tiempo y de distancia, pues si tu reloj indica que han transcurrido veinte minutos a Paso Scout, sabrás que la distancia recorrida es de dos kilómetros. Por otra parte si los marcadores de la carretera te indican que has recorrido dos kilómetros, habrás empleado veinte minutos.

Además de esto, la prueba implica constancia y práctica continua. Es un medio para desarrollar el hábito de ser constante.

Practica en cualquier camino sin esperar un resultado halagador al primer intento. Esto servirá para arreglar tu cadencia en la próxima vez



7.-SEÑALACIÓN

- a) Conoce los signos de las letras del alfabeto y de cada número en semáforo y Morse, así como los signos convencionales en recepción y transmisión de mensajes. Se capaz de enviar y recibir un mensaje sencillo.

En el campo, donde no hay teléfonos ni cualquier otra comunicación, se hace necesario conocer un método de comunicación por señales que permita mantener contacto con las demás unidades.



Semáforo

Es una comunicación a base de signos de corta distancia un kilómetro y medio cuando mucho. El alfabeto se divide en 7 círculos según determinadas características comunes.



Los números quedan representados cada uno por una letra siguiendo el orden alfabético, a excepción hecha de la J que se usa como signo convencional.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | K |

Cómo sostener las banderas.-Pon el índice a lo largo del asta, de modo que su extremo quede sujeto con la palma de la mano. Bajo esta forma el asta de la bandera queda en línea recta con el brazo, como si fuera una extensión de él.

Banderas semafóricas.- Las banderas para semáforo son dos, de forma cuadrada de 45 cm. por lado y divididas diagonalmente por dos partes, un color clara para que se distinga de noche y un color oscuro para que se pueda ver de día la parte oscura va sujeta al asta de la banderola que es un palo de 65 cm. de longitud.

La manera correcta para transmitir.- Piernas separadas, vista al frente, banderas bajas frente al cuerpo, con la mano derecha encima de la izquierda.

Señalar bien los signos, disponiendo tus manos en la posición exacta, pues una ligera desviación traería como consecuencia la interpretación de otra letra.

No marques ninguna letra hasta que no poseas la certeza de la posición de debe ocupar. Las letras dobles se hacen presentado dos veces sus posiciones

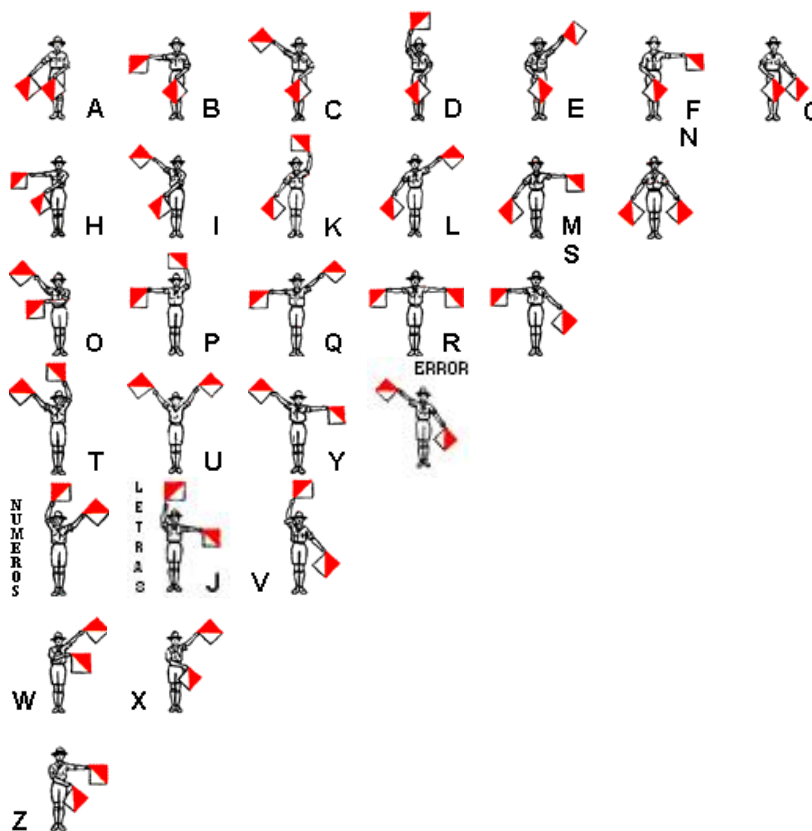


Síntesis de transmisión

- 1.- Haz la llamada de atención (V E) y no inicies hasta obtener la señal de listo para recibir (K). Si envían la señal de esperar (Q), aguarda a que marquen listo para recibir.
- 2.- Al terminar cada palabra baja las banderas y crúzalas por el frente. Espera la señal de entendido (A) para proseguir la transmisión, si recibes error (H E), repite la ultima palabra
- 3.- Usa el signo error (H E) siempre que consideres que haber fallado en la ejecución de alguna señal y repite continuación la ultima palabra
- 4.- En semáforo si se va transmitir cifras, haz antes la señal de números y espera entendido. Antes de seguir con palabras haz la señal de letras
- 5.- Los signos de puntuación no se usan en señalación Scout, al menos de que sea muy necesario se transmitirán deletreados como una palabra:
"p-u-n-t-o-"
- 6.- Al terminar la transmisión manda fin de mensaje (A R) y espera la contestación de mensaje recibido (A)

Síntesis de recepción

- 1.- Si estas preparado para tomar el mensaje, marca listo para recibir (K). Si alga te impide recibir, marca esperar (Q)
- 2.-Al fin de cada palabra marca entendido (A) y si no entendiste marca (H E) error para que lo repita
- 3.-Cuando recibas números, repite las letras correspondientes, en vez de marcar entendido. De esta manera el transmisor se asegura de que estas recibiendo esos signos como números y no como letras.



Morse

El Morse es un lenguaje universal. Puede usarse de día o de noche, con medios visuales o sonoros.

Los medios visuales son: heliógrafo (aparato que refleja la luz del sol por medio de espejos); lámparas, linternas, antorchas (valiéndose de emisiones de luz breve o largas); humo, etc.

Los medios sonoros son: Zumbadores, tambores, silbatos, sirenas.

Alfabeto Morse.- Fue inventado en 1832 por Samuel Morse para su telégrafo. Consiste simplemente en un arreglo de intervalos cortos y largos para cada letra. Estos intervalos pueden representarse gráficamente por puntos (cortos) y rayas (largos).

Signos convencionales.- Su uso permite el intercambio de mensajes cortos y concisos, asegurándose la precisión con ahorro de tiempo.

| | |
|---------------------|----|
| Llamada de atención | VE |
| Listo para recibir | K |
| Esperar | Q |
| Entendido | A |
| Error | HE |
| Fin de mensaje | AR |
| Mensaje recibido | R |

| I Simple | | II Contrarias | |
|------------------|----------|---------------|---------|
| E . | -T | A .- | -N |
| I .. | -M | B -... | ...- V |
| S ... | --- O | D -.. | ..- U |
| H.... | | F ..- | .-L |
| | | G --. | --W |
| | | Q --.- | -.Y |
| III Emparentadas | | IV Aisladas | |
| K -.- | .-R | C -.-. | |
| P .--. | --X | J .--- | |
| Ñ --.-- | | Z --.. | |
| V Números | | | |
| 1 .---- | 4- | 7 --... | 0 ----- |
| 2 ..---- | 5- | 8 ---.. | |
| 3 ...-- | 6 -....- | 9 ----. | |

| | |
|---------------|--------|
| Punto | .-.-. |
| Coma | --..- |
| Interrogación | ..--.. |
| Guión | -...- |
| Diagonal | -.-. |

Aprendiendo Morse.- Todo el arte de la transmisión radica en marcar muy bien la diferencia entre los signos indicativos de cada letra, así como las pausas entre cada palabra. Esto es cierto cualquiera que sea la velocidad de ésta, pues de hecho sólo se trata de tiempos largos y cortos.

La mejor forma de aprender el alfabeto Morse es por campos, tal como se han clasificado. Los números tienen cinco signos.

Las letras deben transmitirse sin interrupción, pues de lo contrario presentarán confusiones.

La duración del intervalo corto es la mínima y la del largo es tres veces mayor. El intervalo entre cortos y largos de una misma letra es igual aun corto; el intervalo entre dos letras es igual a un largo; el intervalo entre dos palabras es igual a dos largos.

Velocidad y exactitud.- Al principio, no se debe tratar de transmitir o recibir a gran velocidad, ya que así sólo se conseguirá confusiones. Lo importante es recibir el mensaje completo.

Hora.- La hora se transmite utilizando cuatro cifras: las dos primeras para las horas, y las dos últimas para los minutos, siguiendo el horario de 24 horas. Por ejemplo: los 18 minutos después de las doce de la noche: 0018; las 3 y cuarto de la tarde: 1515, etc.

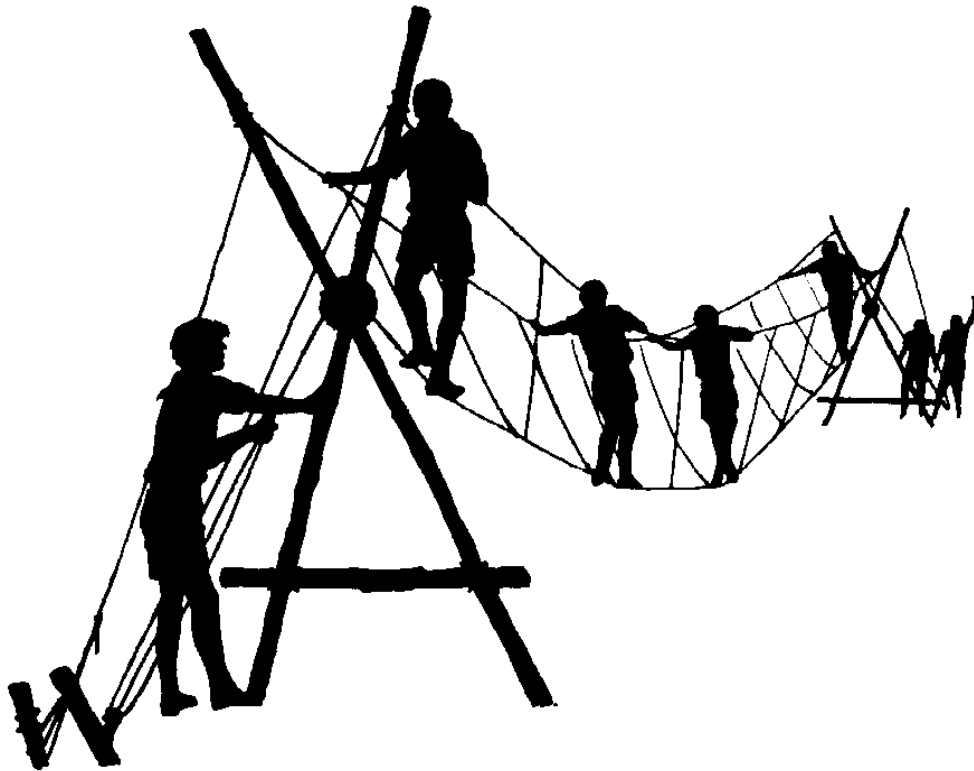
Estaciones de transmisión y recepción de mensajes.- Cuando se mandan o reciben mensajes más o menos largos y a ciertas distancias, conviene instalarse estaciones de transmisión y recepción, compuestas por tres Scouts cada una.

Los tres Scouts de la estación transmisora desempeñan individualmente la siguiente función; un Scout transmite el mensaje, otro interpreta las señales que llegan y capta el mensaje que envía para asegurarse que no hay errores en la transmisión, y un tercero lo dicta, palabra por palabra, al que lo transmite.

En la estación receptora son parecidas las funciones que desempeñan los integrantes: el primero recibe exclusivamente el mensaje, dictando a medida que lo recibe, el segundo Scout, quien lo escribe son letras de molde, en tanto que la tercera dicta las señales de respuesta.

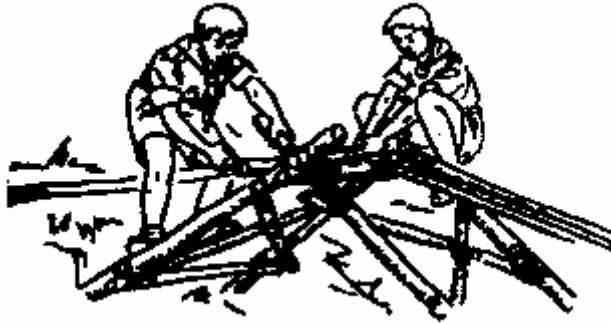
Recordando el alfabeto.- A fin de recordar fácilmente los signos de Morse, se ha ideado el método siguiente cada señal se presenta con una palabra compuesta por un número de sílabas que es igual al de marcas que contiene la señal, cuya inicial corresponde a la letra. Las sílabas que contienen una "o", corresponden a la raya, y las que encierran cualquier otra vocal, corresponden a los puntos. Así, a la "V" corresponde la palabra "Ventilador", compuesta por cuatro sílabas que equivalen a cuatro marcas; las tres primeras son puntos y la última es raya.

| | | | |
|-------------|------------|-------------|--------------|
| A Asno | H Himalaya | Ñ ñ... | U Único |
| B Bobadilla | I Ibis | O Oporto | V Ventilador |
| C Corazones | J Jabonoso | P Pelotones | W Wagogo |
| D Docena | K Kopeko | Q Qocoliso | X Xochimilco |
| E El | L Limonada | R Revólver | Y Yodicoso |
| F Fumarola | M Moro | S Sardinas | Z Zocoyula |
| G Gorriones | N Nogal | T Tos | |



8.-PIONERISMO

- Ejecuta con limpieza y prontitud, así como conoce las aplicaciones de cada uno de los siguientes nudos: Vuelta de braza, presilla de alondra, nudo de eslinga y arnés de hombre; y los siguientes amarres: cuadrado y diagonal.
- Conoce las reglas de seguridad y cuidado de un hacha de mano y de un cuchillo. Demuestra la manera correcta de cortar leña para el fuego.

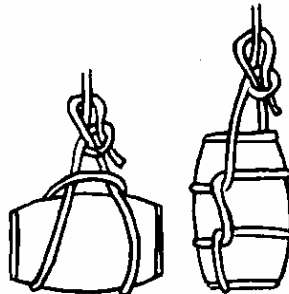


Nudos

Presilla de alondra.- Permite unir una cuerda a un poste o una argolla, es resistente a la tensión. Se puede utilizar para colgar pesos de ramas de los árboles o para arrastrar troncos por medio de cuerdas.



Eslinga.- Se utiliza principalmente para arrastrar o levantar objetos redondos y se remata con un as de Scout, en algunos casos para asegurar un entablillado de un brazo o una pierna fracturada.



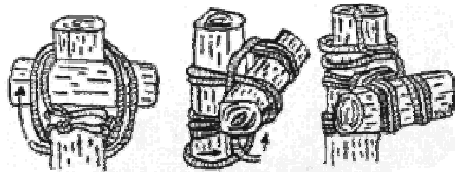
Amarres

Los amarres sirven para atar troncos juntos en la construcción de caballetes para puente, torres de señalación u observación, y en la construcción de las diferentes instalaciones que se hacen en un campamento, en vez de usar clavos.

La prueba de la buena ejecución de un amarre son su elegancia y resistencia. La mena de la cuerda depende de la clase de trabajo requerido. Una longitud adecuada para la mayor parte de las necesidades es de 3 a 5 metros.

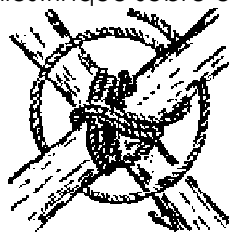
Se ha de tener siempre en consideración que la resistencia de un amarre no depende directamente de la cantidad de cuerda, sino, más que nada, de la buena o mala ejecución. La prueba de la buena ejecución de un amarre son su elegancia y su resistencia.

La prueba requiere demostrar la ejecución de los amarres construyendo un caballete.



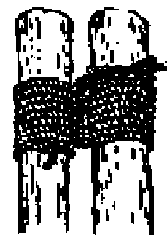
Amarre cuadrado.- Se usa para unir dos troncos cruzados con ángulo recto o casi recto, especialmente cuando soportan un peso y tienen la tendencia de correrse hacia abajo.

Principia con un nudo ballestrinque aplicado fuertemente alrededor del tronco vertical, preferentemente abajo del horizontal. Rodea con un cuerda los troncos, dado tres o cuatro vueltas completas, cuidando que cada nueva vuelta pase hacia adentro de las anteriores sobre el tronco horizontal, y hacia fuera sobre el vertical. Da tres o cuatro vueltas en redondo sobre los troncos, jalando fuertemente para que quede firme el amarre. Termina con un nudo de Ballestrinque sobre el tronco horizontal.



Amarre diagonal.- Se emplea para unir dos troncos de modo que formen un ángulo muy abierto, o cuando estos troncos están sometidos a una tensión que tienden a separarlos, o que no se tocan cuando se cruzan.

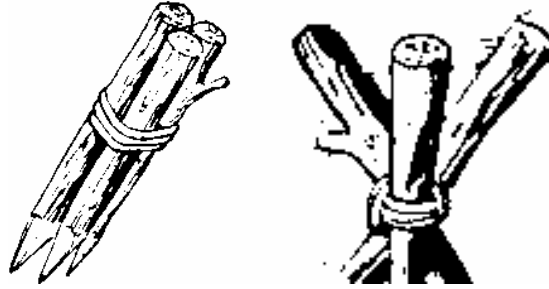
Principia con un Vuelta de Braza aplicada sobre el ángulo mayor y abarcando ambos troncos, o con un nudo Ballestrinque. Da tres o cuatro vueltas en el mismo sentido y después otras tres o cuatro vueltas cruzadas sobre la primera. (El número de vueltas en cada ángulo varía según la abertura necesaria). Para que el amarre quede firme da unas dos vueltas entrecruzadas. Finalmente, remata el amarre con un nudo de Ballestrinque



en el tronco donde sea más sencillo hacerlo.

Amarre redondo.- Se emplea para unir dos troncos que deben permanecer paralelos o ligeramente separados del paralelismo.

Hágase el ballestrinque alrededor de uno de los postes, Dense vueltas alrededor de los dos postes. Apriétese. Termínese con el ballestrinque



Amarre de tripié: Este amarre es de gran utilidad en la pruebas de campismo puesto que constituye la base de las construcciones rusticas, este consiste en tomar tres palos y amárralos con nudo ballestrinque o leñador, luego se va rodeado a los palos con la cuerda dándole aproximadamente cuatro vueltas, seguidamente se abre el tripié y se entrelaza la cuerda en cada una de las patas hasta que el amarre este fuerte, este se termina con un ballestrinque.

Hacha, machete y cuchillo



Para el Scout, el hacha, machete y el cuchillo, especialmente en campamento, son artículos que les resultan sumamente útiles.

Cuando sepas usarlo, te ayudara a construir un refugio para pasar la noche, una balsa, una fogata, etc.

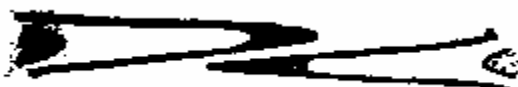
Tipos de hacha

Una de mango corto, con cabeza de 700gr para cortar la leña, la otra, el hacha de leñador, de mango largo, con cabeza de 1.1 o 1.3 Kg. de peso para derribar árboles y otros trabajos pesados.



Cuidados del hacha

- Mantener el filo agudo
- Mantener el mango firme; si se afloja se tiene que apretar la cuña y si se encuentra dañada, hay que cambiarla por otra nueva. El método para apretar la cabeza del hacha cuando la cuña esta floja es sumergir toda la cabeza del hacha en un cubo de agua y dejarla ahí toda la noche, al día siguiente la madera estará hinchada por el agua que absorbió, este procedimiento es temporal.
- El hacha no debe tocar el suelo cuando se este cortando, por que se podría mellar. Siempre coloca un bloque de madera debajo de la leña.
- Cuando se termine de usar el hacha temporalmente se debe clavaren el bloque de madera. Cuando se termine de usar definitivamente se debe colocar en su funda.
- Nuca se debe usar para clavar metales.



Afilar el hacha.- Toma la cabeza del hacha con una mano de tal forma que el mango apunte hacia arriba y hacia fuera de tu cuerpo y flota la piedra sobre todo el filo en un movimiento circular desde la punta a la otra del filo. Luego se voltea el hacha del otro lado con el mango apuntando ahora hacia fuera de ti y efectúa el mismo procedimiento, hasta que el filo este tan fino que no se sienta ninguna rebaba al pasar el dedo sobre el filo, ¡cuidado al hacer esto!

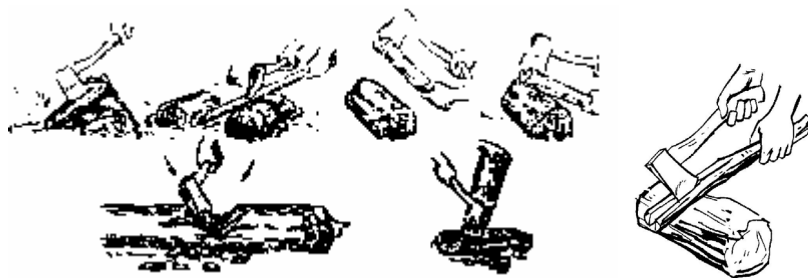
Para afilar con lima, apoya la cabeza contra un tronco o contra una estaca en el suelo, arrodíllate sobre una sola rodilla y apoya el otro pie sobre el mango para mantener firme el hacha. Colocar la lima en el filo y empujar fuerte hacia abajo. Lima es su totalidad el filo con pasadas largas, regulares y derechas, corriendo sobre toda la extensión del filo de un extremo al otro.



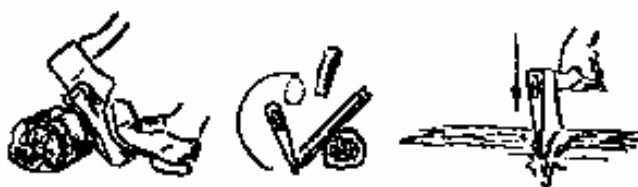
Uso del hacha

Suele ser corriente el que cualquier Scout, el primer "pie tierno" recién ingresado, se atreva a emplear el hacha sin haber recibido las necesarias instrucciones para su uso. Esto trae, desde luego, como consecuencia algunos accidentes que pueden revestir gravedad y que siempre causan el deterioro rápido del hacha, que pronto queda inservible.

El modelo de hacha más conveniente es el llamado **canadiense**, de mango doblemente curvado. La parte opuesta al corte debe ser plana, no terminada en punta (peligroso). Esta parte plana puede servir como martillo en trabajos ligeros. En los trabajos que exijan golpes algo violentos no debe emplearse, pues el del hacha se deformaría, saliéndose el mango.



El golpe con el hacha debe darse sin que apenas se haga esfuerzo muscular. El hacha tiene que cortar por la fuerza adquirida por la caída de su masa desde cierta altura. Por ello conviene y es preferible que sea algo pesada. El individuo se limita a dirigir el golpe. Este no debe darse verticalmente sobre la madera que se trata de partir, pues la elasticidad de la misma absorba parte de la fuerza, sino con una inclinación de 60 grados aproximadamente, de un modo alternativo de derecha a izquierda y al contrario, haciendo una entalladura en "V". No dirigir los golpes hacia la mano o pie que sostenga la madera, pues una desviación cualquiera ocasionaría un accidente.



ESTO ES LO QUE NO DEBES HACER AL PARTIR LEÑA

Toda madera que se vaya a cortar, ha de colocarse sobre un tronco de leña o pedazo de madera que haga de tajo, dando los golpes exactamente encima de éste y no en vano. Cuando no se usa el tajo, se corre el peligro de cortar del todo la madera y dar con el filo del hacha en el pavimento o en las piedras del suelo, lo que le mellaría. Por la misma razón deben quitarse todos los clavos antes de partir la madera.

El hacha, cuando haya de entregarse a otro Scout, se lo dará en propia mano y no lanzándola desde cierta distancia, confiando en la buena puntería. Un rebote en una piedra del suelo, por Ejemplo variando su dirección, podría producir un accidente gravísimo. Esto es de suma importancia.

Las hachas deben llevarse siempre en sus fundas de cuero. Si accidentalmente hubiera que llevarlas sin funda, llévese de alguna de las maneras indicadas en el grabado. Si es en la cintura, "nunca delante, ni al costado, sino detrás". Si es en la mano, cógela por el hierro, con el filo hacia delante.

El cuchillo



El cuchillo del Scout es una herramienta de usos múltiples, y como ya dijimos será difícil enumerar la cantidad de usos que tiene y se le pueden dar. Con toda seguridad siempre habrá un Scout veterano que recordara un servicio insólito que alguna vez debió exigirle a su cuchillo. Así, este utensilio deberá ser apropiado para comer, cortar el pan, servir en la cocina, tallar la madera, reparar una correa, cortar una soga, hacer de destornillador, abrir una lata de conservas, etc.

Deberá ser entonces, tan fuerte, manuable y poco especializado como sea posible.

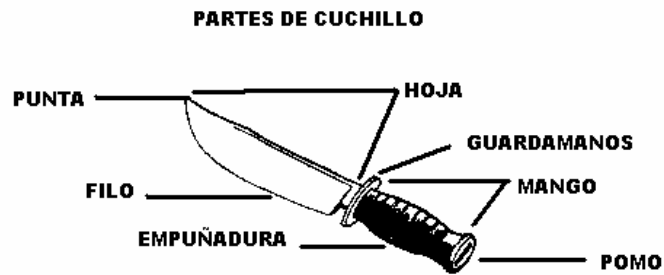
El cuchillo ideal es el de tamaño mediano: la hoja no debe superar los 12 cm. De largo y su espesor será de unos 3mm., debe terminar en punta, y debe tener filo de un solo lado, la empuñadura debe ser cómoda, tanto por su material como por su forma.

En este sentido, son recomendables las de madera, hueso, cuero anillado, o poli estireno de alto impacto.

Es muy importante que la empuñadura tenga guarda, para evitar cortarse los dedos si este se sale al querer perforar algún material.

También es fundamental que el acero sea de óptima calidad. Conviene recordar que los mejores aceros son los suecos alemanes e ingleses.

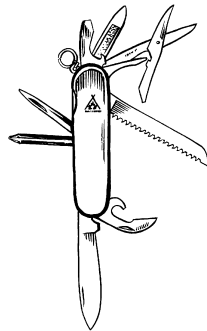
La hoja puede ser de acero inoxidable, pero en este caso debemos tener en cuenta que no todos los inoxidables dan un filo bueno y duradero. Como no todo el mundo conoce la calidad de los aceros, es bueno remitirse a la experiencia de algún conocido o comprar el cuchillo en una tienda de confianza. Es necesario, por su puesto que el cuchillo tenga una funda adecuada.



Una norma básica de buena educación del Scout es no hacer ostentación de armas blancas. El cuchillo podrá llevarse al cinto cuando realmente sea necesario, pero apenas sé esta cerca de zonas pobladas este será guardado en un bolsillo de la mochila, ya que ante la ley es ilegal portar cuchillos.

El cuchillo requiere ciertos cuidados: los golpes pueden mellarlo, aflojar su empuñadura o llegar a quebrar la hoja. Hay que proteger la hoja del oxido y repasar el filo, cada vez que sea necesario, con una buena piedra de afilar en una cuchillería o armería, si se utiliza una piedra con motor hay que mantener la hoja mojada para que no se recaliente y no pierda su temple.

Navaja.



Esta herramienta tiene una hoja fuerte y afilada y varias herramientas., abridor de botellas, abrelatas, destornillador, punzón, etc.

- Manténla limpia, seca y afilada.
- No la uses en caso que le embote el filo o que la vaya a romper o mellar.
- Consérvala alejada de la tierra, la humedad y el polvo la ruinara.
- Consérvala fuera del fuego el calor le quita el temple al acero y hace que los finos se pierdan y no se pueda usar.
- Limpia bien las hojas después de usarla, luego ciérrala, aceita las puntas y resortes ocasionalmente.

El machete



Principalmente sirve para cortar maleza, pedazos de palos, troncos de un tamaño que vaya acorde a la posibilidad de la herramienta misma.

Las reglas de mantenimiento son las mismas que se le aplica al cuchillo.

También es importante la forma de la herramienta, machetear es una tarea pesada, y si la herramienta no ayuda, no se puede lograr mucha efectividad. La hoja debe ser diseñada de modo que sea lo más liviana posible, pero que, una vez puesta en movimiento, adquiera la energía suficiente como para penetrar hondo en la madera. El machete cañero que se usa para la zafra cumple este requisito, pero su hoja corta y ancha lo hace incomodo para llevarlo en la cintura.

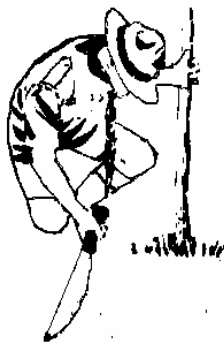
Para usos de campamento, es más aconsejable la hoja larga, de unos 4 cm. de ancho en su base y que se ensancha algo cerca de la punta, curvándose levemente.

La longitud debe estar de acuerdo con la estatura de la persona, hay quienes prefieren el machete corto, que permite trabajar con más comodidad en matorrales muy cerrados. Este tipo requiere, sin embargo mayor fuerza en el golpe, un machete que, en cambio, sostenido con la punta de los dedos apenas llegue a tocar el suelo, permite cortar al ras de la tierra sin agacharse demasiado, cosa muy conveniente cuando hay que abrirse camino en un cañaveral con la mochila al hombro.

Desde luego que es de muchísima importancia que la empuñadura sea cómoda y permita asistir la herramienta con toda firmeza.

¿Cómo se usa?

La técnica no es difícil. El único problema reside en adquirir el entrenamiento necesario para poder machetear durante varias horas sin agotarse. Este entrenamiento puede ponerse en práctica macheteando o haciendo algún ejercicio que ponga en movimiento los mismos músculos (hachar, gimnasia en la barra, pesas, pelota a paleta, tenis), pero teniendo en cuenta que se requiere mas resistencia física que fuerza para evitar la fatiga.



Cómo llevar el machete

El mejor lugar para llevar el machete es la mochila, pues es un arma muy peligrosa. Cuando el uso es muy frecuente lo más útil es tener siempre una vaina preparada de tal modo que pueda llevarse colgando horizontalmente de un cinturón a propósito. Así no molestará al caminar y estará a mano cuando se la necesite, es aconsejable que la vaina tenga algún tipo de solapa o correa que sujete el mango, para evitar que el machete se deslice hacia afuera y se pierda.

Afilarse el cuchillo y machete.- Descanse el filo de la hoja sobre la piedra, levanta ligeramente el lomo de la hoja y desliza hacia ti todo el filo a lo largo de la piedra en un movimiento de corte, como si estuviera cortando la piedra. Voltéala hacia el otro lado y deslízala igual que antes, pero ahora alejándola de ti.

Continúa en la misma forma, hasta que la hoja esté afilada. Luego limpia la hoja.



FORMAS CORRECTAS DE TRANSPORTARLOS

Reglas de seguridad y de manejo

Fuera de uso.- El hacha y el cuchillo deben mantenerse en su funda. Para que no se oxide, lubrícalos con grasa o aceite; para el cuchillo usa siempre aceite comestible y antes de cortar algún alimento con el cuchillo, debe primero limpiarlo.



ASI ACABARAS PRONTO CON TU CUCHILLO

Cuando el hacha no se use temporalmente en campamento, podrá clavarse en un tronco muerto cuidando de que el filo quede completamente cubierto y que el mango quede en una posición tal que no haga tropezar a alguna persona.

No juegues con ellos, ya que estos son herramientas útiles y no de recreo.



COMO ENTREGARLOS SIN FUNDA

Como entregarlos sin funda.- Cuando pases el cuchillo a un compañero, debes tomarlo por la hoja, con el filo hacia afuera de tu mano, de modo que pueda recibirlos por el mango. El hacha se entrega por el mango, cuidando no soltarla hasta que otra persona la haya tomado; otra forma de pasar el hacha consiste en tomarla por la cabeza con la mano izquierda en su parte media, de tal modo que pueda recibirse por la empuñadura.

En marcha portar el hacha y el cuchillo en su funda.



VARIAS MANERAS SUMANETE PELIGROSAS DE CONducIR EL HACHA

Sobre el hombro, el hacha con el filo hacia afuera de tu cuello. En el cinturón, bien pegada a tu espalda. En la mano, tomándola por la cabeza con el filo hacia a un costado

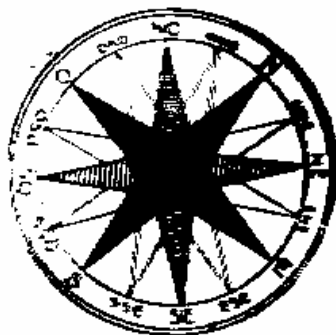
Al usarse.- Cuidando que las personas se encuentren a prudente distancia, cuando trabajas con el hacha.

- Nunca los uses contra objetos que puedan quebrarlos o mellarlos
- No toques un árbol vivo, a menos que la necesidad haga inevitable
- No dejes el hacha sobre el suelo ni la arrojes por vía de entretenimiento
- No lo acerques al fuego. El calor destempla la hoja de acero y la hace inservible
- Trabaja con el cuchillo imprimiendo siempre su curso hacia adelante del cuerpo, teniendo cuidado de que no haya personas adelante
- Nunca introduzcas el cuchillo en la madera a martillazos :es conveniente no emplearlo como destornillador o abrelatas
- Al usar un hacha con mango de madera, asegúrate de que esta bien sujeto

9.- EXPLORACIÓN

- Conoce los 16 puntos principales de la rosa de los vientos.
- Demuestra el uso práctico de la brújula.
- Construye y enciende una fogata al aire libre en cualquier tiempo y lugar, sin emplear más de dos cerillos.
- Cocina al aire libre en una fogata, carne kabob, papas y pan de cazador, sin emplear utensilios de cocina.

Rosa de los vientos



La rosa de los vientos, llamada también rosa náutica es una estrella de 32 puntas que recibe el nombre de puntos o cuartos. De esos solo se deben saber 16, que se clasifican en cardinales, laterales y colaterales.

Los 16 puntos se deben saber de forma ordenadamente según el sentido que siguen las manecillas del reloj; la sucesión de ellos en cualquier sentido, distancia en cuartas de uno a otro, los que son opuestos entre si, perpendiculares, etc. A esto se le llama cuarteo de la aguja.

Puntos cardinales.- Son cuatro rumbos fijos del horizonte de tal modo que dividirán en cuadrantes un círculo. Son el Norte (N), Sur(S), Este (E), Oeste(O).

El rumbo por donde sale el sol se llama Este, oriente o levante. El Oeste también se llama poniente u occidente, el Norte es septentrión o ártico y el sur es el antártico o Mediodía.

Puntos laterales.- Como la orientación sería poco precisa solo con los cuatro rumbos cardinales, existen otros cuatro puntos entre ellos. Estos se forman de la combinación de la combinación de los nombres de los puntos cardinales, llevando la supremacía del N y S sobre el E y O. El punto intermedio entre el N y E se llama Noreste, entre el S y E esta el sureste, entre el S y O esta el suroeste y entre el O y N esta el noroeste.

Puntos Colaterales.- Son ocho rumbos que se encuentran entre los cardinales y los laterales. Su nombre se forma con el cardinal más próximo seguido del lateral más cercano. Por ejemplo entre el N y E esta el Noreste (NNE): Los puntos colaterales son Noreste (NNE), Estenoreste (ENE), Estesureste (ESE), Sursureste (SSE), Sursuroeste (SSO) Oestesuroeste (OSO) Oestenoroeste (ONO) Nornoroeste (NNO)

Brújula

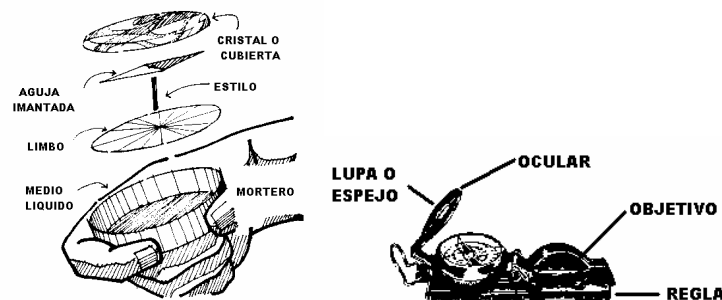
La brújula es un elemento preciso y su descubrimiento permitió los navegantes alejarse de las costas.

Para el Scout el conocimiento de una brújula es siempre útil; encontrar un camino de un territorio desconocido en la lectura y construcción de mapas, o al regresar el punto de partida después de una excursión

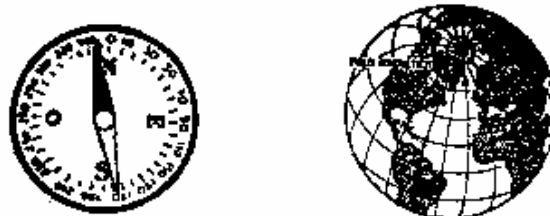
La brújula, llamada propiamente "compás marino", es un instrumento por medio del cual determina las direcciones horizontales o rumbos, por medio de la aguja magnética.

La aguja magnética es una pequeña barra de acero imantado, la aguja descansa sobre un eje llamado estilo, el cual va atornillado en el centro de la caja cilíndrica, llamada mortero que se cierra con un vidrio para impedir que lleguen al interior los movimientos del aire.

Generalmente el fondo mismo de la caja (limbo) se halla marcado un círculo con indicaciones de los cuatro puntos cardinales o casi siempre lleva dibujada la Rosa de los Vientos. Dividido en 360 grados, correspondiendo al N cero grados, E a 90 grados el S a 180 grados el O a 270 grados, etc.



Declinación magnética.- La aguja señala el polo magnético norte y no el polo geográfico terrestre o polo verdadero, que es punto donde pasa el eje imaginario de la Tierra. Como estos polos se encuentran separados, en cada lugar de la tierra habrá de tener en cuanto cierto ángulo de desviación que se mide en grados y se llama declinación magnética, es el ángulo que forma la aguja de la brújula con respecto al norte verdadero.



Cuidados de la brújula.- La brújula es un instrumento algo sensible y requiere ciertos cuidados. Siempre que no lo manejes, mantenga inmóvil la aguja mediante el seguro que las brújulas poseen.

Nunca la llesves en los bolsillos cerca de objetos metálicos.

Manejo de la brújula.- Al manejar la brújula debes tener ciertas precauciones. No manejes la brújula cerca de cables o motores de corriente eléctrica, o en sitios donde exista abundante hierro o acero, como deposito de estos materiales, vías de ferrocarril, grandes masas de roca que atraen a la aguja y desvían su dirección.

Encontrar direcciones. Hemos visto que el limbo esta dividido en 360 grados de un círculo: Estos grados se usan para indicar las direcciones. Un a dirección expresada en este modo, en grados se llama Azimut magnético "el Camino". El norte corresponde un azimut de 000 o de 360 grados (un azimut se representa siempre con tres cifras)

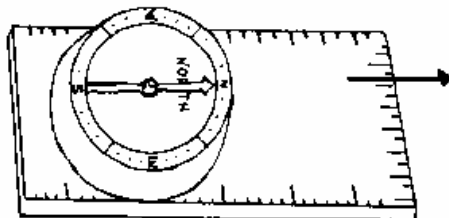


Si se desea encontrar la dirección exacta de un objeto se debe colocarse de frente a el, sosteniendo la brújula. Cuando la aguja haya alcanzado una posición normal, mira al largo de ella. Lee el número de grados.

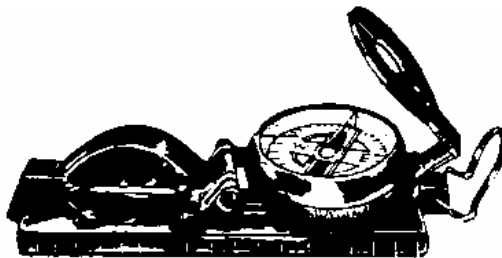
Por ejemplo si se desea encontrar una dirección de 80 grados sostén la brújula frente a tu cara y vuelve tu cuerpo hasta que el estilo recorra la marca de 80 grados en limbo de la brújula.

Tipos de brújula

Brújula Slyva: consiste en una brújula sujeta a una plancha de plástico transparente con los bordes graduados como los de una regla de cálculo.



Brújula Militar: Esta brújula descansa sobre una chapa metálica articulada por medio de una bisagra. La esfera va provista de una lente de aumento para facilitar la lectura de las señales y subdivisiones más pequeñas. En la tapa protectora hay una especie de mirilla que permite alinear las marcas con otras.



Terminología

Norte Geográfico: indica el extremo superior del eje imaginario del cual gira la Tierra; además se llama Polo Norte.

Norte Magnético: es el punto que atrae la aguja imantada de la brújula.

Norte Cartográfico: es el indicador por las líneas verticales de la grilla en los mapas.

Ángulo de Declinación Magnética: es la desviación que hay entre los dos nortes indicados; se señala en los mapas en la esquina inferior derecha.

Azimut o rumbo: es la dirección de una recta cualquiera, indicando una trayectoria a seguir.

Azimut Inverso: es la dirección opuesta al rumbo dado y que difiere en 180 grados, con él; indica la dirección de regreso. Si el rumbo dado es menor de 180 grados, bastará sumarle 180 grados para encontrar el rumbo inverso y si es mayor que 180 deberás restarle 180 grados. Rumbo dado 60 grados - Rumbo inverso 240 grados. Rumbo dado 210 grados - Rumbo inverso 30 grados.

Utilización de la brújula

Si la brújula es de reglilla o de tipo slyva tómalala a la altura de la cintura, dirigiendo la flecha que tiene a la reglilla, en dirección de la referencia.

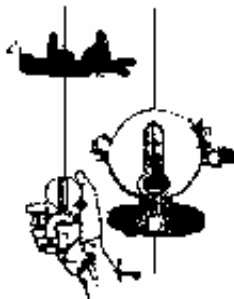
Sin moverte, gira únicamente la caja de la brújula hasta que la aguja quede sobre la marca N-S de la misma; ahora veras que abajo de la fleche que indica la referencia, se encuentra el rumbo de la misma. La ventaja de la brújula de reglilla, consiste en que al dirigir la caja de la misma, queda registrado el rumbo ya no hay que recordarlo o anotarlo siempre en cuando no la muevas.

Por otra parte si tu brújula es de tipo militar, se coloca la mirilla como en la figura y se usa a la altura de los ojos.

Esta brújula, la lentilla permite observar simultáneamente las marcas sobre el limbo y la referencia, por lo que son más precisas que las anteriores. Estas brújulas tienen la particularidad de que no se ve la aguja directamente, porque esta bajo el limbo, el que hacen girar simultáneamente.

Como no se registra rumbo como en la de tipo slyva, tendrás que recordarlo o mejor aun, anotarlo para que no lo olvides.

Algunas tienen unja marca o dos sobre el vidrio, que gira para servir como recordatorio del rumbo; para esto, coloca la marca sobre la línea N-S del limbo al tomar el rumbo de la referencia en cuestión.



Fogata

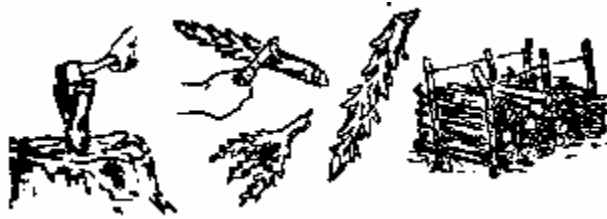


Como un Scout, el fuego será tu constante compañero en las aventuras al aire libre: el fuego te da calor, cocina tus alimentos, te proporciona luz y funde su voz mágica contigo y tus mejores amigos reunidos por la noche es torno a un fuego d campamento.

Para pasar la prueba únicamente puedes utilizar los materiales que se encuentran en el campo y un poco de papel. Es un tontería tratar de encender la fogata con sustancias inflamables, que son de manejo peligroso.

Selección y acondicionamiento del lugar.- El lugar para la construir el fuego depende de dónde te encuentres, del tipo de fogata que necesites, y del tiempo. La cercanía del combustible es muy importante. Si el tiempo está claro y poco viento, cualquier lugar puede servir. Si hay lluvia o fuerte viento, trata de encontrar algún refugio natural como una roca, una cueva, o el lado resguardado de una hondonada, Cuida de que no haya árboles o maleza muy cercanos, para que el fuego no pueda extenderse fácilmente y provocar incendios. Si llovió y el suelo está muy mojado, escoge una roca para construir.

Cuando hayas escogido el lugar, retira del suelo las hojas, las ramas, el sácate o cualquier otro material combustible.



Recolección y preparación del material.- La yesca es el mejor material, que se pone en ignición fácilmente y produce una llama caliente y enciende la leña delgada. La corteza del abedul impregnada de aceite arde rápidamente, este seca o mojada. Las extremadamente delgadas ramas muertas de algún árbol toman el fuego de un fósforo. Las hojas secas generalmente humean más bien, y no deben de usarse como yesca.

Si puedes disponer de alguna yesca natural, haz rajas de madera, largas y no más gruesas que un fósforo. Asegúrate una buena provisión de ellas para encender la leña gruesa.

Tal vez algún día tengas necesidad de encender un fuego después de algún aguacero torrencial: en este caso busca por un escondrijo un trozo de leña seco, o parte un tronco muerto, en cuyo interior encontrarás la medra casi sin mojar.

Recolecta después pequeñas ramas muertas de los árboles, que esta madera es más seca que las ramas tiradas en el suelo. Las ramas desprovistas de corteza arden mejor que las que tienen. Apila la leña en un lugar algo retirado de la fogata. Si el fuego va a usarse para cocinar o dar luz y calor, será necesaria madera gruesa.

Construcción y encendido del fuego.- Clava una horqueta en el sitio en que se va a encender la fogata, y al lado de ella coloca el combustible más pequeño (ramitas, hojas, virutas, astillas, etc.); construye una especie de cono con los trozos de madera más delgados de que dispongas, dejando una parte sin cubrir, por la que iniciarás el fuego. Enseguida coloca ramas ligeramente de mayor grosor. Puedes utilizar un trozo de papel, que colocarás adentro.

Al encender el cerillo considera la dirección en que sopla el viento; colócate de espaldas al viento y enciende el fósforo protegiendo la llama con ambas manos colocadas a manera de pantalla, o con un cono de papel; espera a que arda bien, y enciende el papel por varios puntos. Ahora conviene propagar la llama colocando por todos lados varias astilladas y encendidas en el mismo fuego. A continuación podrás agregar leños cada vez más gruesos y finalmente troncos.



Al principio debes tener especial cuidado con el viento, pues una fuerte corriente o una falta de aire podrás apagar el fuego. Después procura que quede orientado del tal manera que el viento avive la combustión.

La dirección en que sopla el viento puede determinarse lanzando un puñado de hojas secas o papelitos al aire, que irán por la dirección en que sopla el viento. Otra forma de averiguar esto consiste en moja ligeramente un dedo y ponerlo al aire; el viento sopla por el lado en que se siente más fresco.



PARA APAGAR UNA FOGATA SEPAR LOS LEÑOS GRANDES QUE ESTAN ARDIENDO Y ROGÍALA CON AGUA

Cocina sin utensilios



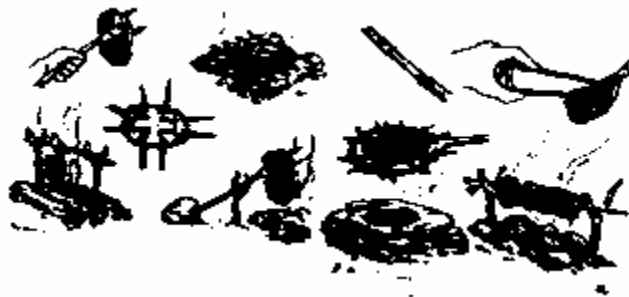
Saber cocinar sin el equipo de cocina representa una habilidad que puede servir en caso de emergencia. Para pasar esta parte no sólo necesitas cocinar lo indicado, sino demostrar que sabes hacerlo bien.

Agua y limpieza.- debes tener agua potable en cantidad suficiente. La limpieza debe ser absoluta, tanto en tu persona como en los utensilios que uses. El Scout que no cocine con limpieza no puede pasar esta parte. El jefe de la Tropa le dará una nueva oportunidad, para que demuestre que sabe cocinar limpiamente. No arrojes los desperdicios en cualquier sitio, porque las moscas invadirán el lugar, sino que debes depositar en un agujero que te sirva a manera de basurero, el cual deberá dejar perfectamente tapado con tierra antes de retirarte del lugar.

Papas.- Cuando llegue la hora de comer, cava un agujero en el suelo, un poco más profundo que el espesor de las papas. Si es posible, recubre el fondo con piedras. Enciende un fuego en el agujero y déjalo ardiendo por media hora. Remueve las brasas con un palo o unas tenazas, coloca las papas en el agujero y déjalas cubiertas con una capa de ceniza. Pon más leña y mantén ardiendo el fuego como por una hora más.



Para saber si las papas ya pueden comerse, introduce en ellas un palito afilado por un extremo, si las atraviesa suavemente, es que ya están asadas. Retíralas del fuego y córtalas por la mitad para dejar escapar el vapor. Y ahora, ¡a comerlas! Porque toman un sabor amargo si se dejan por algún tiempo.



Carne.- Mientras se asan las papas, puedes cocer la carne. Aproximadamente hasta ocho minutos por cada lado.

Hay un platillo delicioso de carne conocido por el viejo nombre persa de Kabob. Corta la carne en rebanadas como del tamaño de un peso y de un centímetro de grueso, e introdúcelas alternadamente con rebanadas de cebolla, tomate y tocino, en una vara descortezada, recta y aguzada por un extremo. Agrega sal. Si la vara ofrece un sabor desagradable se lo comunicará a la carne, por lo que conviene conocer de antemano el sabor de la madera (trata de obtener una rama preferentemente de guayaba, álamo o uva caleta, que son ligeramente dulces). Asa lenta y completamente la carne, en el lecho de brasas.

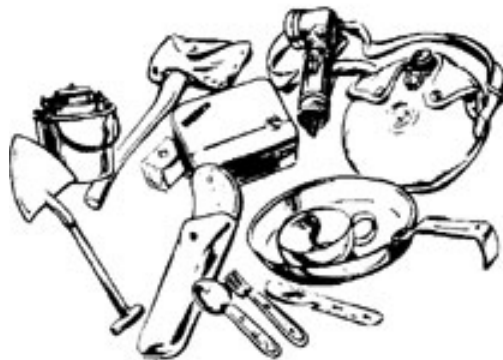


Pan torcido.- Mezcla en tu costal de raciones, una buena porción de harina, una pizca de levadura en polvo, una pizca de azúcar, una pizca de sal y un trozo de manteca o mantequillas. Con las manos bien limpias, une la manteca a todo lo demás y agrega agua poco a poco. Amasa bien hasta hacer desaparecer los terrones. Prepara un palo verde del grueso de tu dedo pulgar, descortéza y aguzado por ambos extremos. La madera deber ser de sabor dulce, como de guayabo, uva caleta, abedul, sasafrás, álamo o maple. Si no puedes obtener ninguna de éstas, usa una madera que no amargue o que comunique un sabor extraño al pan. El sauce, por ejemplo, hace que las roscas de pan sepan a quinina, el pino le comunica un sabor a aguarrás.

Con un poco de harina en las manos forman con la masa preparada una cinta como de un centímetro de espesor y unos cinco de ancho. Calienta el palo, restriégalo con harina en polvo y colócale la masa formando una espiral. Para cocer el pan, clave un extremo en el suelo, cerca del fuego o coloca la rama sobre dos horquetas, arriba de las ascuas. Da vuelta continuamente a la rama hasta que se hinche la masa y adquiera una costra delgada. Después bastará que se encuentre a unos diez centímetros de las brasas, hasta que el pan obtenga un color dorado oscuro, agradable a la vista. Retira el palo y desprende la rosca.

10.-TROPA SCOUT

a) Describir en que consisten las tradiciones de tu Tropa.



RETOS PARA EL SCOUT DE SEGUNDA CLASE

1.-PRELIMINAR

- a) Ten por lo menos dos meses de servicio activo como Scout de tercera clase.
- b) Esta capacitado para volver a pasar las pruebas de tercera clase a satisfacción del jefe de Tropa y/o sinodal.
- c) Posee la credencial Scout al día.

2.-ESPÍRITU SCOUT

- a) Demuestra que haces lo posible por vivir de acuerdo con la promesa y la ley Scout.
- b) Entiende que es ahorro y economía. Ten depositada en una institución bancaria una suma producto de su trabajo personal de un mínimo equivalente a doce dólares en moneda nacional , o en su defecto cuenta con el equipo de campismo correspondiente al Scout de Segunda Clase, conformado por brújula , cuchillo banderolas y botiquín personal.

3.-CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

- a) Conoce a grandes rasgos como esta organizado el Escultismo local.
- b) Ten conocimiento de los organigramas del grupo y la asociación.

4.-SERVICIO PUBLICO

- a) Conoce las reglas de seguridad del ciclista y del peatón.
- b) Conoce como debes reportar casos de emergencia a los puestos de socorro, a los bomberos y a la policía.

5.-SALUD Y SEGURIDAD

- a) Conoce los principios de los primeros auxilios.
- b) Se capaz de tratar los siguientes accidentes comunes: heridas, (cortaduras, excoiaciones, picaduras y mordeduras), quemaduras y escaldaduras, hemorragias nasales, torceduras, contusiones y conmoción.
- c) Demuestra el uso del vendaje triangular como cabestrillo grande y chico, y como vendaje aplicado a la rodilla, a la cabeza y al pie.
- d) Cuenta con el botiquín personal completo y conoce los artículos que componen el botiquín de Patrulla y de Tropa.
- e) Sigue observando las reglas de higiene y conoce los ejercicios de Baden Powell.

6.-OBSERVACIÓN

- a) Sigue una pista de un kilómetro en menos de 25 minutos, trazada con signos naturales.
- b) Describe a satisfacción del sinodal, el contenido de un escaparate entre cuatro que se hallan observado, o en el juego de Kim recordar al menos 16 de 24 objetos pequeños y surtidos, después de un minuto de observación.
- c) Camina a paso Scout, dos kilómetros en 20 minutos, con un margen no mayor de un minuto.

7.-SEÑALACIÓN

- a) Conoce los signos de las letras del alfabeto y de cada número en semáforo y Morse, así como los signos convencionales en recepción y transmisión de mensajes. Se capaz de enviar y recibir un mensaje sencillo.

8.-PIONERISMO

- a) Ejecuta con limpieza y prontitud, así como conoce las aplicaciones de cada uno de los siguientes nudos: Vuelta de braza, presilla de alondra, nudo de eslinga y arnés de hombre; y los siguientes amarres: cuadrado y diagonal.
- b) Conoce las reglas de seguridad y cuidado de un hacha de mano y de un cuchillo. Demuestra la manera correcta de cortar leña para el fuego.

9.-EXPLORACIÓN

- a) Conoce los 16 puntos principales de la rosa de los vientos.
- b) Demuestra el uso práctico de la brújula.
- c) Construye y enciende una fogata al aire libre en cualquier tiempo y lugar, sin emplear más de dos cerillos.
- d) Cocina al aire libre en una fogata, carne kabob, papas y pan de cazador, sin emplear utensilios de cocina.

10.-TROPA SCOUT

- a) Describe en que consisten las tradiciones de tu Tropa.

