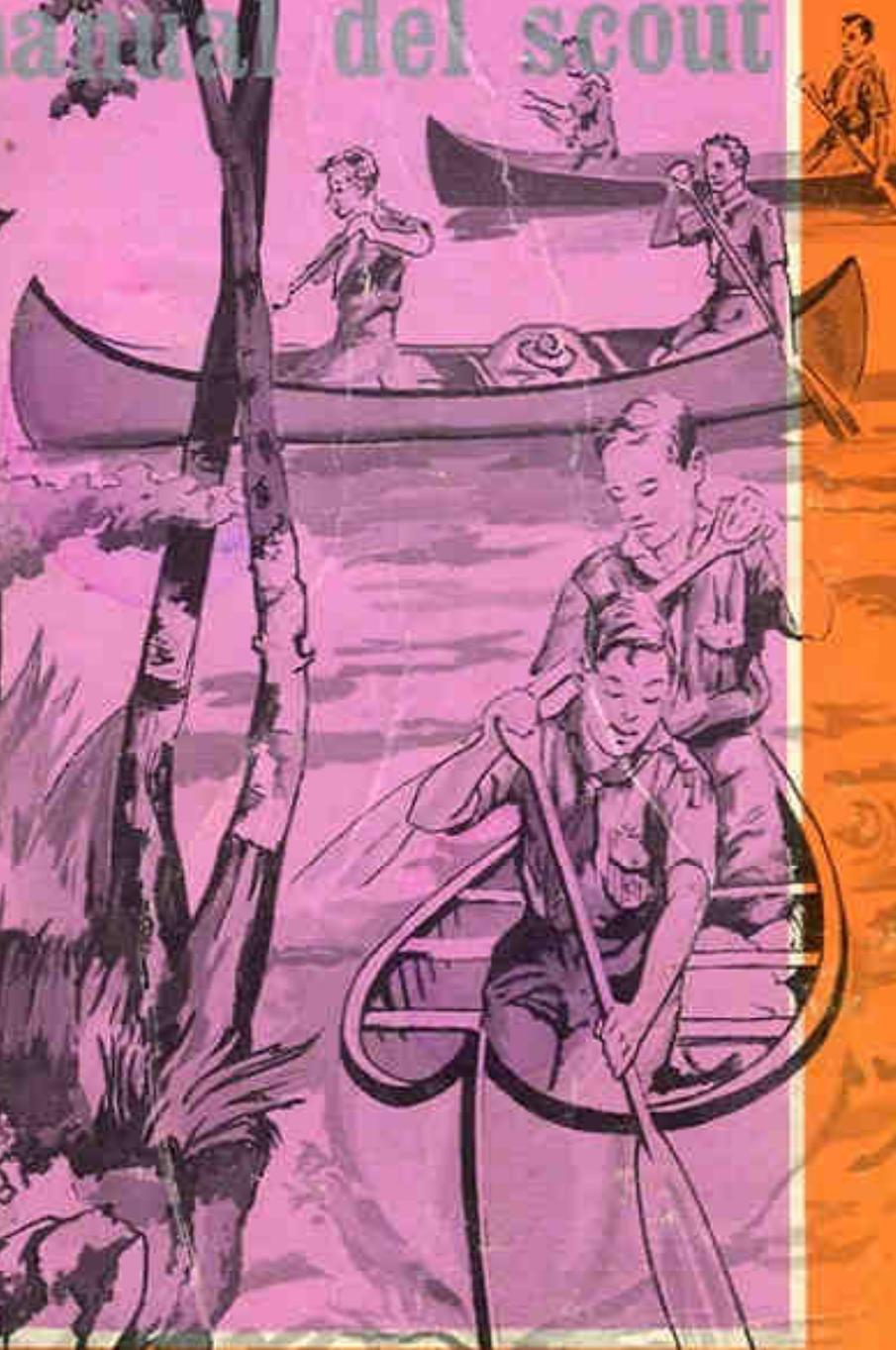


manual del scout



MANUAL DEL SCOUT



Por
César Macazaga Ordoño

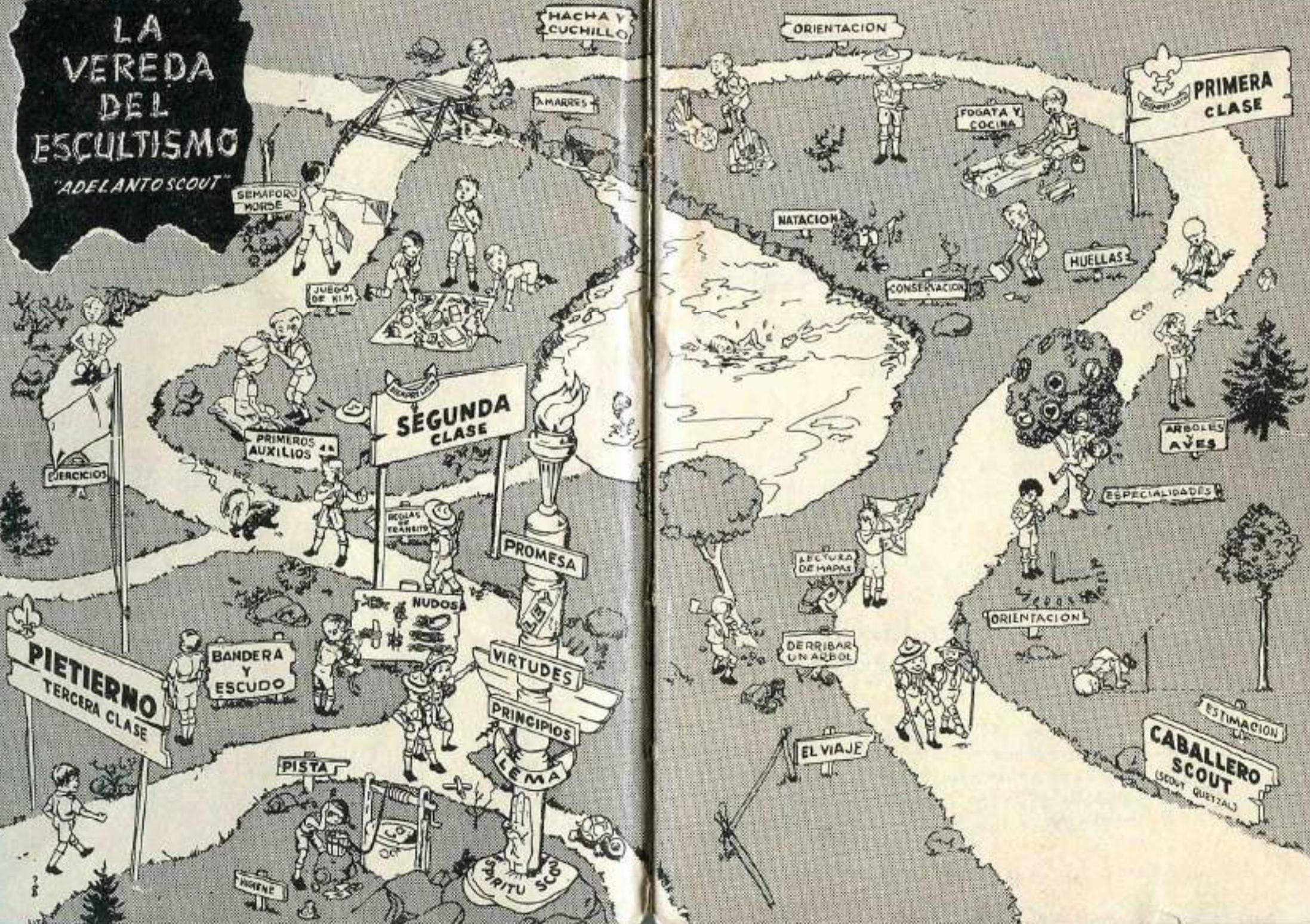


**editorial
innovación, s.a.**

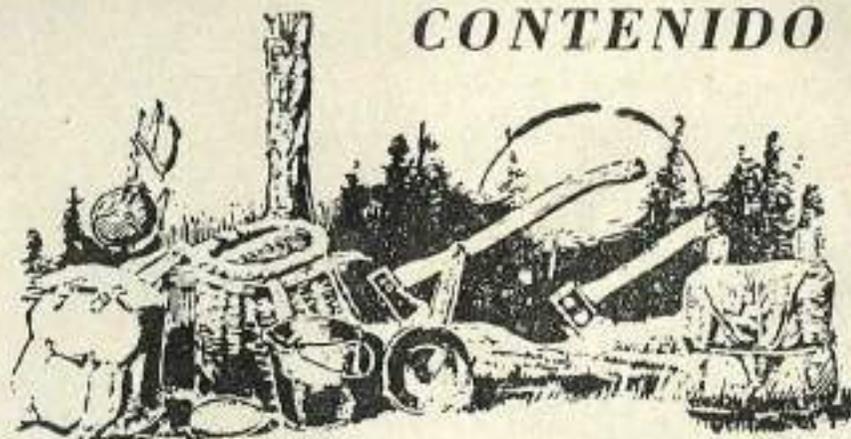
San Francisco No. 1701-B México 12, D.F.

LA VEREDA DEL ESCULTISMO

"ADELANTO SCOUT"



CONTENIDO



La vereda del Escultismo 2-3

Para ser Scout

Introducción	8
1. Preliminar	11
2. Espíritu Scout	13
3. Conocimiento del Escultismo	25
4. Civismo	37
5. Salud	45
6. Observación	49
7. Señalación	52
8. Pionerismo	58
Ceremonial de la Promesa Scout	62

Scout de Segunda Clase

Introducción	65
1. Preliminar	66
2. Espíritu Scout	67
3. Conocimiento del Escultismo	69
4. Servicio Público	73
5. Salud y Seguridad	78
6. Observación	95
7. Señalación	100

8. Pionerismo	107
9. Exploración	118

Scout de Primera Clase

Introducción	129
1. Preliminar	130
2. Espíritu Scout	131
3. Conocimiento del Escultismo	133
4. Servicio Público	136
5. Salud y Seguridad	142
6. Observación	167
7. Señalación	229
8. Pionerismo	232
9. Exploración	237

Derechos reservados por el autor. Copyright 1974.

7a. Edición. Reimpresión. Octubre de 1974

Esta edición de 2,000 ejemplares se terminó de imprimir el 10 de octubre de 1974 en los talleres de Litoimpresores, S.A., España 396 México 13, D.F.



Mi Adelanto Scout

Nombre AGUILA AUDAZ

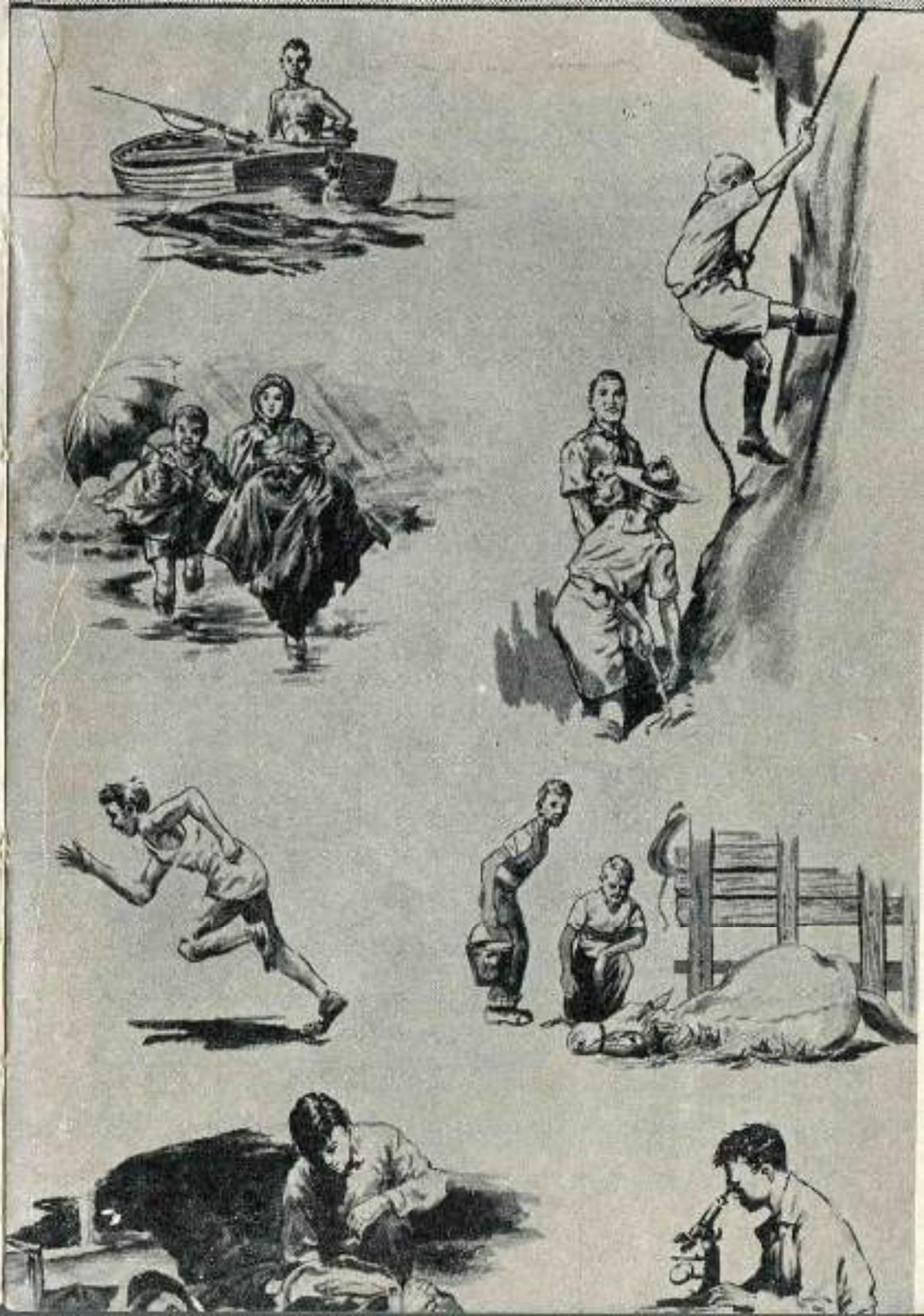
Grupo Scout _____

Patrulla _____

Registro de

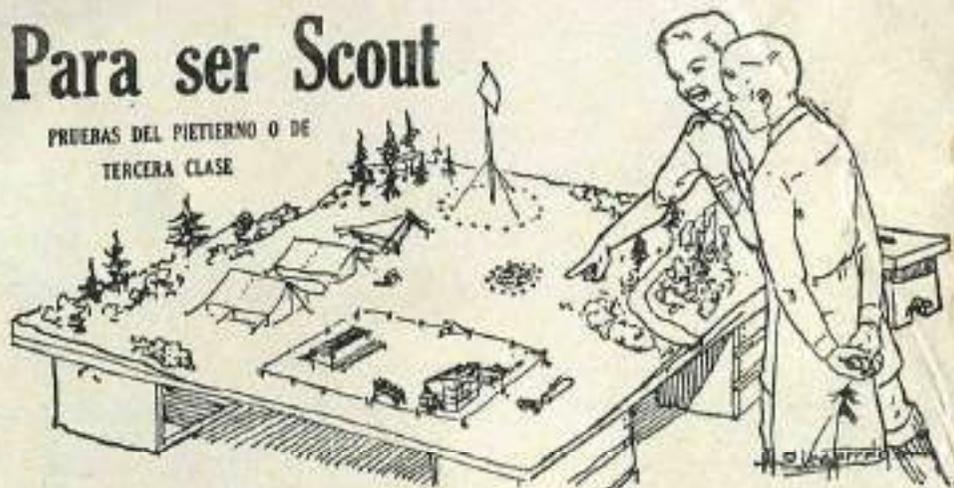
PRUEBAS Y ESPECIALIDADES

- Pietierno o Tercera Clase
- Segunda Clase
- Primera Clase
- Especialidad de
- Cordón Scout
- Correa de Manigua
- Caballero Scout (Scout Quetzal)
- Insignia de Piloto



Para ser Scout

PRUEBAS DEL PIETIERNO O DE
TERCERA CLASE



INTRODUCCION ES DIVERTIDO SER SCOUT

Eres nuestro amigo y deseas hacerte Scout. Esto significa que posees alteza de miras y nobleza de sentimientos; además, que te propones ser un hombre útil a Dios, a tu Patria, a tus semejantes y a ti mismo.

El programa del Escultismo abarca un horizonte muy amplio, y el beneficio que te reporta, al crear en ti hábitos de servicio y cumplimiento, te granjeará el aprecio de muchas personas y te capacitará para luchar con mayor valor en la vida. Dentro de la Hermandad Scout disfrutarás de las mejores horas, muchas de las cuales pasarás en plena comunión con la Naturaleza; jamás se apartará de tu mente el recuerdo sublime de las noches estrelladas vividas al conjuro de un fuego de campamento, ni las aventuras entre selvas y montañas, arrulladas por el murmullo de los riachuelos y el trinar de los pájaros entre las arbóreas copas...

¿Qué es un Scout? Un Scout es un muchacho de carácter, lleno de confianza en sí mismo, de voluntad tesonera en lo moral y de un sano vigor corporal, que ama a Dios sobre todo en la Naturaleza, se capacita para servir con lealtad a la Patria, y hace por lo menos una buena acción a alguien

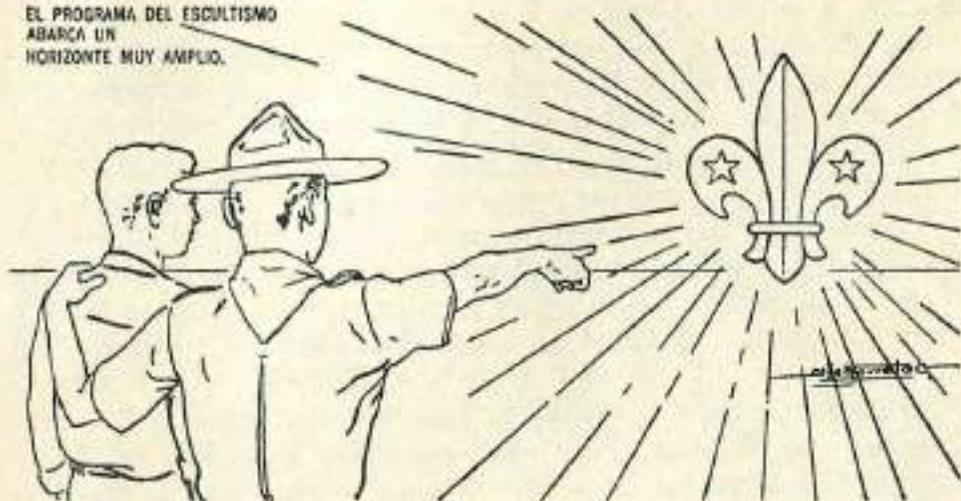
cada día, aceptando libremente como norma de su vida los ideales contenidos en la Promesa y la Ley Scout.

¿Qué es el Escultismo? Es un juego para muchachos, dirigido por muchachos con el consejo y la dirección inteligente de adultos que todavía tienen el entusiasmo de la juventud. En fin, un gran juego lleno de actividad para desarrollar tu carácter, preparándote a ser buen ciudadano.

Scouts en todo el mundo. El mismo día que salgas de excursión, estés construyendo un puente, o reunido con tu Patrulla, en muchos otros países del mundo habrá Scouts haciendo las mismas cosas. Hoy en día hay Scouts en casi todos los países, de Canadá a Argentina, de Inglaterra a Australia, de Arabia a Japón.

Cada cuatro años millares de Scouts se reúnen en un grandioso campamento, el Jamboree Mundial. Es una semana de aventura y hermandad, mostrando a otros los juegos favoritos y cómo se vive en casa. Hay banderas ondeando por todas partes y bandas tocando los cantos de muchas tierras. En el Jamboree ves Scouts que no pueden hablar el mismo lenguaje, viviendo todos como hermanos, conversando con señas y gestos, sonriendo y gozando como si pertenecieran a una misma Patrulla.

EL PROGRAMA DEL ESCULTISMO
ABARCA UN
HORIZONTE MUY AMPLIO.



Los nativos de América eran hombres de los bosques.
 ABIAN ACECHAR A LOS ANIMALES PARA CAZARLOS
 OBTENER SU ALIMENTO... HACIAN GRANDES CAMINATAS PORQUE
 ENOCIAN LOS PRINCIPIOS DE LA EXPLORACION.

CONSTRUIAN SUS HABITACIONES
 CON ELEMENTOS DE LA
 NATURALEZA.

ADEMAS DE SER MAGNIFICOS GUERREROS, SABIAN CULTIVAR
 LA TIERRA, TENER SUS TELAS Y FABRICAR SUS UTENSILIOS.

EL HOMBRE DEL CONTINENTE AMERICANO ERA INDUSTRIOSO,
 PERSEVERANTE Y AMABA LA NATURALEZA, TAL COMO EL SCOUT.



La Patrulla Scout. Tan pronto como seas aceptado por la Corte de Honor, ingresarás en una Patrulla en calidad de Aspirante.

Mucha de la diversión que encuentres en el Escultismo será con los otros compañeros de tu Patrulla. Ellos han aprendido a gozar en sus excursiones y campamentos, a encender un fuego y cocinar su propia comida, a acechar animales, a enviar mensajes a través de un lago, a nadar, a remar en canoa, a reunirse en torno a una fogata de campamento a cantar y reír, bajo el manto estrellado de la noche, y a vivir su vida de acuerdo con la Promesa y la Ley Scout.

Pero naturalmente, una Patrulla no será esta clase de equipo si no cuenta con un responsable. El Guía de Patrulla es la autoridad. Para ayudarlo en su trabajo o dirigirlo cuando se encuentre ausente, el Guía escoge a uno de sus mejores Scouts y lo nombra Subguía. Los asuntos internos propios de la Patrulla se tratan en el Consejo de Patrulla; en él, los Scouts resuelven los asuntos que les incumben. Así juntos programan excursiones, trabajos, juegos y buenas acciones.

Ingreso a los Scouts. Para ser Scout debes tener una edad comprendida entre los 11 y los 17 años, contar con la au-

torización escrita de tus padres, y ser presentado a una Tropa de Scouts. Entonces eres un Aspirante a Scout.

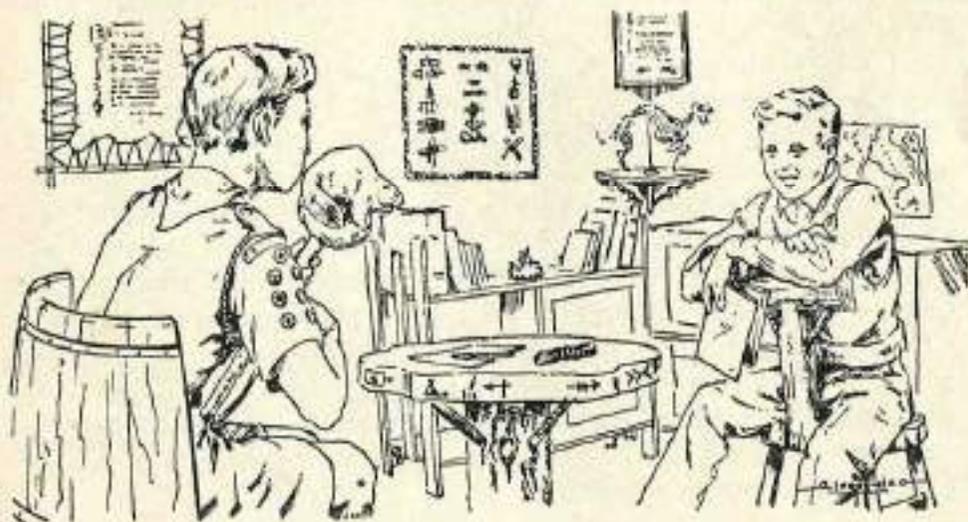
Una vez que hayas sido aceptado por la Corte de Honor de la Tropa y que hayas terminado de pasar las Pruebas del Pietierno o de Tercera Clase, harás tu Promesa, acto por el cual te convertirás en Scout.

1. PRELIMINAR

"Haber cumplido a satisfacción de sus Jefes, por lo menos un mes de servicio activo como Aspirante. Estar inscrito en la Oficina Nacional".

Probarás tu entusiasmo por el Escultismo tomando parte en las actividades de la Tropa, de modo que los registros puedan demostrar que has asistido por lo menos al setenta y cinco por ciento de los actos organizados. Pero sobre todo, debes probar a tu Jefe de Tropa y a la Tropa misma, que eres capaz de cumplir la Ley Scout, observándola en todos los actos de tu vida. Ese Espíritu Scout te abrirá las puertas del Escultismo.

La Corte de Honor de la Tropa resolverá si estás practicando los ideales del Escultismo contenidos en la Promesa y en la Ley Scout. Si su fallo te es favorable, serás incorporado a una Patrulla, empezarás a participar en sus acti-





LA PATRULLA ES EL EQUIPO PERMANENTE DE CUATRO A OCHO MUCHACHOS QUE TRABAJAN Y JUEGAN JUNTOS EL PROGRAMA DEL ESCULTISMO. EL GUÍA DE PATRULLA ES EL RESPONSABLE, AYUDADO EN SU MISIÓN POR SU SUBGUÍA. LA PATRULLA ES LA UNIDAD EN TODAS LAS ACTIVIDADES DE LOS SCOUTS. LLEVAN EL NOMBRE DE UNA AVE O DE UN ANIMAL DEL CUAL IMITA EL GRITO Y SUS BUENAS COSTUMBRES.

vidades y a recibir el adiestramiento en las pruebas del Pietaerno o de Tercera Clase. Tu futuro Guía de Patrulla revisará tus conocimientos antes de que pases a examinarte con tu Jefe de Tropa o ante la persona que él designe. Siempre que sea posible la prueba de Religión la pasarás ante un Capellán Scout.

Una vez que hayas pasado satisfactoriamente tus pruebas, se fijará el día de tu Promesa. Entonces habrás ingresado a la Asociación y serás un miembro de la Hermandad Mundial de los Scouts.

Tu Credencial Scout. Al entrar a la casa del Escultismo y obtener un mundo de beneficios de su hospitalidad, uso del Uniforme, Especialidades e Insignias, que te presentan como miembro de una organización mundial ampliamente admirada y respetada, tienes que pagar una pequeña cuota como Registro Anual para la Oficina Nacional de la Asociación. Esta cuota no es en pago de los beneficios y privilegios que logras del Escultismo. Si así fuera, nos sentiríamos demasiado pequeños. Más bien, se considera como tu participación en los costos de funcionamiento y administración del Movimiento. Esta cuota es semejante a los impuestos pagados por el buen ciudadano para que su gobierno trabaje por el bien común de todos.

Se espera que el Scout gane el dinero para su Registro Anual y no lo pida a sus padres. Así aprende por sí mismo a dar algo por lo que recibe.

2. ESPIRITU SCOUT

"Entender y practicar el sentido de la Promesa Scout. El Aspirante deberá explicarla de acuerdo con su edad.

"Saber de memoria los textos de la Promesa y de la Ley, y saber cuáles son las Virtudes, la Oración y los Principios Scouts.

"Conocer y entender el significado práctico del Lema Scout, a fin de aplicarlo a la vida real.

"Conocer la Insignia Scout y explicar el simbolismo de sus partes."

Ya sabes que en todo juego hay ciertas reglas, y para poder jugarlo las han de observar tú y los otros del equipo. También en el juego del Escultismo tenemos nuestras reglas que son: la Promesa y la Ley Scout, la Insignia y el Lema, los Principios y las Virtudes, y al hacerte Scout te comprometes a jugar de acuerdo con estas reglas.

EL SCOUT AMA A DIOS SOBRE TODO EN LA NATURALEZA.



LA BUENA ACCIÓN DIARIA ES NORMA DE VIDA PARA EL SCOUT.

EL SCOUT DE HOY ES EL BUEN CIUDADANO DE MAÑANA.



Yo prometo por mi honor, hacer cuanto de mí dependa por cumplir mis deberes para con Dios y mi Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia y cumplir fielmente la Ley Scout.

PROMESA SCOUT

Los antiguos jóvenes atenienses, al cumplir los diecisiete años de edad, hacían una promesa por la que juraban ser leales y útiles a su ciudad, y procurar embellecerla y mejorarla; esto era una norma que conducía a la buena ciudadanía. Los Scouts hacen una Promesa que encierra ideales más elevados, transformando al muchacho corriente en el ciudadano útil que la Patria necesita.

Prometer por tu honor equivale a comprometerte a cumplir, ante Dios y ante tu propia conciencia. No hay que empañar jamás el honor en una promesa que después no se ha de seguir. Entiende que la palabra del Scout es sagrada, y que pone su honor por encima de todo.

El Scout pone su voluntad, su fuerza y aun su sacrificio por cumplir siempre su Promesa.

Deberes para con Dios. En primer lugar, debes saber que no es posible formar parte del Escultismo, sin profesar alguna religión. Quien niegue la existencia de Dios no puede ser Scout.

La *religión* es el conjunto de deberes del hombre para con Dios. Estos deberes comprenden *verdades* que creer, *preceptos* que practicar, y un *culto* que tributar a Dios.

El Fundador de los Scouts dijo "No hay Scout sin religión. El hombre no vale gran cosa si no cree en Dios y no obedece sus mandamientos."

Deberes para con la Patria. Servimos a la Patria únicamente si le somos útiles. Durante tu juventud debes estar poseído de una constante sed de conocimientos. El estudio continuado te capacitará mejor; atiende bien al maestro y sé el primero en clase. Así labrarás tu propio porvenir y nuestra Nación alcanzará mejores hombres, que contribuyan más tarde a su engrandecimiento, mediante el trabajo honrado y provechoso.

Para amarla y defenderla mejor, el Scout conoce la historia, la geografía y las costumbres de su Patria.

Ayudar al prójimo. Esta parte de la Promesa encierra en sí uno de los ideales más elevados de la sociedad. Ayudar es prestar un servicio espontáneo. Cumplirás con tu Promesa cuando tengas ocasión de servir a alguien, y no olvides que existen maneras infinitamente diversas de ayudar.

Nota también este punto: cuanto más sepas, más obligaciones tendrás. El Lobato tiene menos obligaciones que el Rover, y éste más que el Scout.

Haz una Buena Acción cada día. En Uniforme el Scout hace un nudo en una de las puntas de su Pañoleta para recordarle la B. A. diaria que debe ejecutar en provecho de los demás; cuando la acción es realizada se deshace el nudo por el día. El hogar es obviamente el primer objetivo de la B. A. del Scout.

No importa que la oportunidad parezca insignificante; un ciego que necesita ayuda para cruzar una calle; un niño perdido al volver a la escuela; un extranjero que busca alguna dirección; una cáscara tirada sobre la acera y que puede originar una caída grave, son excelentes oportunidades para cumplir con la práctica de este hermoso ideal que enaltece a nuestra Asociación.

Así como hay un número ilimitado de buenas acciones individuales, hay también *buenas acciones colectivas* llevadas a cabo por una Patrulla o una Tropa. Una Tropa podrá



Buena Acción

LOS SCOUTS TIENEN UNA FORMULA PATENTADA DE SER FELICES. SIRVIENDO A LOS DEMAS, MEDIANTE LA PRACTICA DE LA BUENA ACCION DIARIA

hacer una Buena Acción repartiendo obsequios a los niños pobres en Navidad. Una de las mejores maneras de lograr la lealtad hacia la iglesia o colegio donde funciona una Tropa de Scouts, es practicar las buenas acciones colectivas, de Patrullia o de Tropa, hechas en beneficio de esa iglesia o colegio.

Todos los años, durante la semana que incluye el aniversario del nacimiento de Baden-Powell (el 22 de febrero), se celebra en muchos países la *Semana Scout*, para cuyo éxito se requiere de tu participación activa. En estos días la Asociación da a conocer el Escultismo a la sociedad prestándole servicios efectivos, para así alcanzar su simpatía y su completo apoyo moral y material.

La Asociación pretende llevar a un mayor número de muchachos los beneficios del Escultismo que tú estás principiando a recibir. Influye en el ánimo de tus amigos y en el de tus compañeros de escuela o de trabajo para que se hagan Scouts. Será una de las mejores B.A. que puedas hacer.

Cumplir fielmente la Ley Scout. Significa amoldar la vida y los actos dentro de las prescripciones de sus artículos.

LEY SCOUT

Los hombres de todos los tiempos y de todas las razas han tenido su código de honor, y entre ellos muchos nativos del Continente Americano. Para el Scout la Ley es el código que norma su proceder en la vida. Sus diez artículos son las diez condiciones para que exista un Scout. Cuanto mayor sea el tiempo que permanezcas en la Tropa, encontrarás un significado más profundo en cada uno de sus artículos.

Haz lo posible por entenderla y observarla. Esto no es siempre fácil; a veces será demasiado duro. Pero lo importante es el espíritu que norma al Scout: *su determinación de ser siempre mejor,*

Enseguida aparece la Ley Scout con unas explicaciones que no debes memorizar, sino explicar con tus propias palabras.

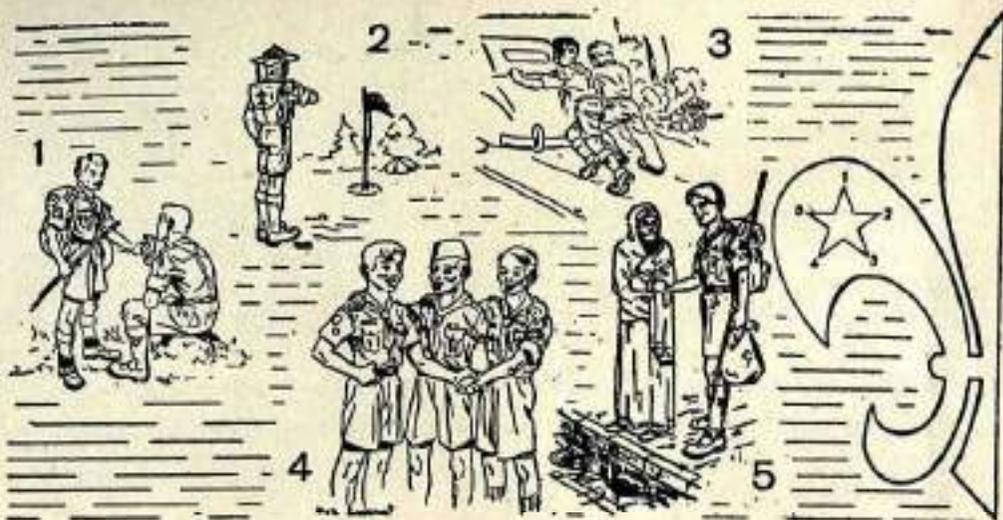
1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.

Este es uno de los hechos más importantes acerca de un verdadero Scout; puede confiarse en que dice la verdad y en que hace sus quehaceres con empeño y eficiencia. Si

LEY SCOUT

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal para con su Patria, sus padres, sus jefes y subordinados.
3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.
5. El Scout es cortés y caballeroso.
6. El Scout ve en la Naturaleza la obra de Dios; protege a los animales y a las plantas.
7. El Scout obedece sin replicar y hace las cosas en orden y completas.
8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades.
9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.
10. El Scout es limpio y sano; puro en sus pensamientos, palabras y acciones.





rompe su honor con engaños es mejor que devuelva sus insignias a su Jefe de Tropa. Se tiene confianza en quien obra con honradez y pone su deber antes que todo.

2. El Scout es leal para con su Patria, sus padres, sus jefes y subordinados.

La lealtad es fidelidad, y esto es una forma del honor.

Debes serles fiel en la buena como en la mala fortuna, defenderlos contra el que sea su enemigo o siquiera hable mal de ellos; jamás abandonarlos, y ayudarles en todo lo posible. El Scout tiene oportunidad de practicar su lealtad en los juegos; más vale perder con honor que ganar tramposamente.

3. El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.

Las acciones de los Scouts agrandan y benefician a los demás, aun cuando hayan de sacrificar en su realización sus propios deseos, gustos o comodidades. Es preciso que el esfuerzo no se haga con la mira puesta en una recompensa.

4. El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.

Para ser amigo de todos hay que ser tolerante, lleno de paciencia con los defectos ajenos, respetuoso de las convicciones de los demás y perdonar siempre, sin guardar rencores, odios, ni envidias. El Scout sabe que el único mérito verdadero es el adquirido por uno mismo.

5. El Scout es cortés y caballeroso.

Sé amable con todo el mundo, pero especialmente con las mujeres, los niños, los ancianos, los enfermos y los lisiados. Huye del espíritu de burla que todo lo ridiculiza. Saluda a las personas con simpatía y naturalidad.

6. El Scout ve en la Naturaleza la obra de Dios; protege a los animales y a las plantas.

Debes hacer todo lo posible por evitarles el sufrimiento y no matarlos sin necesidad; por el contrario, protégelos y cuídalos. En campamentos y excursiones, los Scouts siembran árboles, construyen nidos para aves o hacen represas en los ríos poblados de peces, como medidas de conservación de la vida silvestre. Además, los Scouts admiran la Naturaleza como obra divina.

7. El Scout obedece sin replicar y hace las cosas en orden y completas.

Obedecer no es ejecutar una orden por miedo al castigo, ni porque sea agradable, sino porque es un acto de energía desplegado en el cumplimiento del deber. Cuando el Scout recibe una orden, obedece alegre y sin vacilaciones; jamás se detiene ante las dificultades encontradas. Aunque la orden no le agrade, actúa con decisión y prontitud. El Scout no hace nada a medias porque esto no es signo de energía.

8. El Scout sonríe y canta en sus dificultades. Los Scouts no se enojan jamás ante la dificultad, ni discuten entre sí, ni juran cuando algo marcha mal, sino que siguen



adelante sonriendo, contagiando de optimismo a los demás. El Scout sabe que las lamentaciones inútiles son muestra de debilidad.

9. El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno. El Scout combate el despilfarro de bienes y de recursos, ahorra tiempo y dinero y sabe que la economía bien fundada es enemiga de la avaricia. El Scout trabaja en la medida de sus capacidades y respeta lo ajeno y lo hace respetar.

10. El Scout es limpio y sano; puro en sus pensamientos, palabras y acciones. El Scout sabe muy bien que sólo los débiles y los tontos necesitan apoyarse con palabras indebidas. Las ideas y los actos malsanos debilitan tanto al espíritu como al cuerpo. El Scout que cumple cabalmente con este artículo es sin duda capaz de cumplir con todos los demás.

Todos los artículos de la Ley son simples y todos dicen claramente lo que hace el Scout. En ninguno de ellos encontrarás que diga: "El Scout debe ser..." o "El Scout no es..." sino que dicen "El Scout es..."

Como Scout, practicarás esencialmente estas tres virtudes:
Lealtad. La lealtad es el cumplimiento de lo que exigen las leyes de la fidelidad y las del honor y hombría de bien. Esta virtud se identifica con el segundo artículo de la Ley. Sabrás que la lealtad se personifica en una bellísima mujer, que muestra un corazón en una mano, y en la otra, o caída a sus pies, una careta rota, que es el abandono de la hipocresía y de la traición.

Abnegación. Puede decirse que la abnegación es el sacrificio espontáneo de la voluntad, intereses, deseos, gustos y aun de la propia vida, en servicio de Dios o en beneficio del prójimo. El hombre, único ser capaz de tan elevado sacrificio, busca el objeto de la dicha verdadera, que es Dios, en la renuncia de sí mismo. El Scout es abnegado hasta el heroísmo.

Pureza. La palabra significa ausencia de pecados. Aquí cabe recordar el enunciado del último artículo de nuestra Ley. Es consigna de Baden-Powell que "el Scout que cumpla perfectamente el décimo artículo de la Ley, cumplirá fielmente los nueve restantes". Esta virtud recuerda los deberes personales para con Dios, sobre todo en aquellas materias en



PATRIA



Principios Scouts

HOGAR



las que podemos mostrarnos indignos del nombre Scout. Sólo podremos vencer con energía de carácter y aniquilamiento de las tentaciones. Combate la pereza y la curiosidad malsana, forjando una voluntad preparada para el ataque.

PRINCIPIOS SCOUTS

Son la fuente de inspiración que guía los actos diarios y comunes de tu temprana existencia. Tres términos evocar su idealismo: *Dios, Patria y Hogar.*

1. El Scout se honra de su Fe y la somete a su vida.

Eres creyente; esto es una superioridad, una fuerza y un honor. Agradécelo a Dios y trabaja en glorificación suya. Conoce bien tu religión, practícala y defiéndela. Respeta siempre las creencias de los demás.

2. El Scout es hijo de la Patria y buen ciudadano.

El patriotismo no consiste en hacer alarde de nacionalidad o engalanarse en las solemnidades cívicas, sino en servir a la Patria con trabajo y buen ejemplo y respetando sus leyes. Recuerda que el Escultismo es para formar ciudadanos útiles a la Patria.

3. El deber del Scout principia en su casa. Esto es una contribución inmediata del Escultismo al hogar, ya que también al lado de tus padres debes poner en práctica nuestros ideales y ayudarlos en sus quehaceres. Haz tus tareas escolares antes de jugar. Para el Scout no hay obligación que esté por encima de sus deberes como hijo.

LEMA SCOUT

El Lema es "SIEMPRE LISTO", y significa que el Scout debe encontrarse preparado en cuerpo y alma para cumplir en todo momento con su deber. Se encuentra preparado en espíritu porque ha aprendido a obedecer y a pensar de antemano en los accidentes o situaciones de emergencia que puedan presentársele, sin dejarse desanimar, sorprender o asustar: *Siempre listo* por cuanto hace al cuerpo, porque se ha hecho fuerte y se mantiene activo para obrar en casos de emergencia.

El Scout, por lo general, tiene algo de lo que carecen



los demás jóvenes y que le proporciona una gran ventaja sobre ellos; es la confianza en sí mismo, que le capacita a realizar los más grandes actos de valor, sin vacilación en los momentos críticos.

Un Scout aprende a estar también siempre listo en los asuntos de la vida cotidiana; la obediencia, el respeto de las leyes y a los demás, constituyen una parte de sus pensamientos. Estará preparado para servir a la Patria en todo momento. Y cuando sea hombre, sabrá cómo actuar ante un puesto de responsabilidad, porque se forjó en el crisol Scout para ser el ciudadano útil que la Patria necesita.

INSIGNIA SCOUT

La Insignia de los Scouts es la Flor de Lis, adoptada por casi todos los países del mundo, diferenciándose de un país a otro sólo en el modelo. La Flor de Lis es el signo de que eres Scout. Al fundar Baden-Powell la gran Hermandad Scout, comprendió que necesitábamos un emblema capaz de hacernos sentir la unión de todos, y usó la flor de lis por primera vez como distintivo Scout, en el memorable campamento de Brownsea, en 1907.

Para el Scout la Flor de Lis significa en conjunto dos cosas:

1. Nobleza de sentimientos, por el profundo simbolismo que entrañan sus partes, y

2. Orientación segura, porque un Scout puede señalar cualquier rumbo como lo hace la aguja de la brújula, siguiendo el camino recto hacia el objetivo que debe alcanzar.

Los tres pétalos, como los tres dedos de la Señá, recuerdan los tres puntos de la *Promesa Scout*: el pétalo central se encuentra dividido en algunas insignias en dos partes, mediante una línea que figura una aguja imanada, y recuerda que el Scout sabe siempre *encontrar su camino*; este pétalo representa a *Dios* y a la *Patria*; el pétalo de la izquierda simboliza el segundo punto de la Promesa: *servicio al prójimo*, y el de la derecha patentiza el tercer punto: *cumplimiento de la Ley Scout*.

En los pétalos laterales figuran dos estrellas, que guían al Scout por la noche como a los marinos de los siete mares y recuerdan la maravillosa vida que el Scout goza en sus excursiones y campamentos durmiendo al aire libre bajo el cielo estrellado. Cada una de estas estrellas tiene 5 picos, que dan 10 en suma, y patentizan los 10 *artículos de la Ley Scout*.

Los tres pétalos van unidos por un anillo que significa la *unión de la Hermandad Scout*.

LAS ESTRELLAS SIMBOLIZAN LOS OJOS BIEN ABIERTOS DEL SCOUT, PRESTOS A OBSERVAR. EL GALLARDETE RECUERDA LA SONRISA AMABLE DEL SCOUT.

Artículos de la Ley 1o. al 5o.

EN LA ANTIGÜEDAD LA FLOR DE LIS INDICABA EL NORTE EN LAS CARTAS MARINAS Y EN LAS BRUJULAS



DIOS y PATRIA



BUENA ACCION DIARIA

Flor de Lis

BADEN-POWELL CONCEDIO A SUS SOLDADOS QUE SE DISTINGUIERON EN EL ARTE DE LOS BOSQUES UN DISTINTIVO QUE ERA LA FLOR DE LIS



BOLIVIA



COSTA RICA



ECUADOR



EL SALVADOR



GUATEMALA



NICARAGUA



PANAMA



PERU



URUGUAY



VENEZUELA

El gallardete situado en la parte inferior (que se usa como Insignia de Segunda Clase) está envuelto hacia arriba por sus extremos, como los labios de un Scout, que siempre están detenidos por una sonrisa, demostrando con ello que está "SIEMPRE LISTO" para cumplir voluntariamente con su deber o gozar en sus juegos.

La cuerda con un nudo simple que pende de esta franja recuerda al Scout la obligación de hacer su *Buena Acción cotidiana*.

3. CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

"Tener un breve conocimiento histórico acerca del desenvolvimiento del Escultismo desde sus orígenes.

"Saber hacer la Señá y el Saludo, y ejecutar el que corresponda a cada circunstancia.

"Saber cuáles son las partes que integran el Uniforme Scout con las Insignias de Tercera Clase. Saber presentarse correctamente.

HISTORIA DEL ESCULTISMO

"Conocer los principales usos del Bordón Scout."

Baden-Powell, o "B-P", como le llamamos los Scouts, tuvo desde su niñez muchas aventuras interesantes, aprendiendo así por propia experiencia a ser útil y a tener confianza en sí mismo. Escapaba del colegio para ir a cazar

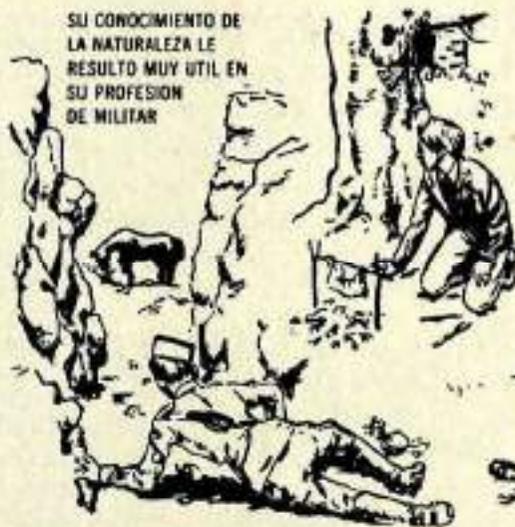
liebres en los bosques vecinos, burlando la vigilancia de los profesores. En la embarcación de sus hermanos mayores hizo frecuentes excursiones por el río Támesis. Esto es el principio del Escultismo aplicado a la niñez del propio Baden-Powell.

En 1899 en Africa del Sur se hallaba en todo su apogeo la guerra del Transval, en la que los naturales de aquel país, llamados "boers", combatían contra los ingleses. En la plaza de Mafeking, al mando del entonces coronel Baden-Powell, se encontraban sitiados los británicos, y en los 217 días que duró el asedio contra fuerzas muy superiores, hubo que recurrir a todo. B.-P. tenía muy pocos soldados y utilizó a los muchachos en el ejército, con excelentes resultados: con arrojo y valentía, llevaron mensajes bajo el fuego enemigo, manejaron el correo y el telégrafo y exploraron cautelosamente las avanzadas. Así fue cómo se dio cuenta de que los muchachos, cuando se consideran honrados por la confianza que se les otorga para realizar una misión, la cumplen con gran interés.

B.-P. regresó a Inglaterra hecho un héroe. Llevaba en su mente la idea de formar una juventud sana y vigorosa. Allí descubrió con sorpresa que su manual técnico llamado



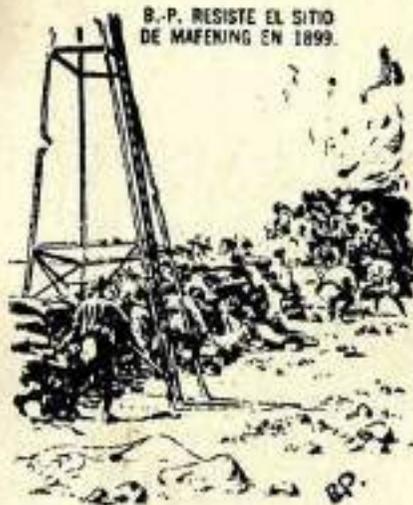
B.-P. ESCAPABA DEL COLEGIO PARA IR A CAZAR LIEBRES EN LOS BOSQUES VECINOS



SU CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA LE RESULTO MUY UTIL EN SU PROFESION DE MILITAR



APRENDIO A VIVIR SOLO EN LOS BOSQUES, CUIDÁNDOSE A SI MISMO



B.-P. RESISTE EL SITIO DE MAFKING EN 1899.

REGRESA A INGLATERRA CON LA IDEA DE FORMAR BUENOS CIUDADANOS, HOMBRES DE CARACTER.



Baden-Powell Fundador del Escultismo (1857-1941)

LAS PRIMERAS PATRULLAS DE SCOUTS ACAMPAN EN BROWNSEA ISLAND EN 1907

"Aids to Scouting", hoy "Guía para el Jefe de Tropa", había alcanzado gran popularidad como texto escolar en muchos colegios de muchachos. Si un libro escrito para hombres había atraído la atención de los muchachos, pensó, uno escrito especialmente para ellos absorbería su interés por el Escultismo.

Basado en su experiencia personal, y después de largos estudios de libros y de trabajos de grandes exploradores, y de consultas con sus amigos, celebró del 15 de julio al 9 de agosto de 1907 un campamento experimental en Brownsea Island, al sur de Inglaterra, conduciéndolo en la forma de una Tropa Scout, dividida en cuatro Patrullas: "Chorlitos", "Cuervos", "Lobos" y "Toros". Allí funcionó por primera vez el Sistema de Patrulla, es decir, "el gobierno de los muchachos por los muchachos". A consecuencia de su experimentación, comenzó a publicar "Escultismo para Muchachos", en enero de 1908, por cuadernos quincenales. De todas partes de Inglaterra principiaron a pedir informes para fundar Grupos de Boy Scouts, y fue necesario organizar una Asociación, la Baden-Powell Boy Scouts Association.

En 1909 se presentan ante las autoridades inglesas más de 10,000 Scouts reunidos en el Palacio de Cristal, en Londres. El Movimiento atraía la atención del mundo entero,

y B.-P. hubo de renunciar a su puesto en el ejército para dedicar el resto de su vida al Escultismo, empezando su vida número dos, como decía él mismo. En este año se fundan los *Scouts Marinos*. En 1909 B.-P., funda los Scouts en Chile, el primer país después de Inglaterra que tuvo Scouts.

El Escultismo fue introducido en el Perú por Juan Luis Rospigliosi, el 25 de mayo de 1911, en Barranco.

En 1913 aparecen los Scouts en Argentina y en Venezuela.

En 1916 se inicia la rama de los *Lobatos* publicándose el libro de B.-P. "*Manual de Lobatos*".

En 1918 aparecen los *Rover Scouts* con la publicación del libro "*Roverismo Hacia el Exito*", de B.-P.

En 1919 se destinó el Parque de Gilwell en Inglaterra, al adiestramiento de Jefes en la vida de los bosques, con los *Cursos de la Insignia de Madera*.

En 1920 vino el primero de muchos *Jamborees* y se iniciaron las *Conferencias Internacionales*. B.-P. es aclamado *Jefe Scout del Mundo*. En este mismo año se abre la *Oficina Internacional de los Boy Scouts* y se celebra la I Conferencia Internacional, en Londres. No son Scouts quienes no pertenecen a una Asociación reconocida por la Conferencia Internacional.



ORACION SCOUT

Señor, enséñame a ser generoso,
a servirte como lo mereces,
a dar sin medida,
a combatir sin miedo a que me hieran,
a trabajar sin descanso, y
a no buscar más recompensa
que saber que hago tu voluntad. Amén.

ESTA PLEGARIA, QUE HA SINTETIZADO EL ARDOR DEL ESPÍRITU SCOUT ES REZADA POR LOS SCOUTS AL COMENZAR SUS REUNIONES, CUALQUIERA QUE SEA SU DENOMINACION RELIGIOSA.

En 1927 aparecen los Scouts en Cuba y en Guatemala.

El Escultismo había crecido con tanta rapidez que al llegar a su mayoría de edad, en 1929, contaba con más de dos millones de Scouts.

El 8 de enero de 1941 muere Baden-Powell en Kenya, después de una vida de maravilloso servicio a la juventud. Se inicia la rama de los *Scouts Aéreos*.

En 1946 se celebra la I Conferencia Interamericana de Escultismo en Bogotá, Colombia; en 1948, tuvo lugar la II en la Ciudad de México, en 1953 la III en La Habana, Cuba, la IV en 1957 en Río de Janeiro, Brasil, y la V en 1961 en Caracas, Venezuela.

Y así ha sido cómo la simiente que sembró B.-P. en Brownsea en 1907 se ha diseminado por todo el mundo, donde tienes nueve millones de hermanos Scouts.

SEÑA Y SALUDO

El saludo constituye un elemental deber de cortesía, y en ningún caso una muestra de humillación o de servilismo.

Los Scouts tenemos un saludo especial que nos es propio.

Dentro del Escultismo, el Saludo contribuye a afirmar la buena voluntad que reina entre todos sus miembros. La Señal y el Saludo, tal como aparecen aquí, se usan en todo el mundo y te traerán amigos dondequiera que viajes, en este país o en el extranjero.

Para hacerla se extienden los dedos índice, medio y anular, mientras que la yema del pulgar se apoya sobre la uña del dedo meñique.

Los tres dedos extendidos significan, como la Flor de Lis, las tres partes de la Promesa Scout; el dedo pulgar apoyado sobre el meñique recuerda la protección o ayuda que se deberá impartir a los débiles e imposibilitados.

La Señal se hace como signo de reconocimiento entre Scouts desconocidos de cualquier parte del mundo.

Medio Saludo. Consiste en llevar la mano derecha con la Señal Scout, a la altura de la mejilla, en posición vertical y con la palma de la mano al frente. Solamente en la

Medio Saludo



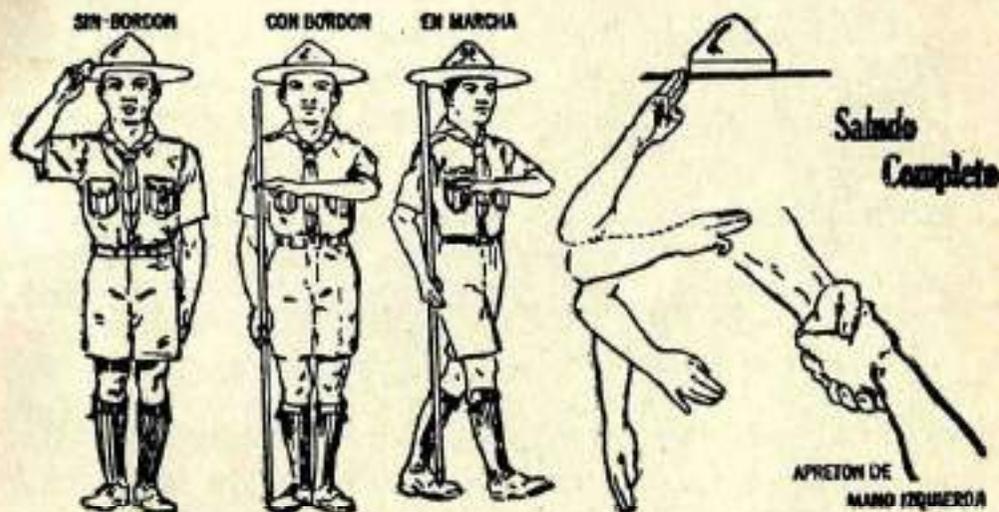
Ceremonia de la Promesa se hace con la mano izquierda, cuando se sostiene con la derecha el Bordón. En todas las demás ocasiones, el Medio Saludo se hace con la mano derecha.

Se emplea cuando se está uniformado (con Sombrero o descubierto) o en traje de civil, en ocasiones como:

1. Cuando un Scout encuentra a otro por primera vez en el día.
2. Durante la Ceremonia de la Promesa.
3. Siempre que se recite la Ley o la Promesa.

Saludo completo. Se usa siempre que se está uniformado, aun cuando no se lleve ni Sombrero, ni Bordón, ni ambas partes del Uniforme. Cuando se está de pie, el Saludo se hace respetando la posición de "alerta"; en marcha se hace girando la cabeza hacia donde se encuentra la bandera o la persona a quien se saluda.

Uniformado con Sombrero. El Saludo se hace con la mano derecha cuyos dedos llevarán la disposición de la Seña, subiéndola por el frente y no por un lado, hasta tocar ligeramente el ala del Sombrero en el lugar que está sobre la ceja derecha, de tal modo que el borde del ala quede entre los dedos índice y medio, y la palma de la mano tenga



vista al frente. El brazo formará con el antebrazo un ángulo aproximado de cuarenta y cinco grados.

Uniformado sin Sombrero. El Saludo se efectúa como en la forma anterior, sólo que llevando la mano a la altura de la ceja derecha, rozándola ligeramente.

Uniformado con Bordón. En posición de "alerta", el Saludo se hace llevando el antebrazo izquierdo en posición horizontal a la altura del pecho; de tal suerte que la palma de la mano mire hacia el suelo, y los tres dedos que se llevan extendidos como al hacer la Seña, toquen el Bordón que se sostiene con la mano derecha, en posición vertical y pegado al lado derecho del cuerpo.

En marcha, el Bordón se conduce un poco alzado y el Saludo se hace en idéntica forma que el caso anterior, sólo que dirigiendo el rostro a la Bandera o persona a quien se saluda.

Arco de Triunfo o Valla de Honor. Este saludo extraordinario sólo se hace a altas personalidades Scouts, a la Bandera cuando ha sido condecorada, y a cualquier miembro del Movimiento al celebrar nupcias. Los católicos Scouts lo hacen al Altísimo cuando es conducido en procesión.

Los Scouts con Bordón se colocan en doble fila, una frente a la otra formando un corredor de un metro y medio de ancho y hacen el Saludo tomando sus Bordones a unos cincuenta centímetros de la punta e inclinándolos hacia adelante y en alto, en un ángulo de unos cuarenta y cinco grados, de modo de cruzarlos casi por sus extremos con el del Scout de enfrente, por el centro. Así quedará formado el arco por donde pasarán los festejados o la Bandera recién condecorada. Es éste un Saludo que se hace sólo al aire libre.

Casos especiales de saludo. Cuando el Scout lleva un objeto cualquiera en la mano derecha, lo cambiará hacia la izquierda para estar en aptitud de saludar como corresponde.

Cuando el Scout lleva las manos ocupadas, saluda volviendo su cabeza y su mirada hacia la izquierda o hacia la derecha, según sea el caso. Cuando va en bicicleta o a caballo saluda de modo similar, sin retirar las manos del manubrio o de la brida.

Cuando se encuentra en un vehículo, hace el Saludo sin que sea menester ponerse de pie y sin tomar en consideración el Bordón, si es que lo lleva.

El apretón de mano izquierda. Siempre que sea posible, el Saludo Scout se complementará estrechándose la mano izquierda, sin entrelazar los dedos meñique y anular.

La historia del apretón de mano izquierda de los Scouts, como complemento del Saludo, es la siguiente: Cuando un jefe ashanti que había peleado contra B.-P. se rindió ante él, nuestro Fundador le extendió la mano derecha como muestra de amistad, pero el jefe ashanti insistió en saludarlo con la mano izquierda, explicando que "los más valientes entre los valientes se saludan con la mano izquierda, porque para hacerlo así deben desproveerse de su mayor protección, que es su escudo". Así, los Scouts se saludan con la mano izquierda como prueba de su buena fe y verdadera hermandad.

Cuándo se hace el Saludo. Todos los miembros del Movimiento se saludarán entre sí: Lobatos, Scouts, Rovers y

Scouters. El primero en abordar a otro Scout, debe ser el primero en saludar, sin consideración al rango.

Por motivos de respeto, y siempre que se esté uniformado, los Scouts presentan el Saludo Completo a los acordes del Himno Nacional, ya sea que se toque o cante, a la Bandera Nacional, a los himnos nacionales extranjeros, y a las banderas de otros países desplegadas en desfile. El Saludo a las Banderas Scouts y al Himno Scout, se hará siempre, aun cuando no se porte el Uniforme.

Si el Scout está en formación, o hace presencia en actos oficiales, hará el Saludo solamente bajo el mandato del Jefe, hasta que éste ordene volver a la posición de "alerta". A menudo sólo saluda el Jefe, en tanto que los Scouts formados conservan la posición de "alerta".

Para saludar a una persona ante quien debemos detenernos, el Saludo es presentado a tres pasos de ella, hasta que nos sea contestado.

UNIFORME SCOUT

El uso del Uniforme es obligatorio para todos los miembros de la Asociación, en las reuniones y prácticas al aire libre



de carácter social, como festividades, demostraciones, revistas, desfiles, oficios religiosos, Pruebas, cuando un Scout es llamado a la Corte de Honor, excursiones y campamentos; y en última instancia, cuando lo ordena el Jefe de Tropa.

No debe usarse en expediciones de caza y pesca, que no forman parte del programa Scout. Ni portarse en reuniones, manifestaciones o desfiles de carácter político, ni en campañas de propaganda comercial.

En el Uniforme no deben usarse botones y placas relucientes, insignias no autorizadas, condecoraciones de fantasía, adornos personales, correaes ni polainas.

Por supuesto, el derecho de usar el Uniforme y las Insignias termina al no tener al corriente tu Credencial Scout.

Las prendas de tu Uniforme. He aquí a continuación los artículos esenciales que constituyen el Uniforme Scout:

Sombrero. De fieltro, con cuatro pedradas; una al frente, otra atrás y una a cada lado; ala plana y rígida: color café claro; con toquilla de cuero y nuqueta.

Pañoleta. Es un cuadrado de unos 80 centímetros de lado, doblado en diagonal. Se lleva sujeto alrededor y sobre el cuello de la camisa con una argolla, o un anillo (hecho de cuero, madera, cuerno, hueso, cuerdas u otro material), y con los extremos anudados para recordar la Buena Acción.

Es además un emblema distintivo de cada Grupo Scout, por lo que sus colores difieren de acuerdo con las diversas unidades. Cada Scout debe usar la Pañoleta registrada por su Grupo en la Oficina Nacional.

Camisa. De mangas cortas (o mangas largas arremangadas) con presillas de hombro y dos bolsillos superpuestos, con fuelle central y tapas.

En el bolsillo izquierdo se llevan el silbato y los alfileres de seguridad. En el derecho, brújula, lápiz, libreta con apuntes Scouts y la Credencial Scout.

Pantalón. Corto, de color oficial, a cuatro dedos arriba de la rodilla y provisto de pasadores para el cinturón.

Medias. De lana o algodón dobladas un poco abajo de la rodilla.

Ligas. Son bandas de tela o estambre verde sujetas a las ligas propiamente dichas y mostrando sus extremos por fuera.

Calzado. Zapatos bajos (choclos) o botines.

Bordón. De madera resistente, como encino o fresno, con una punta de hierro (regatón), y hasta la altura de los ojos para cada Scout o a una misma altura para toda la Tropa (1.60 metros). Suele colocarse al Bordón una correa que facilita su transporte en las marchas o caminatas, cuando se va de camino. Cada Scout debe conocer las dimensiones exactas de su Bordón.

Insignias del Scout de Tercera Clase

Insignia Scout de tela. Es la Flor de Lis sin el gallardete. Se coloca en el centro del bolsillo izquierdo.

Cinta de la Asociación. Se coloca sobre el bolsillo derecho de la Camisa.

Insignia de Grupo y de Localidad. Indica el número del Grupo y la Localidad a la que pertenece el Scout. Se coloca en la parte superior del hombro derecho.

Cintas de Hombro (o de Patrulla). Son cuatro cintas de 10 centímetros de largo por 1.5 de ancho, de colores especiales para cada Patrulla. Se fijan en la parte más alta del hombro izquierdo de la Camisa.

Todos estos artículos y otros más de tu equipo puedes adquirirlos en "La Tienda Scout" de la Asociación.

Cómo presentarse correctamente. En primer lugar, cuida siempre de estar limpio; conserva tu Sombrero con el ala rígida; lleva el calzado bien lustrado. Dobla tus ropas antes de guardarlas.

Muchas veces la falta de cuidado con el Uniforme produce las burlas. El Uniforme bien puesto y bien planchado inspira siempre confianza y admiración. De todos modos, no merece sino silencio e indiferencia, quien no comprendiendo el valor del Uniforme, se burla de quien lo ostenta.

Respetar tu Uniforme no haciendo nada que sea indigno de un Scout, como tomar licores, fumar o hablar de una manera inconveniente, porque por ti juzgarán a los demás.

Mantente alerta y disciplinado, espontáneo a la acción. Al andar, observa un aire de marcialidad, sin afectación.

BORDON SCOUT

El Bordón proporciona innumerables ventajas en las diferentes actividades Scouts. No obstante su multitud de usos, a menudo se le considera como un trasto inútil o estorboso, por lo que se le olvida en las excursiones y demás salidas Scouts. Por la utilidad del Bordón, y por ser una prenda del Uniforme, no debemos olvidarlo.

Cuando el Scout no está en formación, puede llevarlo colgado del hombro derecho, empleando para ello la correa. Las características que debe satisfacer un Bordón son: 1) Ser resistente, 2) Servir para mediciones y otros fines, y 3) Estar presentado artísticamente.

Debido a que el Bordón está destinado a soportar ciertos pesos y tensiones, menester es que sea lo suficientemente resistente.

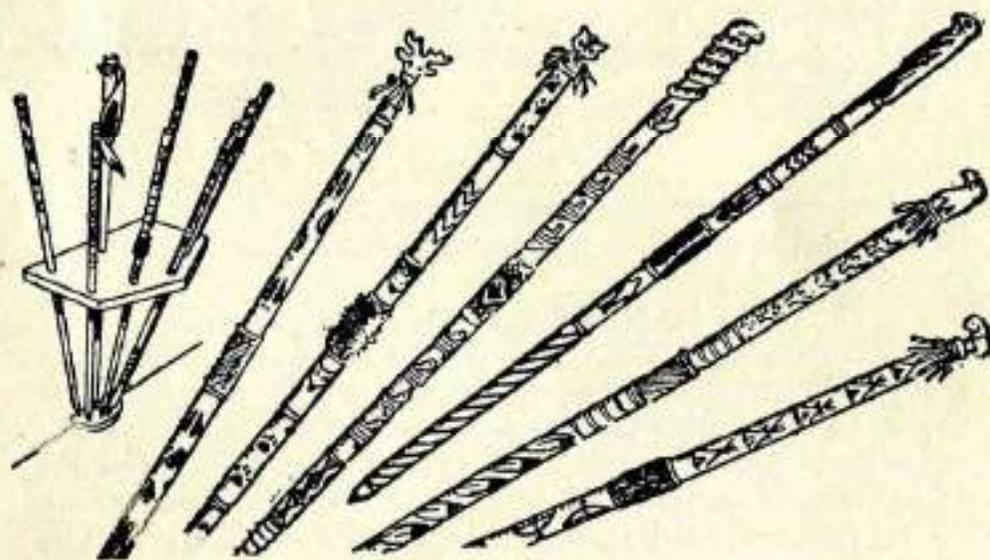
Si el Bordón se encuentra graduado en decímetros, y uno de éstos está dividido en centímetros, se podrá emplear en la medición de pequeñas longitudes y alturas.

Habilidad artística en el Bordón. Mudos testigos de la habilidad manual de su dueño serán los adornos que se



hagan a un Bordón, en el que el Scout podrá grabar su vida como partícipe del Movimiento.

Así pues, para tener un Bordón francamente Scout, sal al campo; corta una rama resistente y recta, a la medida necesaria. Lábrala cuidadosamente y déjala secar. Ponle regatón, gradúala en centímetros y barnízala.



4. CIVISMO

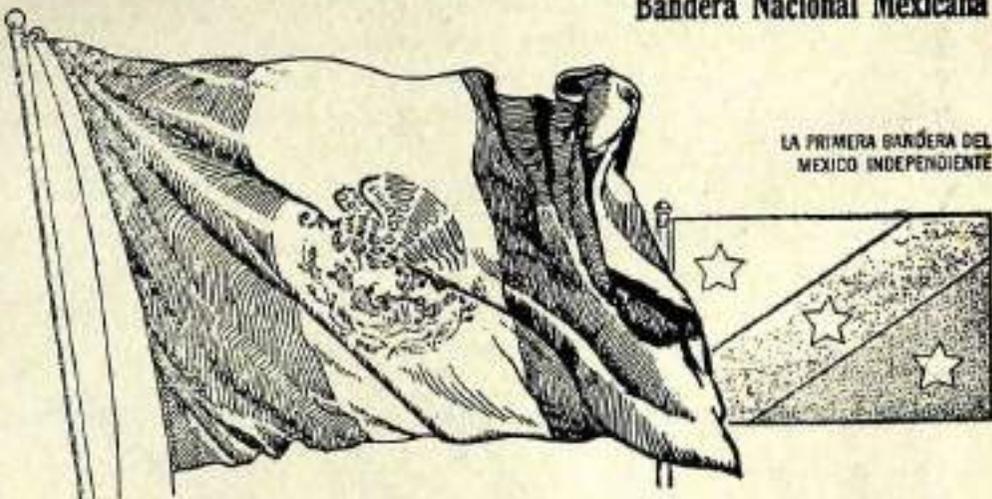
"Conocer el origen y la composición de la Bandera y del Escudo Nacional.

"Conocer los honores que corresponden a la Bandera Nacional.

"Saber cantar el Himno Nacional"

Desde los primeros tiempos la humanidad usó símbolos

Bandera Nacional Mexicana



LA PRIMERA BANDERA DEL MEXICO INDEPENDIENTE

para expresar sus esperanzas, ideales, y amor a su propia nación, siendo éste el origen de las banderas de las naciones de hoy día.

BANDERA NACIONAL

La bandera es el símbolo de nuestra nacionalidad y la representación de la Patria. Simboliza los ideales y las tradiciones de nuestro pueblo, su progreso en el arte, la ciencia, el comercio y la agricultura. Representa los sacrificios hechos por hombres y mujeres por el futuro de nuestro país.

La primera Bandera.—El 2 de marzo de 1821, al firmarse el *Plan de Iguala o de las Tres Garantías*, entre don Vicente Guerrero y don Agustín de Iturbide, se adoptó la bandera primitiva del México Independiente; ésta consistía de tres colores diagonalmente colocados: rojo, verde y blanco, y se conoció como la *bandera de las tres garantías*, a saber: el rojo, como símbolo de la Unión entre mexicanos y españoles; el verde, representando el movimiento insurgente, esto es, la Independencia, y el blanco significando la pureza de la religión. En el verde aparecía la corona imperial, orlada con el mote: "Religión, Independencia, Unión". Esta bandera fué izada por primera vez en el Palacio Nacional el 27 de septiembre de 1821.

Escudo Nacional

EL ESCUDO NACIONAL POSEE UN SIGNIFICADO PROFUNDAMENTE BELLO, EN LA TRADICION Y EN LA PERSONALIDAD DE MEXICO



Más tarde, el 2 de noviembre de 1821, la Suprema Junta Provisional Gubernativa dispuso que se modificara el orden y la disposición de los tres colores, quedando así: verde, blanco y encarnado, apareciendo en la franja blanca un águila coronada.

Nuestra Bandera actual.—Derribado el efímero imperio de Iturbide, el Congreso Constituyente decretó el 14 de abril de 1823, "que en cuanto al pabellón nacional se esté el adoptado hasta aquí, con la única diferencia de colocar el águila sin corona, lo mismo que deberá hacerse con el Escudo". Es así como se llegó a nuestra Bandera actual.

ESCUDO NACIONAL

La majestuosa ave de la naturaleza, el águila, se considera universalmente como la reina de los aires y muchos escudos de las naciones del mundo portan un águila. Sin embargo, ningún país tiene en su Escudo una leyenda tan hermosa como la que encierra el nuestro, cuyo origen quedó registrado en los códices aztecas.

Los aztecas veneraban como dios supremo a Huitzilopochtli, quien por medio de sus sacerdotes les había prevenido que no debían fijar su residencia definitiva, sino en el lugar donde encontraran un águila parada sobre un nopal

y devorando una serpiente. En ese lugar establecerían su reino, que habría de ser grande y poderoso. Y partiendo de Aztlán (lugar probablemente situado en lo que es hoy la Alta California) emprendieron el año de 1160 la peregrinación que habría de durar más de una generación, en busca del lugar designado por su dios. Siguiendo la dirección Sur, llegaron por fin al Valle de México, donde encontraron establecidas otras tribus, con las que libraron encarnizados combates hasta que un día, ocultándose de sus enemigos, hallaron el águila anunciada en uno de los islotes del Lago de Texcoco, lugar en el que fundaron, después de desecar una parte del lago, la ciudad de Tenochtitlán, en memoria de su sacerdote Tenoch, el 18 de julio de 1325.

El Escudo Nacional aparece en la franja central de nuestra Bandera, en las monedas, y en el papel oficial que usa la Nación. El simbolismo del Escudo es: el águila dorada significa *fuerza*; la serpiente, *vileza*; el nopal representa el *suelo de México*; las ramas de encino y laurel que lo orlan significan respectivamente *vigor y gloria*.

HONORES A LA BANDERA

1. **Cuándo ondeará.** La Bandera sólo ondeará de la salida a la puesta del sol, excepto en estado de guerra, que flotará siempre. Debe desplegarse en ocasiones de fiestas nacionales y provinciales, o en ocasiones históricas o especiales, siempre en edificios o en asta-banderas al aire libre.

2. **Saludos a la Bandera.** Al paso de la Bandera Mexicana, deben observarse los siguientes honores:

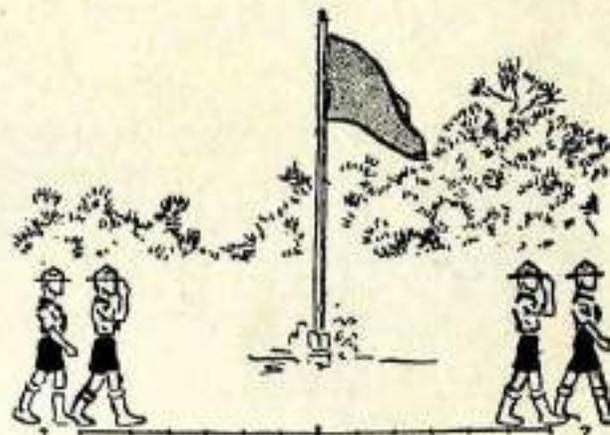
Scouts no uniformados: *firmes y descubiertos*. Quienes usen sombrero deben sostenerlo en la mano derecha, dejándolo sobre el corazón en señal de respeto.

Scouts uniformados y formados: *firmes y Saludo colectivo a la orden del Jefe*.

No permitas que nadie permanezca sentado o cubierto al paso de la Bandera (o mientras se ejecute el Himno Nacional).

3. **La Bandera saludará:** a otras banderas nacionales

AL IZAR LA BANDERA, UN SCOUT AYUDARÁ A SOSTENERLA Y DESPLEGARLA PARA QUE NO TOQUE EL SUELO



LOS SCOUTS EN FORMACION Y UNIFORMADOS INICIAN SU SALUDO 6 PASOS ANTES DE DONDE SE SITUA LA BANDERA, Y LA TERMINAN 6 DESPUES

y a los héroes nacionales, inclinándose ligeramente hacia el frente. Contestará el saludo de otras banderas nacionales y el del C. Presidente de la República.

4. **Izando Banderas.** Cuando la nacional flote a toda asta, se izará rápidamente y se arriará lentamente. Si flota a media asta (días luctuosos), primero deberá izarse rápidamente hasta el tope del asta, y luego se arriará lentamente hasta la medianía; antes de arriarla, se elevará rápidamente y luego se bajará lentamente.

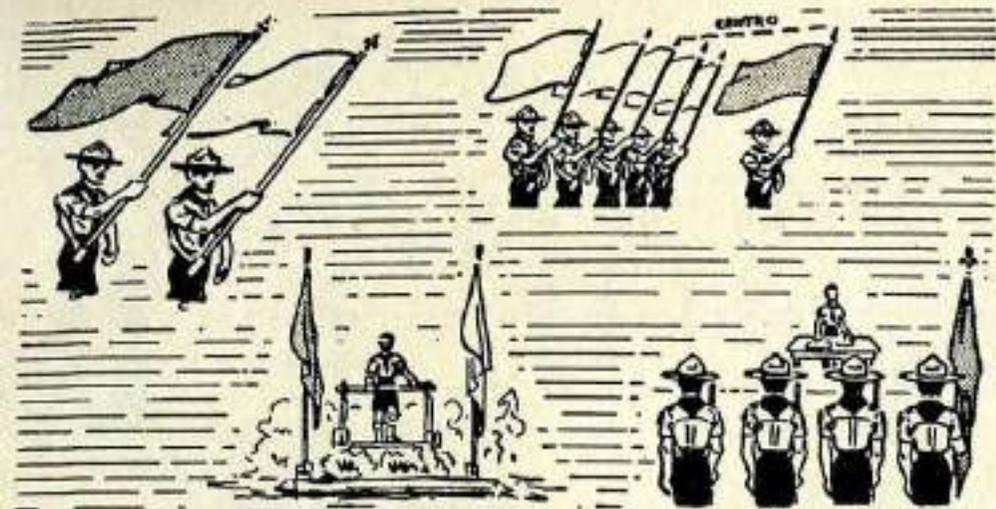
Siempre que se porte la Bandera en su asta, el verde quedará junto a ella.

Quando se iza o arria ante Scouts, éstos adoptarán preferentemente la formación "en rectángulo", "en semicírculo", o "en estrella", o si el terreno lo impide formarán "en línea", pero nunca "en círculo", ya que es formación que pertenece exclusivamente a los Lobatos.

Ninguna bandera o banderola se colocará arriba o abajo de la Mexicana en su misma asta, a menos que se le adicionen astas pequeñas.

Quando vayan a ser izadas las banderas de diferentes naciones, la Mexicana se izará primero.

Quando las banderas de dos o más naciones deban ser



izadas, ondearán en astas separadas, de la misma altura, colocadas a distancias iguales unas de otras, y las banderas serán de igual tamaño y calidad.

5. **Desplegada en desfiles.** Cuando se conduzca la Bandera Nacional en un desfile, deberá llevarse con una escolta de cinco Scouts y el *abanderado*.

6. **Desplegada en paredes.** Cuando la Bandera se coloca en una pared, el verde quedará a la derecha, esto es, a la izquierda del que mira. Si se coloca a manera de franjas horizontales para adornar, el verde quedará arriba.

Cuando se despliegue en la pared cruzada con otra bandera, la Nacional deberá estar a la derecha, y su asta arriba de la otra. Nunca se crucen dos banderas mexicanas.

7. **Agrupadas con otras banderas.** Cuando vayan a exponerse varias banderas, agrupadas en sus astas en torno a un punto, la Bandera Nacional debe mostrarse en el centro o en el punto más alto del grupo.

8. **Banderas para oradores y salones.** Cuando se colocan banderas a los lados de la tribuna de un orador o de un oficiante en un templo, en sus respectivas astas, la Nacional quedará a la derecha del orador u oficiante.

Si la bandera se coloca detrás de los concurrentes, deberá encontrarse a la derecha de ellos.

9. **La Bandera en la ceremonia de descubrir una estatua o monumento.** La Bandera puede presentarse en la ceremonia de descubrir una estatua o monumento, únicamente como fondo y no como material envolvente.

10. **Para cubrir féretros.** Cuando se use para cubrir un féretro, el verde se dispondrá por el lado de la cabeza. El féretro en esta forma cubierto, deberá llevarse en hombros. La Bandera no descenderá a la fosa ni tocará el suelo.

CALENDARIO CIVICO -SCOUT

Aniversarios y Fiestas Nacionales

- 5 de febrero: aniversario de la promulgación de las Constituciones de 1857 y 1917.
- 24 de febrero: conmemoración del Día de la Bandera Nacional.
- 1 de marzo: aniversario de la promulgación del Plan de Ayutla.
- 21 de marzo: aniversario del nacimiento de Benito Juárez, 1806.
- 2 de abril: aniversario de la toma de Puebla por Porfirio Díaz, 1867.
- 14 de abril: Día de las Américas.
- 5 de mayo: aniversario de la victoria obtenida sobre el ejército francés en Puebla, 1862.
- 8 de mayo: aniversario del natalicio de Miguel Hidalgo y Costilla, 1753.



Himno Nacional Mexicano

LA LETRA FUE ESCRITA POR Francisco González Bocanegra SE DIÓ A CONOCER EN EL "DIARIO OFICIAL" DEL 3 DE FEBRERO DE 1854.

LA MUSICA ES OBRA DE Jaime Neco EL HIMNO NACIONAL SE CANTO POR PRIMERA VEZ EN PUBLICO EL 16 DE SEPTIEMBRE DE 1854



- 21 de junio: aniversario de la toma de México, 1867.
- 1 de septiembre: apertura del Congreso de la Unión.
- 15 de septiembre: aniversario del Grito de Independencia, 1810.
- 16 de septiembre: aniversario de la iniciación de la Independencia Nacional, 1810.
- 27 de septiembre: aniversario de la Consumación de la Independencia, 1821.
- 30 de septiembre: aniversario del nacimiento de José María Morelos y Pavón, 1765.
- 6 de noviembre: conmemoración de la promulgación del Acta de Independencia Nacional, por el Congreso de Chispancingo, en 1813.
- 20 de noviembre: aniversario de la iniciación de la Revolución, 1910.
- 31 de diciembre: clausura de las sesiones del Congreso de la Unión.

Días luctuosos

Durante los siguientes días de luto nacional, la Bandera se izará a media asta:

- 14 de febrero: aniversario del fusilamiento de Vicente Guerrero, 1828.
- 22 de febrero: muerte de Francisco I. Madero, 1914.
- 28 de febrero: aniversario de la muerte de Cuauhtémoc.
- 17 de julio: muerte de Alvaro Obregón, 1928.
- 18 de julio: muerte de Benito Juárez, 1872.
- 30 de julio: muerte de Miguel Hidalgo y Costilla, 1811.
- 7 de octubre: muerte de Belisario Domínguez.
- 22 de diciembre: muerte de José María Morelos y Pavón, 1815.

Fiestas Scouts

Se consideran como Fiestas Scouts en la República Mexicana, las siguientes:

- 22 de febrero: nacimiento de Baden-Powell, 1857 (Semana Scout).
- 24 de febrero: Día de la Bandera. (Semana Scout).
- 23 de abril: Día de San Jorge, Patrono Scout.
- 26 de agosto: aniversario del reconocimiento de la Asociación de Scouts de México, A. C., por la Conferencia Internacional, 1926.
- 18 de octubre: Día de la Raza.

C O R O

Mexicanos, al grito de guerra
el acero aprestad y el bridón
y retiemble en sus centros la tierra
al sonoro rugir del cañon.

Cifia ¡Oh Patria! tus sienas de oliva
De la paz el arcángel divino,
Que en el cielo tu eterno destino
Por el dedo de Dios se escribió.

Mas si osare un extraño enemigo
Profanar con su planta tu suelo
Piensa ¡Oh Patria querida! que el cielo
Un soldado en cada hijo te dió.

En sangrientos combates los viste,
Por tu amor palpitando sus senos,
Arrostrar la metralla serenos,
Y la muerte o la gloria buscar.

Si el recuerdo de antiguas hazañas
De tus hijos inflama la mente,
Los laureles del triunfo tu frente
Volverán inmortales a ornar.

Como al golpe del rayo la encina
Se derrumba hasta el hondo torrente,
La discordia vencida, impotente,
A los pies del arcángel cayó.

Ya no más de tus hijos la sangre
Se derrame en contienda de hermanos:
Sólo encuentre el acero en tus manos
Quien tu nombre sagrado insultó.

¡Guerra, guerra! Los patrios pen-
[dones
De la Patria manchar los blasones
¡Guerra, guerra! Los patrios pendones
En las olas de sangre empapad.
¡Guerra, guerra! En el monte, en el
[valle

Los cañones horrisonos truenen,
Y los ecos sonoros resuenen
Con las voces de ¡Unión! ¡Libertad!

Antes, Patria, que inermes tus hijos
Bajo el yugo su cuello dobleguen,
Tus campañas con sangre se rieguen,
Sobre sangre se estampe su pie.

Y tus templos, palacios y torres
Se derrumben con hórrido estruendo,
Y sus ruinas existan diciendo:
De mil héroes la patria aquí fué.

Vuelva altivo a los patrios hogares
El guerrero a cantar su victoria,
Ostentando las palmas de gloria
Que supiera en la lid conquistar.

Tornaránse sus lauros sangrientos
En guirnalda de mirtos y rosas,
Que el amor de las hijas y esposas
También sabe a los bravos premiar.

Y el que a golpe de ardiente metralla
De la patria en las aras sucumba
Obtendrá en recompensa una tumba,
Donde brille de gloria la luz.

Y de Iguala la enseña querida,
A su espada sangrienta enlazada,
De laurel inmortal coronada,
Formará de su fosa la cruz.

¡Patria! ¡Patria!, tus hijos te juran
Exhalar en tus aras su aliento,
Si el clarín con su bélico acento
Los convoca a lidiar con valor.

¡Para tí las guirnalda de oliva!
¡Un recuerdo para ellos de gloria!
¡Un laurel para tí de victoria!
¡Un sepulcro para ellos de honor!

5. S A L U D

"Conocer y practicar en la vida diaria, las Reglas de Higiene para conservar el organismo sano y vigoroso."

Dios nos ha dado una vida que vivir y nosotros queremos ser útiles, felices y llenos de acción. Para esto debemos ser sanos y vigorosos.

Un pequeño sacrificio de tiempo y dinero te permitirá gozar del primero de los bienes de este mundo, que es la salud. Por añadidura, tendrás más ánimo y aptitudes para el estudio

Aire y sol

LA VIDA EN EL CAMPO AL
AIRE LIBRE ES EL MEJOR
ANTIDOTO CONTRA EL
MEDIO ENERVANTE
DE LA CIUDAD



Comida y digestión

COME LO MAS PROVECHO
MASTICANDO BIEN



Sueño y descanso



EL SUEÑO ES EL MEJOR DESCANSO DEL ORGANISMO

Aire y sol. Respira siempre por la nariz, manteniendo la boca cerrada. En esta forma el aire se filtra por los pelos y mucosas de la nariz, quedando retenidos los microbios y las partículas extrañas; al mismo tiempo se entibia el aire antes de llegar a los pulmones. De vez en cuando respira profundamente lo más que puedas; con esto la capacidad de tus pulmones aumentará y tu sangre se oxigenará.

En casa, durante el día mantén tus habitaciones constantemente ventiladas, y por la noche, duerme con la parte alta de la ventana abierta, siempre que no haya corrientes de aire.

El Escultismo te ofrece grandes oportunidades de vivir en el campo al aire libre con su programa de excursiones y campamentos. No desprecies estas ocasiones únicas para el Scout: impregna de aire tus pulmones y expón tu piel a los rayos del sol, cuidando no causarle quemaduras.

Comida y digestión. Come el alimento que mejor provecho te ha de hacer, masticando bien para evitar que el estómago haya de efectuar un trabajo suplementario. Come para vivir y no vivas para comer. Muchas enfermedades provienen de lo que se come con exceso o de aquello que no se come como corresponde. Evita los alimentos indigestos, sobre todo por la noche.



Venenos

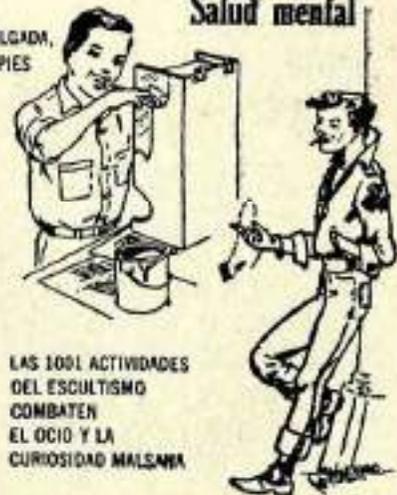
EN EL DIBUJO:
 • NICOTINA
 • ALCOHOL
 • MEDICAMENTOS FUERA DE RECETA MEDICA

Ropa adecuada

USA EL MINIMO DE ROPA LIMPIA A HOLGADA, Y ZAPATOS QUE NO COMPRIMAN TUS PIES



Salud mental



LAS 1001 ACTIVIDADES DEL ESCULTISMO COMBATEN EL OCIO Y LA CURIOSIDAD MALISMA

Aseo corporal

LA LIMPIEZA DIARIA DE TU CUERPO TE DARÁ SALUD Y BIENESTAR



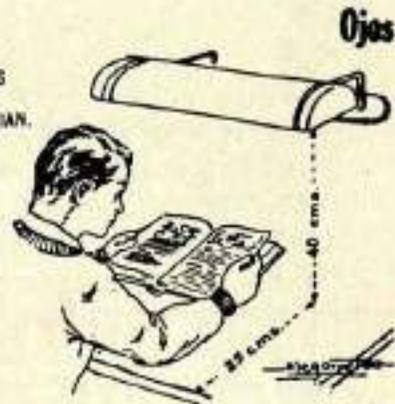
Ejercicios

SIN EJERCICIO LOS MUSCULOS SE ABLANDAN Y ATROFIAN.



Postura correcta

DE PIE O SENTADO, LA BUENA POSTURA MEJORA LA PERSONALIDAD Y LA SALUD



LA LUZ DEMASIADO INTENSA O DEMASIADO DEBIL, Y LA LUZ QUE OSCILA, PERJUDICAN TUS OJOS

Bebe agua en abundancia durante el día.

Desaloja los intestinos al menos una vez al día, y preferentemente a una misma hora. No hagas uso de purgantes si no lo ordena el médico: un caso de apendicitis puede amenazar la vida de un enfermo.

Sueño y descanso suficiente. Ve a la cama libre de pensamientos y excitaciones. Acuéstate y levántate temprano; duerme ocho o nueve horas. Abandona la cama tan pronto como despiertes.

Que tu lecho sea más bien duro y no muy caliente.

No duermas con la cabeza alta ni con mucha ropa y nunca te tapes la cara.

Aseo corporal. El baño limpia la piel, la torna suave y activa, calma el sistema nervioso, descansa el organismo, concede agilidad a los músculos. Toma por las mañanas un baño de agua tan fría como tu cuerpo la soporte, o si el agua escasea, fricciona vigorosamente tu cuerpo con una toalla.

Lava siempre tus manos antes de las comidas.

Cepilla cuidadosamente tus dientes después de cada comida, porque mal cuidados se arruinan con facilidad y no permiten una buena masticación.

Postura correcta. Adopta posturas que no violen la posición natural de los huesos y cansen el cuerpo; permanece

erecto cuando estés sentado o parado; al caminar, házlo erguido, sacando el pecho y sumiendo el abdomen.

Ejercicios suficientes y adecuados. La vida sedentaria es responsable de enfermedades, achaques y decrepitud.

Ojos. No leas en los vehículos en que exista demasiado movimiento, porque la vista se cansa por los esfuerzos de acomodación.

Para leer y escribir procura que la luz entre por atrás y del lado izquierdo.

Venenos. El tabaco contiene varios principios venenosos de los cuales el más importante es la nicotina; y el veneno del tabaco mina la salud. Quien bebe alcohol está arruinando su organismo.

Toma medicinas solamente cuando te las prescriba el médico. Al abusar de ellas envenenas tu sangre.

Ropa adecuada. El exceso de abrigo vuelve delicado el cuerpo y le hace temer, al igual que las plantas criadas en invernaderos, el rigor de la intemperie.

Usa siempre el mínimo de ropa limpia y holgada. Retira la ropa mojada de tu cuerpo. Usa zapatos que no compriman tus pies.

Salud mental. La moral es también de suma importancia para la salud corporal.

Concibe sólo pensamientos sanos. Al engendrar sentimientos perjudiciales como el odio, la ira, el temor, la envidia, y la aflicción, estás dañando tu organismo. Domina la impaciencia. La ecuanimidad, la benevolencia y la tolerancia son grandes cualidades.

Nunca tengas libros que te causarían vergüenza leerlos frente a tus padres.

Fortifica tu voluntad negándote de vez en cuando gustos permitidos.

Ten una ocupación favorita para echar mano de ella las veces que te expones a perder el tiempo en el ocio. ¡Cuántas formas de ocupación te ofrece el Escultismo con la variedad de sus actividades!



6. OBSERVACION

“Seguir una pista trazada con signos artificiales.

“Saber hacer su propia Firma Scout y ser capaz de descifrar cualquier otra con ayuda de «Escultismo para Muchachos»”.

Durante incontables ocasiones encontramos señales dejadas por animales o personas, ya en los caminos enlodados, ya en los campos, o ya en las orillas limícolas de los ríos. Pero seguir una pista exige observaciones que ponen en juego los sentidos, el vigor y la inteligencia. Así al seguir verdaderamente una pista para descubrir la guarida de un animal, se requiere hacer observaciones que muchas veces escapan a los ojos no acostumbrados a ello. Por esto es que los Scouts se inician en el difícil arte del rastreador, utilizando al principio señales convencionales. Estas señales son un lenguaje secreto que permite al Scout dejar para los que le siguen indicaciones precisas sobre la manera de alcanzarle en un lugar determinado.

Trazando y siguiendo pistas. Al trazar o seguir una pista de signos artificiales, debes considerar que:

1. Las señales se hacen preferentemente en el suelo con la punta del bordón o el cuchillo, o también con ramas o

pedrecillas. En las rocas y árboles se hacen con tiza (gis); pero sólo cuando su uso se juzga indispensable. En los árboles jamás deben hacerse incisiones para marcar alguna señal.

2. Las señales de pista deben ser bien visibles, pero cuidando de que no vayan a llamar demasiado la atención de los extraños, porque podrían ser borradas o alteradas, y la ambición de quien traza la pista debe consistir en colocar las señales de modo que no pueda encontrarlas nadie que no sea Scout.

3. La distancia entre una señal y la siguiente obedece a las condiciones del terreno; en lugares extraordinariamente difíciles de observar, de 10 en 10 metros; en sitios rocosos, de 30 en 30; en las matas, de 40 en 40; en los campos y veredas, hasta a más de cien metros.

4. Si se ha de atravesar un pueblo, se deja a la entrada una carta escondida que indique con precisión el lugar donde continuará la pista.

5. Nunca se hacen las señales en propiedades ajenas, como en las paredes de las casas, ni sobre objetos movibles, que puedan encontrarse momentáneamente parados.

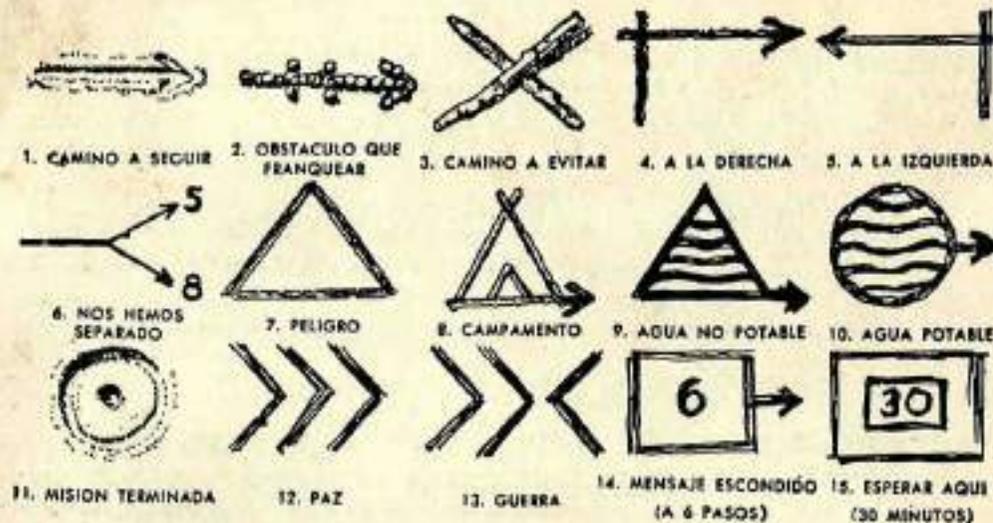
6. Debes recordar exactamente la colocación de la última señal. Se debe admitir que la señal una vez colocada, ha podido ser desplazada o suprimida, independientemente de la voluntad de quien trazó la pista.

7. Hay que seguir la pista a paso moderado, porque corriendo pueden omitirse algunas señales.

8. El último en pasar borrará todas las señales y recogerá las cartas o mensajes y demás objetos extraños al lugar, que se hayan empleado al trazar la pista.

Explicación del cuadro de las señales de pista:

1. *Camino a seguir.* (Recuerda la flecha o el pedazo de lanza que dejaban los primitivos para indicar una dirección).
2. *Obstáculo que franquear* (en esa dirección).
3. *Camino a evitar.* (Debe usarse en todo cruce de caminos, sobre el que no se siguió).



1. CAMINO A SEGUIR 2. OBSTACULO QUE FRANQUEAR 3. CAMINO A EVITAR 4. A LA DERECHA 5. A LA IZQUIERDA
6. NOS HEMOS SEPARADO 7. PELIGRO 8. CAMPAMENTO 9. AGUA NO POTABLE 10. AGUA POTABLE
11. MISION TERMINADA 12. PAZ 13. GUERRA 14. MENSAJE ESCONDIRDO (A 6 PASOS) 15. ESPERAR AQUI (30 MINUTOS)

4. *A la derecha.*

5. *A la izquierda.*

6. *Nos hemos separado.* (Ejemplo: cinco por un lado y ocho por otro, en las direcciones señaladas).

7. *Peligro.* (Las señales de peligro y auxilio se hacen con tres elementos similares; en este caso se trata de una figura cerrada de tres lados iguales, el triángulo equilátero). Se usa para indicar los lugares de peligro en los campamentos y durante las excursiones, como pozos, precipicios, etc.

8. *Campamento* (en esa dirección).

9. *Agua no potable* (en esa dirección).

10. *Agua potable* (Sólo debe colocarse cuando hay absoluta seguridad de ello).

11. *Misión terminada.* (Regresa al punto de partida; fin de la pista). Este signo se usa también al comunicar el fallecimiento de algún Scout, porque ha regresado a la eterna y verdadera mansión.

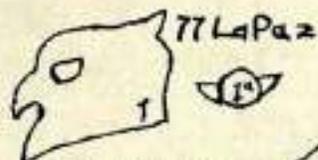
12. *PaZ* (El juego no ha principiado). Ningún peligro.

13. *Guerra.* (El juego principió. Hostilidades probables).

14. *Mensaje escondido a seis pasos.* (El número de pasos se pone dentro del rectángulo).

15. *Esperar aquí.* (Los minutos se indican en el rectángulo interior).

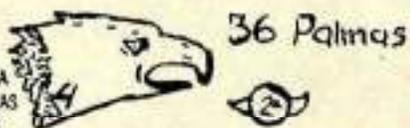
Firma Scout



GUÍA DE PRIMERA CLASE
DE LA PATRULLA BÚFALOS
DEL GRUPO 77 DE LA PAZ



PRIMER SCOUT DE SEGUNDA
CLASE DE LA PATRULLA TIGRES
DEL GRUPO 24 DE SAN JOSE



SEGUNDO SCOUT DE SEGUNDA
CLASE DE LA PATRULLA ÁGUILAS
DEL GRUPO 36 DE PALMAS

Cada Scout de una Patrulla tiene un esquema característico que indica claramente quién es, y que emplea para firmar sus trabajos, cartas, informes, etc., relacionados con el Escultismo.

Estos signos tienen por base el contorno de las siluetas de Patrulla, que aparecen dibujadas en "Escultismo para Muchachos", de Baden-Powell.

Los Scouts de la Patrulla están numerados de la manera siguiente: el Guía es el número 1; el Subguía el 2; el Primer Scout el 3; etc. Este número se sitúa dentro del contorno del animal.

El Grupo Scout, la ciudad y el país a los que se pertenece, se indican en la parte superior derecha del esquema.

En la parte inferior derecha se representa la Clase Scout (Primera, Segunda, o Tercera: 1ª 2ª 3ª), encerrando el número correspondiente en una circunferencia alada.

7. SEÑALACION

"Conocer las señales de brazos para reuniones y formaciones."

"Conocer las diversas maneras de portar el Bordon Scout."

"Conocer y saber ejecutar las órdenes dadas con silbato."

"Reconocer y saber silbar la Llamada Scout."

La señalación consiste en transmitir el pensamiento a distancia por medio de diversos procedimientos convencionales, para hacer contacto entre dos o más individuos o grupos apartados unos de los otros.

Todas las señales Scouts deben obedecerse al instante, dejando pendiente cuanto se esté haciendo. Las señales de auxilio se atenderán de un modo especial, poniendo en juego la mayor prontitud y eficacia posible. Ningún Scout usa indebidamente una señal.

REUNIONES Y FORMACIONES

Las Señales de Brazos permiten a los Scouts moverse rápidamente de un lugar a otro en buen orden, evitándose el ruido que ocasionan los gritos y los silbidos.

Generalmente el J. de T. lanzará un toque largo de silbato, a fin de llamar la atención de los Scouts dispersos o levantará en alto la mano derecha en señal de atención si lo están viendo. La señal se mantiene hasta que el movimiento empieza a ser ejecutado. Como es natural, los Guías son los primeros que atienden la señal y la transmiten a sus patrulleros.

En las formaciones el Guía se coloca al principio de la Patrulla; le siguen el 1º, el 2º y los demás Scouts, y al último el Subguía.

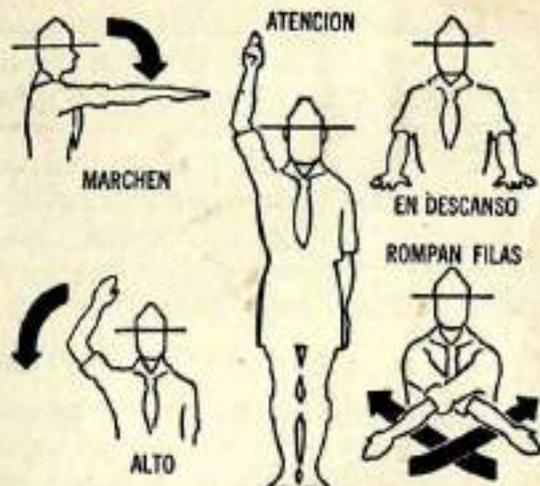
Alerta. El Scout se coloca erguido con ambos pies juntos, las manos cayendo naturalmente hacia los costados, y con la vista al frente. Esta posición no es tan rígida como el "firmes" de los militares.

Rompan filas. El Jefe presenta los brazos cruzados y extendidos hacia abajo, como indica la figura, y los Scouts rompen filas cuando el Jefe hace el movimiento de tijeras.

En descanso. Se separa el pie izquierdo unos quince centímetros hacia la izquierda y se entrecruzan las manos atrás, por la espalda y colgando suavemente.

En línea. El J. de T. extiende ambos brazos horizontalmente para orientar la formación. Las Patrullas forman con dos pasos de intervalo entre una y otra. Se utiliza para inspeccionar o para revista de Uniformes y Equipo, y, en general,

Señales de Brazos



para no dificultar la circulación por un camino.

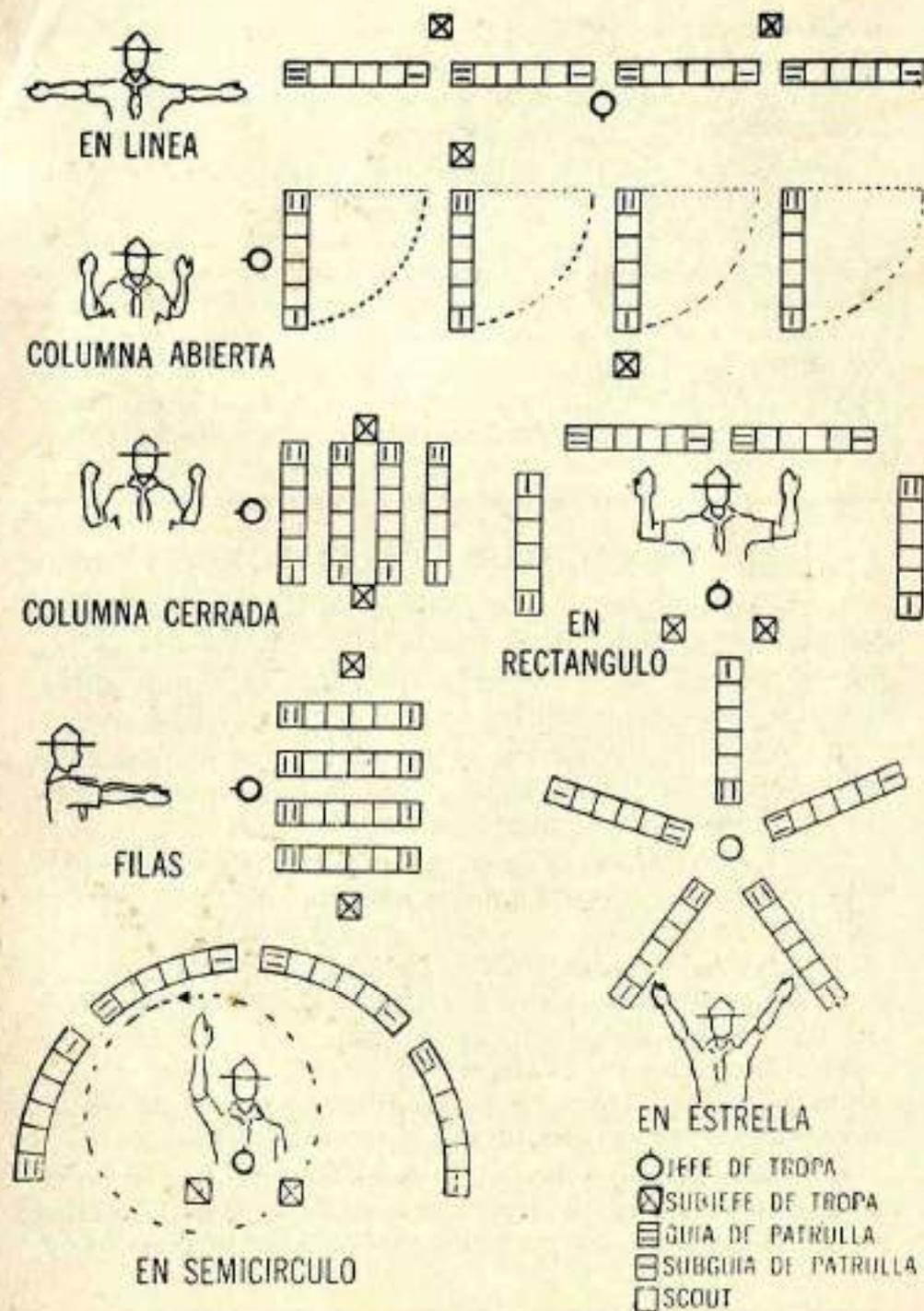
En filas. El Jefe extiende los brazos hacia adelante, a la altura de los hombros, con las palmas vueltas hacia adentro. Las Patrullas se colocan unas detrás de otras a dos pasos frente al Jefe, y a dos pasos entre los costados. Se usa para relevos y otros juegos.

En columna (cerrada o abierta). Es una formación de desplazamiento para que las Patrullas vayan unas detrás de las otras, cada una en línea.

Para la columna cerrada, el J. de T. coloca los brazos con los puños cerrados, doblados hacia arriba, en ángulo recto delante del pecho. La distancia entre las Patrullas es de dos pasos. Se usa como formación en un local pequeño.

Para la columna abierta, el J. de T. coloca los brazos con los dedos extendidos, doblados hacia arriba en ángulo recto, delante del pecho. La distancia entre las Patrullas es de cinco pasos como mínimo. Se usa para inspección o como formación de parada.

En rectángulo. El J. de T. coloca sus brazos hacia arriba, en figura de rectángulo. Las Patrullas se forman en línea con el Guía a la derecha, formando tres lados de un rectángulo. El Jefe ocupa el cuarto lado, que es siempre uno de los más largos. Se usa cuando una visita va a dirigir la palabra a los Scouts.



En semicírculo. El J. de T. describe un círculo con el brazo derecho extendido, y las Patrullas se alinean en torno a él formando un semicírculo. Se usa para hacer demostraciones. La formación en círculo es exclusiva de los Lobatos.

En estrella. El Jefe extiende los brazos oblicuamente hacia arriba, en forma de V. Las Patrullas forman en columna con el Guía a la cabeza y marchan hacia el Jefe, como los radios de una rueda, deteniéndose a cinco pasos de él. Esta formación se usa siempre que, a continuación de ella, se haya de efectuar un desplazamiento por Patrullas; por ejemplo, antes de extenderse en el campo para un gran juego. El Jefe, situado en el punto que indica la figura, explica el tema y las reglas del juego. Enseguida las Patrullas marchan, sin movimientos preparatorios, y casi siempre a paso Scout, cada una en la dirección que se le ha indicado.

EN FORMACIONES CON EL BORDON

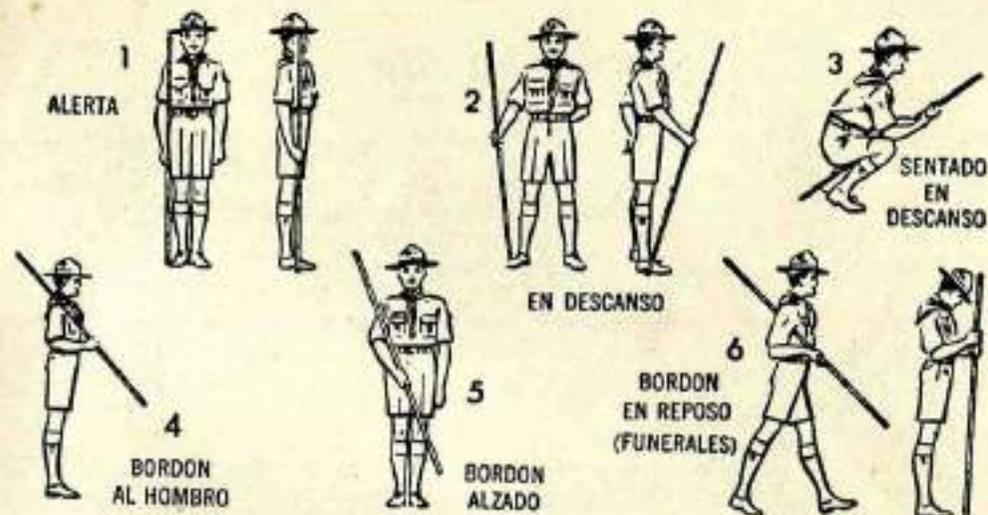
A fin de establecer un sistema en el manejo del Bordón durante las reuniones de la Tropa, en una excursión, o con motivo de una demostración al público, los Scouts deben hacer los siguientes ejercicios cuando portan su Bordón.

1. **Alerta**. El Bordón se sujeta suavemente entre los dedos pulgares e índice, caído el brazo a toda su longitud, con los dedos sueltos y apuntando hacia abajo.

2. **“En descanso”**. La mano izquierda se coloca atrás de la espalda con los nudillos descansando contra la vértebra inferior.

3. **“Sentado en descanso”**. Como la ilustración, con los codos descansando en las rodillas, el bordón a un lado de la base de la espina dorsal. Se usa esta posición particularmente al aire libre, cuando el campo está mojado, cuando se va a hablar a los Scouts por un período largo, o para descansar durante la espera en una revista o demostración.

4. **“Bordón al hombro”**. El bordón no se pasa al hombro opuesto como en el ejército, sino que se sube al hombro del mismo lado con un movimiento de la posición precedente.



5. **“Bordón alzado”**. De la posición de “Alerta” se alza el bordón justamente abajo del punto de balance y se sostiene inclinado contra el antebrazo. Los extremos del bordón se proyectan por el hombro derecho y por la pierna izquierda. Se usa esta posición para pasar a través de una multitud, o para dar mayor descanso al cuerpo cuando se marcha en formación cerrada.

6. **“Bordón en reposo”**. Cuando se marcha en procesión acompañando un funeral, el bordón se conduce bajo la axila derecha, un poco inclinado hacia adelante y con la punta hacia abajo.

Haciendo guardia en un velorio, o al paso de un funeral se conserva el bordón verticalmente frente al cuerpo, sosteniéndolo con ambas manos, la derecha arriba de la izquierda casi a la altura de la cara, e inclinando la cabeza hacia el Bordón, hasta tocarlo suavemente con el ala del Sombrero.

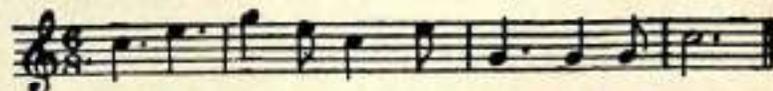
ORDENES CON SILBATO

Al hacer las Señales de Silbato, es preciso separar bien los toques largos de los cortos; un silbatazo de cuatro segundos será un toque largo, en tanto que el de un segundo representa el toque corto. Simbólicamente, los silbatazos largos se indican por rayas horizontales, y los cortos por puntos.

Llamada Scout Internacional



CUANDO ENCUENTRES A UN SCOUT,
Y QUERAS HACERLE SABER
QUE TU TAMBIEN LO ERES,
SILBA ESTAS NOTAS A CADENCIA
LÉNTA, Y OIRAS LA MISMA TONADILLA



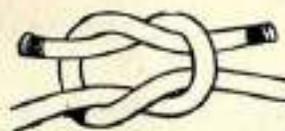
La Llamada se utiliza por los Scouts de todo el mundo como signo de reconocimiento.

SEÑALES	Representación	MORSE
Atención, Firmes.	—	T
Aalto.	— —	M
Auxilio, Socorro.	... — — — ...	SOS
Entendido.	. —	A
Marchen, de frente.	— ..	D
Peligro, Alerta.	. . .	S
Reunirse.	— . — . — .	CC
Reunión de Guías.	... —	V

Para pedir ayuda se silba a cadencia rápida. En este caso responde repitiendo la Llamada y dirígete al lugar de donde procede; algún Scout se encuentra en un apuro.

8. PIONERISMO

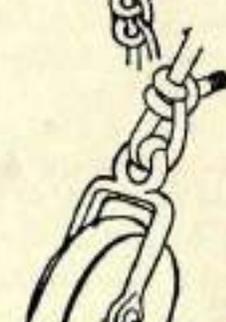
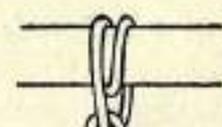
“Ejecutar con limpieza y prontitud y saber las aplicaciones de cada uno de los siguientes Nudos: De Rizo, Vuelta de Escota, Media Llave y Dos Cotes, De Pescador, Margarita, As de Guía, Ballestrinque, y un método para Reforzar el Cabo de una Cuerda.”



Nudo de Rizo



Vuelta de Escota Simple



Media Llave y Dos Cotes

Hacer un nudo parece cosa sencilla; pero hay una buena y una mala manera de hacerlo. Por razones de estética, economía de cuerda y seguridad, el Scout usa el método bueno.

Para que un lazo hecho con una cuerda pueda considerarse como buen nudo, debemos esperar de él:

- 1º Que pueda hacerse fácil y rápidamente.
- 2º Que sirva para el uso destinado.
- 3º Que se ajuste al tirar de él.
- 4º Que no se corra (a menos que sea un nudo corredizo).
- 5º Que pueda deshacerse fácilmente.

Saber el modo de hacer nudos en el campo es uno de los quehaceres del Scout. El esfuerzo para levantar una tienda de campaña, el trabajo para instalar un puente colgante o para empacar las provisiones o el equipo se reduce a un mínimo cuando se saben usar de un modo efectivo las cuerdas que se emplean para esos menesteres.

En una situación de socorro, resultaría casi inútil lanzar una cuerda a alguien que se está ahogando o ha caído al fondo de un barranco, si de antemano no se ha hecho en la cuerda, la gaza apropiada.

Cómo pasar esta Prueba adecuadamente:

- 1) Usar cuerdas, nunca cordeles.
- 2) No aprender de los dibujos, sino de un instructor práctico.
- 3) Practicar los usos reales de cada nudo.

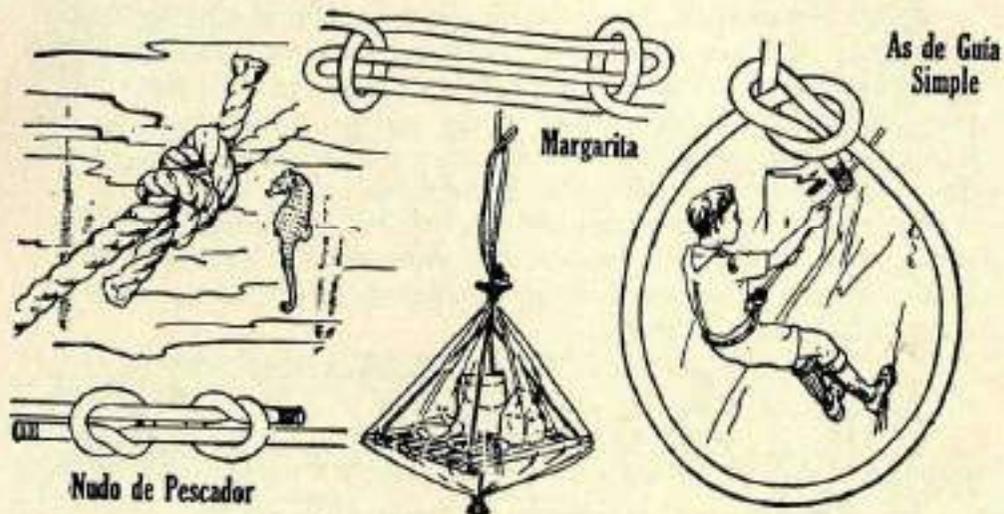
4) Practicar cada nudo hasta ejecutarlo correctamente con los ojos cerrados o en la más completa oscuridad.

1. **Nudo de Rizo.** Es un nudo de utilidad general. Se emplea para unir dos cuerdas secas de la misma mena, especialmente si existe sobre ellas una presión contra algún objeto, debido a la forma plana que adopta. Por esto es el único nudo que se usa en vendajes de primeros auxilios y enfermería. Se usa también para atar paquetes y bultos. No se recomienda para unir cuerdas gruesas.

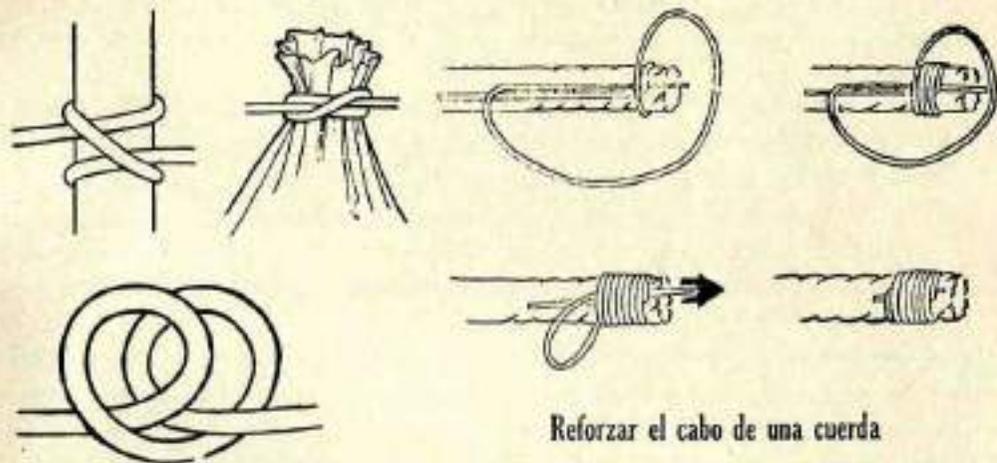
2. **Vuelta de Escota Simple.** Es muy usado por los tejedores en sus trabajos manuales, para unir los hilos de urdimbre.

Se emplea para unir cuerdas de igual o de diferente mena, ya sean secas o mojadas, para amarrar un cable a una argolla, o para sujetar una cuerda a una presilla como cuando sujetamos la driza a la presilla de una bandera para izarla. Debe recordarse que este nudo es mejor a veces que el de Rizo, aún para unir dos cuerdas del mismo espesor. Ten cuidado de atar la cuerda delgada a la gruesa, y no al revés.

3. **Media Llave y Dos Cotes.** Un nombre muy largo para un método muy sencillo de sujetar una cuerda a un tronco, argolla u a otra cuerda, como cuando amarramos



Nudo de Ballestrinque



Reforzar el cabo de una cuerda

un bote o atamos un caballo. Hay que recordar que la tensión debe ser como se muestra en el dibujo, es decir, casi a ángulos rectos del tronco; si no lo haces así, corres el peligro de que la cuerda se deslice a lo largo del tronco, especialmente si éste es muy liso.

4. **Nudo de Pescador.** Como indica su nombre, es un nudo usado por los pescadores para unir sus sedales para pescar, los cuales no se sujetarían si usáramos un Nudo de Rizo o una Vuelta de Escota. Puedes emplearlo para unir cordeles delgados, pero recuerda que cuando está seco tiende a apretarse demasiado, y por lo tanto, es difícil de deshacer. También pueden unirse con este nudo, cuerdas rígidas, cables metálicos y cintas duras de cuero.

5. **Margarita.** Nudo utilizado para reducir la longitud de una cuerda, sin necesidad de cortarla. También se emplea para evitar la tensión a una parte de la cuerda que amenaza romperse. Se hace más seguro pasando los extremos por sus ojillos. Al aprender a hacer este nudo debes considerar que estás empleando una cuerda larga, y por lo tanto no debes usar ninguno de sus extremos.

6. **As de Guía Simple.** Es un lazo fijo, sumamente seguro, que una vez ajustado no se corre.

Se usa en casos de salvamento para bajar a una persona de un edificio o sacarla de un barranco; para hacer la gaza

de lazar; para amarrar animales sin que se ahoguen por la presión. Aprende a hacerlo alrededor de tu cintura y de otra persona.

7. **Nudo de Ballestrinque.** Es un nudo sencillo de grandísima utilidad; no es muy seguro, aunque no se corre lateralmente; puede soportar también tensiones hacia abajo. Es el nudo inicial y final de algunos amarres.

Sirve para atar cuerdas alrededor de postes, maderas, etcétera, especialmente cuando existen tensiones en ambos chicotes, pues en caso contrario puede aflojarse, como ocurre al amarrar un bote a un poste, pues el vaivén tironea la soga y se corre el otro extremo del nudo. Es por esto que conviene asegurarlo. Es de gran utilidad para atar las argollas de las tiendas de campaña a las estacas. Practica su ejecución de dos modos: a) cuando el nudo, ya formado, puede pasarse por el extremo del poste, y b) cuando el nudo ha de hacerse alrededor del poste.

8. **Reforzar el cabo de una cuerda (Nudo de Cabecear).** Es muy conveniente sujetar las puntas de las cuerdas, a fin de que no se destuerzan al usarse.

El grabado indica claramente el modo de hacerlo. Inicia el refuerzo con un cordel delgado en la punta de la cuerda; después de dar las vueltas que se consideren necesarias, muy fuertes en un principio y con menos intensidad después, pasa el cordel por la lazada, y hala unos dos centímetros por el otro extremo. Finalmente, corta las extremidades libres.

CEREMONIAL DE LA PROMESA SCOUT

El ceremonial para investir al Aspirante que ha pasado satisfactoriamente sus Pruebas de Tercera Clase, que tiene su Credencial Scout expedida por la Oficina Nacional, y está listo para ingresar al rango de Scout, se efectúa de la manera siguiente:

Las Patrullas que integran la Tropa toman la formación de "herradura". Si la ceremonia tiene lugar en campo abierto, se puede colocar en el centro de la herradura, un asta con la Bandera Nacional.



- JEFE DE TROPA
- ⊠ SUBJEFE DE TROPA
- ▢ GUIA DE PATRULLA
- SUBGUIA DE PATRULLA
- SCOUT
- ASPIRANTE

El Jefe de Tropa y el Subjefe, que lleva el Sombrero, la Pañoleta y el Bordón, se colocan en la boca de la herradura, frente a la Tropa.

El Guía lleva al Aspirante ante el J. de T., lo saluda, y regresa a ocupar su lugar anterior. El J. de T. dice al Aspirante:

"Entiendo que quieres ser Scout"; a lo que éste contesta: "sí, lo deseo".

El J. de T. interroga al Aspirante "¿sabes lo que significa tu honor?"; el futuro Scout responde: "sí, significa que soy digno de que se confíe en mi lealtad y honradez."

El J. de T. le dice: "¿conoces la Ley Scout?"; a lo que el Aspirante añade: "sí, la conozco."

Entonces, el J. de T. le pregunta: "¿puedo confiar por tu honor en que harás cuanto de ti dependa para:

*Cumplir tus deberes para con Dios y la Patria,
Ayudar a tu prójimo en toda circunstancia, y obedecer la Ley Scout?"*

El Aspirante hace el Medio Saludo, así como toda la Tropa, mientras responde repitiendo los términos de la Promesa.

El J. de T. agrega: "confío que por tu honor guardarás esta Promesa, y tengo el placer de darte la bienvenida a la gran Hermandad Mundial de los Scouts", estrecha la mano izquierda del Scout y le coloca en el Uniforme la Insignia

Scout de tela. El Subjefe le pone el Sombrero, la Pañoleta de Grupo y le entrega el Bordón.

El nuevo Scout da media vuelta y saluda a la Tropa; esta responde el Saludo.

El J. de T. da la voz de mando: "a su Patrulla... de frente... marchen." Y el Guía marcha con sus muchachos a los puestos ocupados anteriormente.

En este punto, el J. de T. o alguno de los invitados puede decir algunas palabras alusivas al acto, mientras los Scouts escuchan en posición de descanso.

Promesa de fidelidad a la Patrulla. Ahora eres un miembro de la Tropa, un Scout, y para pertenecer oficialmente a tu Patrulla, necesitas hacer tu Promesa al Guía.

De frente a tu Guía, y teniendo atrás a los demás Scouts de la Patrulla, coloca tu mano izquierda entre las del G. P. Al tiempo que tú y los demás Scouts de la Patrulla hacen el Medio Saludo con la derecha, pronuncia tu Promesa de Patrulla.

Al terminar ésta, tu Guía te prenderá en la costura las Cintas de Patrulla.



Scout de Segunda Clase

Introducción

AHORA YA ERES SCOUT

Y hermano de nueve millones de muchachos 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, o sea el siguiente paso que has de dar para llegar a ser un muchacho de carácter.

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

Ascendiendo por los escalones de las Pruebas Scouts, llegarás a ser el hombre que la Asociación desea formar; 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 (Scout Quetzal).

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 B. A. cotidiana.

1. PRELIMINAR

"Tener por lo menos dos meses de servicio activo como Scout de Tercera Clase.

Estar capacitado para volver a pasar las Pruebas de Tercera Clase a satisfacción de su Jefe de Tropa.

Poseer 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 ciudadano 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 de Equipo o Bibliotecario. Las Reuniones de Patrulla pueden celebrarse en tu casa si tienes un lugar que pueda servir como Local.

En Consejo 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 o proponer algún nuevo lugar a donde ir. Tu labor es trabajar tesonera y entusiastamente con los otros Scouts en lo que la Patrulla decide hacer.

En tu Tropa. Toma parte en la misma forma. Llega a tiempo a las Reuniones. Sé cuidadoso del equipo y del Local

donde se reúne. 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 Asociación te ayuda muchas veces con el de la escuela. Los profesores necesitan Scouts en instrucciones de salvamento, demostraciones de primeros auxilios, desfiles con la bandera de la escuela, dirección de juegos y competencias atléticas, y todos los Scouts han servido modesta y efectivamente en tales quehaceres.

En tu iglesia. Primero conoce bien tu religión. Practícala 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, encontrarás 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 recordará que un Scout no olvida lo que ha aprendido.

No será de mucho valor, por ejemplo, aprender a hacer el As de Guía 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. ESPIRITU SCOUT

"Demostrar que hace todo lo posible por vivir de acuerdo con la Promesa y la Ley.

Entender qué es ahorro y qué es economía. Tener depositada en una institución bancaria una suma producto de su



trabajo personal de un mínimo equivalente a dos dólares en moneda nacional."

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 ECONOMIA

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

Entiendo el *ahorro* como la parte que se guarda del dinero que se gana con esfuerzo propio y en forma honrada, y creo

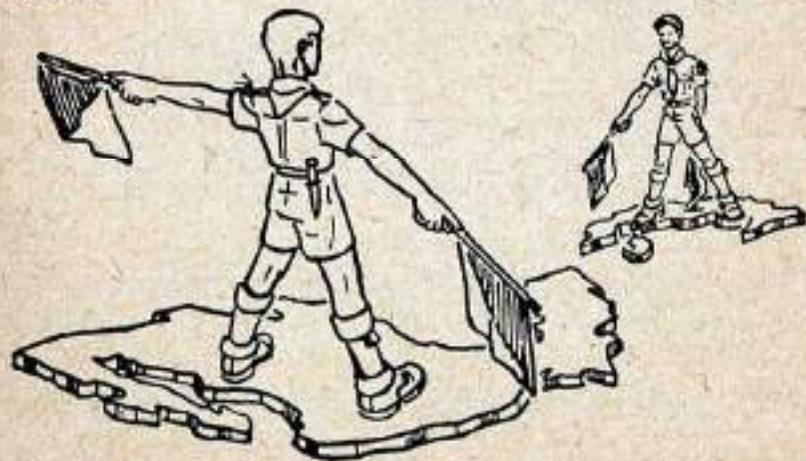
que esto consiste simplemente en no gastar todo lo que se tiene. Pero más importante es saber hacer *economía*; esto es, saber acrecentar y administrar lo que se ha ahorrado en dinero; y más aún, saber distribuir inteligentemente lo que se posee, no sólo en dinero, sino en salud, en tiempo, en energía, 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 algunos 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 tengas poco o mucho dinero; lo que interesa es el uso que hagas de ese dinero.

Para alcanzar la suma que exige la prueba, abstente de todo lo *realmente innecesario*, sin prescindir de lo que sí has menester. No aceptarás propinas 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

"Saber a grandes rasgos cómo está organizado el Escultismo en el país."



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

Tu Patrulla. Como Scout que eres formas parte de una *Patrulla* con la cual sales de excursión y de campamento. Cada Patrulla lleva el nombre de un animal, y tiene su banderín y su grito de reunión. El banderín de tu Patrulla lleva el animal emblema. Tu Patrulla tiene una llamada: el grito del animal, que utilizan los patrulleros para reunirse. El valor de tu Patrulla descansa en la unión de todos. Cada Scout de tu Patrulla tiene un trabajo definido:

Tu *Guía de Patrulla* es un Scout de Primera Clase, o está trabajando para serlo pronto, porque parte de su labor es adiestrar a los demás. Conduce y dirige la Patrulla en las reuniones, en las excursiones, en los campamentos y en las demás actividades.

El Guía nombra a uno de sus Scouts como *Subguía*, quien le ayuda en la dirección de la Patrulla.

El *Secretario* mantiene la tradición redactando el Album de Patrulla con fotografías, dibujos, cantos, danzas, etcétera.

El *Tesorero* recoge las cuotas y lleva la caja de Patrulla. O esto puede ser una parte del trabajo del Secretario.

El *Bodeguero* asegura la conservación y el cuidado de todo el equipo (tienda, equipo de cocina, botiquín de primeros auxilios y el resto).

El *Bibliotecario* guarda los libros de la Patrulla y controla su circulación entre los Scouts.

La Patrulla posee su *Local* o *Rincón*, donde celebra sus reuniones propias para planear todo su Escultismo.

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

Tu Tropa. De una a seis Patrullas forman una Tropa de Scouts, al mando de su *Jefe de Tropa* y ayudado y reemplazado por un *Subjefe*. Tu Tropa usa una bandera, que los Scouts llevan a todas partes. El color de la Pañoleta de los Scouts de tu Tropa es distinto al de los demás de la localidad.



La Corte de Honor discute el programa de actividades de la Tropa y ventila los asuntos que le atañen, salvaguardando el honor y la tradición de la Tropa.

La *Corte de Honor* está formada por el Jefe de Tropa y los Guías de Patrulla. En las Tropas con tres Patrullas o menos, también asisten los Subguías. Suele estar presidida por el Primer Guía. Sus reuniones se efectúan generalmente una vez por mes. La Corte de Honor resuelve sobre generalidades del programa de trabajo, campamentos, castigos, derecho a pasar las Especialidades y otros asuntos referentes al manejo de la Tropa, salvaguardando el honor y la tradición de la Tropa.

Tu Grupo. Tu Tropa puede constituir por sí sola un *Grupo Scout*, pero éste se considera completo cuando consta de las siguientes Secciones:

(1) *Manada de Lobatos*, con su *Jefe de Manada*, y compuesta de dos a cuatro *Seisenas*, cada una a cargo de un *Seisenero* que está al frente de 6 Lobatos (niños de 8 a 11 años).

(2) *Tropa de Scouts*, con su *Jefe de Tropa* y compuesta de una a seis Patrullas formadas por 6 a 8 muchachos (de 11 a 17 años), al mando de uno de ellos llamado Guía de Patrulla y ayudado por otro que es el Subguía. La Tropa puede ser de *Scouts Marinos*, o haber en ella una o más *Patrullas de Scouts Marinos*.

(3) *Clan de Rovers*, con su *Jefe de Clan* y dividido o no en *Equipos*, formados de 4 a 6 Rovers (muchachos de 17 a 24 años). El Clan puede ser de *Rovers Marinos*.

Tu *Jefe de Grupo* es el responsable de la dirección y del adiestramiento del mismo. Forma con los *Jefes* y *Subjefes* de *Manada*, *Tropa* y *Clan*, el *Consejo de Grupo*.

Comité de Grupo, que emplea mucho tiempo y energía para que puedas tener un buen programa.

Capellán. El también es un *Scout* con la más elevada de las misiones. Cuando tengas dificultades charla con él y notarás los provechos que obtienes de su conversación.

El Distrito y la Asociación Local. La comunidad en la cual se encuentra localizado tu Grupo forma parte de un *Distrito Scout*. Numerosas *Asociaciones Locales* cubren el país con el servicio scout; tienen una gran responsabilidad: hacer posible que más y más muchachos tengan un verdadero programa Scout. De vez en cuando podrás ver señales de trabajo del Distrito y de la Asociación Local: el *Comisionado de Distrito* visita tu Tropa y planea con tu Jefe, o ya bien asistirás a *campamentos regionales* organizados por el Distrito.

La Provincia. Varios Distritos pueden formar una *Provincia* dirigida por un *Comisionado de Provincia*, que es ayudado por la Asociación de Provincia.

El Consejo Nacional. La dirección de la Asociación está encomendada al *Consejo Nacional*. Para la resolución de los asuntos urgentes de la Asociación se tiene el *Comité Ejecutivo*, integrado por el Presidente de la Asociación, el Jefe Scout, y varios miembros más.

La Asamblea Nacional. La autoridad y poder supremo de la Asociación corresponde a la *Asamblea Nacional*, que tiene a su cargo la resolución de los más importantes asuntos del Escultismo y que se reúne en la oportunidad señalada por el P.O.R. ("*Principios, Organización y Reglamento*").

De centenares de modos diferentes comprobarás que el Escultismo es un gran Movimiento, cuidadosamente planeado y conducido por algunos de los mejores hombres de tu pueblo,

ciudad o país. Cuando seas mayor tendrás una mejor oportunidad de servir, ya como Jefe, o en uno de los muchos puestos donde se necesitan hombres para llevar adelante el Escultismo.

4. SERVICIO PUBLICO

"Conocer los principios para el control del tránsito.

Conocer las reglas de seguridad para peatones, ciclistas y automovilistas, según el caso.

Si el Scout posee bicicleta, demostrar que la mantiene en buen estado y es capaz de hacerle pequeñas reparaciones.

Saber 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 buscarán en un caso de accidente. Nunca podrás decir cuándo va a ocurrir una emergencia, por lo que debes mantenerte capacitado para salvar una propiedad, y aun una vida, sabiendo de antemano cómo actuar.



CONTROL DEL TRANSITO

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

Reglas de seguridad para el peatón. 1. *Antes de atravesar una calle, cerciórate de que el paso está libre.*

2. *Atraviesa la calle a la señal permitida para el paso de peatones.* La precipitación al andar, frecuentemente es tan peligrosa como la velocidad excesiva de un auto.

3. *Cruza la calle por las esquinas.* Las estadísticas indican que es cinco veces más peligroso atravesar la calle en el centro, que por la esquina.

4. *En las carreteras camina siempre en sentido contrario al del tránsito de vehículos.* En esta forma podrás vigilar los coches que se acercan, y en caso necesario, hacerte a un lado. Al oscurecer, es aconsejable llevar una linterna o un farol, o por lo menos un pedazo de metal brillante que actúe como reflector de las luces. Cuando marches vestido de oscuro, y no dispongas de luz o reflector de ninguna clase, es prudente llevar suelto en la mano un pañuelo blanco.

Código de seguridad del ciclista. La bicicleta puede parecerle inofensiva a cualquiera; sin embargo, anualmente mueren miles de personas y muchas otras más resultan lesionadas a causa de colisiones entre bicicletas y vehículos de motor.



1. *Obedece los avisos, reglas y señales de tránsito.*

2. *Recuerda que la calle no es de tu uso exclusivo.*

3. *Camina a pie cuando el tránsito sea muy intenso.*

4. *No llesves objetos estorbosos que te impidan ver claramente, o entorpezcan tus movimientos para el buen manejo. Los paquetes o bultos se llevan en canastas apropiadas.*

5. *No te sujetes a remolque de otros vehículos.*

6. *No hagas suertes de equilibrista; sujeta el manubrio con las manos y no con los pies.*

7. *No llesves a pasajeros, ni remolques a niños sobre patines.*

8. *No camines sobre las vías férreas ni en rodadas de caminos.*

9. *Abandona el camino para hacer reparaciones o saludar a los amigos.*

10. *Mantén tu bicicleta en buen estado, prestándole la atención que requiere.*

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 servicios de emergencia en la atención de los heridos.

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

Para solicitar ayuda, se debe acudir precisamente a los motociclistas que recorren las carreteras. Si no se encuentran, dar aviso a las autoridades del poblado más próximo, indicando la magnitud del desastre y los elementos necesarios.



BICICLETAS

El Scout que posee 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. Quítale las tortas de grasa que se le hayan formado en las chumaceras, los pedales, la cadena, la corona de dirección, etc., y el lodo y el polvo acumulados en algunas partes, como en el cuadro.

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 eliminan 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 cojinetes, 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 número como de cien. Para que la cadena pueda correr suavemente sobre las ruedas dentadas, es absolutamente necesario que las articulaciones trabajen libremente sobre los pasadores de cada unión. Para limpiarla coloca dos tablas en el fondo de una bandeja, y sobre éstas, la cadena enrollada. Agrega petróleo diáfano o queroseno hasta cubrir la cadena, y 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 mismo puedes fabricar fácil y económicamente.

INFORMES EN CASOS 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 otras personas se encuentren 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 en las grandes poblaciones es solicitar ayuda de un hospital o de una institución como la Cruz Roja, que pueden enviar un doctor por ambulancia. En algunos lugares es necesario dirigir la llamada al hospital por intermedio de un departamento de la policía. Al recibir contestación debes dar la dirección precisa en la que se encuentra el paciente, e indicar cuáles son las circunstancias. Ejemplo: "en la calle fulana número equis, ha caído un hombre de un andamio y está inconsciente; creo que se requiere una ambulancia: ¿Podría repetirme la dirección para estar seguro que se la di correctamente?"

Incendio. Los métodos para reportar un incendio varían mucho. En lugares apartados probablemente habrá que noti-

ficar a alguna fábrica, iglesia o escuela, para que toquen una sirena o las campanas en llamada a los voluntarios.

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 debiera reportarlo.

• 5. SALUD Y SEGURIDAD

"Conocer los principios de los primeros auxilios.

Ser capaz de tratar los siguientes accidentes comunes: Heridas (cortaduras, escoriaciones, picaduras y mordeduras); Quemaduras y Escaldaduras, Hemorragias nasales, Torceduras, Contusiones y Conmoción.



Demostrar el uso del vendaje triangular como cabestrillo grande y chico y como vendaje aplicado a la rodilla, a la cabeza y al pie.

Seguir observando las Reglas de Higiene y practicar diariamente los Ejercicios Gimnásticos 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, etcétera), de aquí que deba estar capacitado para obrar en tales casos con seguridad y precisión. A bordo, cuando no pueda conseguirse un médico, los Scouts Marinos han de bastarse a sí mismos.

¿Qué son los primeros auxilios? Son el tratamiento de emergencia dado antes de la intervención del médico a personas que se encuentran heridas o enfermas, y que necesitan cuidado inmediato de su dolencia.

Unas reglas sencillas. Al asistir a un accidentado observa las siguientes reglas generales:

1º *Consérvate calmado y sereno.* Con esto inspirarás confianza al lesionado y obtendrás ayuda de otras personas con mayor facilidad.

2º *Aleja a los curiosos,* quienes además de sustraer el aire al accidentado, minan su ánimo muchas veces con comentarios escandalosos.

3º *Examina cuidadosamente al accidentado.* Haz esto, suprimiendo toda clase de movimientos superfluos y evitando quitar la ropa de la manera usual (sino descosiéndola o cortándola). Observa si hay hemorragias, heridas, fracturas, quemaduras, etcétera. Solicita datos sobre la naturaleza del accidente, que te pueden ayudar en la función de emergencia.

4º *Aplica adecuadamente el primer auxilio requerido si sabes darlo,* dando atención inmediata a los motivos más graves. Hay cuatro emergencias que deben recibir atención inmediata para prevenir la muerte: (1) cuando la sangre escapa de una arteria o vena cortada; (2) cuando se ha

uspendido la respiración; (3) cuando se ha ingerido veneno,
(4) cuando se presenta una conmoción seria.

5º *Manda, llama o ve por el médico o la ambulancia.* Algunos accidentes son estados sumamente delicados que requieren amplios conocimientos aun por parte de quien ha de proporcionar la atención de emergencia. Como en estos casos lo más probable es que no te encuentres capacitado para practicar un auxilio eficaz, conviene buscar un médico.

6º *No trates de transportar a un herido si no tienes la certeza de que no agravarás su situación con el movimiento.* Si ha de trasladarse, como para retirarlo del tránsito, procura hacerlo con el mayor cuidado, evitando toda clase de movimientos innecesarios.

7º *Mantén apropiadamente al paciente mientras llega el auxilio médico.* Procura la comodidad del herido por los siguientes medios:

Mantén al paciente acostado, que es la posición más cómoda y abrigado con cobertores, sábanas y otra ropa.

Afloja la ropa ceñida, especialmente alrededor del cuello, del pecho y de la cintura.

Si el paciente presenta la cara congestionada, colócale algún objeto debajo de la cabeza para levantársela. Si al contrario, está pálido, es necesario bajársela.

Si tiene vómitos, voltéale la cabeza hacia un lado, para que las materias arrojadas no se le introduzcan en la laringe o tráquea.

Si la persona está inconsciente, no la obligues a beber agua ni ningún estimulante porque puede ahogarse. Una vez consciente podrás darle toda el agua que pida, despacio y a pequeños tragos.

Antisépticos. Un antiséptico es una substancia que mata los gérmenes y por lo tanto previene la infección.

Alcohol. No lo uses en los ojos, la boca o sobre quemaduras.

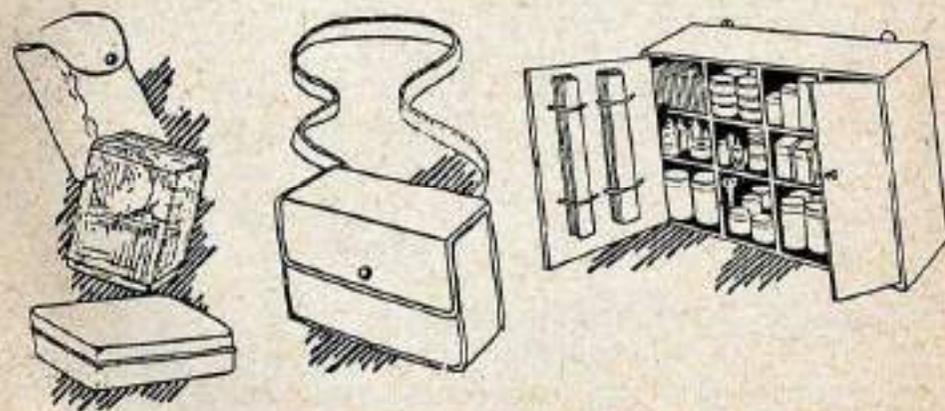
Agua oxigenada. No es realmente un antiséptico, sino un líquido aséptico, es decir, que se halla privado de gérmenes patógenos, y que por efervescer al aplicarse, se emplea para lavar las heridas, pues facilita la expulsión de las basuras.

Mercurocromo, tintura de mertiolato, tintura de meta-fén. Su empleo es casi ilimitado y muy sencillo.

Tintura de yodo. Se emplea en soluciones alcohólicas al 2%. Nunca empapes de yodo una herida, porque puedes producir quemaduras; cuando la apliques da pequeñas pinceladas con un algodón o una pluma de ave. Debe conservarse en frascos herméticos y diluirla nuevamente con alcohol en caso de evaporación, o reponerla por una recientemente preparada, que es lo mejor, porque cuando es vieja se altera y se hace muy irritante. No la uses cerca de las cavidades naturales: ojos, boca, etcétera; estos inconvenientes hacen difícil su empleo por manos inexpertas.

Contenido de un Botiquín de Patrulla. Cada Patrulla debe llevar durante sus salidas al aire libre un *botiquín* provisto al menos de los artículos que aparecen en la lista siguiente, en envolturas asépticas e impermeables.

- Venda y gasa esterilizadas.
- Picrato de Butesin, gasa al ácido pícrico o solución de ácido pícrico al 2%; todo para quemaduras.
- Paquete de algodón absorbente (hidrófilo).
- Un rollo de tela adhesiva (tira emplástica).
- Un manual de Primeros Auxilios.
- Tijeras pequeñas y de mangos largos.
- Esencia de clavo, para muelas cariadas.
- Alfileres de seguridad (de gancho).



Botiquines: personal, de Patrulla y de Tropa.

- Un frasco con solución de amoníaco; con tapón de caucho.
- Antisépticos: alcohol, tintura de yodo, mercurocromo, tintura de metafén.
- Agua oxigenada. (En frasco ámbar porque la luz la descompone).
- Tabletas de "Halazona", para purificar el agua.
- Un tubo de sulfatiazol en polvo.
- Pinzas, para extraer pequeños objetos de las heridas.
- Aspirinas y un termómetro clínico.

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

HERIDAS

Una herida es la rotura de la piel, y casi siempre también de los tejidos que están debajo de ella. Los peligros sobresalientes de este accidente son la *hemorragia* y la *infección*. La salida de sangre ha de detenerse aplicando presión sobre el vaso sanguíneo correspondiente; pero esto puede ser un caso serio (comp verás en Primera Clase), y entonces debes requerir la ayuda de personas capaces de atenderla.

Tratamiento general de una herida. Todo cuanto ha de tocar la herida debes tenerlo en estado aséptico (libre de gérmenes). Lava tus manos con agua y jabón, cepillando tus uñas.

—Deja sangrar la herida por un momento para que sean arrastrados los gérmenes que pudieron entrar en ella.



—Empapa un pedazo de algodón o de gasa esterilizada en agua hervida o en agua oxigenada y lava la herida retirando todo cuerpo extraño que pudiera haber en el interior (tierra, vidrios, etcétera). Si los cuerpos no salen, extráelos con unas pinzas pequeñas pasadas previamente por una llama de alcohol. El lavado se hace del centro a las orillas, con la precaución de no tocar dos veces el mismo lugar y evitando que el agua escurra hacia la herida.

—Aplica tintura de yodo o mercurocromo, observando las reglas anteriores dadas para la limpieza, y déjalo secar sin soplar, mucho menos con la boca, porque al hacerlo arrojas pequeñas gotitas de saliva que contienen miles de gérmenes.

—Cubre la herida con un apósito formado con un pedazo de algodón envuelto en gasa esterilizada; sosténlo con tiras de tela adhesiva. La gasa esterilizada se saca de su sobre tomándola por una esquina, cuidando que la parte que va a estar en contacto con la herida no haya tocado antes ninguna cosa.

—Finalmente, aplica el vendaje triangular correspondiente.

Cortaduras. Son heridas producidas por instrumentos *cortantes* (navajas, cuchillos, vidrios rotos, láminas, etc.) Los labios de la herida se separan y se produce la hemorragia, la que puede controlarse mediante presión con un cojinete estéril. Da a continuación el tratamiento general.

Escoriaciones. Son aquellas heridas producidas por frotamiento de la piel contra una superficie dura. Como ejemplo característico podemos señalar los raspones contra los muros. Debido a su considerable extensión, quedan fácilmente expuestas a la infección. En este caso es muy recomendable el empleo del agua oxigenada para lavar.

Picaduras. Son producidas por objetos punzantes (agujas, alfileres, aguijones); la lesión es mínima pero no exenta del peligro de infección, puesto que no sangran libremente y son difíciles de limpiar.

Haz la limpieza con agua oxigenada y después aplica un toque de tintura de yodo o mercurocromo.

Algunos insectos dejan su aguijón en la piel; entonces es necesario extraerlo mediante presión del fondo hacia afuera. Si el aguijón quedó tan profundo que dificulta su extracción,

puedes aventurar una pequeña operación efectuando una incisión con una hoja previamente esterilizada y extraerlo con pinzas.

El fluido que queda inyectado en la piel actúa como irritante, produciendo a menudo ronchas dolorosas. Por eso debes lavar la picadura con alcohol, solución de amoníaco, bicarbonato de sosa, o jabón, a fin de neutralizar el veneno ácido antes que la inflamación haya cerrado el diminuto orificio de la picadura.

Si alguien sufre un *piquete de alacrán*, da al paciente 20 gotas de tintura de yodo en medio vaso de agua y manda por el médico. Suministra al paciente mucho líquido (si está consciente), a fin de que orine en abundancia.

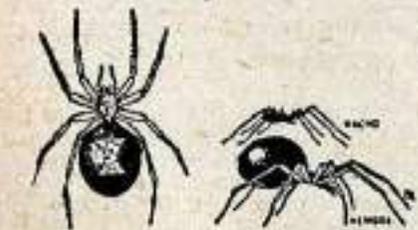
Mordeduras. Se presentan accidentalmente al sufrir el ataque de un animal. Las más frecuentes son las causadas por animales domésticos (perro, gato, caballo), y las producidas por animales venenosos, como arañas o serpientes. A esta clase de heridas se les dará el tratamiento general, con excepción de las originadas por animales rabiosos o venenosos.

Mordedura de araña. Abre la herida para hacerla sangrar profusamente y cauterízala con *ácido fénico*, solución de permanganato potásico, o fuerte agua amoniacal.

En caso de *mordedura de araña ponzoñosa** da el mismo tratamiento que para picaduras de alacrán.

* Existen especies de arañas cuya picadura origina consecuencias graves, y algunas veces la muerte. En el Continente Americano, como más peligrosa de todas se considera la *araña viuda negra*, *capulina* o *araña de lino* (*Latrodectus mactans*). Sólo la hembra es peligrosa, y se reconoce en seguida por su color negro azabache con una mancha debajo del abdomen; el macho, listado de amarillo y negro y mucho más chico, es completamente inofensivo. La

picadura de esta araña deja dos puntitos rojos en medio de un espacio blanco y acarrea enseguida acalambamiento de la parte picada, que se extiende al resto del organismo en pocas horas con espasmos en los músculos abdominales, dificultad en la respiración, algo de fiebre y náuseas. Otra araña de América, cuya



mordedura puede ser mortal, es la casampulga.



Mordedura de perro rabioso.

La *rabia* o *hidrofobia* es una enfermedad terrible que pueden contraer los gatos, los perros, las ratas y otros animales. Esta enfermedad puede transmitirse al hombre por la mordedura de un

animal con rabia, o por contacto de su baba con una parte herida.

Desconfía de un perro que espumea por el hocico y se muestra quieto o camina tambaleándose, con la cabeza baja y la cola entre las patas, pero que muerde a toda persona que se le acerca, aunque ésta sea su amo; un perro así es casi seguro que esté enfermo de rabia. Otro tipo de perro rabioso es el que corre sin dirección determinada, *babeando* y mordiendo a las personas y animales que encuentra a su paso. Sin embargo, a veces los perros atacados de hidrofobia no muerden; pero de cualquier manera es peligroso hasta acercarse a ellos, porque pueden contagiar con su saliva. Un animal con rabia ha de morir inevitablemente; y más vale matarlo cuanto antes solicitando la intervención de una autoridad sanitaria.

Cuando alguien ha sido mordido por un perro del cual sospeches que está rabioso, *atiende primero al animal y después a la persona mordida*, porque la rabia tardará cuando menos unos veinte días para desarrollarse. Procura que se atrape vivo al animal y se lleve a un instituto antirrábico; si ha muerto o hay que matarlo, manda al menos la cabeza en hielo. Esto debe ser hecho por una persona experimentada, de lo contrario se corre el peligro de contraer la enfermedad. La persona mordida deberá consultar siempre al médico y someterse al tratamiento que se le indique.

En el Perú, una de las arañas venenosas más conocidas y temibles es la *tarántula* que existe sobre todo en el Oriente Peruano. Es de regular tamaño, peluda, de color marrón o negro. En el caso de mordedura de la tarántula, debes seguir el tratamiento antes indicado e inmediatamente llevar al herido a un médico, pues las consecuencias pueden ser fatales.



Mientras tanto, deja sangrar un poco la herida, lávala sin tocarla echándole chorros de agua fría, preferentemente poniendo la parte herida bajo una llave. Después, sigue lavándola durante quince minutos con agua y jabón simplemente. Cura la herida.

Quemaduras y Escaldaduras

Las quemaduras se producen de muy diferentes modos. El contacto de una llama o un objeto caliente produce la *quemadura* ordinaria. El vapor o un líquido caliente origina una *escaldadura*. Al tocar un alambre vivo que conduzca corriente puede sufrirse una *quemadura eléctrica*. Una sustancia cáustica puede producir una *quemadura química*. Y de la exposición intensa de la piel a los rayos del sol puede resultar una *quemadura de sol*.

El peligro de una quemadura depende de su tamaño y profundidad, y así hablaremos de tres grados de quemaduras, cada uno de los cuales tiene su tratamiento especial. En todos los casos es necesario atender la conmoción.

Quemaduras de primer grado. La piel se pone colorada y a menudo se hincha la parte quemada. Raras veces es peligrosa, a menos que cubra una gran parte del cuerpo.

Extiende un unguento contra quemaduras (Picrato de Butesín o vaselina) en un pedazo de gasa esterilizada, colócalo sobre la quemadura y aplica un vendaje. O simplemente trata la quemadura con solución de ácido pícrico al dos por ciento.

Quemaduras de segundo grado. Se forman ampollas y el peligro consiste en que pueden romperse y por tanto infectarse.

Atiende la conmoción tan pronto como sea posible. Quita la ropa suelta y deja adherida la que se encuentra pegada a la piel, cortándola con tijeras. No es recomendable aplicar grasa sobre estas quemaduras, sobre todo si son serias, porque al intervenir el médico encuentra las partes quemadas en un

estado deplorable que dificulta la curación. Por lo regular basta colocar un pedazo de gasa al ácido pícrico y vendar. No revientes las ampollas formadas ni apliques antiséptico, ni pongas algodón en rama sobre las quemaduras, porque se adhieren a ellas y es difícil retirarlo. Si la quemadura es seria (ampollas reventadas), lleva al paciente con el médico.

Quemaduras de tercer grado. Afectan toda la piel, que asume una apariencia tostada y como de cuero; también la carne y las terminales nerviosas quedan dañadas, haciendo que el área quemada quede insensible al tacto. El primer auxilio se reduce a cubrir la parte lesionada con una gasa estéril y a aplicarle un vendaje flojo.

Quemaduras producidas por sustancias cáusticas. Los principales cáusticos son algunos *ácidos* (muriático, nítrico, sulfúrico, fénico) y algunos *álcalis* (sosa cáustica, potasa cáustica, amoníaco, cal viva).

En caso de una de estas quemaduras el tratamiento deberá ser rapidísimo: lo más práctico es aplicar gran cantidad de agua en forma corriente a fin de eliminar el cáustico.

Enseguida, neutraliza el cáustico remanente. Si el agente que produjo la quemadura es un *ácido*, trátala con una papilla de bicarbonato de sosa en agua, o con solución de sulfato de magnesia ("sal inglesa") o de jabón. Si la quemadura fue producida por ácido fénico, debe tratarse con alcohol. Si la quemadura la produjo un *álcali*, trátala con vinagre o jugo de limón.

Quemaduras producidas por el sol. Se deben a la exposición prolongada a los rayos del sol. La forma de evitarlas consiste en acostumbrarse paulatinamente, por medio de exposiciones diarias, durante quince minutos al principio, y aumentando su duración día a día. Los aceites y cremas para evitar estas quemaduras no son infalibles, pero protegen considerablemente la piel.

Como tratamiento aplica unguentos y aceites calmantes. Pero si aparecen ampollas cúbrealas con gasa estéril y lleva al paciente con el médico.

La fase más seria de la exposición al sol es la *insolación* y la pérdida del conocimiento. Para esto, afloja las ropas y

lleva al paciente a la sombra. Déjalo sentado con la cabeza y el cuerpo hacia arriba. Dale aire y aplícale agua fría o hielo en la cabeza, cuello y columna vertebral.

Hemorragias nasales

El tratamiento es el siguiente:

1º Coloca al paciente sentado con la cabeza inclinada hacia atrás, y haz que respire por la

boca y no por la nariz. Aflójale las ropas alrededor del cuello y pecho.

2º Aplícale hielo envuelto en un pañuelo o compresas de agua muy fría en la nuca y en la frente, arriba de la nariz.

3º Algunas veces podrás detener la hemorragia presionando la arteria que pasa por el maxilar inferior ("facial"), del lado correspondiente al de la salida de sangre por la nariz.

4º Introduce en la fosa nasal un algodón envuelto en gasa esterilizada y empapado en agua oxigenada.

Si este tratamiento progresivo no contiene la hemorragia, se hace necesario un médico. Si se contuvo, el paciente no debe sonarse por algún tiempo.

Torceduras

Una *torcedura* o *esguince* es una lesión originada por algún esfuerzo violento o movimiento en falso, que lacera los ligamentos de una articulación, sin llegar a la fractura del hueso.

Las torceduras más comunes ocurren en el tobillo y en la muñeca.

Los síntomas son: dolor fuerte en la articulación que impide to-

do movimiento. La parte afectada se hincha y pierde su color natural, poniéndose amoratada.

Venda la articulación lesionada y mantén desde el principio la parte del miembro afectado en absoluto reposo, pues a menudo se presenta la fractura.

Aplíca alternadamente lienzos de agua fría y caliente, principiando de preferencia con los de agua muy fría, o mejor aún, dando un masaje con hielo.

Contusiones

Aplíca fomentos de agua caliente o fría, si es posible, alternándolos. Da a las partes afectadas un masaje con linimento o alcohol alcanforado. Trata la herida si ésta se presentó.

Si sufres un golpe cerca del ojo, podrás desvanecer sus efectos aplicando un trozo de hielo envuelto en una tela limpia.

Conmoción ("Shock")

Es una postración nerviosa que puede resultar de algún accidente serio, de quemaduras, o escaldaduras; o después de un susto o de una noticia demasiado fuerte, sobre todo cuando se ven heridas sangrientas, que pueden ocasionar la muerte.

La persona palidece y el cuerpo se cubre de un sudor frío. Sufre náuseas y vómitos. Habla con dificultad y algunas veces queda inconsciente. Su respiración es corta y débil y su pulso rápido, pero tan débil que a veces no se percibe en la muñeca. Entonces se hace necesario llamar al médico.

Lo primero que hay que hacer es mantener caliente al accidentado, pero no demasiado.

Envolverlo con cobertores si es posible y aplicarle botellas de agua caliente o piedras calientes envueltas en telas, en las axilas, los pies, y entre los muslos. Fric-



cionar sus brazos y sus piernas. Tan pronto como pueda tragar se le puede dar café o té caliente, pero nada de alcohol.

Quítale los cuerpos extraños de la boca (dientes postizos, tabaco, chicle, etc.).

VENDAJE TRIANGULAR

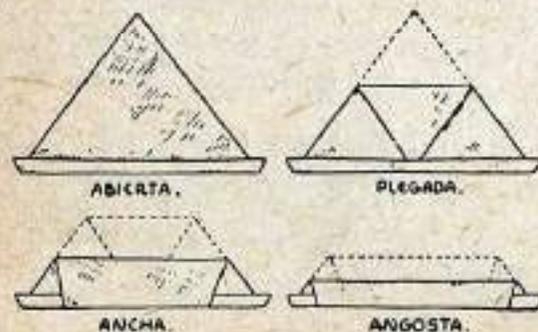
El vendaje triangular es el practicado en primeros auxilios con una *venda triangular*. Se obtienen dos vendas triangulares al dividir por su diagonal un pedazo cuadrado de tela (lino, calicó, etc.) de un metro por lado. La Pañoleta sirve muy bien y puede usarse doblada en vez de cortada.

La venda triangular se usa de cuatro maneras:

1. *Abierta*. Es la venda triangular en sí o con un pequeño dobléz, 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.

Uso del Vendaje Triangular

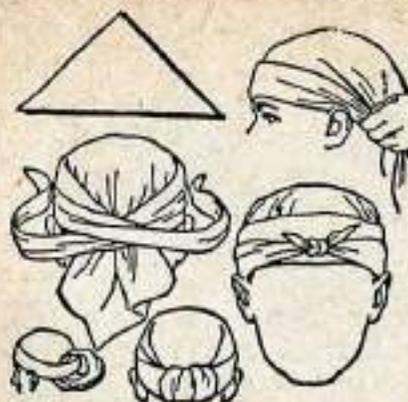
Este vendaje es el más útil en primeros auxilios por ser fácil su manejo y su improvisación. Para usar hábilmente una venda de rollo es necesario dedicar muchas horas a la práctica. El vendaje de rollo es lo mejor para sostener en su lugar pequeñas curaciones en pie y manos; pero para heridas mayores o en otras partes del cuerpo, el mejor vendaje es el triangular.



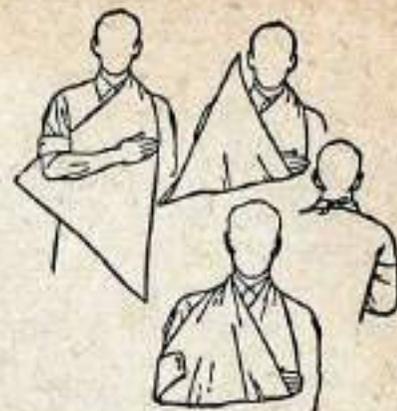
USA SOLAMENTE EL NUDO DE RIZO



Y NO UN NUDO FALSO.



Vendaje de cabeza.



Cabestrillo grande.

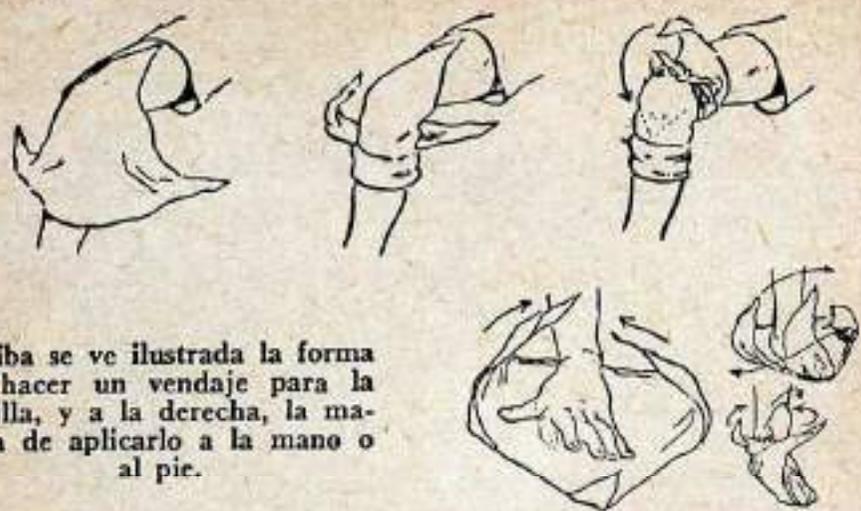
Los principales usos de la venda triangular son los siguientes: *sostener las curaciones, mantener las compresas en su lugar, detener las hemorragias por presión, soportar miembros dislocados, sostener tablillas, etc.*

No debes olvidar que las heridas se tratarán hasta cubrir las con gasa esterilizada, y sólo así podrás aplicar sobre ellas la venda triangular para sostener la curación. Emplea el Nudo de Rizo en estos vendajes.

Vendaje de cabeza. Extiende la venda triangular y hazle un dobléz de 4 cm. a lo largo del lado mayor. Coloca este dobléz 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 la frente. Acomoda el vendaje y dobla el vértice hacia arriba para fijarlo con un alfiler, o simplemente enróllalo.

Cabestrillo grande. 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 sujétalo con un alfiler.

Cabestrillo chico. 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



Arriba se ve ilustrada la forma de hacer un vendaje para la rodilla, y a la derecha, la manera de aplicarlo a la mano o al pie.

poco más alta que el codo. Ata las puntas.

Los cabestrillos pueden improvisarse *sujetando la manga a la ropa con un alfiler o pasando la mano entre los botones de la camisa, a la altura de la cintura.*

Vendaje de rodilla. Coloca el centro de la venda triangular con un dobléz de 4 cm. por su base, sobre la articulación, de modo que el vértice quede dirigido hacia el muslo. Pasa las puntas cruzándolas por atrás y átalas por delante, arriba de la articulación. Baja el vértice y sujétalo con un alfiler.

Para el codo se aplica un vendaje similar.

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. Envuelve el pie cruzando las puntas por delante y atándolas. Baja el vértice y sujétalo con un alfiler.

El vendaje de la mano se hace en forma similar.

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 probado por varias generaciones de Scouts.

Por ser además ejercicios respiratorios, desarrollan tam-

bién 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.

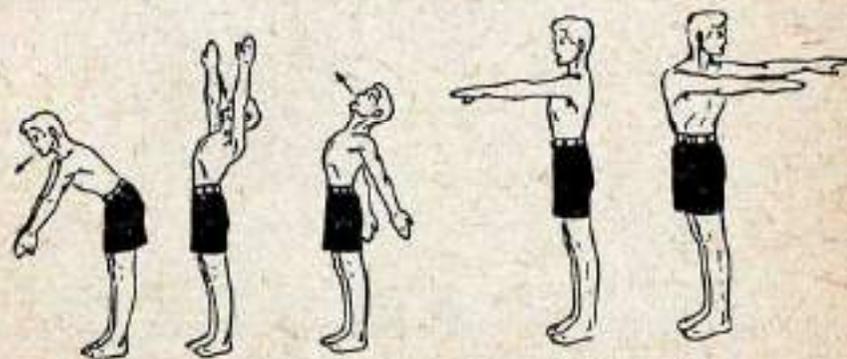
Se practican todos los días por la mañana, con ropas ligeras y al aire libre, o cerca de una ventana abierta.

He aquí enseguida los ejercicios, nombrados según la parte del cuerpo que más fortalecen. Pero mi mejor recomendación es que bebas su explicación de la fuente original, en la Fogata N° 17 de "Escultismo para Muchachos", de B.-P.

(1) **Masaje para la cabeza y el 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.

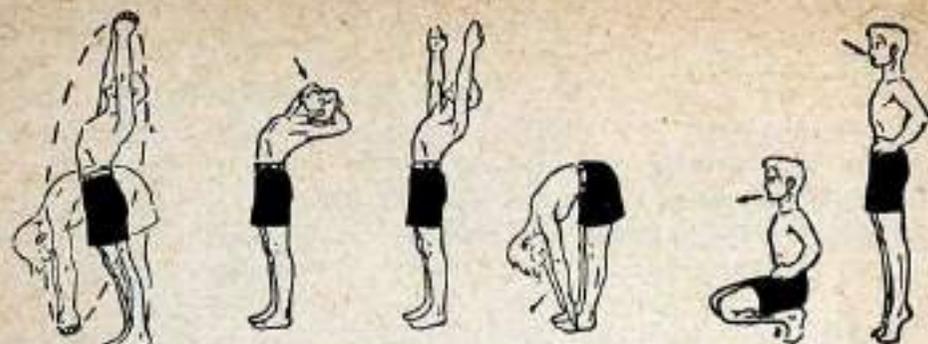
Cepilla tu cabello, limpia tus dientes, bebe un vaso de agua fría, y continúa con los siguientes ejercicios, ejecutados tan lentamente como te sea posible.

(2) **Ejercicio para el pecho.** Inclina tu cuerpo hacia adelante 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



Ejercicio para el pecho.

"Tornillo".



"Cono"

Músculos posteriores.

Flexión

respiras el aire y dices "gracias" en voz alta. Finalmente, inclínate hacia adelante espirando el resto del aire y diciendo la cifra de veces que lo has ejecutado.

(3) **Ejercicio para el estómago ("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 a la 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.** Extiéndete 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 los de la mano, 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 las caderas y levántate sobre los dedos de los pies, y abriendo ambas rodillas hacia los lados, flexiónalas despacio hasta llegar a sentarte sobre tus piernas, manteniendo el tronco erguido. Vuelve a la posición de firmes. Repite el ejercicio doce veces, tomando aire cuando sube el cuerpo, expulsándolo cuando baja.

6. OBSERVACION

"Seguir una pista de un kilómetro en veinticinco minutos, trazada con signos naturales.

Describir satisfactoriamente el contenido de un escaparate entre cuatro que se hayan observado, o en el Juego de Kim recordar al menos dieciséis de veinticuatro objetos pequeños y surtidos, después de un minuto de observación.

Caminar dos kilómetros al paso Scout en veinte minutos con un margen de error no mayor de un minuto."

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 mantenerte alerta contra posibles contingencias o errores.

Por donde quiera que vayas, de día o de noche, observa



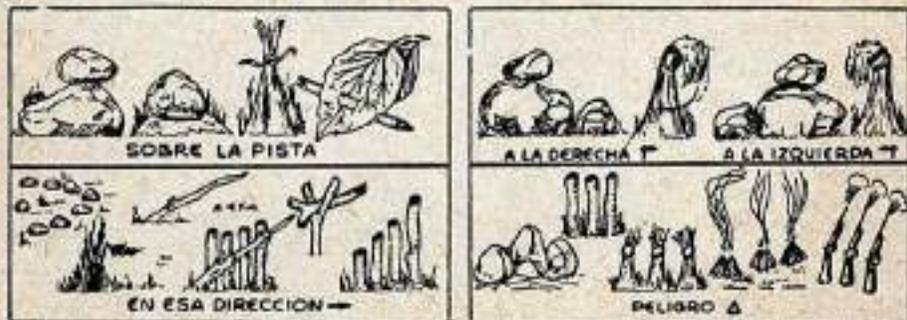


¿Cuántos errores aprecias en este grabado? El dibujante fue generoso con ellos. Si empleas dos de tus sentidos: la vista y el sentido común, serás capaz de encontrar doce.

cuanto esté a tu vista. Pero ejercita también tus otros sentidos, oído, olfato, tacto y gusto.

PISTA NATURAL

En el campo es frecuente que algunos Scouts sigan a otros hacia un lugar determinado, y para ese fin se emplean las Señales de Pista. Pero las usadas en Tercera Clase, con el propósito más bien de adquirir práctica para seguir un rastro, son muy evidentes y fáciles de ser alteradas por otras personas. Por esto es que ahora aprenderás nuevas señales, hechas todas con *elementos naturales*, que combinadas con las que aprendiste para ser Scout, hacen posible trazar una pista que sólo 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* considera que:

1º Estas señales se hacen en cualquier parte del camino, con *pedras, ramas, hierbas, etc.* Por este motivo el Scout que sigue una pista deberá observar absolutamente todo cuanto se muestre a su alrededor.

2º Hay que obtener una significación inmediata y lógica del signo descubierto y recordar su colocación.

3º Tener en mente que la señal una vez colocada pudo haber sido desplazada o suprimida independientemente de la voluntad de quien trazó la pista.

4º Las señales de socorro se hacen siempre con tres elementos similares colocados en orden, como *tres haces de hierba, tres pedras, tres estacas* clavadas en el suelo. Asimismo, se hacen también como *tres disparos sucesivos* o *tres humaradas a intervalos regulares*. La señal de S.O.S. en Morse son *tres y tres*. . . — — — . . .

5º Si después de ti nadie va a seguir el rastro, destruye todas las señales y recoge los indicios extraños al lugar, cuidando recordar con exactitud el lugar del último signo.

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

ADIESTRAMIENTO EN OBSERVACION

Un buen modo de adiestrarte 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. Mostraron a Kim una charola con pedras preciosas para que las observara por un minuto, las cubrieron, y le preguntaron cuántas pedras había visto y de qué clase eran. Al principio Kim no pudo recordar sino unas cuantas, pero pronto con la práctica era capaz de decir no solamente cuántas eran, sino de describirlas. Luego practicó con otros artículos, y finalmente era capaz de observar toda clase de detalles que condujeran a la localización de un criminal.



El Juego de Kim es una forma de adiestramiento en observación por medio de la vista.

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

Procúrate por medio de otra persona un lote de 24 piezas diferentes, como por ejemplo, un botón, una moneda, un trozo de carbón, una llave, y haz que te lo dejen cubierto con una tela o con tu pañoleta. (Los Scouts Marinos practican con objetos de mar: cuerdas, cuadros de barcos o accesorios de embarcaciones.) Acércate a la mesa, y haz que te retiren la tela que cubre los objetos por un minuto exactamente. Observa los artículos esforzándote por fijar tantos como sea posible en tu mente, y retírate a un rincón a escribir una lista de ellos tan completa como puedas. Para alcanzar éxito en la prueba debes describir al menos 16 de los objetos y poder repetir satisfactoriamente la prueba por tres veces. Recuerda que la prueba requiere *describir* los artículos, no simplemente *mencionarlos*.

Mientras estés observando los objetos, no dejes dominar tu pensamiento del corto tiempo de que dispones. Da una mirada de conjunto a los artículos que te presentan; luego trata de clasificarlos en categorías, por ejemplo: (1) *de acuerdo con la colocación* (divide mentalmente el conjunto en cuatro partes, y por consiguiente los objetos en cuatro grupos):



El Juego de Morgan puede combinarse con el Paso Scout.



(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 en esta forma te resulta más fácil recordar los objetos y encontrar los que faltan en tu lista.

Juego de Morgan. Se trata de describir satisfactoriamente el contenido del escaparate o vidriera de una casa comercial, como ferretería, librería, joyería, 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 anterior. Retírate del escaparate o vidriera y anota tus observaciones. Para pasar la prueba satisfactoriamente es necesario gastar algún tiempo en practicar.

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

Los lobos pueden caminar grandes distancias en un solo día para procurarse su alimento, y esto lo hacen alternando el trote con la carrera, a un paso que es como el del Scout. Lo más conveniente es hacer 50 pasos corriendo y 50 andando, 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 en ti 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. SEÑALACION

“Conocer los signos de cada letra del alfabeto y de cada número en Semáforo y Morse, así como los signos convencionales en recepción y transmisión de mensajes. Ser capaz de enviar un mensaje sencillo.”

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

Esta prueba te deja en libertad de escoger entre el Semáforo y el Morse, según lo preferido en la Tropa.



MORSE

El Morse es un lenguaje universal entendido por cientos de miles de personas. 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 breves o largas); *humo*, etc.

Los medios sonoros son: *chicharra (zumbadores), tambores, cornetines, silbatos (pitos), sirenas, cuernos*. En el mundo entero se usa el Morse en la *telegrafía sin hilos*, para comunicarse a muy larga distancia.

Alfabeto Morse. Fué inventado en 1832 por Samuel Morse para su telégrafo. Consiste simplemente en un arreglo de intervalos *cortos y largos* para cada letra. Por ejemplo, la letra *A* está formada de un intervalo corto y de uno largo; la *O* de tres intervalos largos; la *R* de un intervalo corto, uno largo y otro corto. Estos intervalos pueden representarse gráficamente por *puntos* (cortos) y *rayas* (largos).

La representación en puntos y rayas resulta peligrosa en la práctica, porque la mente se acostumbra a pensar en caracteres gráficos, cuando lo importante es que los signos lleguen directamente al cerebro *en la forma en que se reciben*: como intervalos de sonido y períodos de silencio.

Signos convencionales para Morse y semáforo. La labor de la transmisión se facilita grandemente con el empleo de *signos convencionales*, cuyo uso permite el intercambio de mensajes cortos y concisos, asegurándose la precisión con ahorro de tiempo.

	Morse		Semáforo
Llamada de atención	VE.	VE.	VE.
Listo para recibir	K		K
Esperar	Q		Q
Entendido	A		A
Error	8E		8E
Fin de mensaje	AR		AR
Mensaje recibido	R		A

I. SIMPLES.		III. EMPAREADAS.	
E .	-T	K ---	... R
I ..	---M	P	----X
S ...	----O	Ñ -----	
H	-----CH		
II. CONTRARIAS.		IV. AISLADAS.	
A .-	..N	J .---	C .---
B ----	...V	Z ----	
D ---	..U		
FL		
G ----	..W		
Q -Y			
		V. NUMEROS.	
		1 .----- 6
		2 .----- 7
		3 .----- 8
		4 .----- 9
		5 .----- 0

Aprendiendo el Morse

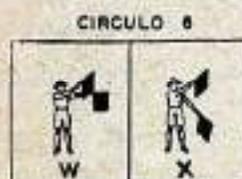
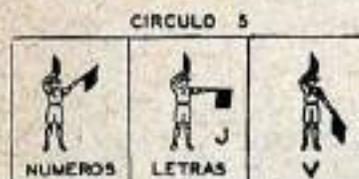
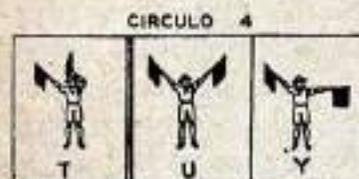
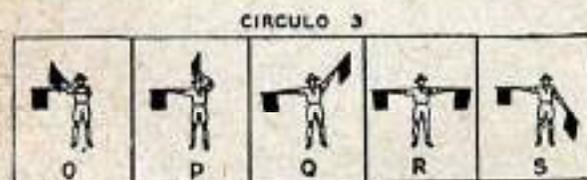
Todo el arte de la transmisión radica en marcar muy bien la diferencia entre los signos indicativos de cada letra, así como las pausas entre cada palabra. Esto es cierto cualquiera que sea la velocidad de ésta, pues de hecho sólo se trata de tiempos largos y cortos.

La mejor forma de aprender el alfabeto Morse es por grupos, tal como se han clasificado en el cuadro. Observa que los números tienen siempre cinco signos.

Las letras deben transmitirse sin interrupción, pues de lo contrario presentarían confusiones. Así, por ejemplo, una F (..-.) mal transmitida puede tomarse por una I(..) y una N (-.).

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 a un corto; el intervalo entre dos letras es igual a un largo; el intervalo entre dos palabras es igual a dos largos.

Aprende por grupos las letras del Alfabeto Morse, por los oídos, enviando y escuchando sonidos con una chicharra, un silbato o un cuerno, o en forma visual con un heliógrafo o una linterna.



SEMAFORO

Este medio de transmisión es de aplicación limitada, empleándose entre cortas distan-

cias, pues su visualidad, siempre que las condiciones de luz sean favorables, no excede de un kilómetro y medio. Sin embargo, se ha desarrollado grandemente debido a su sencillez y rapidez, por lo que debe ser familiar a los Scouts.

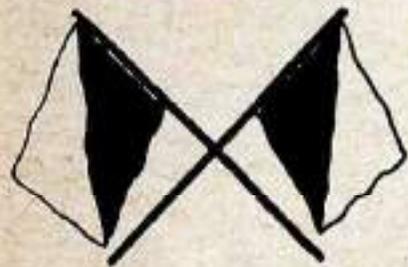
Para aprender el alfabeto semafórico se agrupan las letras según determinadas características comunes, habiéndose formado siete grupos.

El primer grupo consta de las siete primeras letras, que se forman con un solo brazo. El brazo que no trabaja permanece inmóvil cruzado al frente y por abajo y el otro brazo va ocupando las posiciones correspondientes al trazo de los diferentes ángulos de cuarenta y cinco grados. Así: A. el brazo derecho se aparta cuarenta

grados.

y cinco grados de la línea vertical del tronco; *B*, el brazo derecho queda horizontal; *C*, el brazo derecho se levanta cuarenta y cinco grados sobre la línea horizontal; *D*, el brazo derecho o el brazo izquierdo sigue la vertical del cuerpo hacia arriba; *E*, el brazo izquierdo se coloca cuarenta y cinco grados sobre la horizontal; *F*, el brazo izquierdo está en posición horizontal; *G*, el brazo izquierdo se coloca a cuarenta y cinco grados abajo de la horizontal.

Para formar los otros grupos de letras se opera de la siguiente manera: el brazo derecho toma sucesivamente las posiciones del primer grupo en tanto que para cada una de estas posiciones el brazo izquierdo va reco-



Juego de banderas para Semáforo en colores blanco, negro y rojo.

riendo la circunferencia, y ocupando las demás posiciones a partir de la siguiente ocupada por el brazo derecho, como puedes observarlo en el grabado de la página anterior.

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 tu mano. Bajo esta forma el asta de la bandera quedará en línea recta con tu brazo, como si fuese una extensión de él.

Banderas semafóricas. Las banderas de mano para Semáforo son dos, de forma cuadrangular de 45 centímetros por lado, y divididas diagonalmente en dos partes; una *roja* y otra *blanca*; la parte roja va sujeta al asta de la banderola que es un palo circular de 65 centímetros de longitud.

La manera correcta de transmitir semáforo. Toma siempre la posición correcta para transmitir, parándote con las piernas ligeramente separadas, y manteniendo tu vista al frente.

Si estás uniformado, es preferible que transmitas sin sombrero, para asegurar mayor exactitud en tus movimientos, a menos que el sol o la lluvia impidan quitártelo.

Tus brazos deben actuar en el mismo plano que el resto del cuerpo, es decir, que no debes colocarlos ni atrás ni hacia adelante, pues así pierdes corrección en las señales.

Procura que las banderas se muevan desplegado durante el curso de la transmisión.

Señala bien los signos, disponiendo tus manos en las posiciones exactas, pues una ligera desviación traería como consecuencia la interpretación de otra letra.

No marques ninguna letra hasta no poseer la certeza de la posición que deba ocupar; entonces obra con un movimiento decidido. Las letras dobles se hacen presentando dos veces sus posiciones.

Aprendiendo el semáforo. En la figura del semáforo las letras aparecen tal como se ven y no como se transmiten. No debes practicar ante un espejo, porque en éste los signos quedan al revés; únicamente podrás usarlo para graduar los ángulos de elevación.

Aprende el primer grupo del alfabeto y transmite y recibe palabras aisladas con esas siete primeras letras, y así continúa con los otros seis grupos restantes. Después aprende los signos convencionales y por último sigue con mensajes sencillos.



Como en el Morse, es preferible que hagas el aprendizaje en compañía de otro Scout, transmitiendo y recibiendo según tus posibilidades.

POSICION PARA TRANSMITIR

Piernas separadas; vista al frente; banderas bajas y frente al cuerpo, con la mano derecha encima de la izquierda.

MENSAJES EN MORSE O EN SEMAFORO

He aquí los pasos que debes dar para lograr una comunicación debidamente:

Síntesis de una transmisión

1º Haz la *llamada de atención* y no inicies la transmisión hasta obtener la señal de *listo para recibir* de la estación receptora. Si envían la señal de *esperar*, aguarda a que marquen *listo para recibir*.

Y nunca olvides que el único modo para alcanzar eficiencia como Señalador consiste en practicar constantemente.

2º Al terminar cada palabra baja las banderas y crúzalas por el frente, como en la posición para transmitir. Espera la señal de *entendido* para proseguir la transmisión; si recibes *error*, repite la última palabra.

3º Usa el signo de *error* siempre que consideres haber fallado en la ejecución de alguna señal, y repite a continuación el último grupo transmitido.

4º Si en semáforo vas a transmitir cifras, haz antes la señal de *números* y espera *entendido*. Antes de seguir con palabras haz la señal de *letras*.

5º Los *signos de puntuación* no se usan en señalación scout, a menos que una frase no tenga sentido sin ellos, en cuyo caso se transmitirán deletreados como una palabra: "p-u-n-t-o", "c-o-m-a", etc.

6º Al terminar la transmisión manda *fin de mensaje* y espera la contestación de *mensaje recibido*, antes de dar por concluida la *transmisión*.

Síntesis de una recepción

1º Si estás preparado para tomar el mensaje, marca *listo para recibir* al ver la solicitud de comunicación. Si algo te impide recibir, marca *esperar*. Cuando empiece la transmisión baja las banderas al frente y crúzalas.

2º Al fin de cada palabra recibida marca *entendido*, y si no entendiste, marca *error*, para que te repitan el último grupo.

3º Cuando recibes *números*, repite las letras correspondientes, en vez de marcar *entendido*. De esta manera el trasmisor se asegura de que estás recibiendo esos signos como nú-



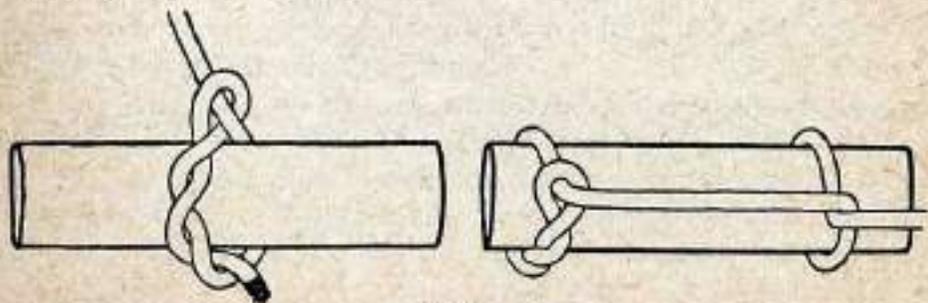
meros y no como letras. Supón que el transmisor te envía en Morse o en semáforo: 1794. Transmite en seguida: AGID. Si esta comprobación es correcta, el transmisor continuará su mensaje; si es incorrecta, el transmisor enviará el signo de *error* y repetirá la cifra.

4º Si captaste todo el mensaje, contesta *mensaje recibido* cuando la estación transmisora te indique *fin de mensaje*.

8. PIONERISMO

"Ejecutar con limpieza y prontitud y saber las aplicaciones de cada uno de los siguientes Nudos: *Vuelta de Braza*, *Presilla de Alondra*, *Nudo de Eslinga*; y los siguientes Amarres: *Cuadrado* y *Diagonal*.

Conocer las *Reglas de Seguridad* y cuidado de un hacha de mano y de un cuchillo. Demostrar la manera correcta de cortar leña para fuego."



NUDOS

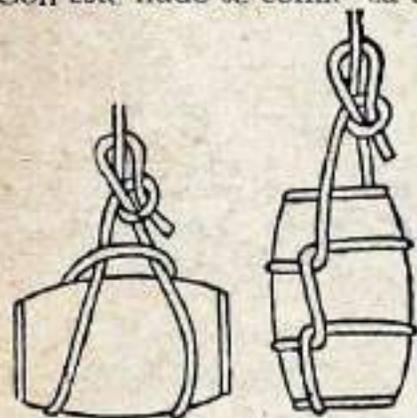
En la ciudad o en el campo, así como en las embarcaciones, el Scout utiliza los nudos en numerosos quehaceres. **Vuelta de Braza.** Se usa para asegurar rápidamente



Cómo hacer la Presilla de Alondra aplicada a una argolla.

el extremo de una cuerda a objetos como troncos, barras, bastones, postes, etc., cuando va a quedar sujeta a una tensión. Resulta muy útil para subir haces de leña y materiales sueltos. Con este nudo se comienza el Amarre Diagonal. Mientras más

se hale, más firme permanece el nudo. Este nudo es muy útil para arrastrar troncos si se hace un cote adelante en el tronco.

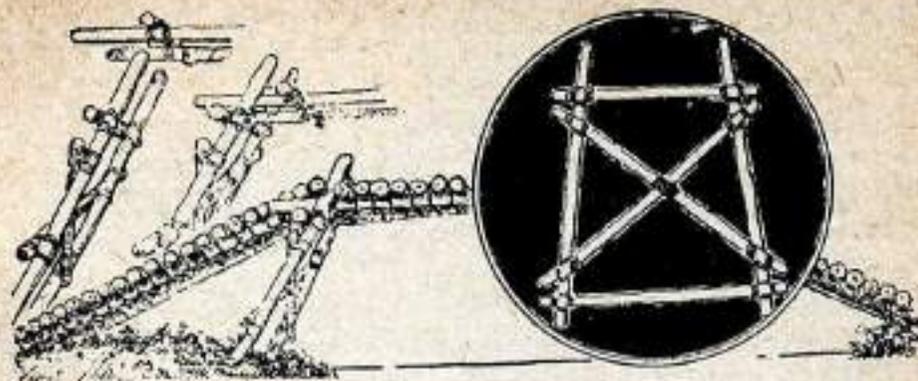


Cómo aplicar dos eslingas a un barril.

Presilla de Alondra. Se usa para fijar la cincha o las argollas de las montaduras, o para unir una cuerda a un poste, cuando no va a sufrir fuertes sacudidas.

Eslingas. Se utilizan para bajar o subir objetos de forma cilíndrica como barriles, sacos llenos, macetas, etc. Se rematan con un As de Guía.

La segunda forma de la ilustración se usa cuando la cabeza de un barril, que contiene algo, no está tapada. Con un barril y una eslinga puede sacarse a una persona accidentada de un pozo o mina.

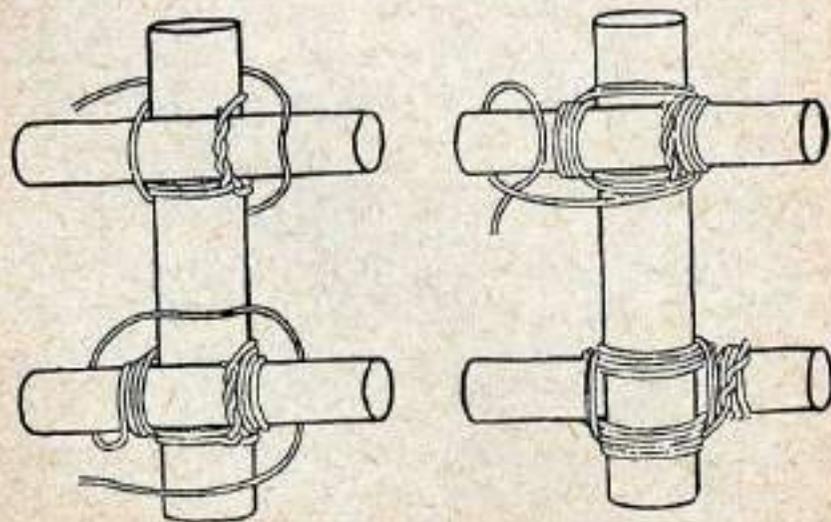


AMARRES

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

Se hacen empleando cordeles resistentes o cuerdas delgadas con los cabos reforzados. La mena de la cuerda depende de la clase del 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



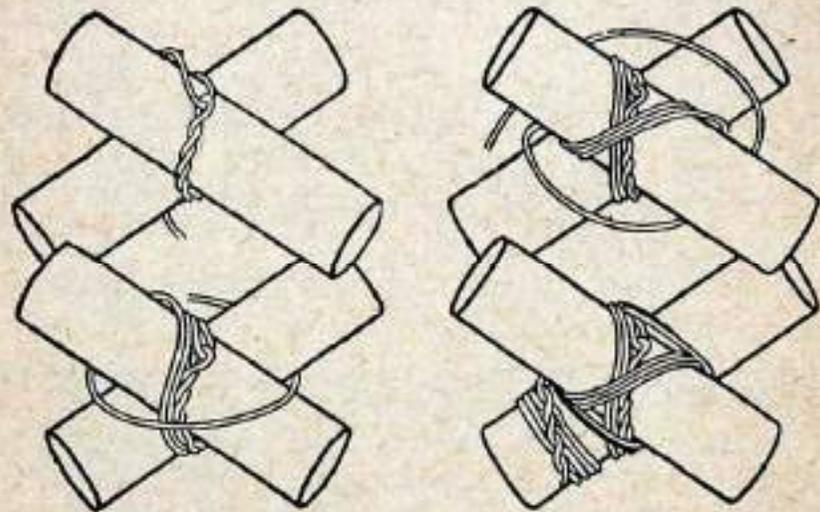
cordel gastado, sino, más que nada, de la buena o mala ejecución. La prueba de la buena ejecución de un amarre son su elegancia y su resistencia.

La prueba requiere demostrar la ejecución de los amarres construyendo un caballete. Los Scouts Marinos demostrarán su conocimiento de los nudos y amarres en el levantamiento y construcción de una Grúa de Tijeras ("Cómo hacer nudos", pág. 92).

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

Principia con un Nudo de Ballestrinque aplicado fuertemente alrededor del tronco vertical, preferentemente abajo del horizontal. Rodea con la cuerda los troncos, dando tres o cuatro vueltas completas, cuidando que cada nueva vuelta pase hacia adentro de las anteriores sobre el tronco horizontal, y hacia afuera sobre el vertical. Da tres o cuatro vueltas en redondo sobre los troncos ("atortorado"), halando 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

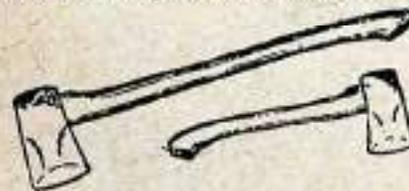


modo que formen un ángulo muy abierto, o cuando estos troncos están sometidos a una tensión que tiende a separarlos, o que no se tocan cuando se cruzan. Principia con una Vuelta de Braza aplicada sobre el ángulo mayor y abarcando ambos troncos, o con un Nudo de Ballestrinque. Da tres o cuatro vueltas en el mismo sentido que indica la figura, y después otras tres o cuatro vueltas cruzadas sobre las primeras. (El número de vueltas en cada ángulo varía según la abertura necesaria). Para que el amarre quede firme ("atortorado") da unas dos vueltas entrecruzadas. Finalmente, remata el amarre con un nudo de Ballestrinque en el tronco donde sea más sencillo hacerlo.

HACHA Y CUCHILLO

Interroga a un grupo de hombres experimentados en la vida al aire libre: cazadores, tramperos, leñadores, montañistas, navegantes o guardabosques que nombren la única pieza del equipo que escogerían si, sufriendo un desastre, se encontrarán solos, lejos de la civilización del hombre y limitados a una pieza de su equipo solamente. En una aplastante mayoría te responderían: "un hacha", o "un cuchillo".

Para el Scout, el hacha y el cuchillo, especialmente en campamento, son artículos que les resultan sumamente útiles. Cuando sepas usarlos, te avudarán a construir un refugio para



pasar la noche, una balsa, una fogata para cocinar, y siempre te ayudarán a estar cómodo, esté como esté el tiempo. De aquí la conveniencia de prodigarles todos los cuidados necesarios para obtener el máximo rendimiento de su uso, y no ocasionar accidentes a otras personas o a sí mismo. Por el



uso y cuidado que tengas del hacha demostrarás tu capacidad y habilidad como hombre de los bosques.

Solamente cuando se ha pasado esta Prueba, el Scout adquiere el derecho de usar el *hacha*, el *cuchillo* y la *cuchilla*; los cuales se llevarán en sus respectivas fundas en el cinturón o en la mochila, únicamente en ocasiones apropiadas cuando se porte el Uniforme.

Tipos de hachas. Tu Patrulla necesita dos clases de hachas para campamento. Una, de mango corto, con cabeza de 700 gramos de peso, para cortar leña y hacer postes para la tienda y las instalaciones de campamento; la otra, el *hacha de leñador*, de mango largo, con cabeza de 1.1 a 1.3 kilogramos de peso, para derribar árboles, hacer girones y otros trabajos pesados.

Los Scouts también pueden usar *cuchilla* de un tamaño corriente, y preferentemente si va provista de abrelatas, destornillador, descorchador y de los demás objetos que generalmente poseen.

El filo adecuado. Un hacha y un cuchillo sin filo son un estorbo. El Scout los conserva siempre afilados.

EMPIEZA
POR ATRAS

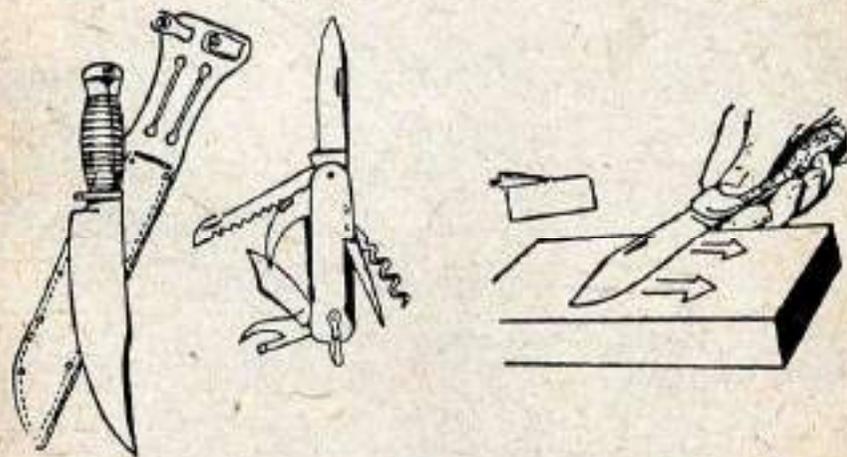


TERMINA EL FILO
REDONDEANDOLO
LIGERAMENTE



Para asegurar buen corte y larga duración, el filo no debe ser *ni demasiado cerrado ni demasiado agudo*, sino ligeramente redondeado. Si el filo es cerrado, el corte se hará con dificultad; por el contrario, si queda muy aguzado, se gastará rápidamente, y se producirán melladuras.

Para afilar provisionalmente el hacha, usa una lima, preferentemente plana. Coloca la cabeza del hacha contra un tronco o una tabla y sujétala firmemente. Afila la parte indi-



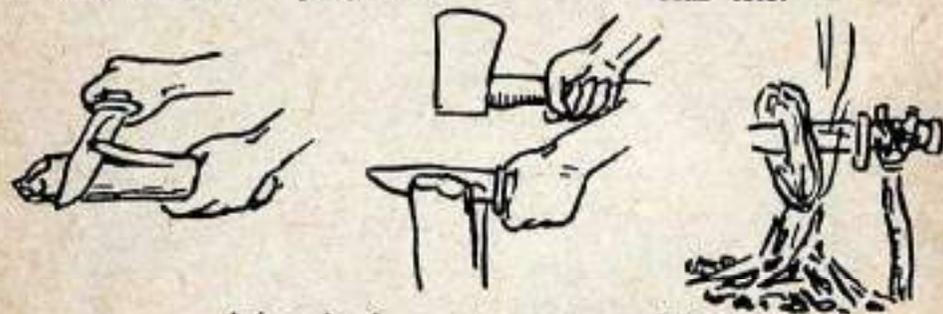
cada en la ilustración, comprobando que ambos lados queden iguales. Cuando quede un lado afilado, vuelve el hacha y sigue con el otro. Termina el filo con una piedra de carburo, empleando agua o aceite; el movimiento que se imprime a la hoja debe ser hacia adelante; la inclinación debe ser muy regular a fin de que resulte un filo uniforme.

El *cuchillo* y la *cuchilla* no deben afilarse con lima, sino con piedra especial, usando agua, o mejor aceite. Sosténlo de modo que la hoja quede con una inclinación de unos veinte grados, con el filo vuelto hacia el centro de la piedra; si la hoja queda demasiado tendida no se le dará filo, y si se coloca muy vertical se le quitará el que tenga. Presiona ligeramente la hoja y recorre la longitud de la piedra en la dirección del filo. Cuando hayas llegado al extremo de la piedra, voltea la hoja y deslízala hasta el extremo. Después de varias pasadas en esta forma, coloca la hoja un poco más



Abandonarlos es peligroso.

Haz esto.



Así acabarás pronto con tu cuchillo.

inclinada y ejerce un poco más de presión sobre ella, para que quede asentada.

Reglas de seguridad y de manejo

El hacha y el cuchillo son buenos amigos, aunque pueden convertirse en peligrosos enemigos si no se toman determinadas precauciones.

Fuera de uso. El hacha y el cuchillo deben mantenerse cubiertos con una funda. Para que no se oxiden, lubrícalos con grasa o aceite; para el cuchillo usa siempre aceite comes-



En marcha porta el hacha y el cuchillo en su funda. Sobre el hombro, lleva el hacha con el filo hacia afuera de tu cuello. En el cinturón, bien pegada a tu espalda. En la mano, tómalala por la cabeza y conducécela con el filo hacia un costado.

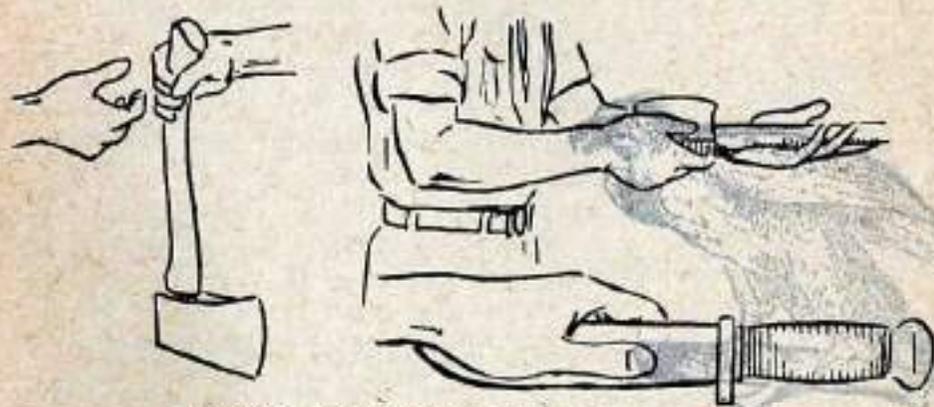


Varias maneras sumamente peligrosas de conducir el hacha.

tible, y por supuesto, antes de cortar algún alimento con el cuchillo, debes primero limpiarlo.

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

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



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 él pueda recibirlo por el mango. El hacha se entrega por el mango, cuidando no soltarla hasta que la otra persona la haya tomado; otra forma de pasar el hacha consiste en tomarla por la cabeza con la mano derecha y el mango con la izquierda en su parte media, de tal modo que pueda recibirse por la empuñadura.

Al usarse. Cuida que las personas presentes 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 lo haga inevitable. El peor uso que puedes hacer de un hacha es maltratar los árboles vivos.

No dejes el hacha sobre el suelo ni la arrojes por vía de entretenimiento.

No los acerques al fuego. El calor destempla la hoja de acero y la hace inservible.

Trabaja con el cuchillo imprimiendo siempre su curso hacia afuera del cuerpo, teniendo cuidado de que no haya personas delante.

Nunca introduzcas el cuchillo en la madera mediante martillazos. Es conveniente no emplearlo como destornillador o abrelatas.

Al estar usando un hacha con mango de madera, asegúrate que está bien sujeto.

Recuerda que un hacha es un buen amigo pero que puede convertirse al mismo tiempo en un enemigo peligroso.

Transporte. Cuando excursiones, lleva el hacha o el cuchillo sujetos del cinturón, en su funda correspondiente. El transporte momentáneo del hacha, cuando se trabaja con ella, puede hacerse de diferentes maneras: *llevada sobre el hombro con el filo hacia afuera; sujeta al cinturón por la espalda*, disposición que ofrece la ventaja de dejar libres ambas manos; y por último, *conducida en la mano*, cuidando sostenerla de tal modo que la cabeza del hacha quede dirigida perpendicularmente al costado del cuerpo, con el filo hacia afuera. Se debe procurar que las personas acompañantes marchen siempre del lado opuesto al filo del hacha.

El cuchillo jamás deberá transportarse fuera de su funda.

Cómo cortar leña

Generalmente usarás tu hacha para cortar leña para la fogata. Algunas veces necesitarás algunos troncos para hacer una instalación de campamento. Pero el momento más emo-



cionante lo tendrás cuando tumbes un verdadero árbol, y tengas madera para armar un puente, una torre de señales, o para hacer un refugio de troncos. Pero esto último ya es parte de tu Primera Clase.

Antes de principiar a cortar debes calcular tu *radio de acción*, cuidando de desembarazar el sitio de ramas u objetos que pudieran desviar el curso del golpe y dañar tus pies o tu cuello.

Parte siempre la leña sobre una base firme de madera, y nunca sobre tierra floja, al aire o sobre superficies que puedan mellar su filo. Quita los clavos antes de partir madera, porque el hacha puede sufrir melladuras.

Mueve el hacha con una mano solamente. Elévala con un movimiento del codo, no del hombro. Los golpes con el hacha se dan haciendo el menor esfuerzo muscular; es el peso de la cabeza, no la fuerza bruta, lo que hace que el filo entre en la madera.



Esto es lo que no debes hacer al partir leña.



Ejecuta los cortes siguiendo una inclinación aproximada de unos sesenta grados con respecto a las fibras de la madera; es decir, que el corte quedará en forma de "V" abierta. Da los golpes alternativamente de derecha a izquierda. Nunca dirijas los golpes perpendicularmente contra las fibras de la madera.

Descansa siempre que estés fatigado por el trabajo, pues encontrándote cansado el hacha se hace peligrosa.

9. EXPLORACION

"Conocer los 16 puntos principales de la Rosa de los Vientos.

Demostrar el uso práctico de la brújula.

Construir y encender una fogata al aire libre en cualquier tiempo y lugar, sin emplear más de dos fósforos.

Cocinar al aire libre en una fogata, carne, papas y un 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 reciben los nombres de puntos o cuartas. De estos puntos sólo debes saber 16, que se clasifican en *cardinales, laterales y colaterales*. El Scout debe saber decir sin titubear los nombres de los 16 puntos principales de la Rosa de los Vientos, repitiéndolos ordenadamente según el sentido que siguen las manecillas de un reloj, la sucesión de ellos en cualquier sentido, las distancias en cuartas de uno a otro, los que son opuestos entre sí, perpendiculares, etc. A esto se le llama *cuarteo de la aguja*.

Puntos Cardinales. Son cuatro rumbos fijos del horizonte dispuestos de tal modo que dividirían en cuadrantes

un círculo. Son *Norte (N), Sur (S), Este (E) y Oeste (O)*. El rumbo por donde sale el sol se llama *Este, Oriente o Levante*. Si te colocas de frente a este punto, con los brazos extendidos hacia tus costados, el *Oeste, Occidente o Poniente* quedará a tu espalda; tu brazo izquierdo señalará el *Norte o Septentrión* y tu brazo derecho el *Sur o Mediodía*.

Puntos Laterales. Como la orientación sería poco precisa sólo con los cuatro rumbos cardinales, imaginamos otros cuatro puntos, colocados entre éstos. Así, el punto intermedio entre el N y el E se llama *Noroeste (NE)*. Estos nombres se forman de la combinación de los nombres de los puntos cardinales, llevando supremacía el N y el S sobre el E y el O. Los cuatro puntos laterales son: *Noreste (NE), Sureste (SE), Suroeste (SO) y Noroeste (NO)*.

Puntos Colaterales. Son ocho rumbos que se encuentran entre los cardinales y los laterales. Sus nombres se forman con el del cardinal más próximo, seguido del nombre del lateral más cercano. Por ejemplo: entre el N y el NE se encuentra el *Nornoreste (NNE)*. Los puntos colaterales son: *Nornoreste (NNE), Estenoreste (ENE), Estesureste (ESE), Sursureste (SSE), Sursuroeste (SSO), Oestenoroeste (ONO), y Nornoroeste (NNO)*.

Así, hemos señalado cuatro rumbos cardinales, cuatro laterales y ocho colaterales, obteniendo un total de 16 puntos, que son los que debes saber.

BRUJULA

La *brújula* es un elemento precioso y su descubrimiento permitió a los navegantes alejarse de las costas e hizo posible multitud de viajes de exploración, entre otros, el que culminó con el descubrimiento de América. En nuestros días, la brújula continúa prestando inestimables servicios a los viajeros de tierra, mar y aire.

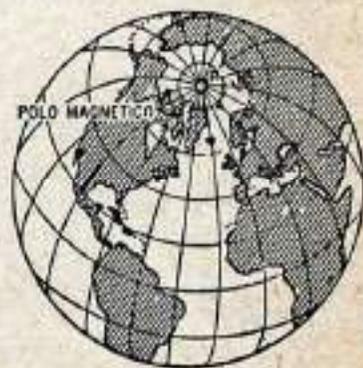
Para el Scout, el conocimiento de la brújula es siempre útil: el encontrar su camino en un territorio desconocido en la lectura o construcción de mapas, o al regresar al punto de partida después de una excursión.

¿Qué es la brújula? La *brújula*, llamada más propiamente, "*compás marino*", es un instrumento por medio del cual se determinan las direcciones horizontales o *rumbos*, fundándose en la propiedad conocida y notable de la *aguja magnética*. La *aguja magnética* es una pequeña barra de acero imantado, ordinariamente de forma prismática y de reducido espesor.

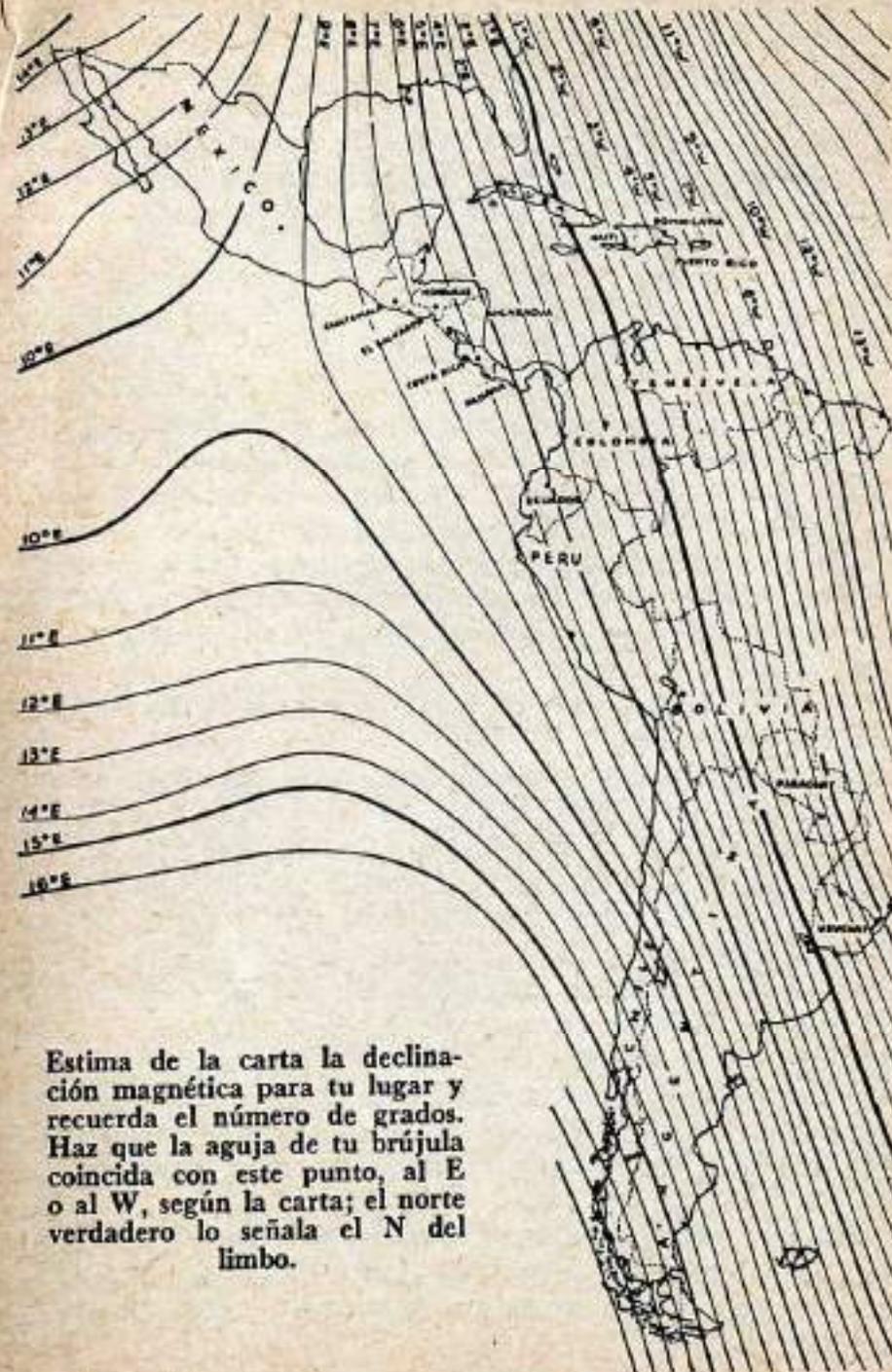
Si la *aguja magnética* se halla suspendida y equilibrada de modo que pueda moverse libremente en un plano horizontal, se orienta espontáneamente en cada punto de la Tierra, según una dirección determinada, que prácticamente, es la de *Norte-Sur*. La *aguja* de la *brújula* tiene una mitad de color azul pavonado y la otra gris metálica, siendo la azul la que señala el Norte.

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

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



Una brújula dispuesta correctamente para orientarse: N es el norte geográfico o verdadero; la *aguja* señala el norte magnético; la *declinación magnética* supuesta en este ejemplo es de 10° al Oeste.



Estima de la carta la *declinación magnética* para tu lugar y recuerda el número de grados. Haz que la *aguja* de tu brújula coincida con este punto, al E o al W, según la carta; el norte verdadero lo señala el N del limbo.

Declinación magnética. La aguja imantada de la brújula señala el polo magnético norte y no el polo geográfico terrestre o polo verdadero, que es el punto por donde pasa el eje imaginario de la Tierra y donde convergen los meridianos en el norte. Como estos polos se encuentran separados (por una distancia aproximada de 2,250 kilómetros), en cada lugar de la Tierra habrá que tener en cuenta cierto ángulo de desviación, que se mide en grados y se llama declinación magnética; el término usado por los navegantes es variación magnética, que significa lo mismo, o sea el ángulo que forma la aguja de la brújula con respecto a la línea que señala el norte verdadero. Para encontrar el norte verdadero con la brújula, que es al que generalmente se refiere la orientación ve la Carta de Declinación en la página anterior.

Cuidados de la brújula. La brújula es un instrumento algo sensible, y requiere ciertos cuidados especiales:

Siempre que no la manejes, mantén inmovilizada su aguja mediante el seguro que las brújulas poseen para tal fin.

Nunca la lleves en el bolsillo cerca de objetos metálicos, que obren sobre la aguja.

Manejo de la brújula. Al manejar la brújula debes tener algunas precauciones:

Para hacer lecturas, colócala sobre una superficie plana, como la palma de la mano o una tabla, en posición horizontal, lo que permitirá a la aguja moverse libremente. Al detenerse, la parte azul, que es la imantada, quedará señalando el Norte. Entonces gira lentamente la cajita hasta que el Norte del limbo coincida con la punta azul de la aguja. Toma en cuenta la declinación magnética del lugar, y así podrás orientarte en cualquier dirección.

No manejes la brújula cerca de cables o motores de corriente eléctrica, o en sitios donde exista abundante hierro o acero, como depósitos de estos materiales, vías de ferrocarril, o grandes masas de rocas, que atraen la aguja y desvían su dirección.

Encontrar una dirección. Hemos visto que el limbo de la brújula está dividido en los 360 grados de un círculo. Estos grados se usan para indicar las direcciones. Una dirección

expresada de este modo, en grados, se llama *azimut magnético*, del árabe *al*, el y *zimut*, camino: "el camino". El Norte corresponde a un azimut de 000 o de 360 grados (un azimut se representa siempre con tres cifras). El NE será un azimut de 045 y el NO uno de 315.

Si deseas encontrar la dirección exacta de un objeto, colócate de frente a él, sosteniendo la brújula en tu mano o descansándola en algo plano. Cuando la aguja haya alcanzado una posición normal, mira a lo largo de ella. Lee el número de grados que separa la línea de la aguja con una línea imaginaria que vaya del estilo al objeto, cuya dirección deseas encontrar.

Por otro lado, si deseas encontrar una dirección de 80 grados por ejemplo, sostén la brújula en posición horizontal enfrente de tu cara, y vuelve tu cuerpo hasta que una visual que parta del estilo recorra la marca de 80 grados en el limbo de la brújula. Busca a lo largo de esta línea un objeto que te señale la dirección que te has propuesto recorrer, como postes, árboles, cumbres de cerros, etc. Este objeto estará a un azimut de 80 grados.

FOGATA

Como 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 en torno a un fuego de campamento.

Para pasar la prueba únicamente puedes utilizar los ma-

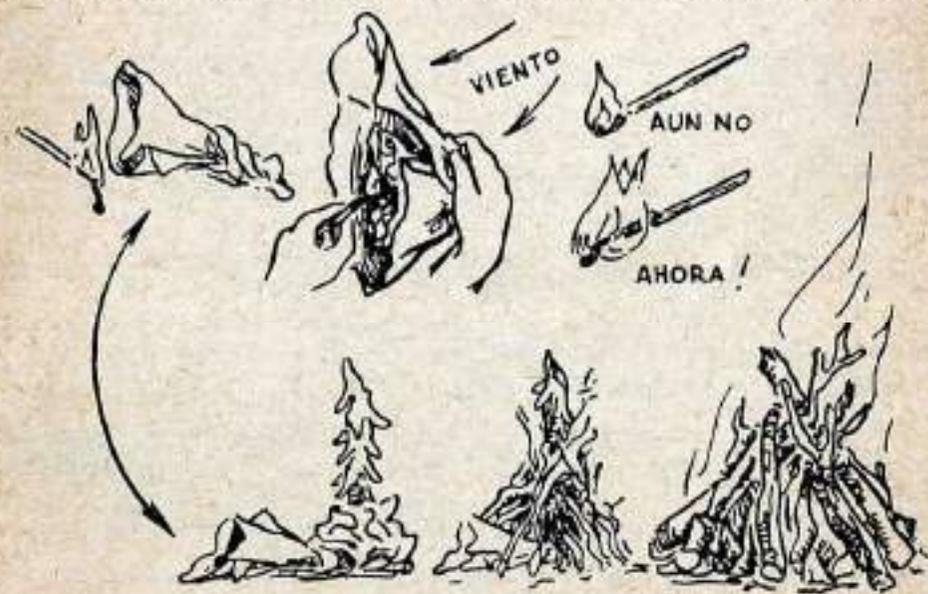


teriales que se encuentran en el campo y un poco de papel. Es una tontería tratar de encender la fogata con sustancias inflamables, que son de manejo peligroso.

Selección y acondicionamiento del lugar. El lugar para 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 con poco viento, cualquier lugar puede servirte. Si hay lluvia o fuerte viento, trata de encontrar algún refugio natural como una roca, un farallón, 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 ha llovido y el suelo está muy mojado, escoge una roca para construirlo.

Cuando hayas escogido el lugar, retira del suelo la hojarasca, las ramas, el zacate 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 de abedul impregnada de aceite arde rápidamente, esté seca



Para apagar una fogata separa los leños grandes que están ardiendo y rocíala con agua.

o mojada. Las extremadamente delgadas ramas muertas de algunos árboles como el pinabete toman el fuego de un fósforo. La corteza de cedro hecha trizas sirve muy bien como yesca. Las agujas secas de pino o un nudo de pino lleno de resina arden muy rápidamente. Las hojas secas generalmente humean más bien que arden, y no deben usarse como yesca.

Si no 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 un aguacero torrencial: en este caso busca por un escondrijo un trozo de leña seco, o parte un tronco muerto, en cuyo interior encontrarás la madera casi sin mojar.

Recolecta después pequeñas ramas muertas de los árboles, que esta madera es más seca que las de las ramas tiradas en el suelo. Las ramas desprovistas de corteza arden mejor que las que la 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 más gruesa.

Construcción y encendido del fuego. Claramente salta a la vista la dificultad de aprender a encender una fogata en un libro. Recuerda bien estas instrucciones y ponlas en práctica repetidas veces, en excursiones y campamentos, antes de pasar esta prueba.

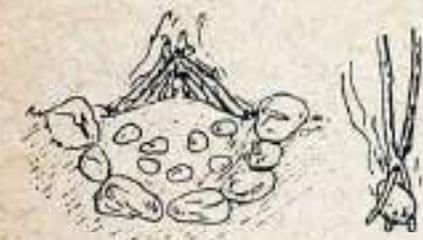
Clava una horqueta en el sitio en que vas a encender tu fogata, y al lado de ella coloca el combustible más pequeño (ramitas, hojas, virutas, astillas, etc.); construye una especie de cono con los trozos de madera más delgados de que dispongas, dejando una parte sin cubrir, por la que iniciarás el

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 aire; 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 varitas 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 podrán apagar el fuego.



Después, procura que quede orientado de suerte que el viento avive la combustión.

La dirección en que sopla el viento puedes determinarla 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 mojarse ligeramente un dedo y ponerlo al aire; el viento sopla por el lado en que se siente más fresco.

No se puede hacer fuego en terrenos particulares sin permiso del propietario.

COCINA SIN UTENSILIOS

Saber cocinar sin el equipo de cocina representa una habilidad que puede servir en casos 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 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 depositarlos en un agujero que te sirva a manera de basurero, el cual deberás 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 tenezas, 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 su 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 por cualquiera de los medios ilustrados. Aproximadamente bastan 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 su 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 manotada de harina, una pizca de levadura en polvo, una pizca de azúcar, una pizca de sal y un trozo de manteca o mantequilla. 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, descortezado y aguzado por ambos extremos. La madera debe 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 comuníque un sabor extraño al pan. El sauce, por ejemplo, hace que las roscas de pan sepan a quinina; el pino les comunica un sabor a aguarrás (trementina). Con un poco de harina en las manos forma 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, clava 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.



Texto de César Macazaga

Scout de Primera Clase

Introducción

A TI, SCOUT DE SEGUNDA CLASE

Varias veces dijo Baden-Powell que no consideraba a un Scout realmente preparado sino al ganar su Primera Clase.

Esta insignia, aunque parezca algo difícil, está proyectada para que pueda obtenerla un muchacho de 14 años. Además, algunas de las pruebas habrán formado parte de las actividades regulares de la Tropa, y no te serán desconocidas.

Inicia este aprendizaje con dedicación y optimismo, si es posible al mismo tiempo que otro Scout de tu Patrulla. La Insignia de Primera Clase es la Flor de Lis completa, que te entregará la Asociación Local por recomendación de tu Jefe de Tropa cuando hayas pasado satisfactoriamente las



pruebas que siguen. Se lleva en el brazo izquierdo, entre el hombro y el codo.

Sigue pasando Especialidades para capacitarte mejor y para alcanzar la más alta Insignia de los Scouts: la de Caballero Scout (Scout Quetzal).

1. PRELIMINAR

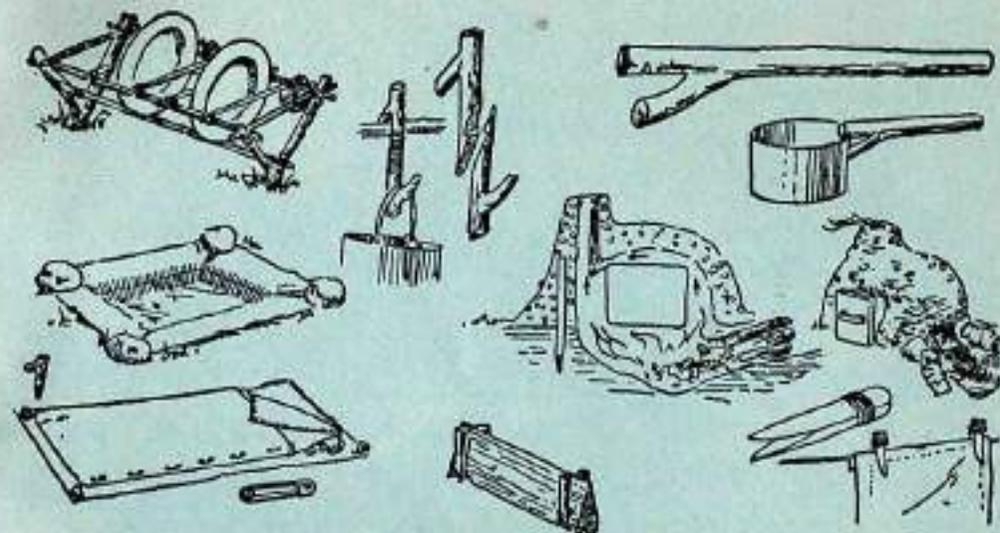
"Tener por lo menos tres meses de servicio activo como Scout de Segunda Clase.

"Estar capacitado para volver a pasar las Pruebas de Segunda Clase, a satisfacción de su Jefe de Tropa".

"Haber acampado como Scout un total de diez noches antes de terminar sus Pruebas de Primera Clase. En el total debe incluirse al menos un campamento de fin de semana"

"Poseer su Credencial Scout al día"

El Scout de Primera Clase realmente está preparado para brindar sus servicios: sabe cómo salvar la vida de una persona que se ahoga, y después suministrarle la respiración artificial si es necesario; puede dar la primera atención a accidentados, transmitir o recibir mensajes para determinados fines, cocinar sin utensilios en el campo, levantar el croquis topográfico de una región, o realizar una larga jornada por parajes desconocidos. En resumen, ha mejorado



al desarrollar nuevas actividades, adquiriendo siempre conocimientos útiles.

Conoces el funcionamiento de la Patrulla y de la Tropa a las cuales perteneces; de aquí que debas realizar una magnífica labor como auxiliar o como ayudante. Tu visión del Escultismo es ahora más amplia y tus Jefes te confiarán misiones más delicadas.

Los Scouts de Tercera Clase te harán consultas y solicitarán tu consejo; estimula su espíritu y encauza sus pasos hacia la meta que tú ves a lograr.

Diez noches de campamento. De aventuras y de emociones. Cuentan las noches de campamento desde que eres Scout. Tu Jefe espera en esencia que hayas llegado a ser un acampador eficiente.

2. ESPIRITU SCOUT

"Demostrar que ha hecho todo lo posible por vivir de acuerdo con la Promesa y la Ley.

"Demostrar que ha puesto en práctica el sentido del ahorro y de la economía. Tener depositada en una institución bancaria o de ahorro una suma, producto de su trabajo personal, de un mínimo equivalente a tres dólares en moneda nacional"

Ahora es tiempo de hacerte ver la distinción que separa a las leyes del país de la Ley Scout; si un individuo por ejemplo, no cumple con la ley que demanda el servir en las fuerzas armadas, entonces será procesado y aprehendido, mas no dejará de pertenecer a la nación; en cambio, en el Escultismo la situación es diferente; quien no cumple la Ley Scout, *no puede* considerarse como Scout. Y aquí llega a la culminación el sentimiento del honor. Tu calidad de hombre y más aún, de Scout, te exige un comportamiento recto y útil, encaminado al logro de un mejoramiento espiritual y material en el país.

Debes sostener correspondencia con Scouts de otras naciones, al través del Comisionado Internacional de tu Asociación. La revista Scout de cada país informa de Scouts que desean sostener correspondencia internacional.

Seguirás practicando la buena acción cotidiana, en forma individual, y si es posible, organizando buenas acciones colectivas con tu Patrulia.

Ahorro y economía

Esperamos que hayas aprendido a gastar menos de lo que recibes y saber emplear después el excedente, sujetándolo a una buena administración.

Para obtener la suma que exige la Prueba, busca ser útil a alguien desempeñando algún trabajo.



3. CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

"Saber a grandes rasgos cómo está organizado el Escultismo Internacional".

El Movimiento Scout mundial y los organismos derivados de él, en ninguna forma interfieren la libertad de acción de las Asociaciones miembros, excepto que la oportunidad de ser miembros del Movimiento sólo está abierta a una sola Asociación en cada país.

Jefe Scout Mundial. Al clausurarse el Jamboree de Olympia, el 7 de agosto de 1920, Baden-Powell fué proclamado, por los Scouts representantes de 32 naciones, Jefe Scout Mundial, distinción con que fué honrado hasta su muerte, acaecida el 8 de enero de 1941. Como homenaje a nuestro querido Fundador, se ha convenido que el título de Jefe Scout Mundial sea recordado con gratitud exclusivamente para la persona de Baden-Powell.

Conferencias Internacionales. La autoridad mundial del Movimiento Scout se deriva de una Conferencia Internacional, que se compone de seis delegados por cada país cuya Asociación esté reconocida. Las reuniones se celebran cada dos años en la fecha y lugar previamente anunciado.

Comité Internacional. Consta de doce miembros elegidos por la Conferencia Internacional. En ningún caso podrá haber más de un miembro por país en un mismo período. Estos miembros no representan a sus propios países, sino al Escultismo en conjunto.

Conferencias Internacionales

I	1920	Olympia	Inglaterra.
II	1922	París	Francia.
III	1924	Copenhague	Dinamarca.
IV	1928	Kandersteg	Suiza.
V	1929	Birkenhead	Inglaterra.
VI	1931	Baden-Bei-Wien	Austria.
VII	1933	Godollo	Hungría.
VIII	1935	Estocolmo	Suecia.
IX	1937	La Haya	Holanda.
X	1939	Edimburgo	Escocia.
XI	1947	Rosny	Francia.
XII	1949	Elvesaeter	Noruega.
XIII	1951	Salzburgo	Austria.
XIV	1953	Vaduz	Liechtenstein.
XV	1955	Niagara Falls	Canadá.
XVI	1957	Cambridge	Inglaterra.
XVII	1959	Nueva Delhi	India.

El Comité Internacional tiene poder para actuar a nombre de la Conferencia Internacional entre las reuniones de ésta. El secretario de este Comité es la Oficina Internacional. Para el sostenimiento de estos organismos, las Asociaciones Scouts contribuyen con una cuota proporcional a sus miembros.

Oficina Internacional de los Boy Scouts. Debido a la rápida propagación del Escultismo desde que se inició en 1907, surgieron insistentes consultas dirigidas directamente a Baden-Powell, a tal grado, que determinó la creación de una mesa de información en Londres. Después, como resultado del I Jamboree, en 1920, se fundó esta Oficina que es ahora responsable del reconocimiento y registro de las Asociaciones Scouts, de la organización de eventos internacionales (Jamborees, Rover Moots, Indabas), publicación de la revista mensual "World Scouting", de asegurar la coordinación y unidad de propósito, hacer arreglos para publicidad, enlace, correspondencia e intercambios de visitas, etc.

La Oficina Internacional es administrada por un *Director* designado por el Comité Internacional. El primer Director fue Hubert S. Martin (1920-1938). A su muerte le sucedió el Corl. John S. Wilson (1938-1953). Actualmente es Director de la Oficina Internacional el Mayor General Daniel C. Spry.

Para los asuntos de la América Latina, existe la Oficina Regional Interamericana a cargo del Ing. Salvador Fernández.



Jamborees Mundiales. El *Jamboree Mundial* es el campamento de delegaciones de Scouts de las Asociaciones reconocidas por la Oficina Internacional de los Boy Scouts. Los Scouts hacen vida de campamento y ganan amistades con Scouts de otros países; hacen excursiones y visitas en el país que los aloja, etc.

I	1920	Olympia	Inglaterra.	VI	1947	Molsson	Francia.
II	1924	Copenhague	Dinamarca.	VII	1951	Bad Ischl	Austria.
III	1928	Arowe Park	Inglaterra.	VIII	1955	Niágara	Canadá.
IV	1933	Godollo	Hungría.	IX	1957	Sutton Park	Inglaterra.
V	1937	Vogelzang	Hungría.	X	1959	Makiling	Filipinas.

Parque Gilwell. Gilwell Park es un campamento de adiestramiento, tanto internacional como nacional de Inglaterra. Se imparten periódicamente Cursos de la Insignia de Madera para Scouters de Lobatos, de Scouts y de Rovers. Estos Cursos fueron ideados por Baden-Powell en 1919, quien personalmente dirigió los primeros campamentos. Siguiendo el Esquema de Gilwell, estos mismos cursos se imparten en los Campo Escuelas de los países de la América Latina.

Conferencia Scout Interamericana. Sus fines son los de promover mayor y mejor entendimiento y colaboración entre todas las Asociaciones Scouts de la América, de conformidad con los principios, normas y procedimientos del Escultismo, tal como lo estableció el Fundador Lord Baden-Powell.

Conferencias Scouts Interamericanas

I	1946	Bogotá	Colombia
II	1948	México, D. F.	México
III	1953	La Habana	Cuba
IV	1957	Río de Janeiro	Brasil
V	1961	Caracas	Venezuela

Consejo Interamericano de Escultismo. Es un organismo regional, asesor del Comité y de la Oficina Internacional de los Boy Scouts, creado en la Primera Conferencia Scout Interamericana de Bogotá, en cumplimiento de la Resolución "L" de la Conferencia Interamericana de Consolidación de la Paz, y reconocido oficialmente por la Organización de los Estados Americanos (O.E.A.).

4. SERVICIO PUBLICO

"Entender la importancia de la conservación de los recursos naturales del país: suelo, agua, bosques y vida silvestre."

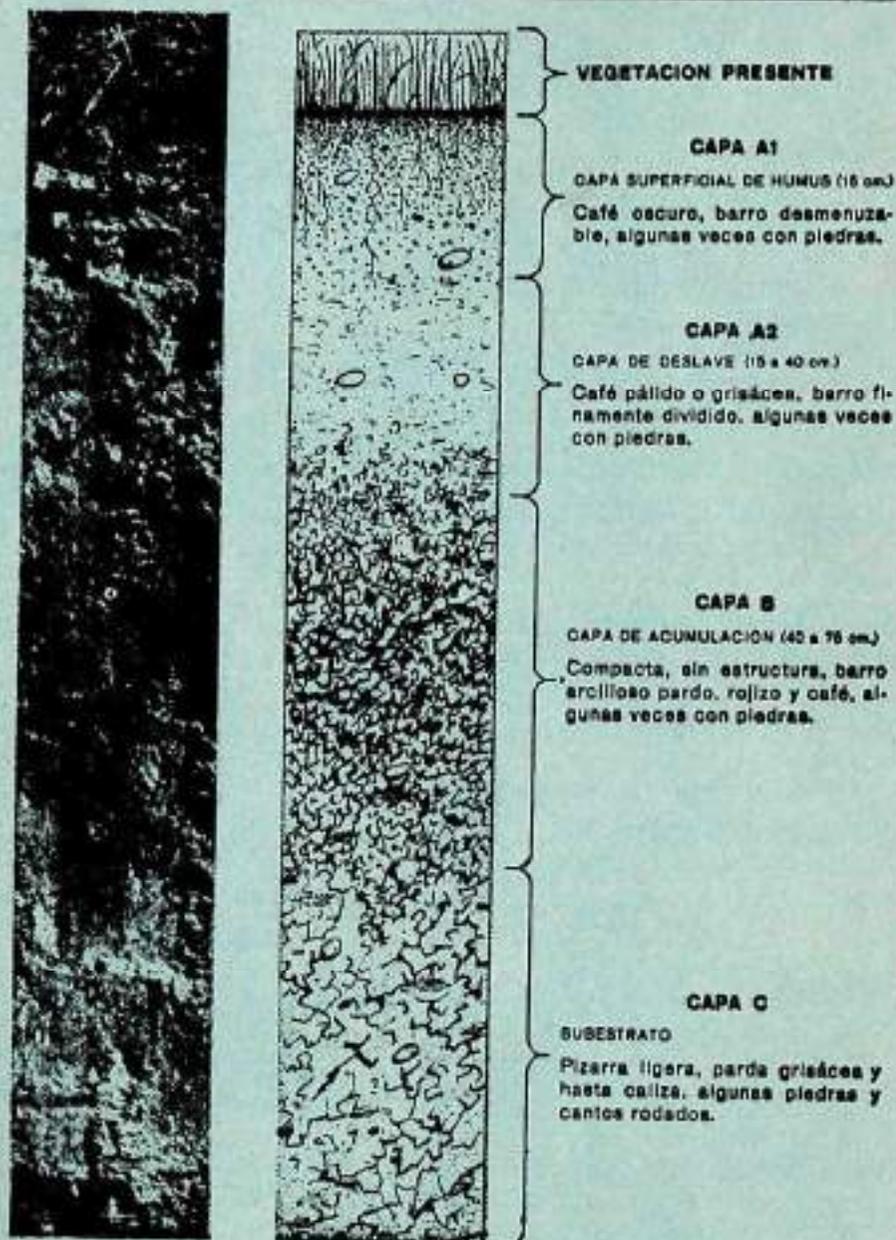
Los recursos naturales del país son parte de nuestra herencia. Nos pertenecen el suelo, los bosques, los lagos y los animales silvestres, y como Scouts debemos ayudar a protegerlos.

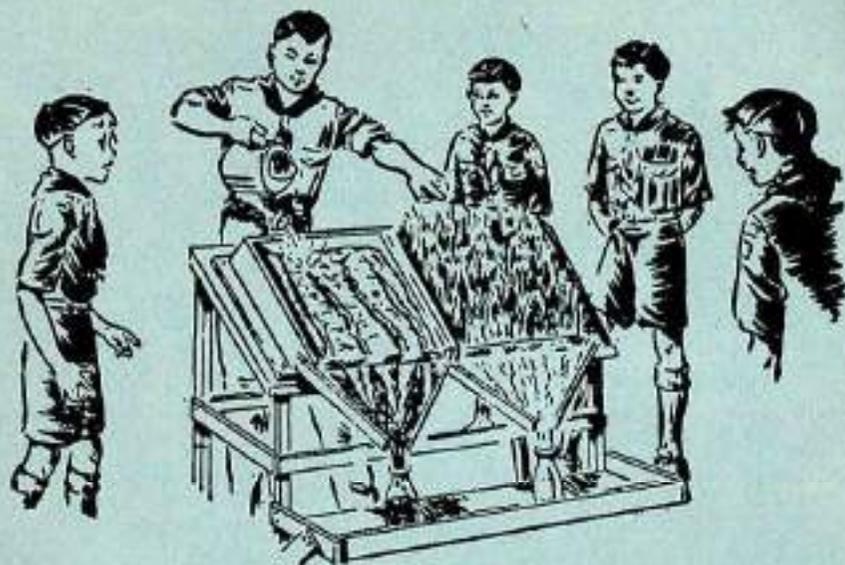
El suelo agrícola y la erosión. El suelo es el cuerpo natural que ocupa la superficie de la Tierra. El *suelo agrícola* es la capa arable donde se desarrollan las plantas; su espesor es muy variable, y las mejores clases tienen de 25 a 40 cm. de profundidad. Para obtener abundantes cosechas y de buena calidad, el suelo debe ser fértil, debiendo para ello contener elementos químicos como son el nitrógeno, el fósforo, el potasio, el calcio, etc., que les sirven a las plantas para formar sus raíces, tallos, hojas, flores y frutos.

Si observas una tierra de cultivo, verás que el agua la deslava, y que el viento fuerte la levanta; a estos fenómenos de deslave y transporte se les llama *erosión*. Esto origina que se

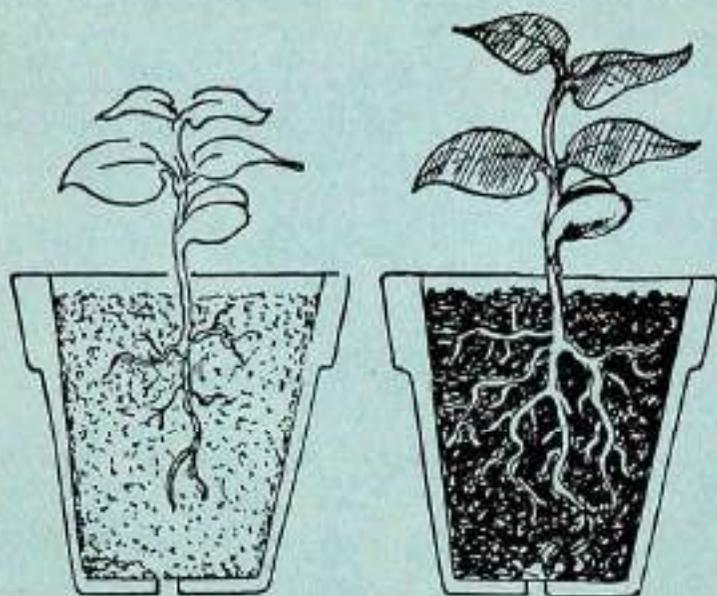


CORTE TIPOICO DE UN SUELO





Scouts demostrando la erosión a los Lobatos.



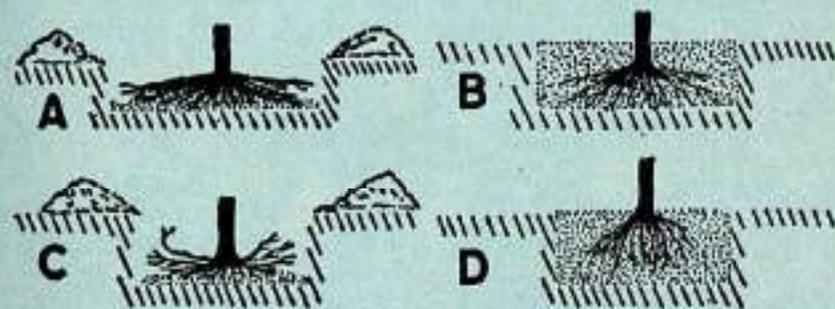
Coloca tierra de la capa superficial en una maceta y tierra del subsuelo en otra. Planta dos semillas de frijol en cada maceta. Riégalas de vez en cuando durante un mes y averigua cuál es mejor para el crecimiento de la planta.



vaya perdiendo el suelo fértil, y el agricultor necesita que sus tierras se conserven productivas y que sean capaces de almacenar el *agua* de lluvia. El rastrojo y las plantas del campo protegen nuestras tierras, por lo que no deben ser quemadas.

Conservación de los bosques. En este tema hay una nueva oportunidad para gozar del Escultismo y hacer algo por los bosques de nuestro país.

Los enemigos de los bosques. Aunque el *hombre* depende tanto del bosque, es a la vez su primer enemigo con el hacha y los incendios que origina. Algunos *insectos* comen las hojas de los árboles, y los debilitan tanto que les producen la muer-



A y B. Agujero bien preparado, ancho y profundo, elevado en el centro para soportar el tronco del árbol cuando se extiendan las raíces. C, una mala plantación: agujero demasiado profundo y angosto, raíces cortadas y vueltas hacia arriba. D, demasiado salido del suelo y raíces demasiado enterradas.

te. Otros insectos matan los árboles perforándolos debajo de la corteza y otros más infectándolos con alguna enfermedad. Ciertas esporas llevadas por el viento destruyen muchos árboles.

Plantación de árboles. Se enumeran a continuación algunas reglas que observar en la plantación de árboles.

1. Prepara de antemano un agujero circular, poco profundo, al menos de un diámetro igual al ancho de las raíces más extendidas. Retira las piedras del fondo y cúbrelo con tierra fina.

2. Extiende cuidadosamente las raíces en todas direcciones, tan planas como sea posible.

3. Coloca las raíces más grandes del lado donde soplan los vientos más fuertes.

4. Conserva verticalmente el tronco mientras llenas el agujero con tierra.

5. Tapa el agujero con la tierra más fina cerca de las raíces, y elimina las piedras y terrones.

6. Deja la superficie del suelo limpia de hierbas y semillas, que consumen muchas de las sustancias nutritivas que deben ir al árbol.

7. Riega la tierra con agua, especialmente en tiempo de secas.

8. Sujeta a estacas firmes los árboles aislados expuestos al viento.

9. La mejor época para plantar árboles es de octubre a abril.

10. El espaciado de los árboles es importante. En plantaciones de árboles forestales, deben colocarse de 1.20 a 1.80 metros distantes entre sí. En plantaciones de árboles frutales, el espacio original debe permitir el crecimiento total del árbol.

11. Considera la naturaleza del suelo en el cual vas a plantar los árboles, aunque la mayoría de los árboles crecerán en un suelo fértil. Se obtienen mejores resultados observando las preferencias naturales que algunas variedades tienen por suelos de determinado carácter, así también como para la composición y la humedad, y para ciertas altitudes.

Protección a la vida silvestre

El Socut sabe que las plantas y animales silvestres son por lo general útiles al hombre, y que debe protegerlos por todos los medios a su alcance.

Entre las plantas existe un buen número de leguminosas que enriquecen el suelo; otras, las más, constituyen una cubierta vegetal protectora, y otras cuya función es la de servir de alimento a animales.

Entre los animales de vida silvestre existen muchos que proporcionan alimento al hombre, así como pieles; otros que son auxiliares en el combate de plagas de las plantas cultivadas, como los pájaros, otras aves que exterminan a ratas y tuzas que ocasionan fuertes pérdidas al agricultor.

Mientras más aprendas acerca de las aves más desearás protegerlas y atraerlas hacia el lugar favorito de tus campamentos. Antes de tomar un nido cerciórate que los pájaros ya lo han abandonado. Si encuentras un nido con huevos o polluelos, no permanezcas demasiado tiempo porque alejarás a los padres y atraerás a los enemigos naturales de los pájaros, pudiéndolos atacar y destruir el nido. Con tu Patrulla puedes construir nidos de numerosos tipos y diseños con lo cual tendrás entretenimiento útil y la gran satisfacción de encontrar algún pájaro en un nido hecho por ti.



Las represas forman lugares de reposo y alimentación para los peces.



5. SALUD Y SEGURIDAD

“Conocer la posición de las arterias principales y saber cómo detener una hemorragia externa de las venas y arterias.

“Demostrar cómo proceder en caso de fractura del brazo, antebrazo, y de la clavícula. Comprender la importancia de no mover otras partes que se suponen fracturadas.

“Demostrar el método apropiado para proceder en las siguientes emergencias: Incendio, Ahogado, Choque (Shock) Eléctrico y Congelamiento.

“Nadar 50 metros.”

Estos primeros auxilios comprenden accidentes serios, por lo que debes adiestrarte bien en estas prácticas de emergencia, a fin de estar en condiciones de servir inteligentemente a nuestros semejantes, en situaciones críticas y aun bajo las circunstancias más adversas.

Arterias y hemorragias

La *hemorragia* es el flujo de sangre fuera del sistema sanguíneo. Toda hemorragia es, además, una herida. El tratamiento de la hemorragia consiste en detener la salida de la sangre (*hemostasis*).

Las hemorragias deben recibir atención inmediatamente, ya que es el accidente que ha menester el más pronto cuidado en el auxilio de accidentados. Son tanto más intensas cuan-

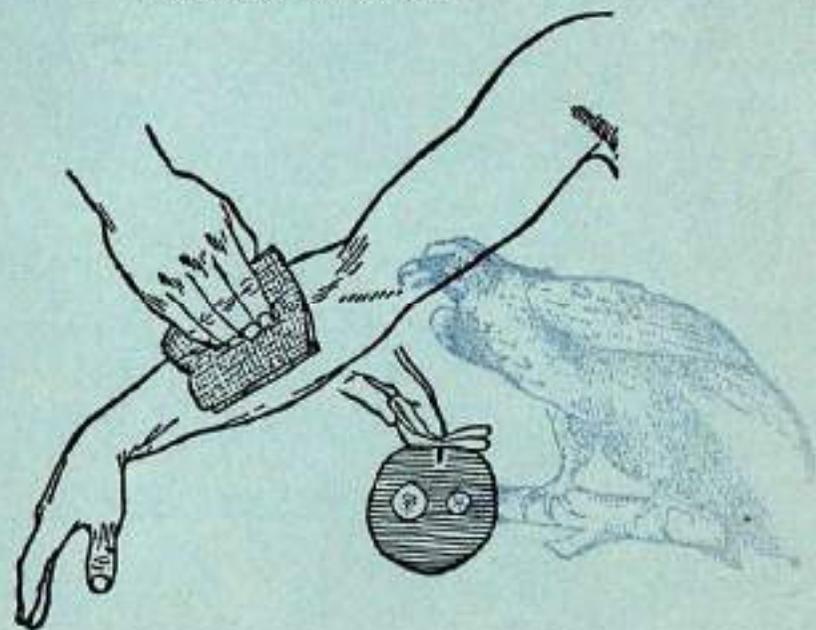
to más grueso es el vaso interesado, pudiendo ser fulminantes si no se actúa con gran rapidez.

Arterias, capilares y venas. Las *arterias* son los ductos que llevan sangre del corazón a las demás partes del cuerpo. Estas se dividen en otras cada vez menores, terminando por originar los *vasos capilares*, cuyo diámetro es aproximadamente igual al de los glóbulos rojos o hemáticos, los cuales sirven para proporcionar oxígeno al cuerpo, a través de sus delgadísimas paredes, y para absorber los desechos formados en el cuerpo. Las *venas* se originan por la reunión de capilares en vasos cada vez más gruesos. Sirven para llevar la sangre impura al corazón, de donde se manda a los pulmones.

Tipos de hemorragias. Se distinguen tres tipos de hemorragia, a saber: *arterial*, *capilar* y *venosa*, aun cuando puede ser mixta.

Hemorragia arterial. La sangre que proviene de una arteria cortada es de color *rojo púrpura*; si la arteria se encuentra cerca de la piel, la sangre fluye a borbotones, cuyas intermitencias corresponden a las pulsaciones del corazón. Es de carácter grave, por lo cual debes *mandar inmediatamente por*

Método adecuado para aplicar presión directa sobre una herida para detener la hemorragia.



el médico. Pero mientras éste llega, debes controlar la hemorragia lo más rápido posible. Hay tres modos de hacerlo:

1) *Presión directa con los dedos sobre la herida.* Esta es la manera más útil si hay dos personas, ya que una de ellas puede preparar un torniquete. Pero si te encuentras solo con el paciente, él mismo debe ser capaz de ayudarte.

2) *Compresa y vendaje.* A menudo es muy útil un apósito de tela absolutamente limpia, atado firmemente con un vendaje. Esto no debe hacerse cuando se sospeche haya fractura, o por ejemplo, vidrio, en la herida.

3) *Puntos de presión.*

Hemorragia capilar. La sangre que proviene de los vasos capilares es roja, como la arterial, y mana por todas partes de la herida, aun cuando puede fluir enérgicamente en corriente continua.

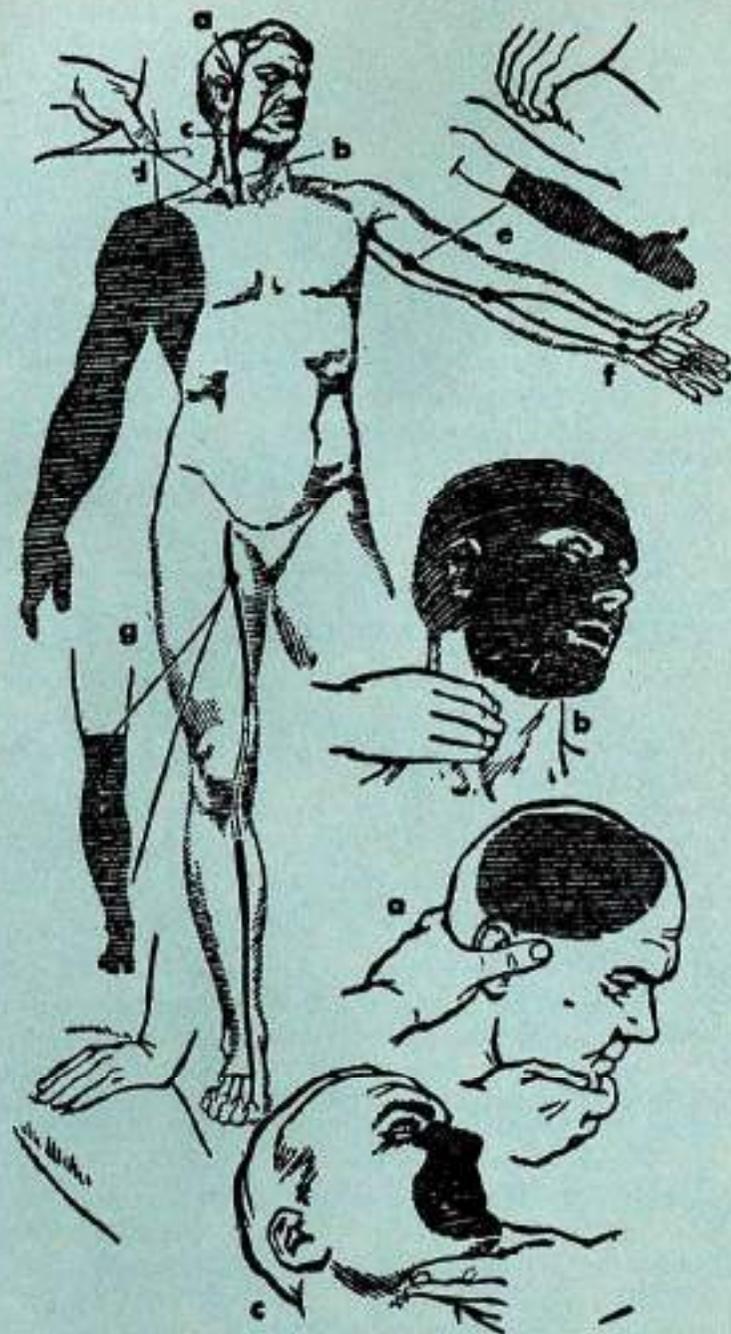
Basta cubrir con gasa esterilizada, y presionar para que fluya la menor cantidad de sangre, hasta que se produzca el coágulo consiguiente que detendrá la hemorragia.

Hemorragia venosa. La sangre que proviene de una vena fluye con menor fuerza que en el caso de la arteria; es de color rojo oscuro y mana tranquilamente de la herida, sin formar chorro.

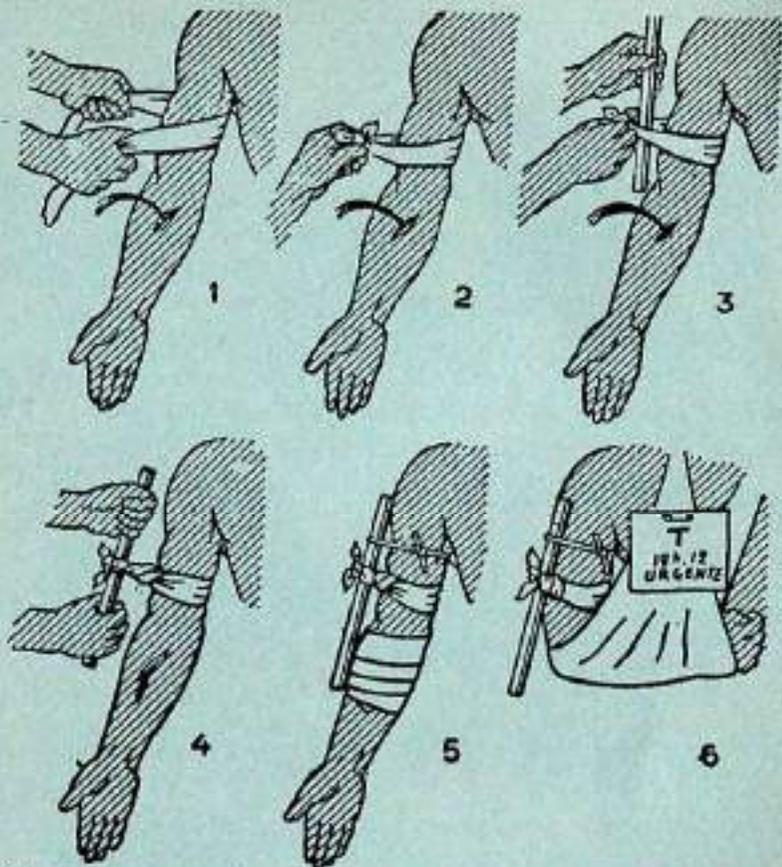
En la mayoría de los casos resulta suficiente un apósito (compresas o cojines de gasa esterilizada) aplicado sobre la herida para detener la hemorragia. Si ésta no cesa, aplica un torniquete entre el lugar de la herida y la extremidad del miembro.

Puntos de presión. Son los sitios en donde las arterias se encuentran más próximas a los huesos, pudiendo presionarse con los dedos para detener el flujo de la sangre. Siempre se escoge el punto de presión más cercano al lugar de la hemorragia. En la figura aparecen indicados los principales puntos de presión; apréndelos prácticamente sobre tu propio cuerpo, de modo que al presionar suavemente sobre ellos percibas claramente con el tacto, la circulación de la sangre, como lo hace el médico cuando te toma el pulso.

El torniquete. Sirve para detener las hemorragias impor-



Las letras indican los puntos de presión. Las sombras indican las zonas controladas por la presión.



Cómo aplicar un torniquete. Fuerce únicamente hasta conseguir que se suspenda la hemorragia.

tantes del brazo o de la pierna, cuando la salida de sangre se ha controlado por presión ejercida con las manos. Sólo así se aplica, porque mientras la presión digital toma unos segundos para comprimir la arteria contra el hueso, el armar un torniquete lleva un minuto, durante el cual se pierde muchísima sangre.

Se improvisa con una cinta de tela de cinco centímetros de ancho cuando menos, o con la pañoleta Scout (que doblada en "venda angosta", sirve espléndidamente como torniquete), una corbata, un pañuelo, un cinturón, o una toalla cortada; no uses cintas angostas, cordeles o alambres, los cuales al retorcerse producen cortaduras.

El torniquete se coloca entre la herida y el corazón en caso de hemorragia arterial, y entre la herida y la extremidad del miembro cuando se trata de hemorragia venosa.

Se mantiene aplicado durante quince minutos, al cabo de los cuales se deja escapar la sangre durante algunos segundos. Se aprieta nuevamente hasta que la sangre no fluya al volverlo a aflojar. Resulta muy peligroso dejar aplicado un torniquete por largo tiempo.

El torniquete se emplea: 1) cuando la hemorragia no se detuvo por presión de un cojinete u otros medios; 2) cuando la herida contiene fragmentos de vidrio y va acompañada de fractura compuesta, con lo cual se impide la presión directa; y 3) en casos de miembros cortados completamente por máquinas o vehículos.

En caso de atención de varios accidentados al mismo tiempo, es necesario marcar en la frente (con un tubo de pintura de labios u otra pintura apropiada), una letra "T" en el herido que tiene aplicado el torniquete, indicando, además la hora en que se puso.

Fracturas o huesos rotos

Las fracturas, por lo que afecta a los músculos y órganos adyacentes al hueso, las podemos clasificar en:

Fractura simple o cerrada. Es aquella en la que el hueso, al romperse, no atraviesa la piel ni afecta algún órgano, músculo o ligamento. El peligro de infección es mínimo, pero

En caso de fractura simple, la piel no está rota. En la fractura compuesta hay herida y a menudo asoma por ella una parte del hueso roto.

SIMPLE



COMPUESTA



esta fractura se puede agravar por falta de cuidado al manejarla: un hueso roto generalmente tiene astillas o aristas aguzadas que pueden atravesar los músculos, nervios, arterias y venas, pudiendo producir serias heridas internas si no se tiene la precaución de evitar el movimiento.

La fractura simple se reconoce por los siguientes síntomas:

1º El paciente pudo haber oído o sentido el hueso roto y experimenta un dolor agudo cerca o en el lugar de la fractura.

2º Pérdida total o parcial del movimiento. Se percibe la sensación de *crepitación* (ruido como de rayaduras, producido al rozar los dos extremos del hueso), cuando se mueve.

3º La fractura queda muy sensible a la palpación; siguiendo con los dedos el hueso, puede encontrarse el sitio de la fractura.

4º El miembro aparece *deforme* y alargado o acortado al compararse con uno sano.

5º La hinchazón principia en alto grado a los pocos minutos.

Fractura compuesta o abierta. Es aquella en la que el hueso, al quebrarse, produce una herida, pudiendo, además, afectar algún órgano. A menudo asoma el muñón quebrado. Estas fracturas son diez veces más peligrosas que las simples, y requieren, además, el cuidado de la herida. A este tipo corresponden las fracturas causadas por bombas, balas u otros proyectiles.

Primeros auxilios para fracturas. El peligro de las fracturas es que un manejo incorrecto pueda convertir una fractura simple en compuesta. Así, hay que hacer una parte del trabajo, pero es más importante lo que no hay que hacer.

1º Manda por un médico o una ambulancia. Da el tratamiento para la conmoción, la cual casi siempre se presenta. Mantén cómodamente y abrigado al paciente hasta la llegada del médico.

2º Si desde un principio aparece la hemorragia, atiéndela inmediatamente. Si el hueso quebrado sale fuera de la piel, aplica un antiséptico sobre la herida, y después una compresión.

sa de gasa esterilizada. En las fracturas compuestas el mayor peligro reside en la infección. Es una buena precaución el preparar un torniquete, para aplicarlo en caso de que llegara a brotar la sangre.

3º Deja al paciente exactamente donde se encuentra, mientras le aplicas el primer auxilio. El paciente sólo podrá moverse cuando haya sido entablillada la parte fracturada.

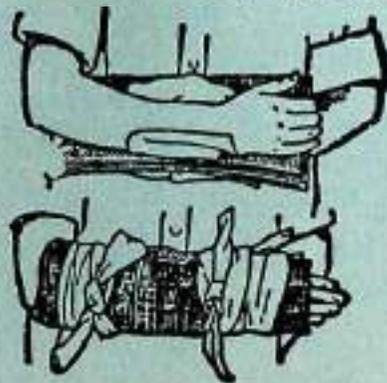
4º No trates de acomodar el hueso roto, pues sólo conseguirás agravar la curación. Este es un trabajo de médicos.

Entablillamiento. En casos de extrema urgencia, cuando sea absolutamente necesario mover al paciente antes de la llegada del doctor, o cuando haya de transportarse hacia él, habrá de entablillarse antes el miembro fracturado. El entablillamiento sirve para soportar el peso que sostenía el hueso mediante el conjunto de *tablillas* que se emplean para inmovilizarlo; además, protege las heridas del miembro afectado. Si no se entablillara un hueso roto, el movimiento de las partes fracturadas podría originar complicaciones, ya que los músculos ejercen una fuerte tensión, halando los huesos rotos, los cuales pueden causar heridas internas de seriedad.

Tablillas o férulas. Son algo de material duro que puede aplicarse al hueso roto, y hacerlo rígido para prevenir que el movimiento corte los músculos. Las tablillas deben ser más largas que el hueso al que se aplican y preferentemente del ancho del grueso del miembro.

Pueden usarse materiales rígidos como *palos de escoba, tablas, ramas, cartón grueso, periódicos enrollados, almohadas, bastones, pencas, etc.*

Cómo colocar un entablillado. Rodea primero el miembro con algún material blando



como lana, algodón, trapos, paja, heno, pañuelos o medias. Si hay herida, cúbreala con una venda de gasa esterilizada, cuidando que el vendaje no quede muy apretado. Ata las férulas al miembro roto

Cómo hacer un entablillamiento utilizando como tablillas improvisadas, periódicos enrollados.



Para la fractura del brazo se requiere una tablilla un poco más larga que la distancia del hombro al codo.



Para la fractura del antebrazo se requieren dos tablillas. Algunos periódicos doblados sirven muy bien para entablillar el antebrazo.

por varios puntos, usando pañoletas, pañuelos, vendas de rollo, tiras de tela, cinturones. Las tablillas no deben ejercer presión sobre la parte rota.

Fractura del brazo. Es la rotura del hueso que va del codo al hombro (*húmero*). Toma el brazo por cada lado de la quebradura y manténlo en posición casi natural. La inmovilización se hace con dos tablillas desiguales: la corta se coloca por el lado de adentro, desde la axila hasta más allá del codo, y la larga por el lado de afuera, desde el hombro hasta el codo.

Asegura las férulas al brazo con tiras o corbatas, primero por la parte superior y después por la inferior del brazo, atándolas por el lado de afuera. Aplica un cabestrillo.

Fractura del antebrazo. Es la rotura de cualquiera o ambos de los huesos (*radio y cúbito*) que quedan entre el codo y la muñeca.

Mantén extendida la mano del paciente, con el pulgar hacia arriba al colocar las tablillas, de las cuales se utilizan dos: la exterior un poco más larga para cubrir desde el codo hasta donde se unen los dedos con la palma de la mano, y la interior para abarcar desde el codo hasta la falange. Un ayudante sostendrá el hueso roto tomándolo a cada lado de la fractura. Una vez colocadas fíjalas al antebrazo con tres corbatas. Finalmente, coloca un cabestrillo.

Fractura de la clavícula. Para esta fractura no se em-

plean tablillas, sino un vendaje. Los síntomas de una clavícula fracturada son: el accidentado siente la necesidad de sujetar el brazo con la otra mano; surge dolor y aparece la inflamación sobre el hueso; el hombro se mueve hacia atrás y hacia adelante.

Coloca en la axila del paciente un cojineté de ropa o de algún material blando, y venda el brazo al costado con una "venda angosta". Con esto conseguirás mantener separados los extremos de la clavícula rota. Coloca el antebrazo del hombro del lado dañado en un cabestrillo de "venda triangular", cuidando que la mano quede más alta que el codo.

ALGUNAS EMERGENCIAS SERIAS

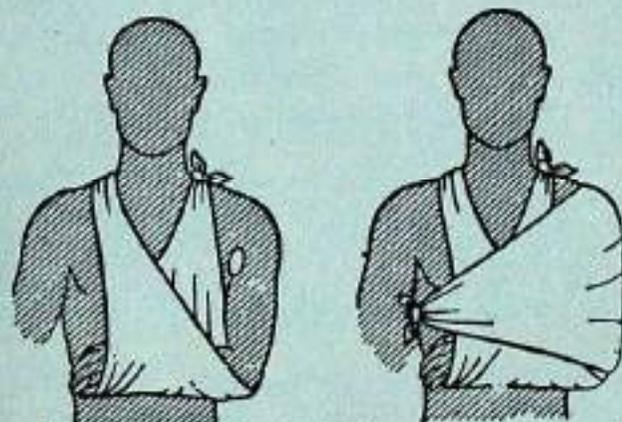
Incendio

En caso de incendio es menester que conserves la serenidad y no te excites, pues muchas veces el pánico hace más víctimas que el mismo fuego.

Como los casos de fuego difieren grandemente unos de otros, en general, debes proceder como sigue:

1º Avisa a los vecinos y pídeles ayuda. Llama a los bomberos o a las personas que puedan combatir el fuego. A la llegada de los bomberos, ponte a las órdenes del jefe de ellos.

2º Rescatar a las personas o animales que se encuentren en peligro.



Para la fractura de la clavícula se aplica un vendaje.

3º Siempre que se trate de un incendio en propiedad privada, pide permiso para impartir el servicio.

Casos de fuego. Ahora veremos qué debes hacer en los siguientes casos concretos:

Si se incendia gasolina, aceite o petróleo, arroja encima arena o tierra, pero nunca agua. Utiliza un extinguidor si lo hay a la mano.

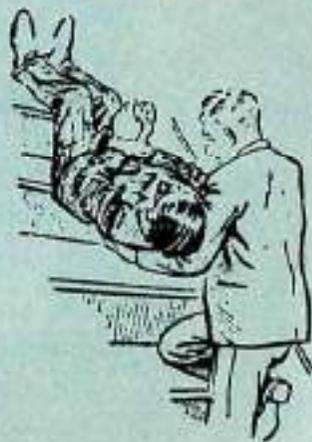
Cuando a alguna persona le arden sus ropas, lo mejor es enredarla rápidamente con un cobertor, sábana o saco, y hacerla rodar vigorosamente sobre el suelo.

En las embarcaciones, el fuego es una emergencia muy grave, y es indispensable conocer el uso de los extinguidores. Los Scouts Marinos hacen simulacros de incendio para poder apagarlos eficazmente en caso de necesidad.

Si el fuego es en un edificio, procura mantener cerradas las puertas y ventanas, a fin de evitar corrientes de aire que lo propaguen.

Rescatar a una persona inconsciente de un cuarto lleno de humo. Cúbrete la boca y nariz con un trapo o la pañoleta mojadas; también es recomendable mojarse la ropa para evitar que arda. Entra casi al nivel del suelo, ya que el humo tiende a ocupar las partes más altas. De vez en cuando, si es necesario, toma aire fresco rápidamente por una ventana y vuélvela a cerrar.

Coloca al paciente boca arriba y amarra por las muñecas



sus manos con una corbata, un cinturón, una pañoleta, una cuerda o una tira de tela. Pasa tu cabeza entre las manos y levántate un poco apoyando las palmas de tus manos sobre el suelo; así podrás arrastrar al accidentado (*arrastré de bombero*). Ya afuera, aléjalo de la atmósfera enrarecida e impártele respiración artificial si es necesario.

Ahogado

Después de haber sacado del agua a una persona aparentemente ahogada, lo que importa es obligarla a arrojar el agua introducida en su estómago o en sus pulmones. Esto se puede lograr de diversos modos:

1º Inclinando al paciente boca abajo, con la cabeza hacia el suelo, de modo que el agua pueda salir por la boca.

2º Colocando al ahogado boca abajo sobre un barril, el cual puede sustituirse por una persona dispuesta en cuatro pies; y



3º Si no se encuentra otra persona que te preste ayuda, coloca al paciente, con las manos sobre su abdomen, para sacudirlo, de tal suerte, que al doblarlo por la cintura, se obligue la salida del agua.

Para facilitar la expulsión del agua, abre la boca del paciente y hala la lengua hacia afuera, con ayuda de otra persona. Si después de sacar el agua del accidentado, éste respira, colócalo de lado con el cuerpo ligeramente colgando, con la lengua fuera, y déjalo reposar.

Si no respira, no traslades al ahogado: suminístrale inmediatamente después de haberle sacado el agua, y en el mismo lugar donde se encuentra, la respiración artificial, mientras llegue el auxilio médico.

Respiración artificial

La *respiración artificial* es el conjunto de maniobras por las cuales se procura suplir la respiración natural, bruscamente suspendida por una causa.

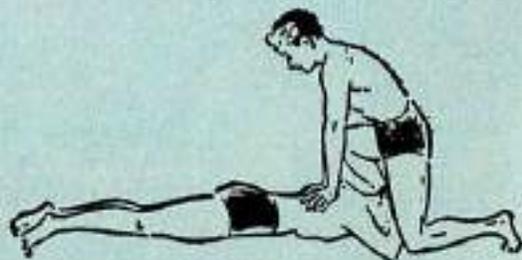
En algunos accidentes, cuando la víctima ha sido rescatada del agua, se ha retirado de un cuarto lleno de gas, separado de un alambre de alta tensión, o ha recibido un golpe en la base del estómago o atrás del cuello, puede suspenderse la respiración natural, y encontrarse al paciente aparentemente sin vida. Entonces podrás volverlo a la vida, tal como lo han hecho muchos otros Scouts.

Para ello es de gran importancia la rapidez con que actúes. No pierdas el tiempo en trasladar innecesariamente al paciente; inicia inmediatamente la respiración artificial, impartíendola sin interrupción hasta que el accidentado recobre el ritmo respiratorio, o cuando el médico haya dictaminado que el paciente ha dejado de vivir.

Antes de aplicar el método de respiración artificial, debes colocar al paciente en una atmósfera pura y abundante; aflojarle la ropa que pueda estorbar la circulación; abrirle las mandíbulas, retirarle cualquier objeto extraño y mantenerlas separadas; limpiarle la boca y la nariz si es el caso; y halarle la lengua fuera de la boca, a fin de dejar libre paso al aire.

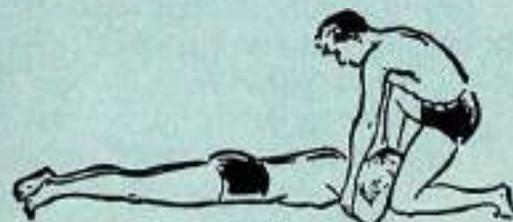
Método de Holger Nielsen. Este método de "presión en la espalda y movimiento de los brazos" es fácil de aprender y puede aplicarse fácilmente. No sólo expulsa el aire de los pulmones, como el de Shaefer, sino que hace entrar en ellos aire fresco. En vista de su efectividad, ha sido adoptado por las instituciones interesadas en el salvamento de vidas, y entre ellas, por supuesto, las Asociaciones Scouts. Fue sugerido en 1932 por Holger Nielsen y ha probado ser dos veces más efectivo que el de Shaefer.

1. *Posición del accidentado.* Coloca al accidentado cara



abajo. Dobla sus brazos y coloca sus manos una sobre la otra. Voltea su cabeza hacia un lado, colocando su mejilla sobre sus manos, para que quede inclinada.

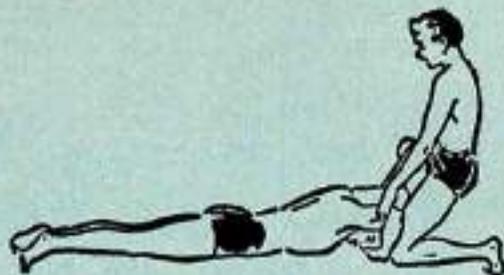
2. *Posición del operador.* Arrodíllate a la cabeza del accidentado, ya sea con la rodilla de la pierna derecha o la izquierda. Sitúa tu rodilla cerca de su brazo y precisamente al lado de su cabeza. Sitúa tu pie opuesto cerca de su codo. O si te es más cómodo, arrodíllate con ambas rodillas, una a cada lado de la cabeza del accidentado. Coloca tus manos sobre la espalda de la víctima, de modo que los talones de las palmas queden un poco debajo de una línea imaginaria que pase por las axilas, rozando los pulgares, y extendidos los dedos hacia afuera y hacia adentro.



3. *Fase de compresión.* Echa despacio el cuerpo hacia adelante, con los codos rígidos, hasta que tus brazos estén casi verticales, permitiendo que el peso de la parte superior de tu cuerpo ejerza presión, lenta y continuamente hacia sobre sus manos. Esto obliga al aire a salir de los pulmones.

4. *Fase de expansión.* Disminuye la presión retirando las manos de la espalda sin dar un empujón extra, y echa el cuerpo lentamente hacia atrás. Cuando vas hacia atrás, agarra los brazos de la víctima arriba de sus codos, álzalos y hálalos hacia ti, hasta que sientas la resistencia y la tensión de los hombros del accidentado. No dobles tus codos. Ahora baja sus brazos al piso. La elevación de brazos expande su pecho.

Repite toda la operación doce veces por minuto, a una cadencia uniforme. Las fases de compresión y de expansión llevan el mismo tiempo, con cortos intervalos de descanso. Cuando el accidentado empiece a respirar por sí mismo, sincroniza tus movimientos con el ritmo de su respiración.



Una vez restablecida la respiración natural, y cuando la víctima ya está consciente, dale algún estimulante (agua tibia, té, café, una cucharadita de amoníaco en medio vaso de agua). Manténlo bien abrigado y rodeado de botellas de agua caliente. Frota su cuerpo y extremidades hacia el corazón para estimular la circulación de la sangre. Ponlo bajo atención médica tan pronto como sea posible.

Choque (Shock) eléctrico

La electricidad puede originar en los individuos una conmoción, al paralizar los centros nerviosos y motores de la circulación y la respiración. Las señales de la conmoción eléctrica son: pérdida repentina del sentido; a menudo se suspende la respiración, y el accidentado presenta quemaduras en las partes de su cuerpo que estuvieron en contacto con el alambre eléctrico.

Si la persona electrificada se encuentra en contacto con el conductor eléctrico, se hace necesario proceder: 1) *con rapidez* (a medida que la persona permanece mayor tiempo bajo la acción de la corriente, el peligro aumenta), y 2) *con serenidad* (guardando las precauciones necesarias).

La primera ayuda consiste en separar a la víctima del conductor o de la acción de éste. Esto se consigue de diferentes maneras:

1º Cortando la corriente, lo cual puede lograrse separando el interruptor ("switch"), o cortando el conductor con una hacha de mango de *madera seca*. A menos que estés sumamente seguro de lo que vas a hacer, no intentes rescatar a la víctima de un conductor vivo. Si lo tratas, actúa con toda la rapidez posible y convencido, por suficientes conside-

raciones, de que no vas a cometer un error, pues obrando con ligereza, podrías ser víctima tú mismo de la corriente.

2º Hallándose debidamente aislado, tirando de las ropas de la víctima, si no están mojadas, o halando al accidentado de un pie o de una mano con una cuerda gruesa y larga.

3º Alejando al electrocutado por medio de periódicos enrollados, una pala de mango largo y seco, un palo, o con tu Bordón scout.

Actúa con las manos aisladas con guantes de caucho, un impermeable de goma, una pieza de ropa de seda, un saco, gorras de lana, sombreros de fieltro, zapatos de hule o goma, etc. Para completar el aislamiento, procura pararte sobre madera o ropa seca, vidrio, cartón, tapetes de hule o goma, etc. No toques la carne desnuda de una persona en contacto eléctrico, sino con las manos debidamente aisladas.

Si el terreno o pavimento se encuentran mojados, párate sobre un aislador seco (a menos que uses zapatos de caucho).

Para separar el extremo del alambre electrificado que se encuentre sobre una persona, emplea una tabla o un palo seco, y actúa con un solo golpe para evitar el roce de la víc-



tima con el alambre, pues le producirás nuevas quemaduras. Para el mismo fin puedes utilizar un saco o una cuerda larga (cuando menos de cinco metros).

Una vez que el fulminado ha sido separado de la corriente, se dará el tratamiento, aun cuando la víctima tenga apariencia de muerta. Si sólo ha perdido el conocimiento con la descarga eléctrica, aflójale la ropa y acuéstalo de espaldas para friccionar su tórax con una toalla húmeda. En caso de habersele suspendido la respiración suminístrale inmediatamente *respiración artificial*.

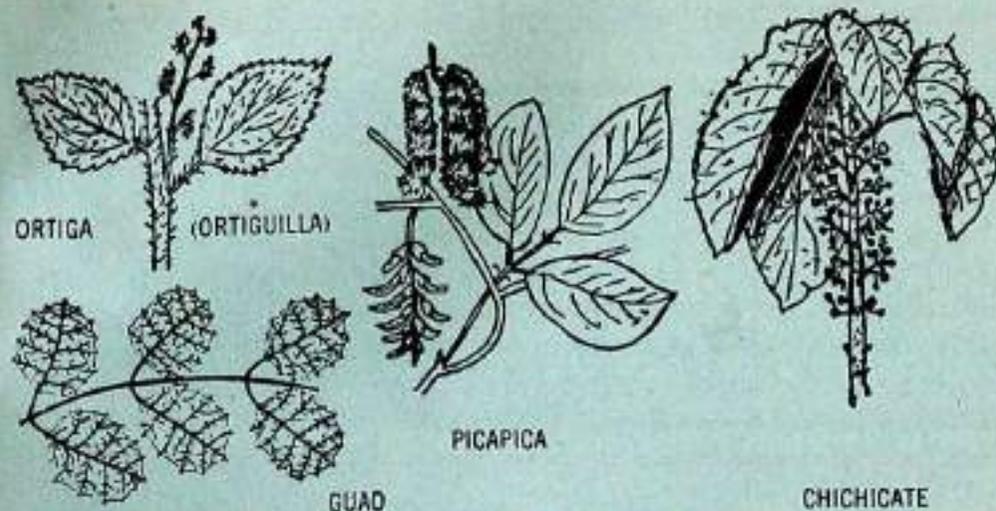
Congelamiento

Es la lesión que resulta cuando se hiela una parte del cuerpo, como consecuencia de una exposición prolongada al frío. Las partes del cuerpo más expuestas a la congelación son los dedos de los pies y de las manos, las orejas, la nariz y los carrillos.

Primeramente se siente comezón en la piel, que va seguida de entumecimiento. A medida que éste avanza, la piel se decolora, hasta que *se pierde toda sensibilidad*; la piel puede agrietarse y generalmente se presentan grandes quemaduras, cuyas ampollas no deben reventarse. Una persona congelada queda inconsciente y tiesa. En este estado los tejidos conservan su vida, pero pronto pueden perderla aun en atmósfera caliente.

De ser posible, obliga a la víctima a hacer el ejercicio que pueda. Cubre suavemente la parte afectada con la mano o con una pieza de lana hasta que se restablezcan el calor y la circulación. También el miembro congelado puede deshelar-se introduciéndolo primero en agua fría, cuya temperatura se elevará gradual y lentamente.

Si se trata de una persona congelada (suminístrale la respiración artificial si es necesario), envuélvela en un cobertor y *trásladala a una pieza fría*. Desvístela y envuélvela en frazadas, colocándola en una cama con los cobertores dispuestos de tal suerte que casi no toquen su cuerpo. La temperatura ambiente sólo deberá elevarse cuando la circulación de la san-



gre sea normal en el paciente. En casos graves, el proceso del deshielo se prolongará por varias horas. Si está consciente, dale a tomar café o té a pequeños sorbos y ponla inmediatamente bajo atención médica.

No frotes la parte afectada con hielo o nieve. La nieve es más fría que los tejidos congelados, y los cristales duros pueden producir una herida. No expongas la parte afectada al calor de una estufa o de un calentador, porque puedes ocasionar al paciente mucho dolor, a veces lesiones permanentes, y en ciertos casos puede sobrevenir la gangrena.

Rescatar a una persona sumergida en una superficie rota de hielo. Para este fin, procura arrojar un salvavidas, permaneciendo en tierra, o alarga alguna rama o bastón, del cual pueda asirse el accidentado. No te precipites hacia el sitio de la ruptura del hielo, pues corres el peligro de caer en él.

Contra las plantas venenosas

La sensibilidad de las personas hacia las plantas que causan erupción cutánea varía de acuerdo con el individuo, llegando a existir en algunos cierta clase de inmunidad. Sin embargo, todos debemos precavernos de su contacto durante ex-

curSIONES y campamentos y la mejor forma de lograrlo es conocerlas y cuidarse de ellas.

Son muy comunes en las regiones tropicales de América:

Ortiga (En Cuba *ortiguilla*). Es una planta de tallo prismático, hojas aserradas y cubiertas de pelos que segregan un líquido que produce un intenso ardor en la piel.

Picapica. Arbusto trepador muy común en bosques y matorrales. Su vaina gruesa está completamente cubierta de pelos urticantes de color carmelita.

Chichicate. Así se llama a un arbusto silvestre, que es una especie de ortiga distinta de la común, de tallo totalmente cubierto de espinas, hojas grandes, dentadas y cubiertas de pelos urticantes.

Guaio. Arbusto, que tiene los órganos impregnados de una especie de resinas cáustica que produce quemaduras en la piel. Sus hojas son compuestas y de color verde oscuro, brillantes por arriba, y más claras y sin brillo por debajo.

Accidentalmente pueden tocarse estas plantas que producirán erupciones e inflamaciones; a veces sólo se produce un enrojecimiento o se forman ampollas. Suele percibirse una molesta sensación de quemadura en la parte afectada de la piel, o un escozor más o menos intenso. Las manchas rojas inflamadas de la piel (*eritema*) pueden aparecer repentinamente o al cabo de varias horas o días de haber sufrido el contacto con la planta.

Evita a todo trance, no obstante la sensación de escozor que se experimenta, el rascarte la parte afectada, con lo cual solamente lograrás aumentar el área de la erupción. Al sufrir el contacto de la planta, el veneno queda en la superficie de la piel, y puede eliminarse mediante un lavado de jabón, preferentemente corriente, por ser el más alcalino; de las manos cuida de lavar muy especialmente las uñas y los pliegues interdigitales. También pueden aminorarse los efectos, frotando la piel con *benzol* (*benzeno*), inmediatamente después del contacto con la planta, y enjuagándola después con alcohol. Para evitar que la erupción se extienda es recomendable el empleo de una solución acuosa de cloruro férrico al 5%.

Se recomienda, asimismo, la aplicación de compresas empapadas en soluciones de *permanganato de potasio* (al 5%), de *bicarbonato de sodio de sulfato, de magnesia* (Sal de Epsom), o de *ácido tánico* (al 10%).

Natación

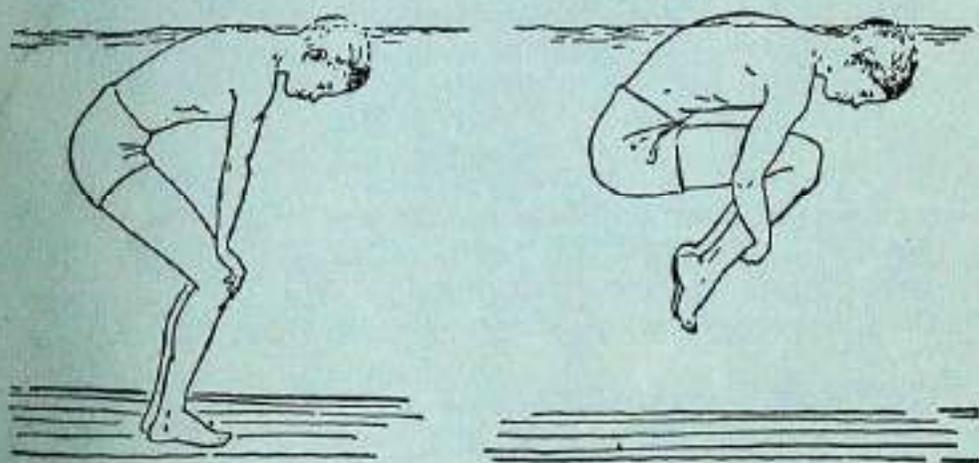
Cualquiera puede aprender a nadar, especialmente si tiene *confianza en sí mismo, dedicación para aprender los movimientos y perseverancia*.

La prueba no consiste en una competencia de velocidad, ni de estilo de nadar, sino de seguridad. Si un médico certifica que la natación es peligrosa a tu salud, en su lugar debes pasar alguna de las siguientes Especialidades: Acampador, Acechador, Astrónomo, Habilidadoso, Botánico, Mineralogista, Zólogo, Rastreador, Higienista o Pionero.

El miedo al agua. Es el mayor obstáculo para aprender a nadar; todos tenemos ese temor y se hace necesario enfrentarse a él con decisión. Estando en la piscina sumerge tu cabeza en el agua, abre los ojos y expulsa el aire por la nariz.

Flotabilidad del cuerpo. Para probar el empuje que ejerce el agua sobre el cuerpo humano, lo cual le facilita el flotamiento, practica el siguiente ensayo: (1) inspira profunda-

Comprobar el empuje del agua





El "crawl" americano combina las brazadas profundas con pataleo bajo el agua. Extiende el brazo izquierdo cuando el derecho sale del agua. Inhala por la nariz. El brazo izquierdo penetra en el agua. Dobra tu brazo derecho hacia arriba con la mano sobre la superficie del agua. Cierra la boca y voltea la cabeza.



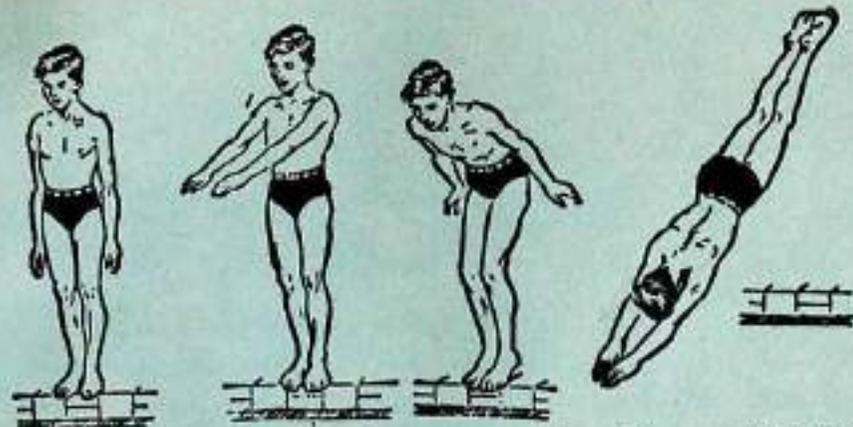
Continúa la presión hacia abajo con el brazo izquierdo. Alarga tu brazo derecho hacia adelante, metiendo los dedos en el agua por sobre tu cabeza. Mete la cara hacia abajo dentro del agua. Arquea tu brazo izquierdo hacia la superficie. Comienza a presionar el agua hacia abajo con tu brazo derecho. Empieza a exhalar lentamente por la nariz.



El brazo izquierdo ha terminado su recorrido. El derecho está presionando el agua. Continúa exhalando, con tu cara bajo el agua. Alista el brazo izquierdo para el siguiente movimiento.

mente y suspende la respiración, (2) doblando tu cuerpo, introduce lentamente la cabeza en el agua; y (3) recoge las piernas, doblándolas por las rodillas; entonces comprobarás cómo tu cuerpo se eleva hacia la superficie.

He aquí cómo obrar para mantenerse a flote en la superficie del agua; los brazos extendidos y las piernas algo separadas, la cabeza hacia atrás de modo que únicamente asomen la nariz, los ojos y la boca. Si tratas de sacar la cabeza o los



brazos, te hundirás completamente. También puedes flotar permaneciendo verticalmente, agitando brazos y piernas.

Cómo nadar. El trabajo se sintetiza en tres etapas: el lanzamiento, el pataleo y el braceo, con los siguientes pasos:

1º Deslízate sobre la superficie dando la cara al agua, mediante un impulso con las piernas tomado en la orilla. Lleva los brazos extendidos con las palmas de las manos hacia abajo y con los dedos juntos.

2º Ejercita el movimiento de las piernas: con los pies extendidos a lo largo del cuerpo, mueve las piernas repetidamente hacia arriba y hacia abajo, sin doblar las rodillas.

3º Aprende a girar la cabeza para respirar. Aspira el aire por la boca y expúlsalo por la nariz.

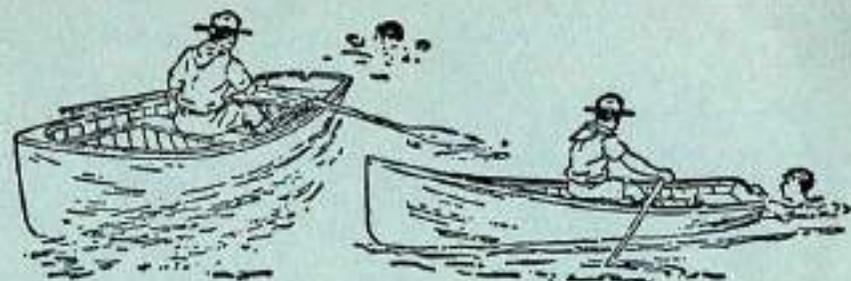
4º Ejercita el movimiento de los brazos (braceo), como el de las ruedas de paleta o las aspas de molino.

Coordina progresivamente los actos enunciados, no pasando al siguiente hasta no dominar los anteriores.

Consejos para el baño. Desvístete pausadamente, haz un poco de ejercicio para entrar en calor, y zambúllete rápidamente, de modo que tu cuerpo se moje al mismo tiempo.

No tomes el baño sino hasta que hayas efectuado la digestión, esto es, dos o tres horas después de la comida.

Si el agua es fría, abrevia la estancia en ella, y provoca la reacción a la salida. En el agua, nada, ejercita, o juega; no permanezcas inmóvil.



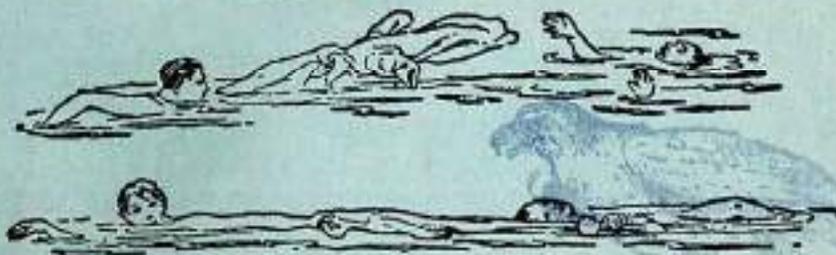
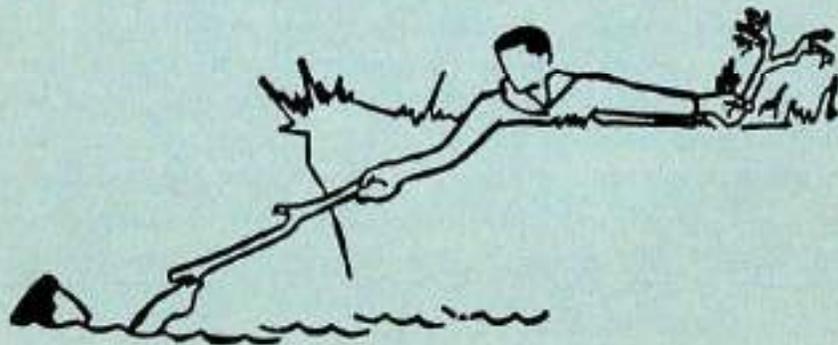
Procura no salirte de la piscina durante el baño; los resfriados sobrevienen a consecuencia de la acción del frío sobre el individuo fatigado, cuando tiene los músculos en reposo.

Antes de vestirte, seca tu cuerpo perfectamente, especialmente el cabello, el interior de las orejas y los dedos de los pies, fricciona tus músculos y haz un poco de ejercicio. Entonces sentirás la deliciosa sensación que deja el baño tomado en buenas condiciones.

Algunas reglas de seguridad

La mayor parte de las muertes en el agua son debidas a enfermedades (ataques, indigestión, corazón enfermo), o fatiga. Por lo tanto, si tu salud es vulnerable en estos aspectos, no debes practicar la natación, o hacerlo sólo bajo la estrecha vigilancia por parte de otras personas convenientemente capacitadas para ayudarte.

Cuando la natación se practica en el mar, en un lago, en un río o en un tanque no bien apropiados, las precauciones



deben extremarse. No te arrojes a nadar cerca de una caída de agua, porque la corriente tiene fuerza envolvente.

En lugares desconocidos y de agua turbia, no te tires de clavado por primera vez al agua; introduce primero los pies y explora el fondo para comprobar que no hay piedras, ramas, etc., y que el agua tiene suficiente profundidad.

No te bañes en aguas cuya profundidad sea mayor que tu estatura, a menos que se hayan tomado las precauciones necesarias.

Salvamento en el agua. El salvamento que puedes realizar no consiste en arrojarte al agua y rescatar a la persona que se ahoga. Esto sería muy peligroso, puesto que apenas has aprendido a nadar. En estas condiciones, lo más conveniente es realizar el salvamento desde tierra, o con una lancha, a menos que seas un experto salvavidas, en cuyo caso ya sabrás cómo proceder.

En primer lugar, cuando un Scout que sabe nadar cae accidentalmente al agua, debe salir a la superficie lo más

rápidamente posible. Conserva tu serenidad, mide tus fuerzas y no hagas movimientos inútiles. Nada hacia una dirección propicia para el salvamento. Si la corriente es muy violenta, no trates de luchar contra ella, sino que debes orillarla. Procura deshacerte de las prendas de vestir más estorbosas.

El método más fácil y seguro para rescatar a una persona que se está ahogando, consiste en dirigirse hacia ella en un bote de remos, o en una lancha. Si no dispones de ninguna embarcación procura arrojar algo que flote, atado a una cuerda (salvavidas), tan cerca del necesitado como sea posible. Asegura el extremo de la soga. Si el que se ahoga se encuentra cerca de la orilla, alérgale una garrocha, una camisa o una rama.

Se conocen distintos tipos de salvavidas: el bote salvavidas, el chaleco salvavidas y la guíndola salvavidas. Este último es el más común. La guíndola es un aparato salvavidas que se lleva colgado por la parte exterior del buque, de modo que permite lanzarlo al agua con prontitud. También se encuentra en los balnearios y en las piscinas, en lugares bien visibles. En general, un bastón o un objeto que flote, atado al extremo de una cuerda, hace las veces de "salvavidas"

6. OBSERVACION

"Comprender el significado de una serie de huellas humanas hechas en arena o en suelo apropiado. Esto incluye andando, corriendo, cojeando, llevando un peso, caminando hacia atrás y con los ojos vendados.

"Ser capaz de reconocer y nombrar, de una lista proporcionada por el Scout, doce árboles y seis aves que no sean de corral.

"Usando aparatos improvisados, como con el Bordón Scout, estimar tres distancias a no más de 800 metros, y tres alturas no mayores de 30 metros. En cada caso la apreciación se admite con un diez por ciento de error arriba o debajo del valor real".

El Scout se mantiene alerta y bien dispuesto a la observación, obteniendo así conocimientos de la Naturaleza y gratas sorpresas.



HUELLAS HUMANAS

Esta parte de la prueba comprende el estudio de huellas sencillas dejadas por seres humanos. Las *huellas humanas* producen muchísima información a quien las entiende; podrás determinar la edad, el sexo, el peso, la estatura, y aun la cojera y la ceguera si existen. Estos hechos han probado su valor en el pasado y aun siguen siendo útiles en los métodos de hoy en día contra la prevención del crimen. Los Scouts pueden hacer uso de este conocimiento de diferentes modos, especialmente en juegos amplios y en pruebas de observa-



ción, o para encontrar el camino de regreso siguiendo sus propias huellas.

Las Patrullas pueden adiestrarse en la playa o preparando una cierta extensión de terreno, barriéndolo y mojándolo convenientemente; luego hacen pasar a los Scouts y a otras personas, con y sin zapatos, examinando las diferencias y características de cada pisada; deben hacerse dibujos, y si es posible obtener fotografías de huellas bien logradas.

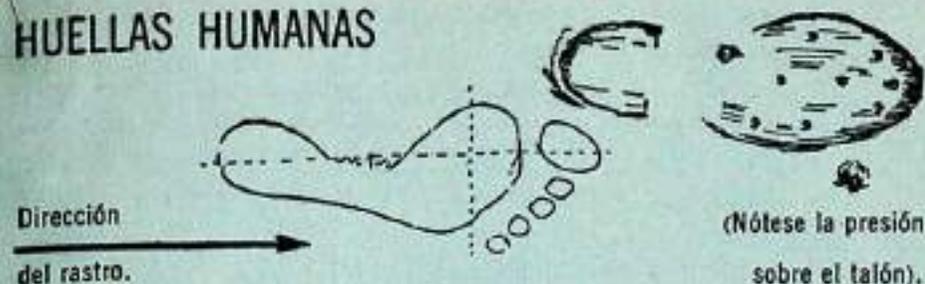
Con un poco de tinta de imprenta pueden hacerse buenas huellas permanentes. La persona que va a hacer la huella debe pararse sobre una superficie metálica cubierta ligera y uniformemente de tinta, y luego pararse sobre una hoja blanca de papel grueso. La tinta se lava del pie con un poco de aguarrás.

Huellas de pie calzado. La forma y el tamaño del calzado determinan con cierta extensión la clase de bota o zapato que usa una persona. Al comparar dos huellas de calzado, debes prestar atención a los siguientes puntos: (1) longitud total de la huella, del talón a los dedos; (2) ancho máximo de la planta; (3) largo del tacón; (4) ancho del tacón; (5) altura del tacón, si la huella está en terreno suave; (6) número, forma y disposición de los clavos si los hay; (7) cualquier marca distintiva hecha por el tacón; y (8) si hay una sucesión de huellas, la longitud del paso de los dedos de una huella al extremo del tacón de la siguiente.

Lo mejor es dibujar un croquis de la huella, señalando en él todas estas observaciones y medidas, para poder comparar con las siguientes huellas. La medida de los dedos al tacón no es la longitud del paso, pero se hace así para evitar interferencia con las mismas huellas.

Huellas de pie descalzo. Para medir las huellas del pie que sigues, traza una línea desde el extremo del dedo pulgar a la punta del pequeño y haz un dibujo anotando la posición que, con relación a dicha línea, ocupan las huellas de los tres dedos restantes. Cuando pueda presentarse confusión de huellas, realiza el mismo trabajo, hasta encontrar la que buscas. La posición de los dedos del pie cambia en cada individuo.

HUELLAS HUMANAS



MUCHACHO

CAMINANDO



ANCIANO

CAMINANDO



HOMBRE

EXCURSIONANDO



HOMBRE

LLEVANDO UNA CARGA



HOMBRE

A PASO VELOZ



HOMBRE

CORRIENDO



MUJER DE LA CIUDAD

CAMINANDO



(Nótese en cada caso el ángulo de separación de la pisada).

De hecho, los dedos te dan cinco de las diez principales características que permiten identificar una huella de otra. Otras tres son la forma de la planta del pie; la línea del frente que está directamente abajo de los dedos, la línea del lado exterior del pie, y la línea más larga del lado interior. Dos más dependen del empeine: dónde toca el suelo y dónde no lo toca.

Características de las pisadas del hombre. Las diferencias en los tipos de huellas humanas pueden expresarse en términos de sexo, edad, condición física o velocidad. Estas son las diferencias simples. Pero la prueba no trata de huellas solas, sino de una serie de impresiones en sucesión.

La diferencia entre los *sexos* se reconoce fácilmente, aun en estos días en que las mujeres usan calzado más racional y natural. El calzado de una mujer es más angosto; la impresión del tacón, aun cuando sea bajo, es de menor tamaño, e imprime más profundamente por razón de un área menor; los dedos son más puntiagudos y generalmente imprimen más profundamente, la longitud es generalmente menor, y la del paso también. El calzado de los niños es más ancho para su longitud y las impresiones son menos profundas.

La *edad* da algunas diferencias que pueden leerse fácilmente; la gente de edad camina más lentamente, con pasos más cortos, dejando sus pies más separados; el camino seguido no es tan recto, y no dejan huellas tan claras.

La *condición física* afecta naturalmente el andar de una persona, y por consiguiente la huella que deja en el suelo. Te sugiero comparar las huellas de personas que sean (o pretendan ser) ciegos, cojos, o jorobados, o que estén muy cansados. Si un hombre tiene lastimada una rodilla, sus huellas mostrarán que el lado interior de su calzado choca contra el suelo, y el talón tendrá una tendencia a volverse hacia afuera. Si es patiuerto se verá el efecto opuesto. La ceguera puede deducirse al encontrar que los pies se plantan muy apartados y que el camino es incierto; además, verás las marcas de un bastón o las de un perro que acompaña al ciego.

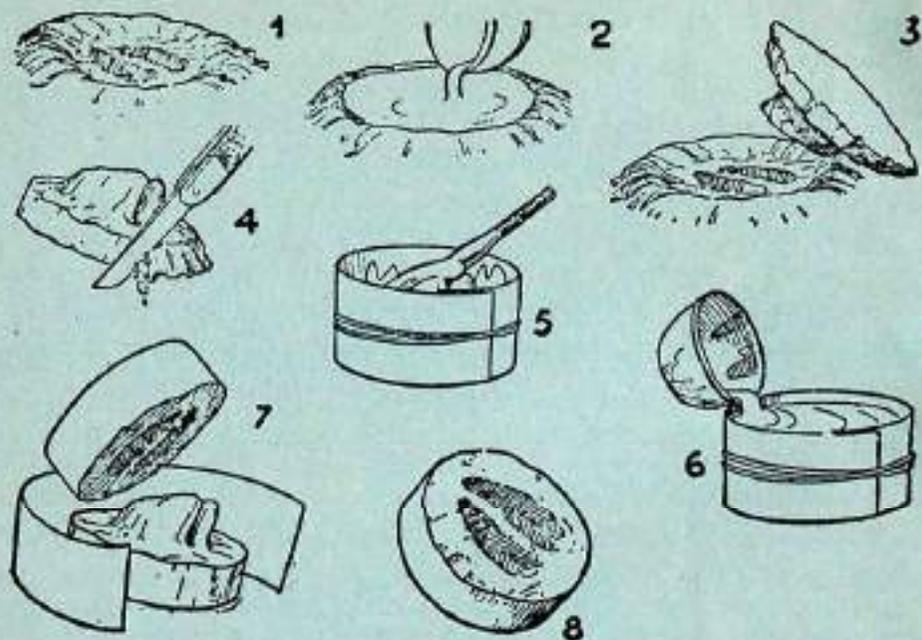
Además, hay ciertas diferencias que conciernen a la *esta-*

tura y al *peso* de la persona que deja la huella. La longitud del paso y el tamaño del calzado darán normalmente alguna indicación de la estatura. La profundidad de las huellas hechas en el suelo blando puede dar una idea del peso; la gente excesivamente gorda está inclinada a dar sus pasos cortos más apartados.

Las diferencias con respecto a la *velocidad* quedan ilustradas en el dibujo, que sugiere el modo de adiestrarte por ti mismo en este conocimiento. *Caminando a paso ordinario* el pie se apoya completamente en el suelo. *Corriendo*, se observan las puntas del pie muy marcadas; los tacones casi no se ven; se desplaza hacia atrás un poco de tierra o arena; la distancia entre la pisada es mayor. La *cojera* puede deducirse de lo siguiente: la diferencia en la longitud del paso; las huellas de los pies generalmente son por pares, y en el curso de la huella encontrarás dos impresiones, un espacio, dos impresiones más, y así sucesivamente; la pierna afectada da el paso más largo; la sana, teniendo que lanzarse tras de ella, da el paso menor; si el talón está lesionado, del lado afectado se imprimirán los dedos ligeramente y viceversa. *Llevando un peso*, las pisadas quedan más marcadas, principalmente el talón; la longitud del paso se reduce, y el ángulo de marcha se abre, mostrando los dedos una tendencia a volverse hacia afuera. Una persona *caminando hacia atrás* para despistar, se delata en la pisada, pues, además del paso más corto, dejará una huella más profunda en los tacones y con las puntas vueltas hacia adentro.

La *clase* de la persona no es tan fácil de deducir, pero el tipo de calzado y su condición te serán de alguna ayuda. Los tipos de calzado hoy en día son muy semejantes, y será solamente cuando tomes un tipo particular de calzado para un trabajo particular cuando la deducción pueda ser fácil.

Cómo obtener reproducciones de huellas. Escoge una buena huella que esté impresa en suelo duro, retira las piedras, corta la hierba, forma un montoncillo de tierra alrededor de ella, como se ve en la figura, y rocíala con un poco de talco en polvo; esto es para rellenar los agujeritos que haya



en la huella, de modo que debes usar la menor cantidad posible de talco.

Vierte agua en una lata y después yeso hasta que sobresalga un pequeño montecillo; remueve la mezcla sin perder tiempo; cuando tenga una consistencia de crema espesa, viértela cuidadosamente sobre la huella, hasta que adquiriera un espesor de unos cinco centímetros. Con la ayuda de un trozo delgado de madera puedes imprimir el nombre del animal que dejó la huella, la fecha y el lugar en el cual la encontraste. Al cabo de unos veinte minutos (no menos) cava la tierra alrededor de la huella y levanta con cuidado la placa de yeso. Lava con agua y un cepillo suave la tierra que se le haya adherido.

Para obtener una reproducción real, deja secar la placa negativa y embadúrnala con aceite o solución muy espesa de jabón. Coloca sobre ella un molde de cartón que adopte la forma deseada, y vierte ahora el yeso. Pinta y barniza la reproducción, que podrás conservar en tu Rincón de Patrulla.

LOS ARBOLES DE NUESTROS BOSQUES

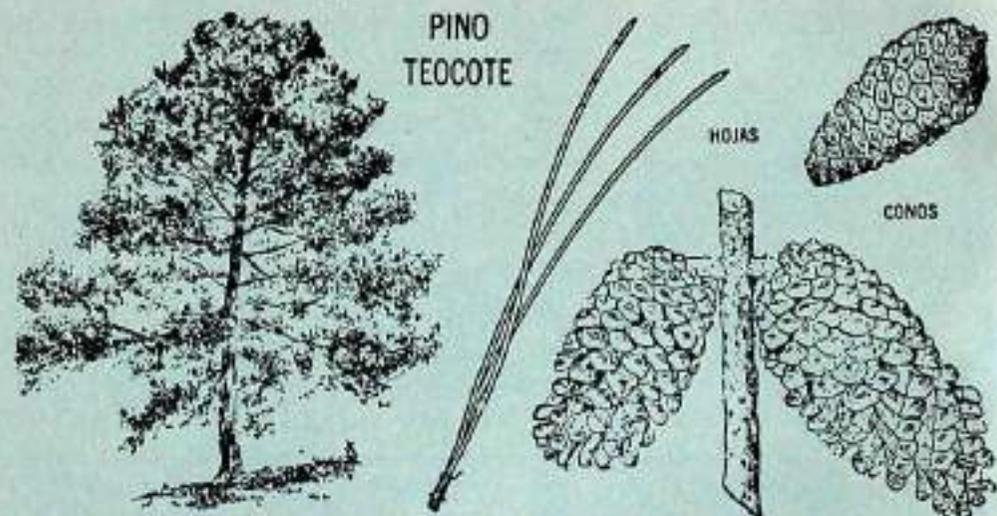
Nuestros bosques dan protección contra las tormentas; alimento y refugio a la vida silvestre; contribuyen a la formación de las nubes; limpian la atmósfera de polvos que dañan la salud; evitan el escurrimiento del agua de lluvias favoreciendo la formación de manantiales y de corrientes subterráneas; nos proporcionan numerosos productos que utilizamos en nuestra vida diaria.

Por supuesto, el producto más importante del bosque es la madera, no sólo como combustible o material de construcción en excursiones y campamentos, sino como material para fabricar muebles, cajas, barriles, durmientes, papel periódico, celofán, rayón, etc. Los frutos y las nueces de muchos árboles son parte de nuestra alimentación. La corteza de numerosos árboles se usa en curtiduría.

Identificación de árboles. El Scout debe ser capaz de señalar *en el campo*, las especies que conoce y decir cómo las identifica, por su forma general, su corteza, sus hojas, flores y fruto; esto lo mismo en verano que en invierno. Para los Scouts Marinos es importante el conocimiento de las maderas que se usan en la construcción de embarcaciones.

Muchos árboles tienen un aspecto distintivo, como los





álamos, pinos y olmos y aprenderás a conocerlos pronto por su *forma*. La *corteza* es distinta en los abedules, en los sabinos y en los guayabos. No podrás confundir las *hojas* del tulípero o del acebo, y no tendrás dificultad en reconocer las magnolias por sus *flores*. Y aun otros árboles podrás identificarlos por sus *semillas a frutos*, como los fresnos o los encinos. La *localización* del árbol es también una buena guía para su identificación.

Colecciones. De gran ayuda para recordar los árboles es una colección de hojas, flores y frutos. Las hojas, las flores y algunos frutos pueden comprimirse entre hojas de papel de periódico y guardarse indefinidamente. Los conos y las bellotas pueden guardarse en cajas pequeñas. Todos los especímenes deben membretarse. Para lograr impresiones de hojas con los detalles de sus nervaduras, embadurna en un vidrio un poco de tinta de imprenta y entinta con un rodillo de goma el envés de la hoja. Coloca el lado entintado de la hoja sobre un papel blanco, cúbrela con un pedazo de papel periódico, y pasa por encima el rodillo para obtener la impresión.

Durante tus salidas al campo haz un buen acopio de observaciones, anotando y dibujando lo que sea característico de una especie o variedad de árbol.

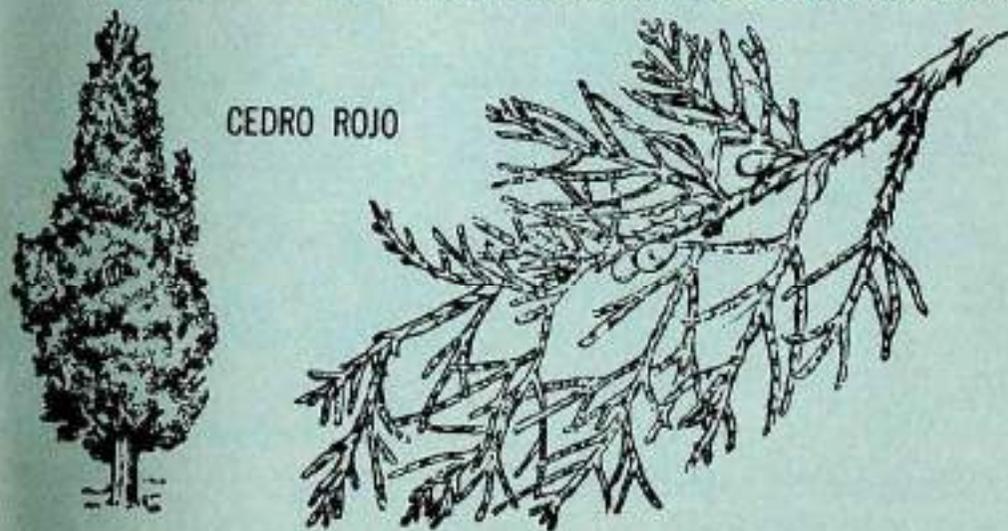
Todo esto te ayudará a distinguir ciertos árboles que son de gran utilidad al Scout como alimento, madera, leña y refugio. Y estimularán en tu corazón un verdadero espíritu de amor hacia la Naturaleza.

En las páginas siguientes encontrarás información referente a muchos árboles que viven en tierras americanas, pero debes comprobar y recordar que no hay dos árboles exactamente iguales de la misma clase, de modo que debes considerar las ilustraciones como indicativas de ejemplares típicos.

Algunas coníferas importantes

En las coníferas un tronco cónico conserva un solo eje hasta la punta.

Pinos. Los pinos se reconocen fácilmente, aun a distancia. Crecen desde el nivel del mar a las cimas de las montañas, y del trópico a las regiones árticas. Para distinguir los diferentes pinos, recuerda su situación, observa sus hojas verdes en forma de agujas que crecen en grupos pequeños de cinco, cuatro, tres o dos y sus conos o "piñas". Su madera resinosa se emplea como combustible (mucho llama y poca brasa), y para construcciones corrientes, duelas, vigas y papel. Producen abundante *trementina*, de la cual se obtienen

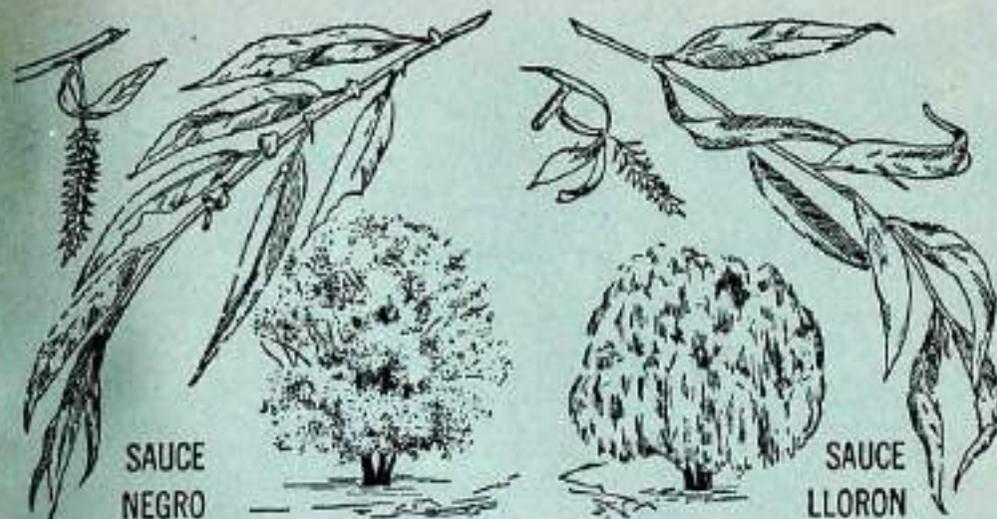
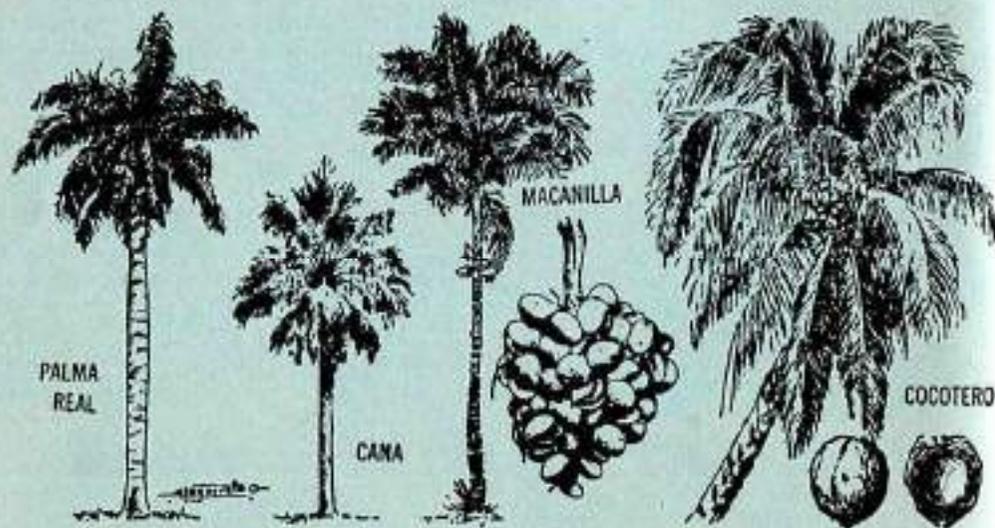


el aguarrás y la *brea*. Su alquitrán suele emplearse como antiséptico de las vías respiratorias.

El *pino teacote* mide de 10 a 20 metros. Su copa es irregular; sus ramas se encuentran desigualmente distribuidas y dan un follaje denso. Su corteza es de color café rojizo, áspera y rugosa cuando el árbol es viejo, presentándose dividida en grandes placas longitudinales. Sus hojas aparecen en haces de 3, raras veces de 2 ó 4.

Abetos o pinabetes. Son los comunes "árboles de Navidad". De copa cónica, tienen hojas siempre verdes en forma de agujas cortas. Producen las semillas en unos conos llamados "piñas". Se encuentran ampliamente distribuidos desde Alaska hasta la América Central, soliendo recibir denominaciones como *abeto blanco*, *plateado*, *oyamel*, etc. Sus maderas son livianas, blanquizas, poco resinosas; se emplean para fabricar cajas y papel. Su corteza, delgada y firme, de color moreno, es muy resinosa, tanto que a menudo va acompañada de ampollas que contienen resina.

Cedros. Muchas de las variedades de la América tropical no son coníferas como las de la América del Norte. Su madera, parecida a la de caoba, es de color pardo rojizo, muy aromática, resistente a la acción destructiva de los insectos.

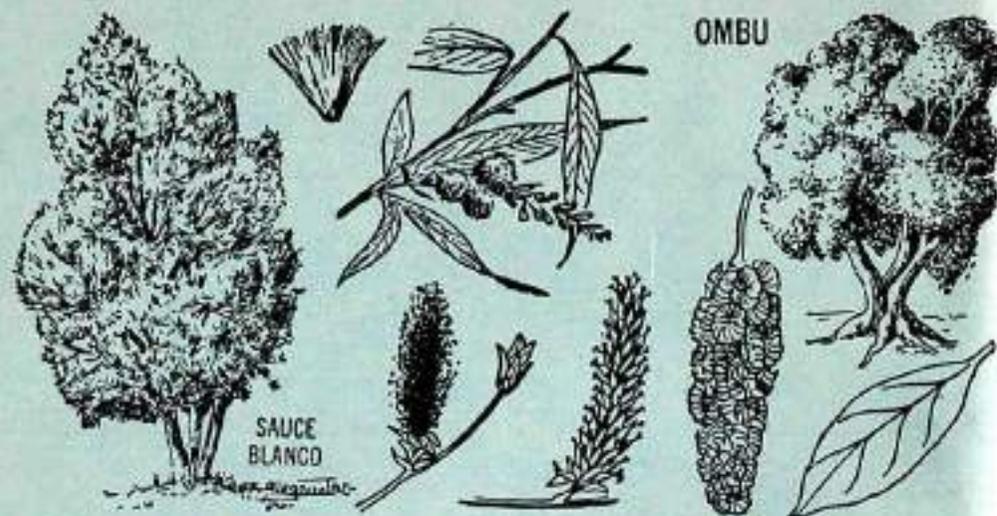


Cipreses. Su altura es muy variable según la localidad y la especie (se conocen unas 20 especies. Sus hojas, de color verde muy oscuro, son pequeñas, con forma de escamas, sin pecíolo, y dispuestas en 2 ó 4 series a lo largo de las ramas. El fruto está formado por escamas gruesas y carnosas en un principio, y después de conos esféricos secos y leñosos. Su madera, rojiza y olorosa, es muy fuerte y entra con dificultad en putrefacción.

El *ahuehuete* o *sabino* es realmente un enebro, aunque popularmente se le considera como ciprés. Su corteza es de color café bayo agironada en los árboles viejos. Sus raíces se encuentran muy ramificadas, especialmente en las inmediaciones del agua donde salen a tierra formando grandes protuberancias, muchas veces huecas. Frecuentemente se cubre el árbol de una eflorescencia blanquecina, impropriamente llamada heno. El famoso *Arbol de la Noche Triste* es un ahuehuete, lo mismo que el Arbol del Tule, Oaxaca.

Nuestras hermosas palmas

En la América tropical crecen numerosas variedades de palmas que nos proporcionan albergue, mobiliario, alimento y bebida.



La *palma cana* es de tronco liso y penacho formado por hojas en abanico.

La *palma datilera* o *palmera* es de tronco recto y alto y copa formada por hojas dispuestas a modo de parasol o penacho, hojas de 3 ó 4 m. de largo, partidas en muchas lacinias de unos 30 cm. de largo, flores amarillentas. Su fruto son los dátiles.

La *palma enana*, *palmito* o *margallo* es de poca altura con hojas muy grandes y extendidas en figura de abanico, formadas por 15 ó 20 lacinias, de unos 30 cm., flores amarillas; fruto rojizo de 2 cm. en forma de elipsoide, comestible y con hueso muy duro.

La *palma indiana* o *cocotero* alcanza 20 y 25 m. de altura. El tronco se presenta recto o curvo, y de aspecto anillado. Sus hojas van dispuestas en abanico. Produce un fruto esférico u ovalado, de 15 a 25 cm. de diámetro provisto de dos cortezas; la primera fibrosa y la segunda muy dura con la cual se hacen jarros; contiene una pulpa gustosa y un líquido refrigerante.

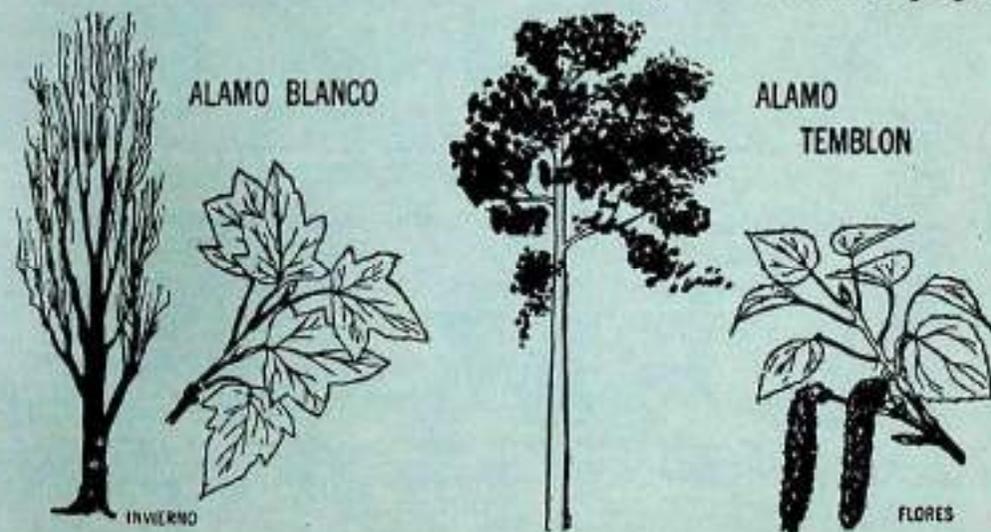
La *palma real* es el árbol nacional de Cuba. Palma de tronco liso y grisáceo, de unos 15 m. de altura y de penacho verde. Sus hojas ("guano") tienen de 4 a 5 m. de longitud,

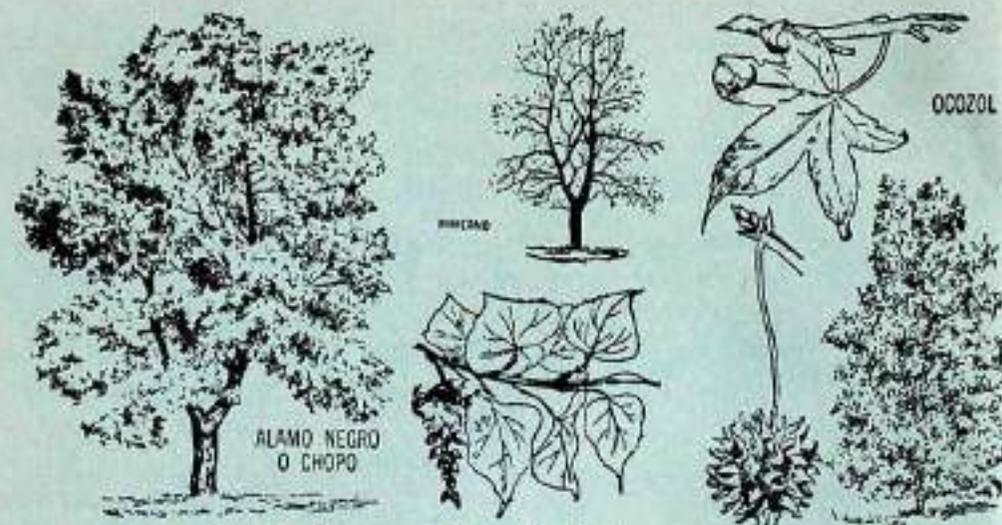
con una vaina grande ("yagua"). Sus flores son blancas. Su fruto ("palmiche") es redondo, del tamaño de la avellana, colorado, y con hueso que envuelve una almendra apetecida por los cerdos.

Arboles de hojas anchas

Sauces, álamos, jagüeyes y majaguas. Los sauces alcanzan gran altura y tienen tronco grueso y recto de muchas ramas, flores sin cáliz ni corola, y fruto capsular. Existen tantas variedades de este árbol, que los botánicos expertos tienen dificultad en su identificación. Como el árbol es de crecimiento rápido, su madera es ligera aunque muy resistente, y se emplea para hacer cajas y canastas. El *sauce blanco* tiene hojas de superficie sedosa que reflejan la luz y que dan el adjetivo al árbol; su corteza es profundamente estriada y rugosa. El *sauce negro* debe su nombre al color de su corteza. El *sauce llorón* recibe su nombre por el aspecto de sus ramas y hojas, caídas lánguidamente.

Los álamos tienen un aspecto muy particular, distinguiéndose desde lejos. Son altos y ramosos, de tronco recto, que sostiene ramas finas y un follaje transparente como salpicaduras verdes sobre el cielo. Los encontramos a menudo en los terrenos húmedos bordeando arroyos o cercando peque-





ñas lagunas. Se distinguen 13 variedades americanas. Su ramificación es casi paralela en los álamos piramidales. Su fruto es una pequeña cápsula campanulada que contiene los granos a la vista. Sus maderas son blancas y ligeras, y muy resistentes al agua. Sus ramas muertas arden bien, pero forman nubes densas de humo. *El álamo temblón o tembloroso* es el más pequeño de ellos, y muy común en la zona templada de América. El tronco de este vistoso árbol es liso con corteza blanquecina. Sus hojas son redondeadas plateadas y de borde dentado. Estas y sus ramas se mantienen en constante movimiento, aunque el aire esté tranquilo, haciéndose fácil reconocer el árbol. De su madera se destinan grandes cantidades a la elaboración de pulpa para fabricar papel. *El álamo negro o chopo* es un árbol que crece rápidamente, alcanzando algunas veces 12 metros en 10 años, de ramaje ancho y poco grueso, tronco grueso y nudoso, corteza oscura y muy rugosa, y hojas triangulares de borde aserrado, verdes por ambas caras. Alrededor de estos dos tipos varían las demás especies de álamos, como el *álamo blanco*, de corteza suave y poco coloreada, con hojas de forma pentagonal, verdes por una cara y blanquecinas por la otra.

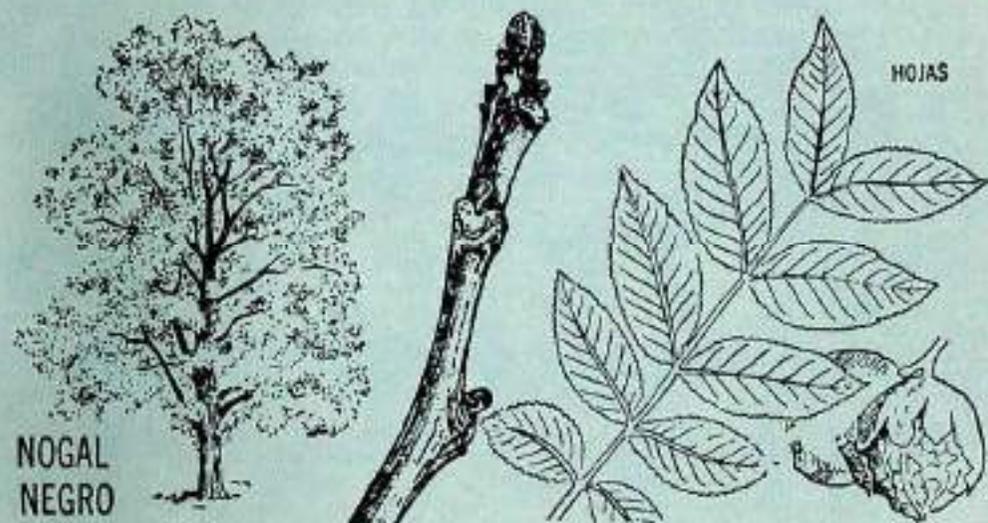
Los *jagüeyes* son grandes árboles de tronco generalmente tortuoso, con raíces colgando de las ramas, hojas alternas,

brillantes y fruto esférico pequeño, de color rojo. Su madera es poco utilizable. Su látex se emplea algunas veces para hacer ligas improvisadas.

La *majagua o demajagua* es un árbol que alcanza una altura de 15 a 20 m., de tronco recto y grueso que llega a tener hasta 1 m. y de copa espesa. Hojas grandes y acorazonadas en su base, flores purpúreas y fruto amarillo. Su madera es resistente, flexible y de fibra recta; resiste mucho el agua sin pudrirse, empleándose para fabricar muebles. La variedad llamada *majagua azul*, es de un color azul verdoso. De la corteza del tronco se arrancan con facilidad tiras largas, delgadas y flexibles que se utilizan sin preparación alguna para atar diversos objetos.

Nogales. Los nogales, árboles de tronco robusto que llegan a tener hasta 1 m. de diámetro, con ramas gruesas y ancha copa. Hojas compuestas de 11 a 17 y hasta 23 hojuelas de 5 a 8 cm. de longitud. Flores blanquecinas y muy pequeñas; su fruto es la nuez. De la corteza se produce un colorante café. Sus maderas son muy apreciadas.

En Cuba hay una variedad llamada *nogal de Cuba*. *El nogal negro* toma su nombre por su corteza y maderas casi negras; sus frutas son redondas, sus nueces muy duras de



quebrar; las hojas son generalmente de 15 a 23 hojuelas. El *nogal mexicano* es casi un arbusto con pequeñas nueces.

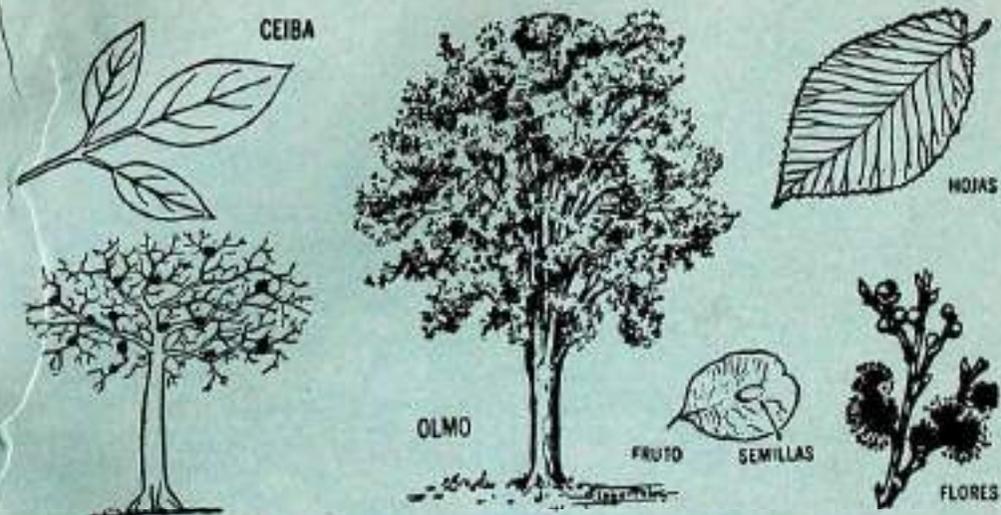
Casuarinas. Tienen aspecto de pinos, pero en realidad son parientes de los nogales. En vez de hojas en forma de agujas tienen los tallos aciculares, delgados y agudos.

Hayas y castaños. Las hayas son árboles masivos con densas ramas ampliamente extendidas que muestran rajaduras cerca de la base. Pueden identificarse en todo el año por su corteza gris pálido, con parches más claros u oscuros, suaves y de textura fina. También pueden reconocerse por sus hojas dentadas, con vigorosas nervaduras paralelas, suaves y delicadas, verdes brillantes en Primavera y de ricos colores en Otoño. Su fruto consiste de tres nueces arrinconadas, apetecidas por los animales silvestres. Son árboles de crecimiento lento y por eso suelen emplearse como setos.

Los *castaños* son árboles de grandes hojas con grandes dientes curvados y frutos con dos o tres nueces.

El *castaño de Indias* se encuentra prácticamente esparcido por toda América; es de grandes dimensiones y de tronco ventruado en su base; sus flores son de 30 centímetros y sus frutos del tamaño de un coco.

Robles y encinas. Los robles pueden describirse por sus



bellotas, pero cuando hay que distinguirlos entre casi un centenar de variedades, esto se hace difícil. De un modo general, los robles pueden dividirse en tres grupos:

Los *robles blancos*, que tienen hojas de lóbulos redondeado y bellotas con almendra dulce que madura en un año.

Los *robles vivos* o *siempreverdes*, que conservan sus hojas por varios años. Estos son las *encinas*.

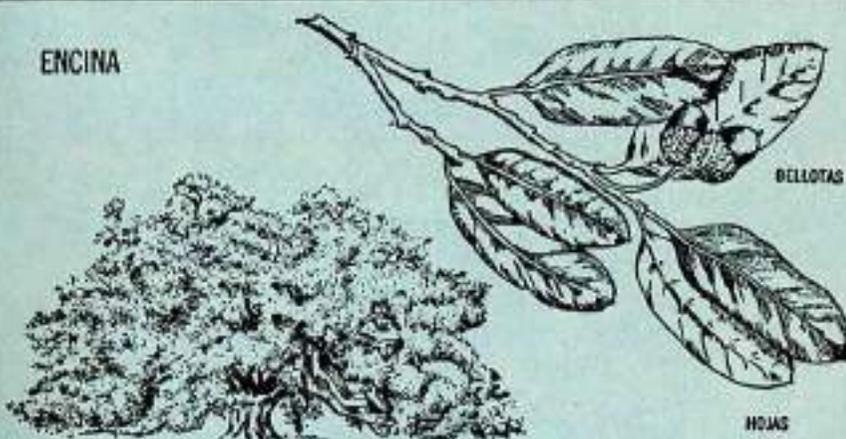
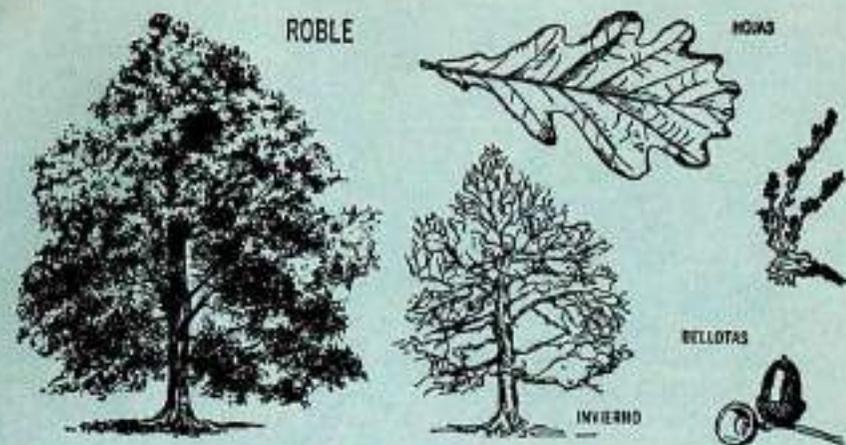
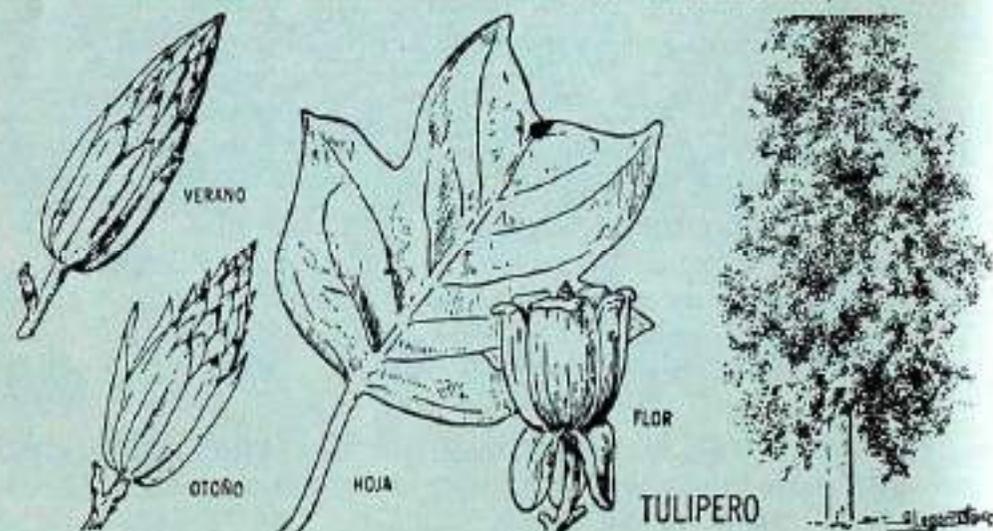
Tanto los robles como las encinas producen bellotas, que raras veces se encuentran en los árboles jóvenes, de color pardo lustroso cuando maduran; las bellotas de algunas variedades son de sabor dulce, muy buscadas por ardillas y otros roedores.

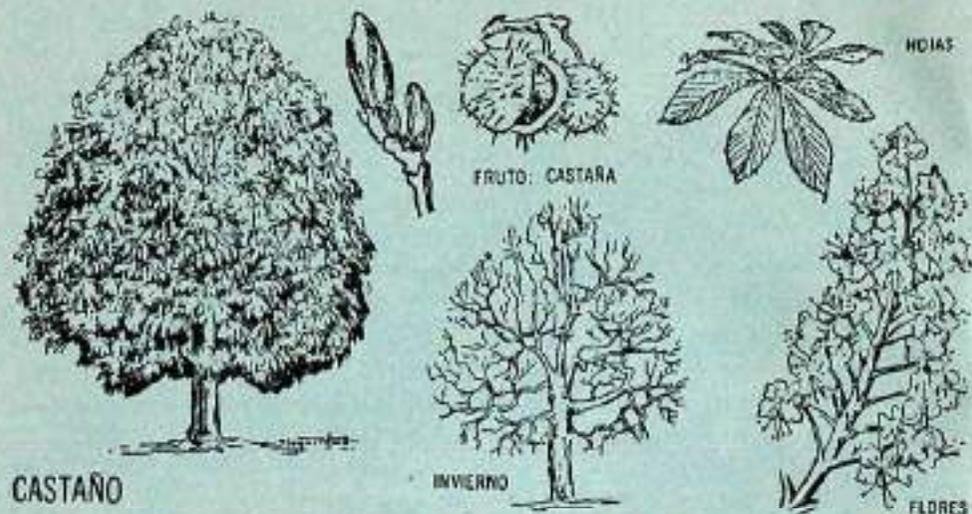
Son árboles de tronco masivo y ramas tortuosas, de corteza dura, de color café grisáceo, surcada a lo largo por grietas poco profundas; de ellas se extrae tanino. Sus hojas crecen por pares, de formas ovaladas, con bordes recortados, tiesas y con nervaduras muy marcadas; el haz es de color más oscuro que el envés. Sus florecillas son de color verde amarillento. Su madera, de diverso color según la variedad es muy apreciada en construcciones, especialmente navales; con ella pueden fabricarse bordones Scouts y mangos para hachas. Como combustible para cocinar es ideal, pues las brasas duran largo tiempo.

Olmos americanos. Son árboles altos, con la apariencia de brochas de afeitar, de corteza gruesa y áspera de color café pálido grisáceo. Las flores aparecen antes que las hojas y el fruto es alado. Las hojas son dentadas, alternadas, con el pecíolo más grande de un lado que del otro. Su madera es muy dura y resistente, aunque no buena para hacer fuego. Los olmos resultan peligrosos para los acampadores debido a su hábito de soltar las ramas sin ninguna provocación.

Magnolias y tulíperos. Las magnolias se cuentan entre los árboles más hermosos debido al brillo de sus hojas y flores grandes, de bordes suaves. Sus flores son parecidas a las del tulípero, de color verde amarillento. Su fruto es una masa en forma de cono compuesto de pequeñas pencas que truecan al abrirse y desprenden una semilla roja que pende del fruto con un cordón blanco. Los *tulíperos* son árboles de forma irregular y tronco recto de corteza arrugada, grisácea, y ramas que parten del tronco. En primavera aparecen sus flores amarillo verdoso. El *tulipán africano* se utiliza como elemento decorativo. Sus hojas son oscuras y sus flores de gran tamaño, de color rojo. Su madera se pudre con rapidez.

Sasafrás y laurel. El té preparado de la corteza de raíz de *sasafrás* es un antiguo remedio casero para los resfriados. Si se masca una de las ramitas verde amarillentas, se co-





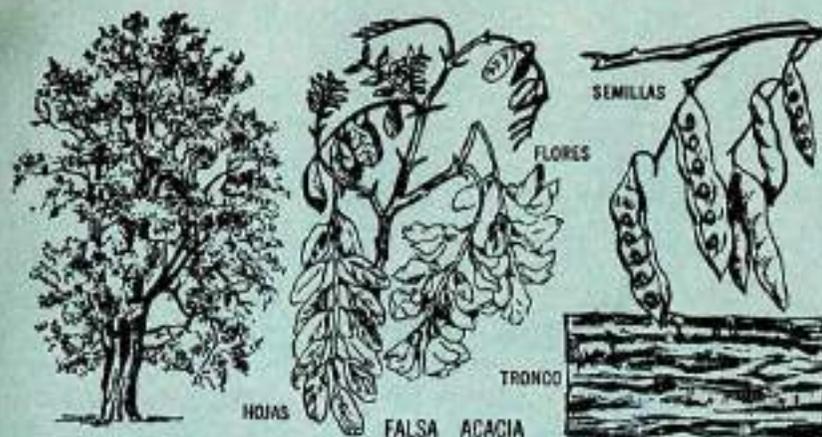
CASTAÑO

nocerá su agradable sabor aromático. En el mismo árbol se encontrarán hojas ovales y otras que tienen la forma de mitón, todas de bordes lisos. Un pariente muy cercano del safrás, el siempre verde *laurel*, es otro árbol que sabe a especias. Si se quiebran sus hojas verde amarillentas, dan un fuerte olor a alcanfor. En lugar de producir pequeñas moras como el safrás, sus verdes frutos son parecidos a las aceitunas.

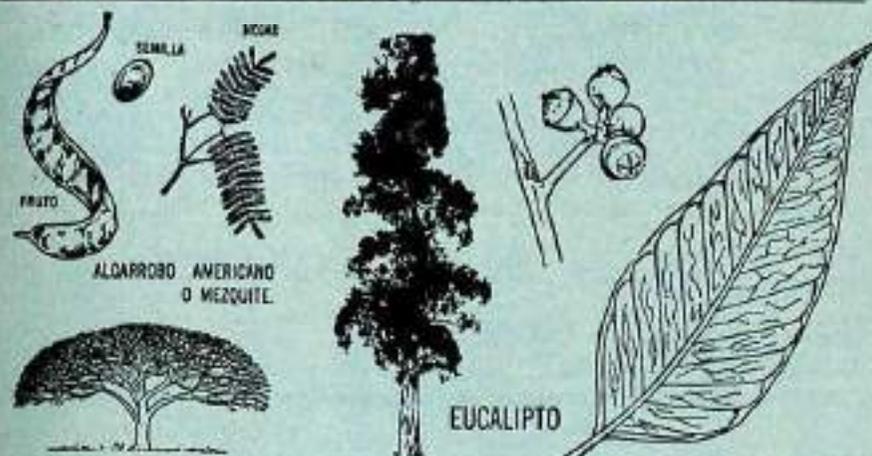
Acebos. Ciertas especies son arbustos y otras árboles frondosos que llegan a alcanzar más de 15 m. de altura. Hay especies que dejan caer las hojas en invierno, pero conservan rojos los frutos en las ramas. Abundan en la América Central y del Sur. La *hierba mate* es un árbol sudamericano muy popular en Paraguay, Brasil y Argentina, de cuyas hojas desecadas y pulverizadas se prepara una bebida semejante al te; su madera es blanca, de grano fino y sumamente dura; apreciada para trabajos de tornería y ebanistería; se la suele teñir de negro para imitar al ébano.

Arbol del pan. Árboles de 10 a 15 m. de altura que carecen de ramas en la parte inferior, con hojas grandes y brillantes y marcadamente lobadas.

Balso. Alcanza gran tamaño y crece más aprisa que ningún otro árbol: hasta cuatro metros por año. Es de ho-

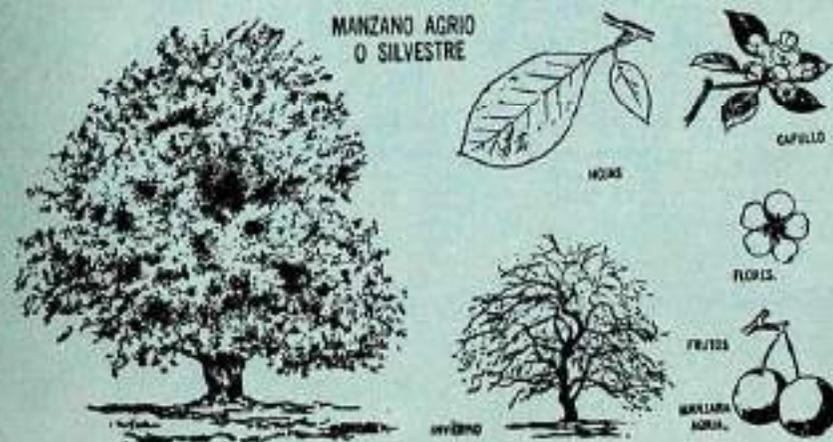


FALSA ACACIA



ALCARROBO AMERICANO O MEZQUITE.

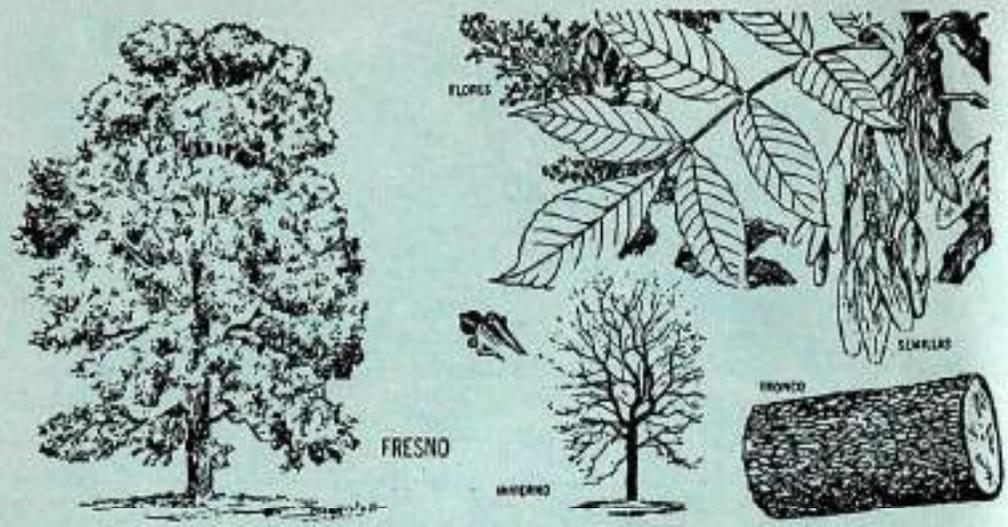
EUCALIPTO



MANZANO AGRIO O SILVESTRE

INVIERNO

MADURANA AGRUA.



jas grandes y lobadas, de color gris verdoso y flores blanquecinas. Se encuentra en toda la América tropical, desde el sur de México y de las Antillas hasta Bolivia. Su madera blanca, la "balsa", se reputa como la de menor peso específico de todas, empleándose por esta propiedad en la fabricación de flotadores, lanchas y también en sustitución del corcho.

Fresnos. Son árboles de 25 a 30 metros, bastante corpulentos, muy ramosos y de copa oval. Cuando el árbol es viejo se ven en la corteza profundas grietas y porciones de aspecto corchoso. Sus hojas de color verde oscuro van agrupadas en pares, opuestas unas a las otras, y en grupos de 3, 5 ó 7. Su fruto seco va provisto de ala membranosa. Sus flores son blanquecinas. Su madera es resistente y elástica utilizándose para fabricar bordones, mástiles y estacas para tiendas de campaña, ejes de carro, poleas, remos, etc; como combustible es excelente: arde verde o muerto. El *fresno blanco* es el mayor de ellos. Sus hojas van en grupos de siete y son verde azulado por el haz y verde pálido por el envés. La corteza es pardo grisácea. El *fresno negro* crece en suelos pantanosos y por eso suele llamarse *fresno de los pantanos*. Sus hojas son dentadas.

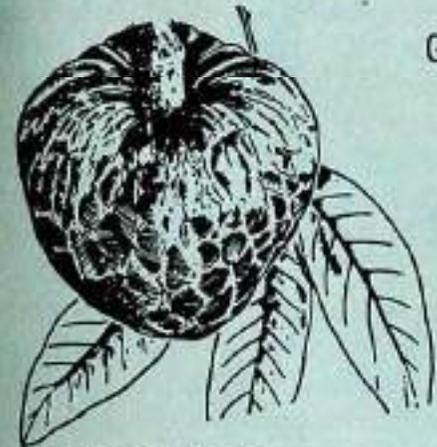
Acacias. Del grupo de las acacias, se conocen unas 350



ANONA BLANCA

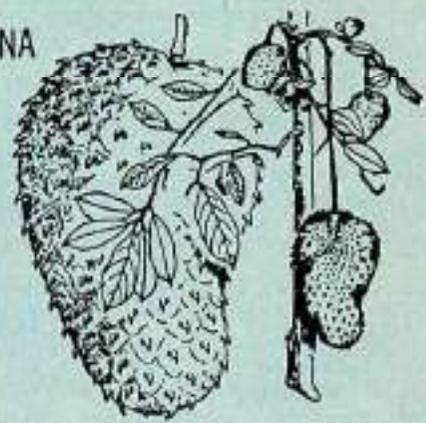


CHIRIMOYA

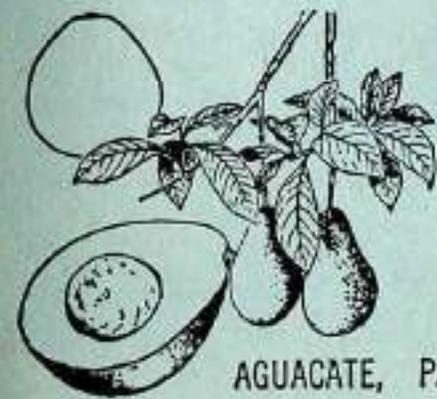


ANONA COLORADA

GUANABANA



ZAPOTE BLANCO



AGUACATE, PALTA



clases de árboles, nativas de lugares tropicales y subtropicales. Su tamaño varía desde modestas matas a grandes árboles de forma piramidal redondeada, a veces irregular, que presentan hojas en pares con una terminal, en grupos de 9 a 17, y hermosas flores arracimadas de brillantes colores. Sus frutos se ofrecen en vainas oscuras, conteniendo las semillas. Corteza dura, gruesa y áspera. Entre sus variedades hay algunas que producen la goma arábica. En México se encuentran el *timbe* o *cantemó*, que se extiende por todo el país. En la América del Norte, la especie indígena mejor conocida es la *acacia blanca*, *acacia falsa* o *robina*, árbol espinoso que en primavera o a principios del verano se cubre de abundantes racimos de fragantes flores de color blanco cremoso y de forma que recuerda la del guisante (chícharo). La *acacia rosa* es notable por sus flores rosadas de grato aroma. El árbol que se conoce como *cuernos de toro* y también *espino blanco* y *cuernitos* se encuentra en la América Central, sus espinas huecas generalmente se encuentran habitadas por hormigas que organizan sus nidos dentro de ellas.

El *algarrobo* o *mezquite* alcanza en terrenos fértiles hasta los 10 metros, aunque a menudo es una masa impenetrable de arbustos. Tiene espinas como barbas de alambre. Su tronco llega a ser de gran circunferencia, con la copa extendida hacia los lados y ramas tortuosas y bastante separadas. Sus hojas son siempre verdes y brillantes, aunque poco numerosas. Flores de color rojo purpúreo. Su fruto, llamado *algarroba*, se encuentra en unas vainas gruesas de 10 a 20 cm. de largo, de color oscuro y de consistencia medio seca; poseen un aroma especial y son un excelente alimento para el ganado. Su madera es dura y compacta, con estrías de color rojo oscuro y susceptible de buen pulimento; produce un carbón excelente. Presenta muchas variedades conocidas con los nombres de *cuji*, *chachaca*, *vallahonda*, *yaque* y *yaquil*.

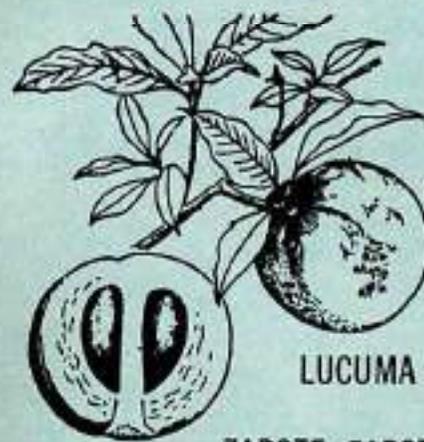
Yagruma. Es un árbol rugoso, algo anillado y de copa recta, con hojas grandes, por pares y palmadas, de color blanco por debajo. El látex o jugo es cáustico.



JOCOTE O CIRUELO ROJO

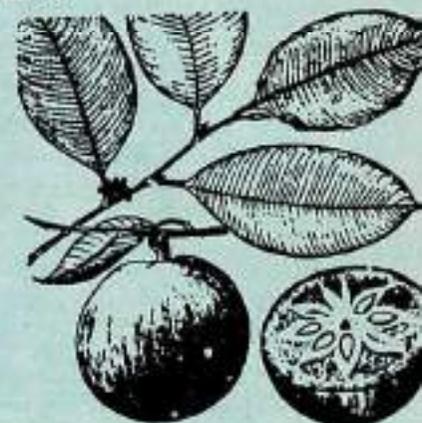


MAMONCILLO

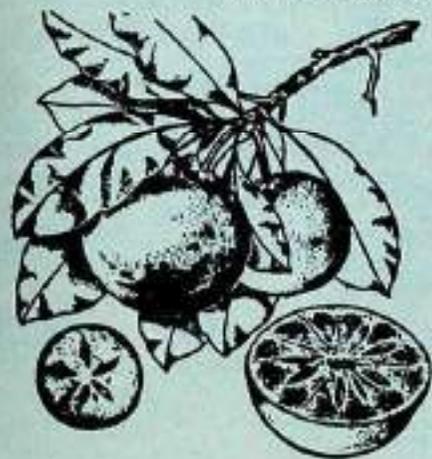


LUCUMA

CAIMITO



ZAPOTE ZAPOTILLO



GRANADILLO

Baría. Es un árbol silvestre de larga vida, tronco recto que llega hasta los 10 m. de altura y más de 20 cm. de diámetro, hojas de unos 10 cm., ásperas y terminadas en punta, y flores de color blanco sucio. Su madera es de un color oscuro muy flexible; se usa en carpintería rural. El jugo viscoso de su corteza se utiliza para clarificar el azúcar.

Los frutales

El *albaricoquero* se cosecha hoy en casi todas las regiones templadas, aun cuando se da mejor en climas secos y cálidos. El árbol es parecido al ciruelo, aunque el fruto semeja un pequeño durazno o melocotón amarillento, de piel menos vellosa. En primavera las ramas se cubren de miles de flores rosadas, y más tarde brillan los frutos entre las verdes y grandes hojas, casi redondas.

El *aguacate*, *palta* (Perú) o *avocado* (E.U.A.) es un frondoso árbol que puede alcanzar hasta 15 m. de altura y cuyo tronco llega a veces al metro de diámetro. Sus hojas lanceoladas u ovals, de color verde oscuro brillante, con el envés verde azulado, varían desde 8 hasta 22 cm. Sus flores son amarillas y olorosas. Su fruto es un excelente alimento, ya que contiene mucha grasa y es mucho más rico en proteínas que cualquiera otra fruta; su forma, tamaño y color difieren según la variedad. Es llamado *ahuacatl* por los aztecas y *palta* por los incas. Su madera es quebradiza, de grano fino y textura fibrosa.

El *almendro* es parecido al durazno. Crece en climas cálidos y húmedos alcanzando 6 m. Sus hojas ovaladas, terminan en punta, con el borde aserrado. Su fruto es la gustada almendra.

El *caimito* es un árbol frutal silvestre de 6 a 10 m. de altura, de corteza rojiza. Sus hojas son alternas y ovals verde brillantes por encima y amarillo castaño por debajo. Tiene pequeñas flores blanquecinas. El fruto es del tamaño de una naranja, perfectamente redondo, de cáscara lustrosa y pulpa blanca o morada, muy sabrosa.

Los *cerezos* son árboles pequeños como los ciruelos, que dan fruto solitario, en grupos de dos o tres, o en racimos,



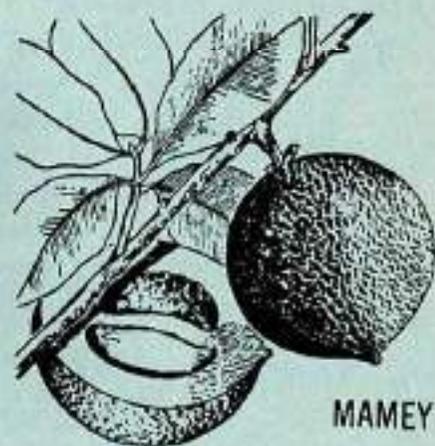
YAMBO FRUTO: POMARROSA



PAPAÑO



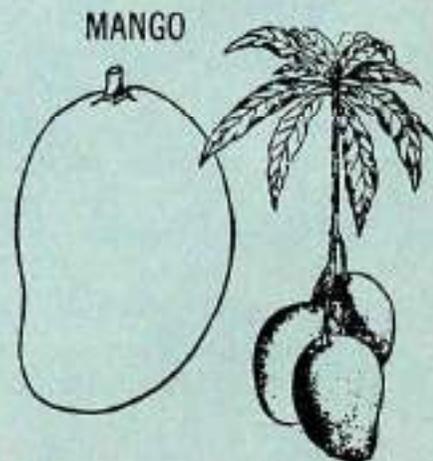
MAMEY COLORADO



MAMEY



GUAYABA



MANGO

según las variedades: el *cerezo silvestre negro* produce la valiosa madera empleada en la construcción de muebles, y es el mayor de ellos; su corteza es pardo rojiza o negruzca, con un gran número de líneas horizontales que son peculiares de los cerezos. En las regiones altas y frías de México y la América Central y del norte de los Andes, se encuentra espontáneo el *cerezo capulín* o *capulí*.

El *cacaotero* es un árbol nativo de las selvas vírgenes y cálidas de América, que rara vez alcanza los 10 m. de altura, cuya semilla es el cacao.

Los *ciruelos* son árboles de porte mediano y vigoroso, de fruto amarillo, rojo o violado, según la variedad. Sus hojas brillantes son ovales. Otros nombres con los que se conocen estos árboles son: mombín, jocote, imbú y ambarella.

Los *chabacanos* (albaricoqueros), son de mediano porte, creciendo de 3 a 5 metros. Su tronco es relativamente bajo, y los brazos se extienden hacia los lados y luego se elevan en muchas ramificaciones. Sus hojas son caedizas, dentadas, de pecíolo largo, ovales, acorazonadas en su base. Sus flores son solitarias, de cáliz rojo y pétalos blancos o rosados.

El *chicozapote* es el árbol del cual se extrae la savia que sirve para preparar el chicle.

El *durazno* o *melocotón* es un árbol de porte mediano de flores blancas, del cual existen más de 400 variedades. Su madera se emplea en ebanistería.

El *granado* es un arbusto que crece hasta 2.5 metros, con cierta tendencia a formar matorrales. Su tronco es ramoso, erguido, redondo, de corteza que se agrieta a medida que entra en edad, tomando un color gris. Sus ramas son alternas, abiertas. Sus hojas son caedizas, opuestas, y rojizas primero y luego verdes en su parte superior y pálidas por el envés. Sus flores son terminales, solitarias o en grupos de 3 a 5, con cáliz de color escarlata.

La *guanábana* es un árbol de poca altura, corteza liza de color pardo grisáceo, hojas brillantes, y fruto acorazonado, de pulpa muy sabrosa y refrescante.

El *guayabo* es de porte mediano, creciendo de 4 a 6



CAPU-ASU



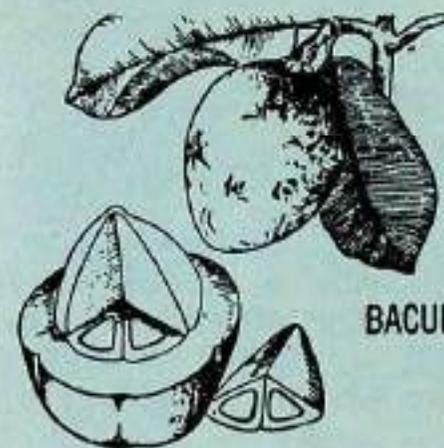
CEREZA DE CAYENA,
PITANGA



JAGUA, CARUTO



CEREZA DE
JAMAICA



BACURI



MANGOSTAN

metros. Su tronco es medianamente grueso, de corteza lisa con algunas escamas grandes que se arrollan hacia arriba, limpio el tallo con una superficie rojiza. Sus hojas son casi dentadas, coriáceas, opuestas, con nervaduras muy marcadas. Sus flores son blancas y olorosas. Su madera es muy dura, y sus hojas y ramas son preferidas para asar animales en el campo.

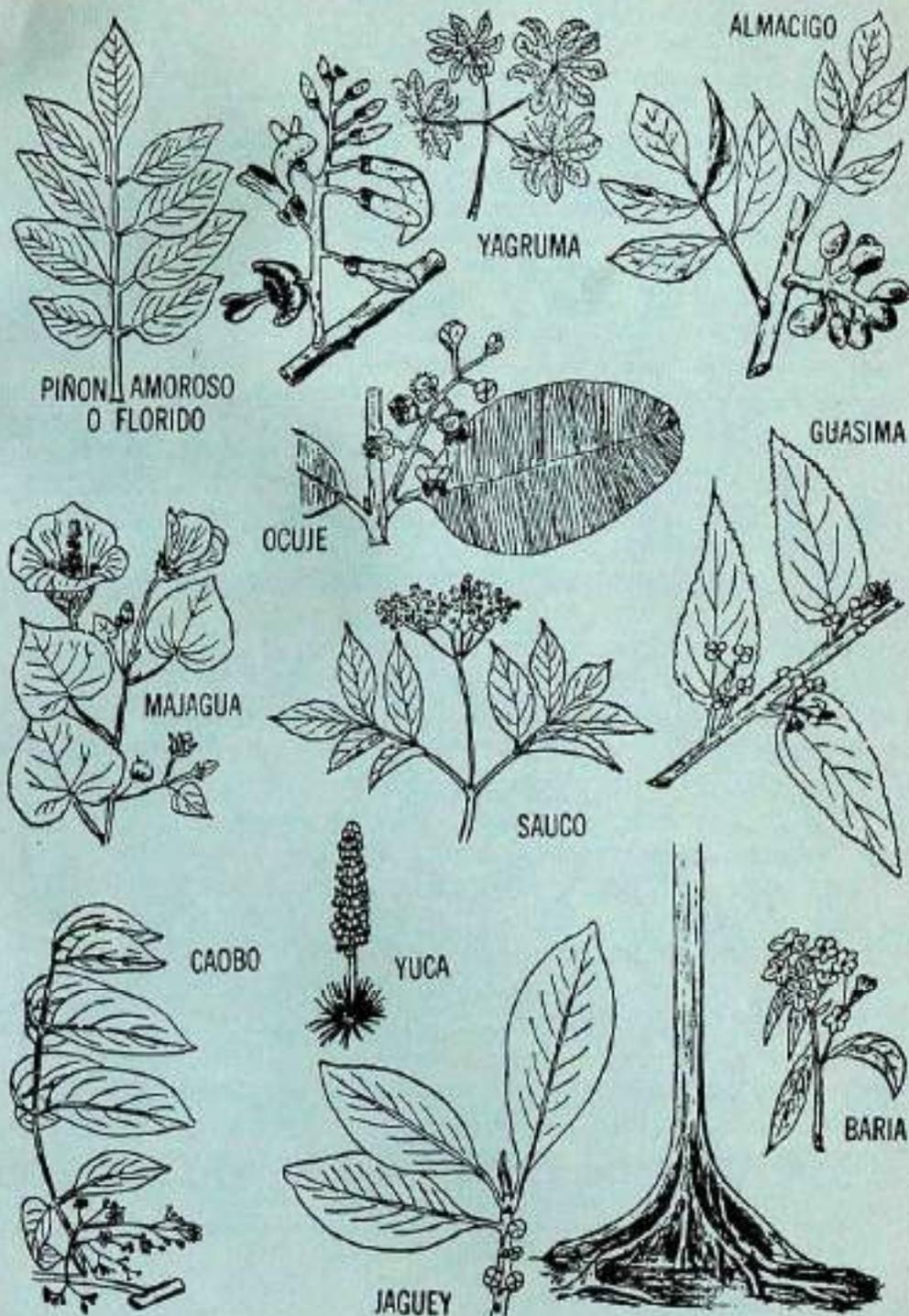
La *güira* es un árbol de tronco torcido, hojas acorazonadas, flores blanquecinas de mal olor y fruto esférico, de corteza dura y lleno de pulpa blanca. La corteza del fruto se emplea en el campo para hacer vasijas; la pulpa tiene propiedades medicinales.

Las *higueras* son un frutal rústico que alcanza de 6 a 8 metros, con troncos más o menos rectos. Sus ramas algo torcidas, de corteza lisa de color gris claro, se extienden en forma irregular hacia los lados y hacia arriba inclinándose, lo que da lugar a que la forma de la cima sea redonda, pero también irregular. Sus hojas grandes son ásperas, acorazonadas, rara vez enteras. Las flores, que llenan casi toda la cavidad interna, son muy pequeñas y de cuatro especies. Las variedades que se cultivan producen higos blancos, negros y rojizos.

El *mamey*, que en Cuba se llama *mamey colorado*, y *zapote* en Guatemala es un árbol corpulento, de 10 a 15 metros de altura, de tronco grueso, hojas lanceoladas, flores de color blanco rojizo, y fruto ovoide, de cáscara áspera, pulpa roja, dulce y muy suave, provisto de una semilla elipsoidal que crece directamente de las ramas y a veces sobre el propio tronco.

El *mango* es un árbol muy frondoso, de tronco recto, hojas brillantes, lanceoladas, simples y alternas, flores amarillas y fruto comestible de forma oval, que es muy gustoso.

Los *manzanos* son árboles de porte mediano, que llegan a alcanzar de 6 a 11 metros. Su copa es globosa. Su tronco, erguido más bien que bajo, de corteza lisa y gris. Las gruesas ramas se insertan en ángulo abierto en el tronco. Sus hojas son ovales, pecioladas, nervadas, aserradas, con dien-



tes obtusos, un poco vellosas por el envés. Flores grandes, cortamente pedunculares, de color blanco o rosáceo, unidas en grupos de tres a seis. Su fruto es la manzana.

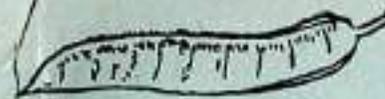
El *membrillero* es un arbusto que crece de 2.5 a 3.5 metros, con tendencia a formar matorral, por sus hijos que se elevan al pie de la planta madre. Esta se encuentra formada por un tallo nudoso semitorcido, de madera dura, con ramas divergentes. Su corteza es lisa cuando la planta es joven, de color café claro y que va oscureciendo a medida que entra en mayor edad, tornándose a la vez en algo áspera. Los brazos dan vástagos muy largos y lisos que miden hasta dos metros y más, muy flexibles y fuertes, ya que su madera es fibrosa compacta. Sus hojas son alternas y caedizas, de color verde oscuro por el haz y por el envés cenicientas. Flores solitarias anchas que salen de las axilas de las hojas; son de color rosa pálido o blancas, con cinco pétalos. Su fruto es el membrillo.

El *naranja* es un árbol de tronco liso y ramoso, copa abierta, hojas ovaladas, flores muy blancas y olorosas (azahar), y cuyo fruto es la naranja. Su madera se utiliza para hacer pequeños objetos torneados.

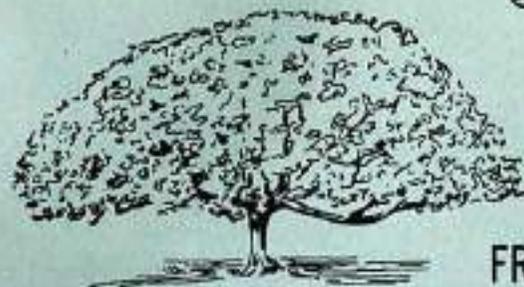
El *papayo* es un árbol propio de la zona tropical, de tronco fibroso pero resistente y coronado por grandes hojas palmeadas, cuyo fruto es la papaya o fruta bomba.

Los *olivos* son árboles de tronco torcido, copa ancha y ramosa, hojas elípticas de color verde por el haz y blanquecinas y lustrosas por el envés. Sus flores son pequeñas y aparecen en racimos densos y pendunculados. Su fruto es la aceituna, drupa de color verde amarillento característico (en algunas variedades es morado), de la que se extrae el mejor aceite comestible.

El *peral* es un árbol que crece de 6 a 10 metros, de tronco alto, que va engrosando con la edad, llegando a tener 60 centímetros de diámetro. Su madera es compacta, de corteza gris lisa, fina y dura, que se utiliza mucho en ebanistería. Sus ramas se insertan a ángulo agudo con el tronco, con espinas cuando jóvenes y después inermes. Hojas ova-



FRUTO



FLORES



FRAMBOYAN

les, tan largas como su pecíolo. Flores de color blanco algo rosadas, solitarias o agrupadas en número de nueve a once.

El *zapote blanco* crece de 8 a 12 metros. Su tronco es corto, grueso, de corteza gris verdosa y lisa, pero con muchos puntos blancos en relieve con pliegues cerca del cuello de la raíz. Sus hojas son palmeadas, dispuestas en manojos de cinco, de color verde oscuro y por el envés algo alimonadas. Flores muy pequeñas de color verde.

Otros árboles de este Hemisferio

El *almácigo*, árbol poco frondoso, de corteza rojiza que se desprende fácilmente. Su madera es poco estimada. Se utiliza para hacer setos vivos. El cocimiento de sus hojas resulta útil en las infecciones intestinales.

Los *caobos*, generalmente de unos 15 m. de altura, de tronco corpulento. Su corteza es parecida a la del cedro. Flores pequeñas y blancas o anaranjadas, dispuestas en racimos. Su madera es parecida a la del cedro rojo, aunque mucho más fina y dura, de color pardo rojizo, siendo susceptible de pulimento extremado; es casi incorruptible.

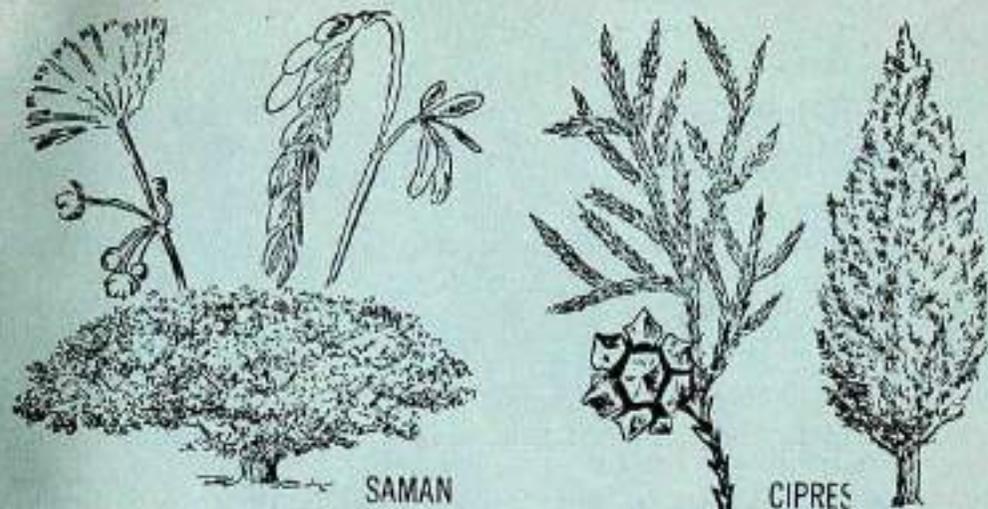
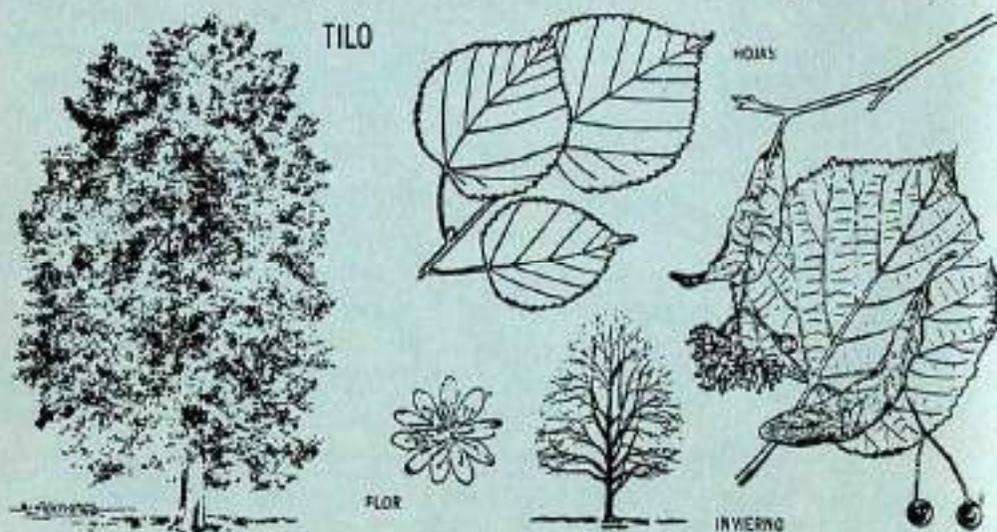
Las *ceibas*, *ceibos*, *seibos* o *pochotes*, son árboles corpulentos que alcanzan hasta 30 m., de tronco grueso con ramas que forman muchos ángulos rectos y poco follaje, corteza rugosa de color gris oscuro, a menudo cubierta de corcho,

raíces gruesas, con hojas de tres foliolos, verdes por la cara superior y grisáceas por el dorso, flores muy hermosas y grandes (flor nacional del Uruguay). Su fruto contiene sedosos filamentos, el precioso "kapok" del comercio mundial, utilizado como relleno de los talegos de dormir. Su madera es blanca y blanda; no sirve para quemar pero sí para esculpir.

Los ébanos, cuyas diferentes variedades dan madera muy fina, compacta, de vetas negras y de muy bellos pulimentos. El ébano real es un árbol silvestre, de tronco recto y limpio y corazón negro; su madera adquiere un brillo intenso.

El eucalipto es un árbol irregularmente ramificado que llega a tener gran altura, de corteza delgada y estriada, de color gris rosado, ramas delgadas, muy numerosas, que a veces desgajan por los vientos; hojas lanceoladas de color verde con tintes rojizos, que se encuentran casi siempre en posición vertical, y cuyo fruto es una bellota esférica. Su madera se utiliza para postes de telégrafo, durmientes y carretería. De sus hojas se extrae el eucaliptol.

El framboyán o clavellina es un árbol tropical de brillantes flores escarlatas, también llamado flamboyán y guacamayo. Crece rápidamente formando una elegante copa



aparasolada. Sus hojas están compuestas por numerosos foliolos al igual que la fronda de un helecho, caedizos en invierno. Los frutos son vainas planas y leñosas; su madera es floja.

El granadillo, de hermosísima madera dura y resistente, que adquiere un notable pulimento y es refractaria a la destrucción. Hay variedades de color violado con rayas negras y de color amarillo canario. Casi siempre raja diagonalmente a la dirección en que se tornea, quedando dos pedazos lanceolados.

La guásima es un árbol de más de 10 metros, de tronco tortuoso y fruto parecido al del madroño, que comen los cerdos. Su madera se utiliza para hacer ruedas de carreta. El cocimiento de sus hojas se emplea para combatir la disentería.

La jacaranda, abey, gualanday o palisandro es un árbol alto y frondoso de México y la América Central, de hojas compuestas, flores pequeñas, azules o violeta y fruto capsular. Su madera es fuerte y compacta.

El ocuje llamado también palo María y barrillo es un árbol de tronco recto que alcanza gran altura, de corteza con profundas hendiduras y hojas nervadas perpendicular-

mente a la nervadura central. Su madera, de color rojizo, es muy sólida y resistente.

El *ombú* o *malambo*, a pesar de su apariencia no es un árbol, porque carece de leña. Es una hierba gigante de tallo carnoso, lleno de jugo. En su tronco hay más de un 80% de agua, que acumula en las protuberancias de sus enormes raíces. Por su estructura excepcional, no puede calcularse su edad contando los círculos concéntricos que presenta el corte de su tronco. El ombú se encuentra aislado en la pampa argentina. Su madera no sirve para quemar.

El *pirú* es un hermoso árbol de América Central, de 6 a 10 m. de tronco irregular, corteza castaña, hojas pequeñas dispuestas por pares en largos manojos, que caen hacia abajo, y fruto en grandes racimos, verdes o rojos, muy apetecidos por los pájaros. Su madera es muy corriente, usándose como combustible.

El *piñón amoroso* o *florido*, de flores muy bonitas de color rosado violáceo, se utiliza para hacer setos vivos. Su madera es buena y de un hermoso color.

El *samán* es un árbol sudamericano muy corpulento, de tronco corto, que alcanza hasta 30 metros de altura y su copa se extiende horizontalmente, dándole el aspecto típico de un paraguas. La flor, que raras veces se ve desde abajo, excepto en los árboles pequeños, se asemeja a un pincel blanco con puntillas rosadas; al caer los estambres dejan un manto rosado al pie del árbol. Su fruto son vainas marrones de 20 cm. que sirven como alimento del ganado.

NUESTROS AMIGOS CON ALAS

Algo de lo más interesante es acechar a los pájaros para observarlos o cazarlos... con una cámara; el equipo requerido son unos gemelos (que pueden ser de un tipo barato) y una libreta de apuntes. El mejor tiempo es temprano por la mañana, poco después de la salida del sol, antes de que caliente demasiado. Debes saber moverte suavemente, sin movimientos bruscos y mantener bien abiertos tus ojos y tus oídos. Cuando veas un ave, permanece quieto en el lu-

gar, y obsérvala cuidadosamente, llevando los gemelos a tus ojos con movimiento lento; anota después en tu libreta su tamaño, forma, plumaje y el lugar donde la viste.

A continuación te ofrecemos un somero resumen de las aves más comunes de este Continente, condensado del libro "Introducción a las Aves de América", con permiso de los editores.

Gorriones. Estos pájaros de las poblaciones, de unos quince centímetros de longitud, hacen sus nidos en los tejados. Se alimentan de insectos y semillas.

Tordos y zorzales. Estos pájaros son unos de los mejores cantores del mundo alado, escuchándose su voz aflautada y melodiosa hasta los principios del invierno.

Cenzontle, sinsonte, arrendajo. Esta ave notable por su canto variado y armonioso, vive en la América del Norte y las Antillas. Su nombre cenzontle se deriva del que le daban los antiguos mexicanos, que significa "cuatrocientas o más voces". Mide unos veinticinco centímetros; es de plumaje pardo, con las extremidades de las alas y de la cola, el pecho y el vientre, manchados de blanco. En la Argentina es común una especie del mismo género llamada *calandria grande*, también de canto variado y armonioso.

Mosotillo o cardelina. Este pequeño pájaro de canto rico en modulaciones y de tono bajo, es muy apreciado. Habita en México, Guatemala, Costa Rica y Panamá, preferentemente en las zonas calientes. Su plumaje es de color pardo claro en la región superior y amarillo en el pecho y el abdomen; las alas y la cola presentan un color café con los bordes blancos.

Tildío. Es muy común en México esta avecita canora y migratoria.

Jilgueros. Son pájaros muy apreciados por su canto dulce, variado y alegre, que abundan en México y en la América Central. Lucen diferentes plumajes. Ponen cinco huevos de forma alargada, manchados de color pardo chocolate. El *clarín* es de unos dieciocho centímetros, de color gris claro, excepto las plumas exteriores de la cola que son blanco obscu-



ro y dos manchas blancas cerca del ojo; habita desde México hasta Nicaragua.

Ratona. Esta ave, propia de Sudamérica, anida en cualquier sitio en que encuentre un agujero con una gran cavidad dentro.

Rualdo. Pájaro de unos catorce centímetros que habita en las altas montañas desde el Sur de México hasta Costa Rica y Panamá. Une a la belleza de su canto, el hermoso colorido de su plumaje.

Chingolo o comemaíz. Este simpático pájaro habita en Guatemala, Costa Rica, Panamá y las zonas altas de Colombia y Argentina. Su plumaje es de color pardo.

Cardenales. Pájaros notables por su color rojo y por el vistoso penacho que tienen en la cabeza. En la América del Sur se le llama "cardenal" a un pájaro de plumaje gris perla y blanco, con la moñuda cabeza escarlata.

Federal. Este pájaro americano, colorado y negro, construye en los juncos del delta del Paraná un nido globular.

Boyero, arriero. Debe su nombre al silbido especial que imita el que emplean los carreteros para manejar sus bueyes. Es negro con el pico amarillo y construye su nido colgante, en forma de bolsa, afriba del agua.

Renegrado. El macho es negro y la hembra ceniza. Anda siempre encima de los grandes mamíferos, quitándoles los parásitos. No construye nido alguno, sino que pone sus huevos en los nidos de otros pájaros y les confía el cuidado de sus hijos.

Golondrinas. Son estas aves de unos veinte centímetros, de plumaje azul apizarrado por encima y blanco por debajo, de alas puntiagudas y cola larga profundamente ahorquillada.

Piquituerto. Por sus colores parece un loro en miniatura. Tiene el pico con las puntas retorcidas y cruzadas, adecuado para deshacer las piñas de las coníferas de que se alimenta.

Cuervos. Son algo mayores que la paloma y de plumaje negro en general. Su pico es robusto y largo, con un diente más o menos visible de cada lado de la punta.

Pájaro verde. Se encuentra en las tierras bajas desde el Sur de los Estados Unidos hasta Sudamérica, excepto la América Central.

Urracas. Viven en las arboledas de tierra caliente, en la vertiente del Pacífico, en México, Guatemala, Honduras, Nicaragua y Costa Rica. Su plumaje presenta por lo regular tintes azules. Los adultos macho con sus plumas alcanzan sesenta centímetros, de los cuales corresponden treinta y cinco de cola.

Bienteveo, benteveo. Se extiende desde el Río Bravo hasta la Argentina, y ha recibido ese nombre, así como en algunas partes el de "bicho feo", por su grito peculiar, en el que parecen distinguirse aquellas palabras. Tiene la cabeza negra con una faja blanca que nace en el pico y la contornea como una corona. Construye su nido de pajas y plumas de forma globular, generalmente en los árboles. Su nidada es de cinco huevos amarillentos con pequeñas pintitas en un polo.

Tijereta, tijerilla. Un pájaro inconfundible por su larga cola, que abre y cierra como si fueran las hojas de unas grandes tijeras. Habita desde México y la América Central hasta Colombia, Venezuela, Brasil, Argentina y Uruguay.

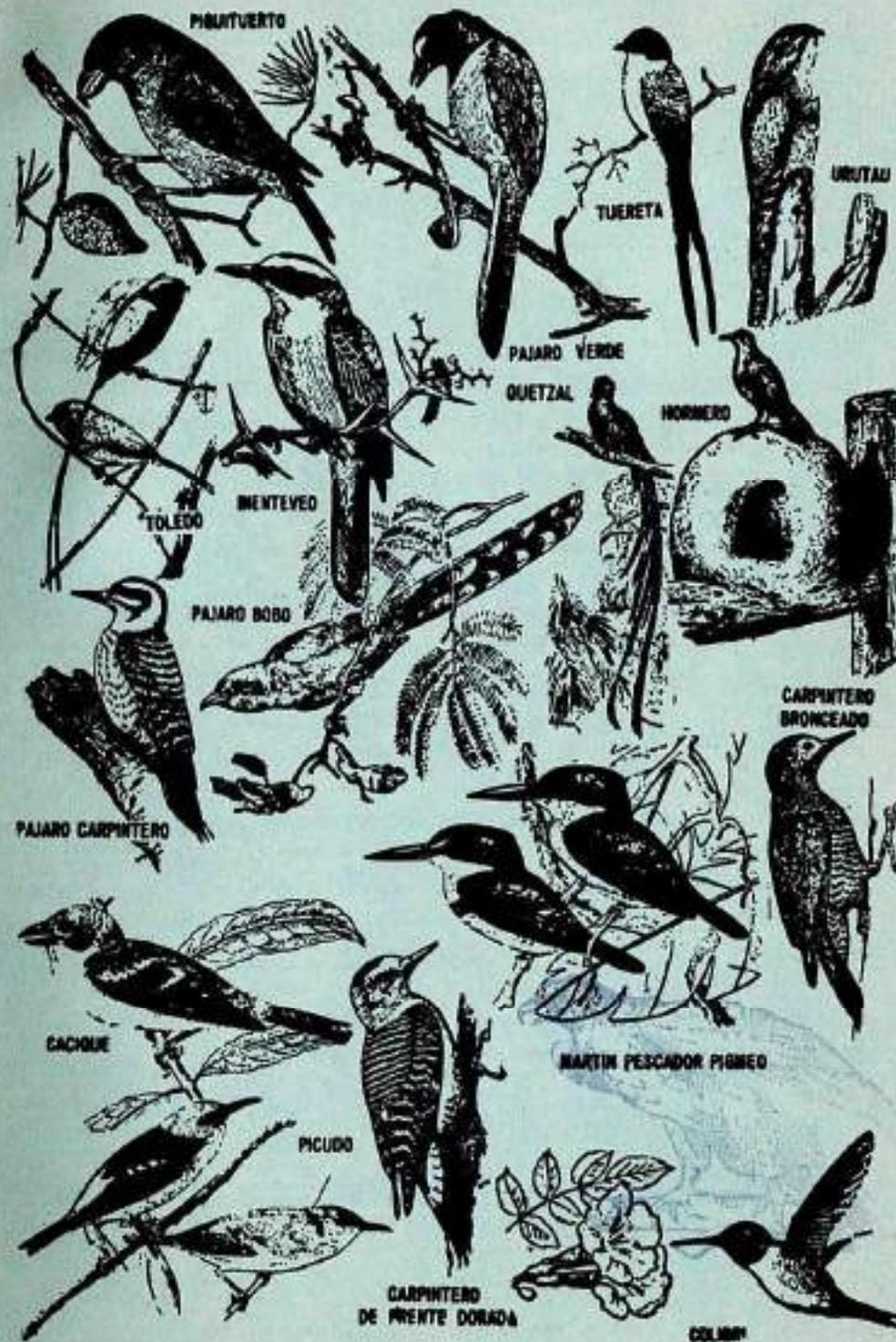
Gallito de roca. Esta ave de hermoso plumaje naranja y negro, con una graciosa cresta de plumas levantadas, habita en el Amazonas.

Pájaro paraguas. Lleva en la cabeza un gran moño en figura de quitasol.

Leñatero. Construye un enorme nido con palos amontonados.

Piapiás. Habitan en México, Guatemala, Honduras, Nicaragua y Costa Rica, en grupos siempre numerosos, repitiendo incansablemente el nombre onomatopéyico con que se les conoce. Su plumaje es pardo oscuro con manchas blancas en el extremo de las plumas de la cola.

Tijo o garrapatero. Esta ave de unos veinticinco centímetros habita desde México, Centroamérica, Panamá, Colombia y Ecuador hasta el Sur del Perú. Clama en tono agudo y metálico las notas que le han valido el nombre popular de *tijo*.



En Costa Rica se le conoce como *zopilotillo*, debido al color negro azulado de su plumaje, y en otras regiones de Costa Rica se le llama *tinco*. Vive en grupos de hasta diez individuos, alimentándose de las garrapatas, que con su pico encorvado va extirpando de la piel del ganado.

Pájaro bobo. Habita en las tierras tropicales y es de unos cuarenta y cinco centímetros de largo, de los cuales veinticinco corresponden a la cola.

Hornero. Este pájaro está considerado como el ave nacional de la Argentina. Su nombre le proviene por construir un enorme nido de barro, en forma de horno de campo. Es de color pardo acanelado, con excepción del pecho que es blanco y la cola rojiza.

Oropéndolas. O péndulas de oro, por el amarillo intenso que presentan bajo la cola cuando se columpian en derredor de sus nidos. Habitan desde México hasta Panamá, alcanzando el Norte de Sudamérica.

Setilleros. Pajaritos de diez centímetros, de caras redondas y doble grito que semeja las sílabas "tic-tic". Habitan en México, Guatemala, Nicaragua y Costa Rica. Su plumaje es pardo en general.

Toledo. Pájaro de unos dieciocho centímetros que vive en México, Nicaragua y Costa Rica, característico por rematar su cola con dos largas plumas.

Colibríes. Estas preciosas avecillas se conocen con muchos nombres, siendo los otros más comunes: *picaslores*, *pájaros moscas* y *sunsunes*. Tienen un pico largo y muy delgado, que utilizan para meterlo entre los pétalos de las flores más delicadas, a las que acuden en busca del néctar y de los pequeños insectos de que se nutren. Para ello no se posan como otras aves, sino que se estacionan por un momento en el aire, batiendo rapidísimamente las alas. Su plumaje es de gran multiplicidad y esplendor de colores. En Cuba habita la especie más pequeña de todas las aves conocidas y por consiguiente de este grupo, el *sunsún pigmeo*, de menos de cinco centímetros de longitud, incluido el pico. La especie más grande es el *picaflores de Patagonia*, que alcanza apenas el tamaño de un ca-



nario. El *tomeguín* es una especie de pájaro mosca muy común en la isla de Cuba.

Nacundá. Es un ave emigrante, muy común en Sudamérica, que se reúne en bandadas inmensas para viajar.

Urutaú. Esta ave de treinta y cinco centímetros cría desde México hasta Sudamérica. Es de color gris pardo, más o menos moteado y vermiculado de canelo, gris y negro. Resulta muy difícil de observar.

Martín pescador o guardarrío. Esta ave de unos treinta centímetros, se pasa a veces horas enteras sobre una ramita, junto a algún arroyo, en espera del momento oportuno para caer con su pico de bordes sobre algún animalillo que se acerca demasiado a la superficie del agua.

Pecho amarillo. Es un pájaro muy común en el Sur de México, extendiéndose por Guatemala, Nicaragua, Costa Rica, Panamá y Colombia. Su plumaje es amarillo intenso en el pecho y el abdomen y es a lo que alude su nombre.

Caciques. Estos pájaros notables por su coloración y por las plumas que adornan su cabeza, habitan desde la América Central hasta Colombia.

Picudo. Alude su nombre a su pico, delgado y encorvado, de hasta tres centímetros de longitud, cuando el ave llega apenas a los once centímetros. Habita la zona tropical del sureste de México, Centroamérica y Cuba, Brasil, Perú y Bolivia. Luce un copete en la cabeza de pequeñas plumas de color verde azulado y brillo metálico.

Tontillo. Es un pájaro de unos quince centímetros que habita desde el sureste de México, Guatemala, Nicaragua, Costa Rica y Panamá, hasta la Argentina. La cabeza está adornada por un copetín de plumas angostas y largas del mismo color que las alas, pardo grisáceo.

Viudas. Habitan desde México hasta Venezuela. Por lo general lucen plumaje verde grisáceo, con la base de las alas de un intenso azul.

Pirincho. Esta ave sudamericana, muy vocinglera, de larga cola y erizado copete de plumas, vive en pequeñas bandadas y todas las hembras del mismo grupo crían en un nido co-

mún de gran tamaño, poniendo en él sus huevos, que incuban por turno.

Pájaros carpinteros, picos o picamaderos. Están provistos de un pico largo, recto y fuerte y de una lengua muy delgada, larga, extensible y cubierta de una substancia viscosa, que les sirve para atrapar los insectos de las cortezas de los árboles. Algunos anidan en los huecos que forman pacientemente en los mismos árboles. El *carpintero jabado*, habita en las Antillas; su plumaje es blanco y negro, alternado, con la garganta y el vientre blanquecinos; el macho tiene en la cabeza un moño rojo.

Quetzal. Es el ave heráldica de Guatemala. Vive en el Sur de México y en la América Central, hasta Panamá. Con su cola larga, su plumaje de brillante esmeralda y su abdomen de un vivo escarlata, es este volátil uno de los más hermosos de América. La cola del macho termina en dos plumas de brillantes y variados colores. En la cabeza tiene un moño sedoso, de color verde, mucho más desarrollado en el macho que en la hembra.

Coa o pabellón mexicano. Esta ave de treinta centímetros habita desde México hasta Costa Rica. El color de su plumaje es inconfundible; una angosta faja de blanco nítido separa el rojo increíble del pecho y del verde oscuro de la cabeza.

Tucanes. Estas aves propias de América están provistas de un pico arqueado y enorme, tanto que a veces iguala la longitud de su cuerpo, pero de paredes muy delgadas y sumamente liviano. Gracias a este pico pueden los tucanes alcanzar desde lejos ciertas frutas tropicales que crecen en ramitas muy delgadas y que no soportarían el peso del ave. Este pico monstruoso suele estar teñido de vivos colores. Su plumaje es variado.

Loros, cotorras y papagayos. Tienen los dedos distribuidos en dos grupos por pares, disposición que les permite trepar ágilmente a los árboles, con pico fuertemente ganchudo y con la base de la parte superior, cubierta por una piel desnuda en la que se abren las narices. Su lengua corta, redonda y muy móvil, contribuye a que puedan imitar las voces de

otros animales y articular palabras. Con el nombre de *periquitos* y de *cotorras* se suelen designar las especies de pequeño tamaño. Los *guacamayos* o *aras*, son aves de los climas cálidos, notables por su gran pico, su cola muy larga y sus brillantes colores, así como por sus mejillas peladas, con estrechas líneas de plumitas.

Lechuzas y buhos. Son de cuerpo grueso y robusto, dando apariencia de no tener cuello, cabeza grande y aplanada, ojos grandes rodeados de extraños repliegues de la piel. Es característico que muchas de estas aves llevan una especie de cuernecillos formados por mechones de plumas parecidos a las orejas de un gato. En cuanto a su plumaje, siempre muy abundante, es blanco y de colores terrosos, mezclados de rojo y negro principalmente. Todas son aves nocturnas, o por lo menos crepusculares.

Aguilas. Son aves de rapiña, de vista perspicaz y de gran fuerza y rapidez de vuelo. El *águila dorada* o *águila real* es el ave heráldica de México. Verdadera reina de las montañas, esta ave majestuosa alcanza hasta dos metros con las alas abiertas. Otra especie peculiar de América es el *águila blanca* del Brasil, Paraguay y Argentina, que más bien debiera llamarse *águila gris*. El *águila marina*, muy común en todo el Hemisferio Boreal, es una especie pescadora. En cambio, el *águila harpía*, de México y en general de la América tropical, persigue principalmente a los monos. La presa predilecta del *aguililla*, muy común en México, son los roedores pequeños. Un pariente próximo de las águilas es el *quebrantahuesos* o *atahorma*, de garganta y cuello blancos y cabeza negra, y que debe su nombre a lo vigoroso y arqueado de su pico. Otro pariente notable de las águilas, pero de la América del Sur, es el *carancho*, que tiene las patas altas y una especie de cope o airón de plumas negras.

Halcones y gavilanes. Los *halcones* son rapaces diurnas y se distinguen muy bien por sus formas elegantes, sus largas alas y su pico robusto y encorvado, provisto en cada lado de una o dos puntitas a modo de dientes. El *neblí* o *halcón peregrino* es ave casi cosmopolita. El *cernícalo americano* se ex-



tiende desde el Canadá hasta la Argentina, y en este país lo llaman *halconcito colorado*. En México se conoce como *gavilán chitero*. Para cazar se remonta a gran altura y explora desde ahí el terreno, cerniéndose, esto es, manteniéndose largo rato en el mismo punto mediante el rápido batir de sus alas. Tiene la cabeza abultada, con una raya que va del ojo a la garganta, la frente blanquecina, el cuerpo carmelita manchado de negro, y la cola larga en forma de abanico.

Cóndor. Vive en la región andina de la América del Sur, desde Colombia hasta el extremo sur de Patagonia. Es la mayor de las rapaces, llegando a medir hasta tres metros de punta a punta de las alas.

Zopilotes y auras. Son aves de cuerpos grandes y pesados y alas de gran envergadura, de plumajes generalmente negros, aunque los hijos lo tienen blanco. Les falta plumaje en la cabeza, que la tienen protegida por piel rugosa y gruesa. Vuelan muy alto planeando con las alas extendidas. Se nutren especialmente de cadáveres y de desperdicios y desechos orgánicos. Habitan en climas templados y cálidos de toda la América, con excepción del extremo sur y de los altos Andes. El zopilote se conoce en los diferentes países de América con los nombres de *zamuro*, *iribú*, *zoncho* y *gallinazo congo*. El *aura*, que en Chile conocen como *jote* y en Costa Rica como *zonchiche* y el *aura de cabeza amarilla*, son parientes muy próximos del zopilote, y se les encuentra en casi toda la América.

Cigüeñas, ibis y garzas. Estas aves están caracterizadas por sus patas largas y su pico largo, aunque de forma muy variable. El *mbaguarí* o *tuyango* es una cigüeña sudamericana. El *tuyuyú* o *cigüeña de cabeza pelada* se ve desde México hasta Sudamérica; sólo tiene desprovista de plumas la cabeza, que es negruzca; su pico se encuentra encorvado hacia abajo. En cambio, el *tuyuyú coral* o *yabirí* tiene también pelado el cuello, negro con una ancha faja colorada, y el pico se encuentra encorvado hacia arriba. Los verdaderos ibis son aves por lo general de elegantes formas y pico gracioso. El *morito*, llamado en Argentina *cuervo de cañada* o *bandurria negra*,

se encuentra en realidad en todo el mundo. Otros dos ibis americanos, frecuentes en la zona tropical, son el *ibis rojo* y el *ibis blanco*. Las especies que no tienen el pico curvo son las *espátulas*, en las que el pico termina en una especie de cuchara. Entre las *garzas*, caracterizadas por su pico recto y afilado, su largo cuello y su dedo medio provisto de una uña con el borde aserrado, a modo de peine, son bien conocidas el *mirasol* (México) y el *reznero* o *espulgabueyes*. Algunas especies de esta familia son nocturnas, como el *martinete*, ave cosmopolita que en Argentina llaman *zorro de agua* o la *garza cuchara* de la América tropical. En las regiones cálidas de México y Centroamérica, y extendiéndose por la América del Sur hasta Chile y la Patagonia, habita una zancuda de talla muy variable, la *garza blanca*.

Flamencos. Estas aves se distinguen por su larguísimo cuello de cisne, su pico doblado bruscamente hacia abajo, y sus patas altísimas. El *flamenco rojo*, que mide unos dos metros, habita desde Florida hasta Patagonia; su pico y la punta de las alas son de color negro y el resto del cuerpo de color carmín.

Chajá y añuma. Estas aves son de cabeza parecida a la de los faisanes, robustas patas y enormes alas, que llevan en el encuentro un par de espolones córneos, fuertes y afilados. El *chajá* es frecuente en la Argentina, Paraguay y Sur del Brasil. El *añuma* se encuentra en toda la región del Amazonas.

Patos. Son excelentes nadadores pasando en el agua gran parte de su vida. La mayor parte tienen costumbres migratorias, buscando siempre la humedad y el fresco. La *serrata*, que se reconoce por la cresta de plumas que adornan la parte posterior de su cabeza, es muy común en todo el Hemisferio Boreal. El *pato real* o *azulón* vive en todo el Hemisferio Septentrional. Otras especies septentrionales de patos nadadores son la *cerceta*, *zarceta* o *trullo*, que es del tamaño de una paloma, el *pato rabudo*, el *paletón* y el *jojuyo* o *pato huyuyo*. Este último es notable por su colorido y su lindo moño de plumas; su cabeza es verde púrpura con rayas blancas, su

dorso carmelita verdoso, vientre blanquecino y ala de borde blanco. En la América Meridional encontramos el *pato jergón* o *maicero* y el *pato silbón* o *pato overo*, y también entra en el mismo grupo el *pato almizclado*, que habita desde México hasta Sudamérica.

Gansos. Los gansos tienen pico menos aplastado que los patos. El *ganso careto*, así llamado por su frente blanca, se encuentra en las regiones subpolares de ambos hemisferios, mientras que el *ganso de corbata* es exclusivo de la América Septentrional, y es fácil de reconocer por la banda blanca que lleva a través de la garganta. El *cauquén* u *oca de Magallanes* es un ganso de gran tamaño que vive en Patagonia y las Malvinas y que en Argentina se llama impropia *avutarda*. También se encuentran en América los gansos enanos, que viven en los árboles y hacen en ellos sus nidos, pudiéndose mencionar entre ellos la *yaguaza* de las Antillas y el *silbón de cara blanca* de la Argentina, donde también se llama *pato viudo*. El *ganso blanco* es una especie de Chile y de Argentina.

Cisnes. Tienen el cuello muy largo y flexible y las patas desproporcionadamente cortas, lo que hace que caminen de manera desairada, pero una vez en el agua son las aves más elegantes. El *cisne trompeta* de la América Septentrional es una ave de blancura uniforme, de gran tamaño, cuyo grito suena como trompa de caza. En la América del Sur vive el *cisne de cuello negro*, de plumaje negro azabache en la cabeza y el cuello, y blanco de nieve en el cuerpo.

Pelícanos y otras aves afines. Notables por su largo pico, debajo de cuya mandíbula inferior pende una bolsa o buche sumamente dilatada, que utilizan como red. El *pelicano gris* y el *pelicano pardo* habitan desde México hasta el Ecuador. Más al sur, en las famosas islas del guano se encuentra el *pelicano chileno*, que es una de las aves que allí anidan en colonias inmensas. El *guanay* es otra de las aves productoras del guano en las islas del Perú. El *cormorán* o *pato buzo* es un ave marina del tamaño de un pato y de plumaje negro, con un largo pico amarillo de punta ganchuda, que vive en



BUHO COMUN



VIUDAS



LECHUZA



PABELLÓN MEXICANO COA



HALCON GRIS



TUCAN



GUACAMAYO



QUEBRANTAHUESOS



AQUILA DORADA



LUCHUCITA DE LAS VIZCACHERAS



HALCON PEREGRINO

HALCONCITO COLORADO CERNICALO



LORO DE FRENTE ROJA

las costas del mundo entero, a excepción de Sudamérica. El *viguá* o *cormorán* mexicano se encuentra desde México hasta la Argentina. La *marbella*, también llamada *pato aguja* y *viguá vibora*, es parecida a un cormorán, aunque con el cuello muy largo y flexible y el pico fuerte, recto y puntiagudo. Habita desde México a la Argentina. El *rabijunco* tiene las dos plumas centrales de la cola muy largas, estrechas y blancas, pareciendo como si terminasen en dos juncos. Cría en colonias en las Antillas y en las islas de la costa oeste de México. El *rabihorcado* o *fragata*, propio de los países tropicales, tiene unas alas inmensas y debe su nombre a su cola, profundamente horquillada, conociéndosele también como *colatijera*.

Palomas. Se caracterizan por sus patas cortas, con cuatro dedos muy bien desarrollados y plumaje espeso y apretado. La mayoría de las especies ponen dos huevos.

Tero o terutero. Frecuente en los campos y pampas de la Argentina, se distingue por la espuelita córnea que lleva en las alas.

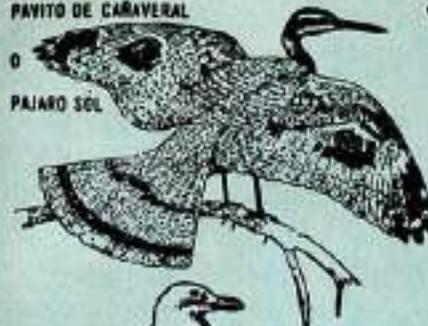
Candelero. Es una ave emigrante del Hemisferio Norte, y tiene otro representante en la Argentina con el nombre de *tero real*.

Ostreros. Pequeñas zancudas de playa, de pico largo y comprimido lateralmente. El *ostrero común*, de plumaje blanco y negro y pico rojo, es casi cosmopolita.

Gallito de agua, aguapezón o gallito de río. Es una lindísima zancudita, ave emigrante que visita las regiones lacustres de clima cálido de la América Septentrional. Mide unos quince centímetros y tiene una placa membranosa colorada sobre la frente, y los dedos muy largos, con uñas casi rectas. Presenta además la particularidad de llevar un espolón en el nacimiento de cada ala.

Gaviotas y golondrinas de mar. Son aves esencialmente marinas, si bien muchas especies se meten tierra adentro. Las *gaviotas*, caracterizadas por su pico robusto y un tanto gancho en la punta, son de plumaje gris en general con algún toque de negro. La *gaviota común* es de pico amarillo

PAVITO DE CAÑAVERAL



PAJARO SOL

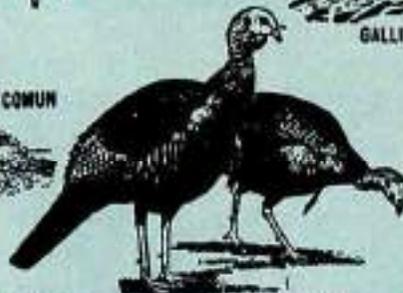


GALLINETA COMUN

RAYADOR O PICOTIJERA



GAVIOTA COMUN



GUAJILOTE O PAVO COMUN



GALLITO DE AGUA



PALOMA DE FRENTE BLANCA



CHACHALACA



OSTRERO COMUN



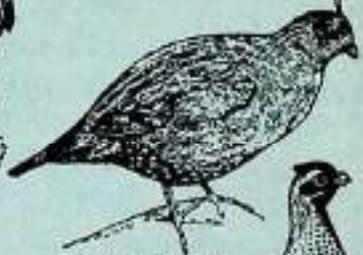
CORRECAMINOS



MARTINETA



FAISAN REAL



CODORMIZ ELEGANTE



GALLINA DEL MONTE

con una mancha roja. En Sudamérica es abundantísima la *gaviota de capucho café*. Las *golondrinas de mar* o *gaviotines*, además de ser menores que las gaviotas, se distinguen por su pico afilado, sus alas larguísimas y su cola profundamente ahorquillada. El *rayador* o *picotijera*, que vive en las costas de ambas vertientes de toda América, tiene un pico muy largo y comprimido lateralmente, con la mandíbula inferior mucho más larga que la de arriba.

Grullas y sus afines. Aves de largo cuello que tienen un remoto parecido con las garzas. En la América del Norte vive la *grulla canadiense*, así como la *gran grulla blanca*, hoy muy escasa. El *carau*, de plumaje bronceado con trozos blancuzcos vive desde México hasta gran parte del Centro y Sudamérica. El *agami* o *pavito de cañaveral* es una especie muy notable y abundante de la América tropical. De cuarenta centímetros, está preciosamente pintada de amarillo, castaño, gris y negro. Un ave cosmoplita es la *gallineta común*, notable por su pico que se prolonga sobre la frente en un escudo rojo.

Hocos. Se distinguen por sus patas altas y su larga cola, su cresta de rizadas plumas y un copete eréctil o giba de vivos colores en la base del pico. El *hoco de México* o *faisán real* es una magnífica gallinácea con cola grande y ancha, que mide cerca de un metro; lleva una prominente borlita amarilla en la base del pico, y una cresta de plumas, enchinadas en la cabeza. También son de este grupo las *chachalacas* o *charatas* y el *hoazín*, propio de la América tropical.

Pavos. De todos es conocido el *pavo* o *guajolote*, originario de la América del Norte. El *pavo ocelado* es indígena de México y de Centroamérica.

Gallina del monte. Esta especie, de unos treinta y cinco centímetros, es distintivamente mexicana. Su cabeza se ve coronada por un copete.

Codorniz elegante. Mide unos veinticinco centímetros y se encuentra en México.

Correcaminos. Esta ave única con larga cola y cresta en la cabeza, alcanza medio metro de longitud y corre a saltitos

por los campos, lo que le ha valido su expresivo nombre. Habita en México.

Perdices. Las verdaderas perdices no existen en la América tropical, pero este nombre se aplica a diferentes aves, como en la Argentina y el Paraguay, para designar a los *inambús*. Son capaces de volar, aunque lo hagan rara vez, y muy brevemente. En América del Norte se encuentra la *perdiz de California*, ave elegante que lleva un airón verde en la frente, y el *colín de Cuba*. En la región de las pampas es muy abundante la *martineta* o *copetona*, que tiene la cabeza con un copete de plumas levantadas.

ESTIMACIONES DE DISTANCIAS Y DE ALTURAS

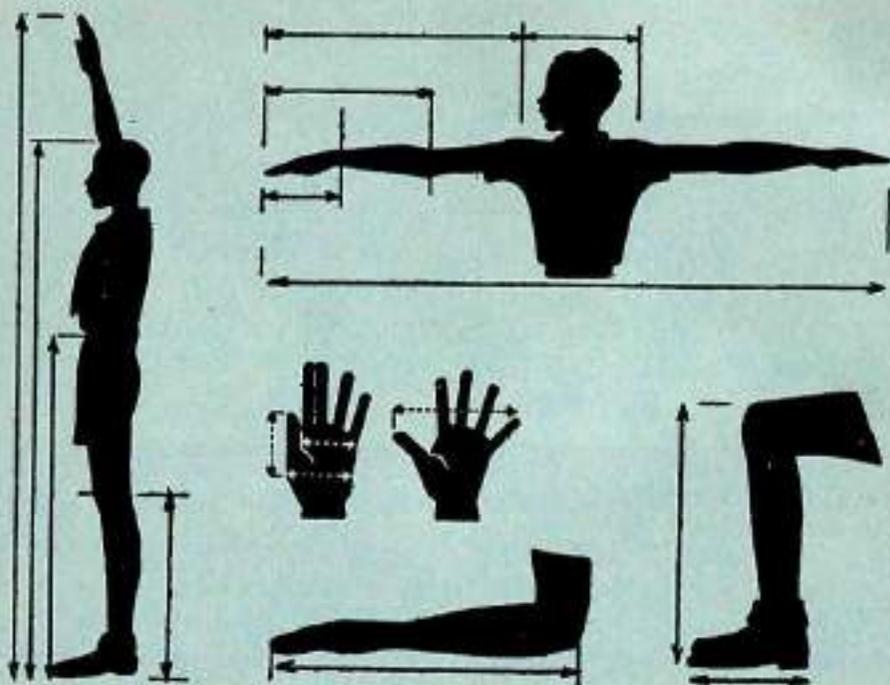
La medición se realiza con ciertos patrones tomadas como unidad; pero para los fines prácticos del Escultismo, basta la estimación hecha sin aparatos o instrumentos. Durante tus excursiones y campamentos, y en casa también, habrá muchas veces en que desees conocer distancias y alturas. Si te adiestras por ti mismo, pronto estarás apto para estimarlas. Comprueba siempre el resultado de tus apreciaciones, verificando el valor supuesto. Luego ensaya nuevamente con otra distancia u otra altura.

Para pasar esta parte de la Prueba se requiere bastante práctica y preparación, coordinando la vista con el sentido de apreciación y cálculo. Algunas veces estas pruebas han de hacerse en circunstancias difíciles, que influyen grandemente en la exactitud del cálculo, como al estimar distancias oblicuas o sobre extensiones de agua.

Apreciaciones de distancias

Hay diferentes métodos para calcular las distancias, según sean cortas o largas.

Por las medidas personales. Para las distancias cortas lo mejor es usar la medida exacta de las diferentes partes de tu cuerpo, sin olvidarse rectificarlas de tiempo en tiempo, porque éstas irán cambiando mientras estés en crecimiento.



Toma tus medidas personales y rectificalas cada seis meses.

Por la longitud del paso. Para el levantamiento de croquis, como para obtener una medida que no requiera gran exactitud, el Scout la mide a pasos. Para esto necesitas obtener la longitud de tu paso ordinario, medido desde la punta del pie que marcha atrás, hasta la punta del que va adelante. De este modo obtendrás una unidad aproximada que poseerás siempre.

Para talonar tu paso, procede de la siguiente manera: escoge un lugar plano y horizontal, y mide una distancia de 100 m en línea recta, marcando visiblemente sus extremos. Recorre a paso ordinario 6 veces esa distancia de un extremo a otro, contando el número de pasos en cada tramo. Divide el número total de pasos entre 600, y obtendrás la longitud de tu paso. Esta medida debes rectificarla cada seis meses.

Es conveniente empezar a caminar unos pasos antes de la marca inicial y continuar con otros después de la marca fi-

INDICIOS PARA LA APRECIACION DE DISTANCIAS

	1.200 METROS árboles aislados, cementerios		200 m. piezas del vestido
	850 METROS movimiento de las piernas		180 m. línea de los ojos
	700 METROS hombres unos de otros y de las bicicletas		75 m. ojos separados, boca, corbata
	500 METROS hombres separados de las bicicletas y de los caballos		
	300 METROS cruceos de las ventanas, hombres en autos, el óvalo de la cara		

nal, ya que los primeros y últimos pasos tienden a hacerse demasiado largos.

A simple vista. Sólo una práctica muy grande proporciona un golpe de vista certero. Conviene acostumbrar tu vista a conocer distancias de 10, 50, 100 y 200 metros, buscando objetos que se encuentren separados entre sí por dichas distancias, como postes telegráficos, árboles, etc. Una vez encontrada una distancia, recórrela caminando para acostumbrarte a ella; notarás que la perspectiva te engañará en un principio, haciendo que el segundo, tercero y cuarto centenar de metros te parezcan más cortos que el primero. Para calcular una distancia relativamente grande, es conveniente dividirla por su mitad en varias fracciones iguales, como de 100 metros.

Las distancias parecen *menores* cuando se aprecian sobre el agua, sobre la nieve o sobre terrenos planos, hacia arriba

o hacia abajo, o cuando el sol está a espaldas del observador. Las distancias parecen *mayores* si se mira acostado o de rodillas, cuando el objeto está a la sombra o es del mismo color del fondo, o cuando se interpone un barranco o un terreno ondulado.

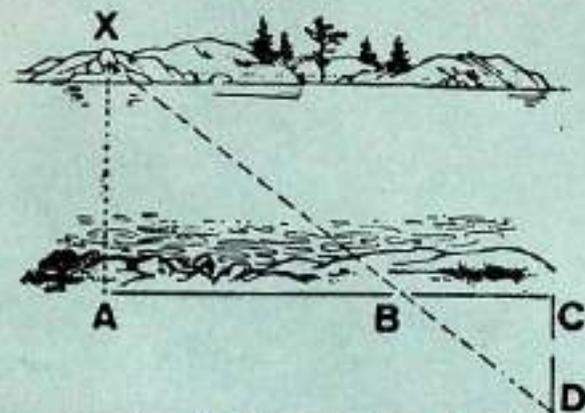
Para pasar la prueba, debes estimar unas diez distancias. Algunas muy cortas, la mayor parte de ellas hasta diez metros, y no más de dos mayores de cien metros. No se piden distancias difíciles, como por ejemplo, 85 metros.

Por medio del sonido. El sonido recorre en el aire aproximadamente 333 metros por segundo, en tanto que la luz o la vista pueden considerarse como instantáneas.

Supongamos que vemos el momento en que un leñador deja caer su hacha sobre un árbol; si contamos en este instante el número de segundos que transcurren hasta que oímos el golpe, y los multiplicamos por 333, obtendremos la distancia aproximada que nos separa del leñador. Esto puede aplicarse a un sinnúmero de fenómenos, como explosiones, cañonazos, disparos de fusil, silbatos de locomotora, ladridos de perro, etc. Es de advertirse que el viento favorece la rapidez del sonido si sopla en el mismo sentido y lo retarda si sopla en sentido contrario.

Con bicicletas. Los Scouts ciclistas pueden calcular la distancia recorrida por su bicicleta, multiplicando la circunferencia de la rueda por el número de vueltas que ha dado. Para esto, se adapta a la rueda delantera una señal que permita contar el número de vueltas.

En lugares inaccesibles. Para calcular la anchura de un río, barranco, foso, o de cualquier otro lugar inaccesible, escoge un objeto X sobre la orilla opuesta (un árbol, un poste, una piedra grande, etc.); partiendo de A y en ángulo recto con la visual AX mide a pasos una distancia de 90 metros, por ejemplo. Al recorrer 60 metros, coloca tu bordón (punto B) y camina 30 más para completar los 90 (punto C). Esto es, el bordón se planta cuando se han recorrido las dos terceras partes de la distancia total. Del punto C, sigue en



Método para estimar la distancia de un lugar inaccesible.

ángulo recto hasta el punto D, en donde el bordón en B y el objeto en X se ven en línea recta. El doble de la distancia de C, a D, será la longitud AX, que corresponde a la anchura del río.

Apreciación de alturas

Siempre que puedas, practica con los cinco métodos que aparecen en seguida. Para pasar la prueba debes estimar unas tres o cuatro alturas.

Método de unidades. Coloca verticalmente un bordón de longitud conocida junto al objeto que deseas medir. Retírate de él, e imaginariamente calcula cuántas veces cabe en dicha altura. Para este fin, puedes utilizar una varita, determinando con un ojo cerrado la longitud de la vara que corresponde a la altura que tomaste como unidad; ahora desplaza sucesivamente el palito hacia arriba, hasta determinar cuántas veces puede aplicarse esa magnitud al objeto cuya altura aprecias. La altura del objeto la obtienes multiplicando la longitud del bordón por el número de veces que lo contiene la altura.

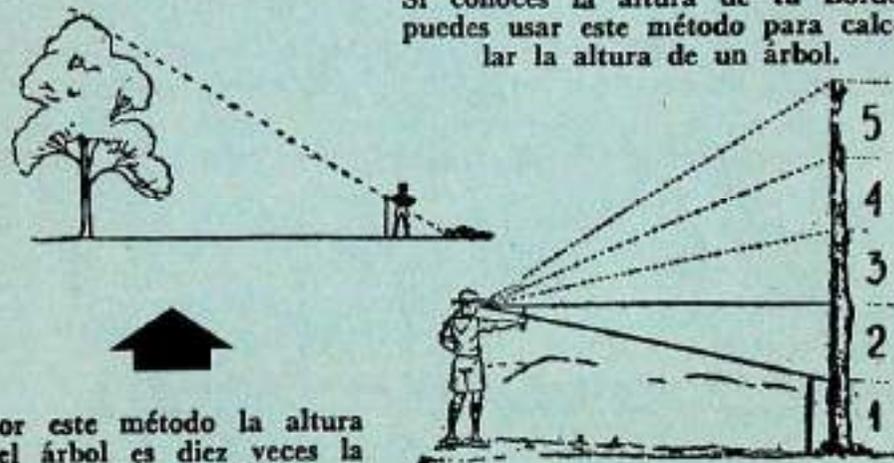
Método de uno a diez. Sitúate en la base del objeto que deseas medir, y a partir de ese punto lleva 9 veces, en línea recta sobre un terreno plano y horizontal, una cantidad arbitraria cualquiera, como la longitud de un bordón o de un

trozo de cuerda; clava verticalmente una estaca o un bordón en ese punto. Sobre la misma dirección mide ahora una unidad más y fija una señal. En este punto pega la cara al suelo, mira hacia el vértice del objeto, y raya en el bordón el punto en que dicha visual lo corta; mide en metros la longitud entre el suelo y la marca. La altura del objeto será diez veces mayor.

Método de las sombras. Se emplea en días de buen sol, cuando los objetos proyectan sombras. Clava tu bordón en el suelo y mide su sombra. Calcula cuántas veces cabe la sombra de tu bordón en la sombra del objeto. Multiplica la altura de tu bordón por este número, y obtendrás la altura del objeto.

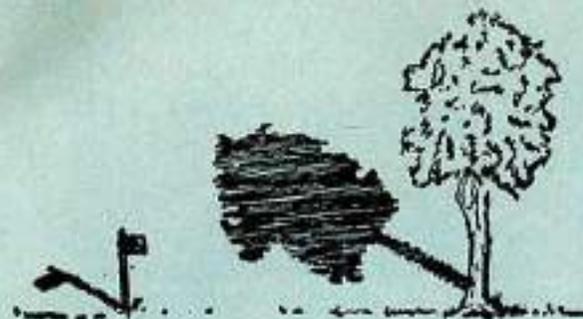
Método del leñador. Es el que emplean los leñadores para saber hasta dónde va a llegar un árbol al derribarlo. Toma una varita de cualquier longitud y colócate a una buena distancia del objeto que vas a medir. Extiende tu brazo completamente, sosteniendo la varita en posición vertical. Cierra un ojo. Mueve la varita de modo que tu ojo abierto vea su punta señalando la del objeto. Ahora mueve tu mano hacia abajo, deslizándola por la varita, hasta que tu pulgar coincida con la base del objeto. Sin mover el cuerpo, gira lentamente la varita, desde la posición vertical a la horizontal, haciendo un giro de 90 grados. En esta posición toma

Si conoces la altura de tu Bordón puedes usar este método para calcular la altura de un árbol.



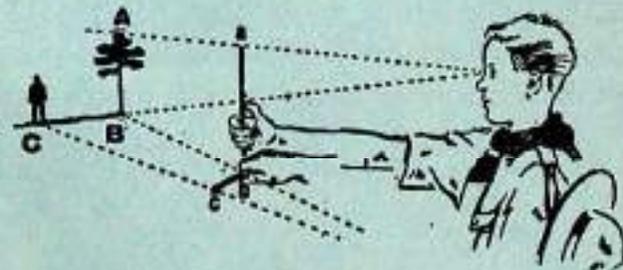
Por este método la altura del árbol es diez veces la marcada en el Bordón.

226



Por la sombra de un árbol puedes estimar su altura.

Este es el método que usan los leñadores para calcular la altura del árbol que van a derribar.

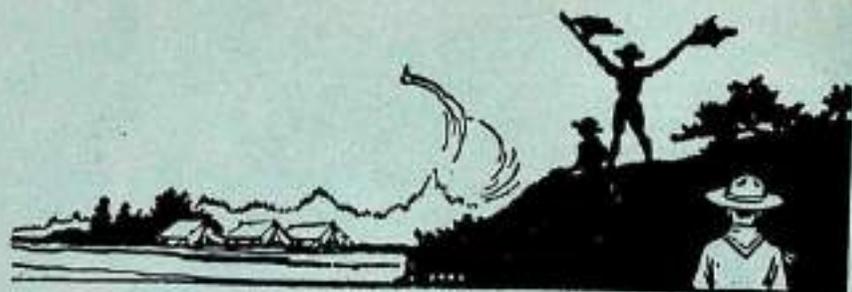


nota el sitio exacto donde la punta de la varita parece tocar el suelo. Mide con pasos la distancia desde la base del objeto hasta este último punto, longitud que corresponde a la altura que deseas conocer.

Método de reflexión. Se coloca en el suelo un plato hondo con agua turbia, entre el árbol y tú. Retírate del plato una distancia igual a la altura de tus ojos. Cuando veas la punta del árbol reflejada en el agua, la distancia del plato al árbol será igual a la altura del árbol.



227



7. SEÑALACION

“Enviar y recibir un mensaje al aire libre en Semáforo a la velocidad de veinte letras por minuto, o en Morse a la velocidad de quince letras por minuto. Cuando se desea pasar la prueba de Morse, con zumbador o chicharra, podrá realizarse en salones, siempre que el transmisor y el receptor se encuentren fuera de la vista uno de otro.”

Siendo bien conocidos, el Morse y el Semáforo pueden prestar grandes servicios, para lo cual es necesario establecer regular y debidamente las comunicaciones; esto se consigue mediante una práctica constante en Señalación.

Las aplicaciones del Morse. El Morse puede practicarse con diferentes medios de transmisión, y en realidad es el único que puede usarse de noche, y el único también que se usa en la telegrafía inalámbrica.

Se usan zumbadores, osciladores, chicharras, silbatos y pitazos, linternas y lámparas, y los heliógrafos. Otro medio de comunicación por Morse puede ser por ejemplo: extender un brazo significa un punto; extender los dos, una raya.

El punto es siempre igual a la unidad de tiempo, y la raya es *tres veces la duración del punto*. Entre cada letra se hace una pausa igual a una raya, y entre cada palabra o grupo de letras se hace una pausa igual a dos rayas. Cada señalador toma su propio tiempo y estilo, pero conserva las proporciones adecuadas entre unidades, letras, etc., viniendo después la velocidad.

Velocidad y exactitud. Al principio, no debes tratar de transmitir o recibir a gran velocidad, ya que así sólo conse-

A		J		S	
B		K		T	
C		L		U	
D		M		V	
E		N		W	
F		O		X	
G		P		Y	
H		Q		Z	
I		R			

guirás confusiones. Lo importante es recibir el mensaje completo.

Al seleccionar el terreno para una estación, escoge un sitio que le sea perfectamente visible a la otra estación.

A	..	J	.-.-.-	S	...	2	..-.-.-
B	---...	K	---.	T	-	3	...-.-
C	---..	L	U	..-	4-
D	---	M	--	V	...-	5
E	.	N	-.	W	.-.-	6	-.....
F	O	---	X	---.	7	-....
G	---	P	Y	.-.-.-	8	-....
H	Q	---.	Z	---.	9	-....
I	..	R	---	1	.-.-.-	0	---.-

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 manden o reciban mensajes más o menos largos y a ciertas distancias, conviene instalar 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, dictándolo a medida que lo recibe, al segundo Scout, quien lo escribe con letras de molde, en tanto que el tercero dicta las señales de respuesta.

ALFABETO DE SEMAFORO

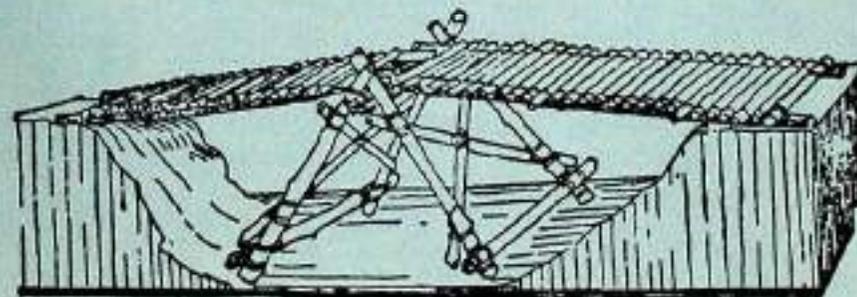
Recordando el alfabeto Morse. A fin de recordar fácilmente los signos de Morse, se ha ideado el método siguiente:

cada señal se representa 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	N	Nogal
B	Bobadilla	N	?...
C	Corazones	O	Oporto
CH	Chocolongo	P	Pelotones
D	Docena	Q	"Qocoliso"
E	El	R	Revólver
F	Fumarola	S	Sardinas
G	Gorrones	T	Tos
H	Himalaya	U	Unico
I	Ibis	V	Ventilador
J	Jabonoso	W	Wagogo
K	Kopeko	X	Xochimilco
L	Limonada	Y	Yodicoso
M	Moro	Z	Zocoyula

8. PIONERISMO

"Ejecutar con limpieza y prontitud y saber las aplicaciones de cada uno de los siguientes nudos: Amarre Redondo, Empalme de Cola de Puerco, Gaza Francesa o Encapilladura"



en Extremo, Nudo de Silla de Bombero, Nudo de Arnés de Hombre y Ballestrinque Doble.

"Usar una hacha de leñador para derribar un árbol, y si esto es impracticable, ser capaz de convertir un árbol en leña y demostrar la teoría de cómo derribar un árbol."

CABULLERIA

Además de los Nudos y Amarres que has aprendido, debes conocer algunos más, que son muy útiles. La explicación detallada de la manera de ejecutarlos aparece en el libro "Cómo Hacer Nudos" de Gilcraft.

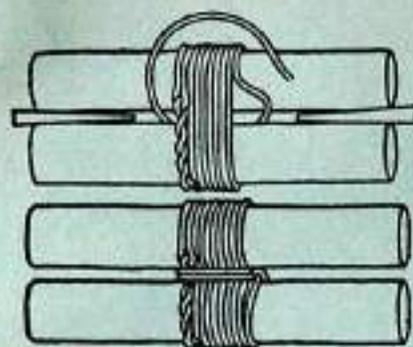
Amarre Redondo. Habiendo hecho ya dos Amarres para tu Segunda Clase, encontrarás que éste es muy sencillo, a la vez que muy útil, empleándose para unir dos troncos que deben permanecer paralelos o ligeramente separados del paralelismo.

Empalme de Cola de Puerco. En lugar de reforzar el cabo de una cuerda para prevenir que se descolche, puede empalmarse su cabo con este nudo, en una forma más duradera.

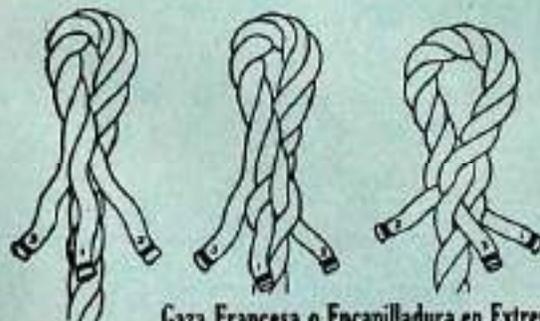
Gaza Francesa o Encapilladura en extremo. Se usa para formar sólidamente una gaza en el extremo de una cuerda. Este empalme es de difícil ejecución, por lo que debes solicitar que se te enseñe prácticamente.

Nudo de Silla de Bombero. El nombre te dice que este nudo es para fines de rescate, por lo que debes estar "Siempre Listo" para hacerlo rápida y correctamente con la clase de cuerda que resistiría el peso de una persona. En vista de que el nudo proporciona dos gazas, puede emplearse para izar a una persona inconsciente, pasando una de las gazas por debajo de los hombros del accidentado y la otra por abajo de sus rodillas.

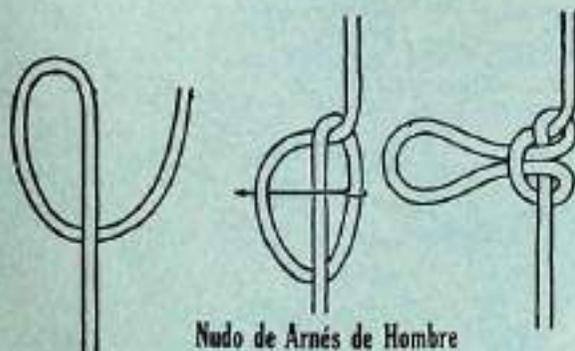
Nudo de Arnés de Hombre. De nuevo el nombre del nudo te indica uno de sus usos, el de halar, ya que el arnés de un caballo es para conducir una carreta. En general sirve para hacer una gaza, que no deba deslizarse, en el centro o en el extremo de una cuerda.



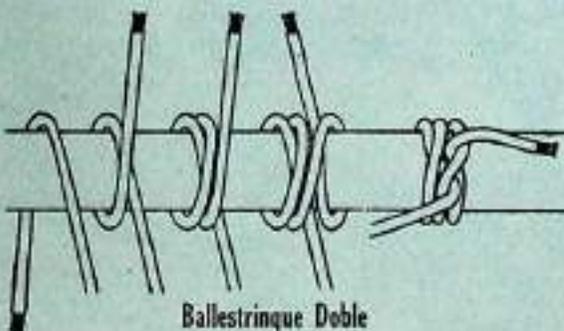
Amarre Redondo



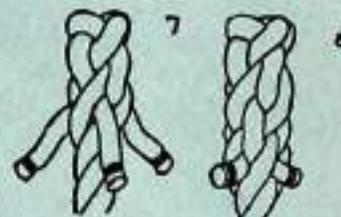
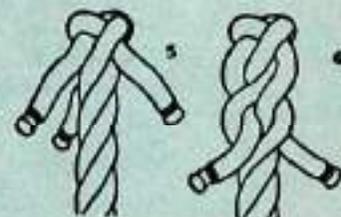
Gaza Francesa o Encapilladura en Extremo



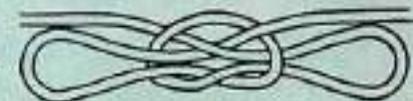
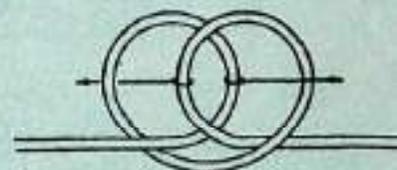
Nudo de Arnés de Hombre



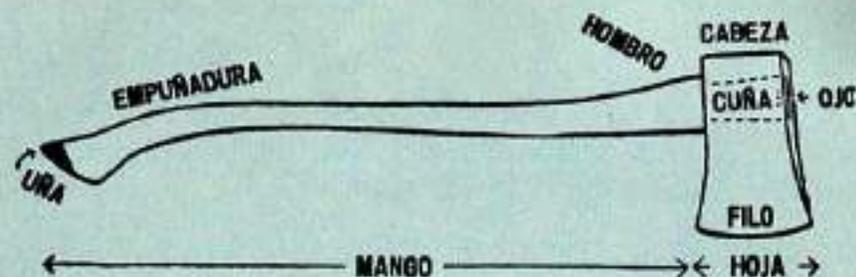
Ballestrinque Doble



Empalme de Cola de Puerco



Nudo de Silla de Bombero



Ballestrinque Doble. Se emplea para sujetar una cuerda a un mástil, tronco o argolla, u otra cuerda, especialmente cuando el esfuerzo de la cuerda tironea en dirección paralela del mástil. También se emplea para rematar temporalmente el extremo de una cuerda.

HACHA DE LEÑADOR

El *hacha de leñador* tiene un mango largo de madera resistente; es más pesada que la de mano, y se maneja con ambas manos; la hoja es de mayor tamaño.

Esta hacha, por ser de mayor potencia de corte que el hacha de mano, facilita en mayor grado los trabajos de gastador o zapador, siendo el artículo más indispensable para instalar un buen campamento, pues se usa para cortar los troncos gruesos, partirlos a lo largo, cortarlos en punta, etc. Pero el peligro también se hace mayor, por lo cual debes redoblar todas las precauciones dadas en Segunda Clase, que casi en su totalidad son aplicables en esta parte.

Con el hacha de monte se está en condiciones de derribar árboles de considerable grosor (hasta de 50 centímetros de diámetro).

Cómo derribar un árbol. A primera vista se ofrece muy sencillo el trabajo de derribar un árbol. Sin embargo, si no tienes los conocimientos elementales para ello, puedes poner en peligro tu seguridad y la de otras personas.

Decide el lugar más adecuado para la caída del árbol, cuidando que no vaya a caer en un campo cultivado, cerca de personas o de objetos que pudieran dañarse, ni que vaya a destrozar otros árboles cuyo crecimiento es necesario. Si el

MANERAS CORRECTAS DE CONDUCIR Y DE PASAR EL HACHA DE LEÑADOR



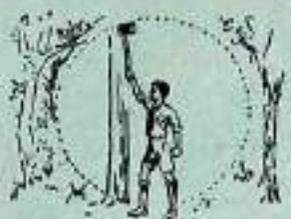
árbol está inclinado, es mejor tumbarlo en esa dirección, o desviar su caída con una cuerda atada en el tercio superior del árbol para guiar su caída.

Despeja el terreno al pie del árbol de maleza, hierbas o ramas que puedan estorbarte o inclusive, desviar el curso del hacha al dirigir el golpe, pudiendo causarte daño. También debes verificar tu *radio de acción*; toma el hacha por su empuñadura, y da lentamente con el brazo extendido una vuelta por encima de tu cabeza y en otras direcciones; corta todas las ramas que puedan estorbar cualquier movimiento de tu hacha. Aleja a los espectadores tres veces esta distancia.

Se requieren dos cortes para derribar un árbol. Primero practica un corte profundo, cerca de la base, del lado por el que deseas hacerlo caer. Haz un segundo corte por el lado opuesto, unos centímetros arriba del primero, hasta que caiga el árbol. Los árboles de tronco delgado se derriban practicando a una misma altura, cortes a su alrededor.

Cuando el árbol principia a caer, grita: "¡Leñaaa!", y salta hacia un lado, ya que el tronco al caer suele golpear hacia atrás.

No descargues el golpe del hacha con demasiada energía, pues sólo conseguirás hundir mucho el hacha en la madera, y tendrás necesidad de "hacer palanca" para sacarla, con pe-



Derribar y podar un árbol



ligro de que se rompa el mango. Dirige el hachazo de modo que el filo del hacha penetre siempre en la madera; si resbalará, podría causarte una herida en las piernas. Si manejas el hacha estando cansado no podrás dirigir acertadamente el golpe, y corres peligro de herirte.

No realices los cortes exactamente perpendiculares a las fibras del árbol, pues el trabajo se hace más rudo.

Firmemente parado, mueve el hacha con ligereza, dejando que su peso realice el trabajo. Mantén la vista en el sitio en que deseas descargar el golpe.

Convertir un árbol en leña. Una vez derribado el árbol hay que podarlo. Para esto haz el corte de las ramas tan cerca como sea posible de donde nacen del tronco. Trabaja de la base hacia la punta del tronco. Así tendrás menos trabajo y no rajarás la corteza.

Cuando el árbol se encuentre podado, divídelo en secciones, señalando el corte con dos hachazos, separados por una distancia igual a la del grueso del tronco. Si inicias el corte muy cerrado, al poco rato el hacha caerá perpendicularmente contra las fibras de la madera. Corta de un lado hasta el centro del tronco, dando hachazos a unos 60 grados. Luego efectúa la misma operación del otro lado del tronco.

Las ramas se cortan en pequeños trozos y se acomodan en haces, de acuerdo con sus tamaños.

9. EXPLORACION

"Saber orientarse de día o de noche, sin la ayuda de la brújula.

"Saber leer y usar un mapa topográfico.

"Conocer la técnica de la cocina y demostrar prácticamente que sabe cocinar al aire libre, empleando utensilios de cocina de campamento, al menos tres platos diferentes.

"Recorrer a pie, solo o con otro Scout, una distancia no menor de 24 kilómetros en 24 horas. Durante el curso del viaje deberá el Scout cocinar sus propios alimentos, y encontrar el lugar para acampar por la noche. Debe llevar a cabo cualquier instrucción dada por el Comisionado de Distrito, como cosas que observar durante la ruta. Deberá entregar al Comisionado de Distrito, dentro de la semana siguiente a su regreso, un informe completo acompañado de las mismas notas tomadas durante el viaje. Un Scout Marino puede hacer este viaje partiendo por agua o tierra, pero al menos 8 de los 24 kilómetros deben seguirse a pie. Esta parte deberá pasarse al final."

Como Scout has aprendido muchas cosas interesantes y valiosas que te han ido preparando para esta magna Prueba.



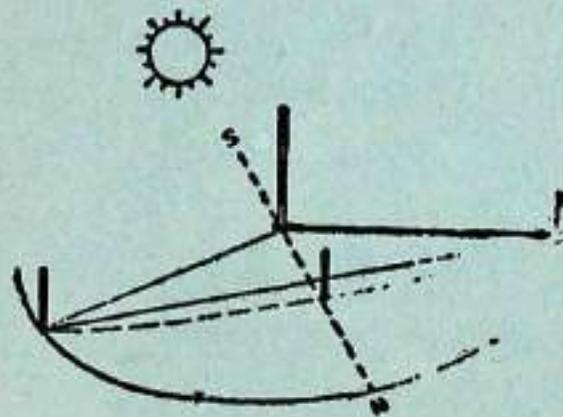
Esperamos que la pases con éxito y alcances pronto tu Insignia de Primera Clase.

Orientación sin brújula. Estos métodos aproximados son para usarlos en emergencias, y no debes atenerte a ellos, a menos que no tengas brújula.

Para señalar una dirección dada el problema se reduce a orientarse, lo cual se consigue por los diversos medios que se exponen más adelante. Así, pues, basta obtener un punto de referencia cuya orientación nos sea sabida, para estar con ello en condiciones, mediante el conocimiento de la Rosa de los Vientos, de fijar cualquier otro rumbo.

Por las sombras. Para encontrar el Norte puedes usar un palo o tu bordón. Clávalo verticalmente en un suelo plano. Por la mañana, traza un círculo con el bordón como centro, usando como radio la longitud de la sombra del bordón. Clava un palito en el punto donde cae la extremidad de la sombra del bordón. A medida que el Sol se eleva en el firmamento, la sombra se hace más corta, y luego aumenta de nuevo por la tarde. Cuando la sombra de la tarde toque el círculo,

Para orientarte con el reloj señala el Sol con tu horario. En el Hemisferio Boreal, la bisectriz entre el horario y el número 12 señala hacia el Sur. En el Hemisferio Austral señala hacia el Norte.



Puedes usar la sombra de tu bordón en el suelo para encontrar el Norte.

es decir, cuando haya alcanzado la misma longitud que tuvo en la mañana, marca nuevamente el extremo de la sombra. La bisectriz del ángulo entre las marcas de las dos sombras, señalará el Norte.

Con ayuda del reloj. En una emergencia es posible localizar el Norte usando un reloj. Para lograr esto, el reloj debe tener la hora correcta astronómica y el Sol estar brillando.

Coloca tu reloj en la palma de tu mano, con la esfera hacia arriba y con la manecilla pequeña (horario) señalando al Sol. Esto último se logra con exactitud poniendo un fósforo o un palito en el borde del reloj, en posición vertical, y girando el reloj hasta que la sombra proyectada por el palito cubra la manecilla pequeña.

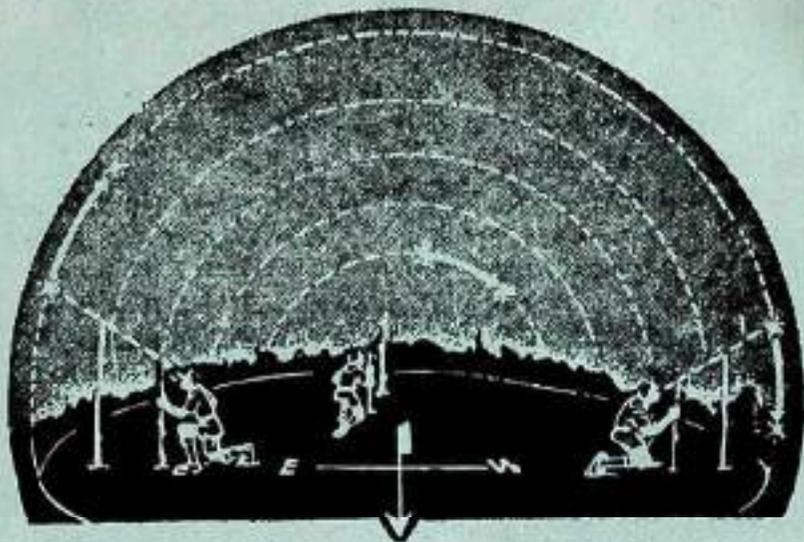
En estas condiciones, y sin cambiar la posición del reloj, divide en dos partes iguales el ángulo entre el horario y el número 12 del reloj; esta línea quedará orientada hacia el Sur en el Hemisferio Boreal y hacia el Norte en el Hemisferio Austral.

¿Por qué es esto? El Sol está hacia el Sur al mediodía, a las 12 horas (en el Hemisferio Boreal). Toma 24 horas en volver a esta posición, y mientras tanto el horario de tu reloj habrá dado dos vueltas. Si tuvieras un reloj de 24 horas, dividido en 24 partes, todo lo que tendrías que hacer sería señalar el Sol con el horario, y el número 12 te indicaría el Sur. Pero como tu reloj está dividido solamente en 12 partes, o sea la mitad, tienes que tomar la mitad del ángulo entre el horario y el número 12 para encontrar el Sur.

Orientación por las estrellas. Las *estrellas* son astros de luz propia que se desplazan en inmensas órbitas, aparentemente inmóviles, debido a la enorme distancia a que se encuentran.

Una *constelación* es un grupo de estrellas que se suponen fijas, a las que se le atribuye cierta figura, y recibe un nombre determinado, tomado generalmente de la Mitología.

Para orientarse mediante las estrellas, se hace necesario conocer ciertas constelaciones. Procura que te las muestre al-



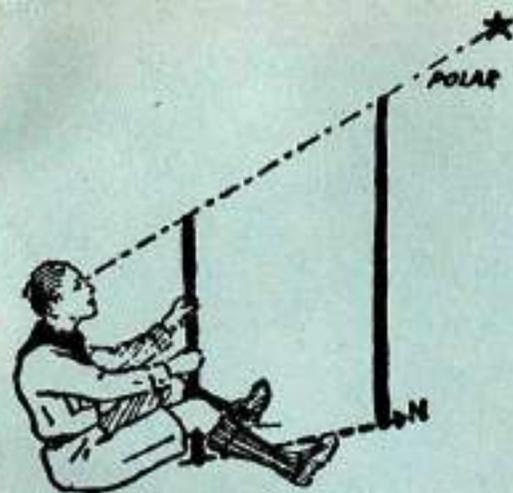
Si la estrella se mueve hacia arriba, estás encontrando una dirección hacia el Este. Si se mueve hacia abajo, estás encontrando una dirección hacia el Oeste. Si la estrella se mueve en arco hacia tu izquierda, estás encontrando una dirección hacia el Norte. Si se mueve en arco hacia tu derecha, estás encontrando una dirección hacia el Sur.

guien, en una noche de cielo estrellado, preferentemente sin luna.

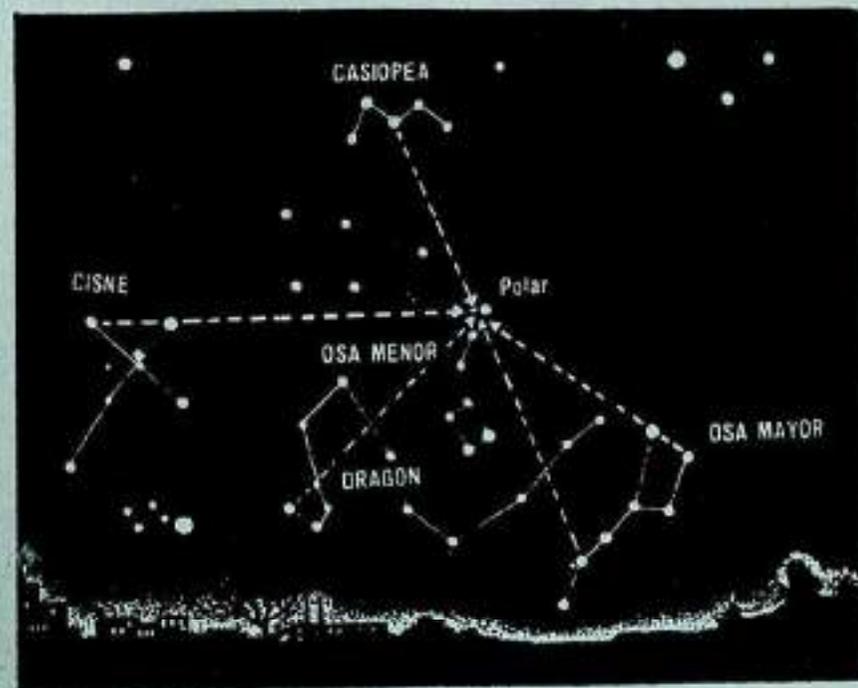
Todas las estrellas se desplazan en sentido contrario al movimiento de la Tierra, a excepción de la Estrella Polar, que permanece fija.

Encontrando el Norte por la Estrella Polar. Antes de hacer uso de la Estrella Polar para seguir una dirección, debes localizarla primero. El modo más fácil de encontrarla es por la Osa Mayor, siguiendo la dirección de sus estrellas apuntadoras Merac y Dubhe. Si no es visible la Osa Mayor, probablemente puedas encontrarla por las estrellas apuntadoras de El Cisne, El Dragón o por la línea que va de Mizar de la Osa Mayor al punto más alto de la "W" de Casiopea. Puede ser también de utilidad el saber que la Estrella Polar está al extremo de la cola de la Osa Menor. La figura te muestra todas estas estrellas.

El siguiente paso consiste en "llevar la Estrella Polar al

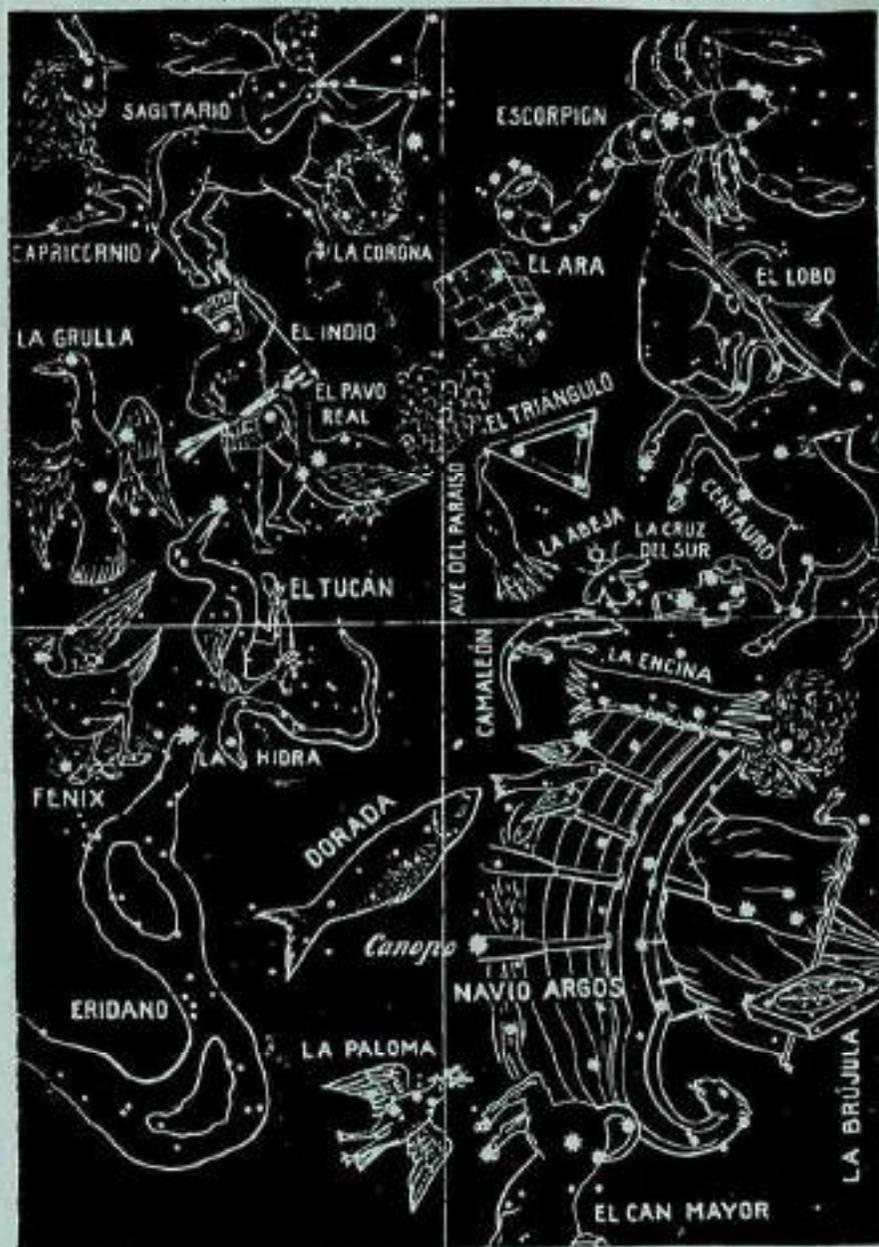


Alinea la Estrella Polar a través de las puntas de las dos varas verticales. La línea que une las bases de las varas señala hacia el Norte verdadero.



Señalan la Estrella Polar: (1) Las estrellas apuntadoras de la Osa Mayor. (2) Las estrellas más apartadas de la cabeza de Dragón. (3) La estrella doble de la cola de la Osa Mayor, a la estrella del centro de Casiopea. (4) Las estrellas apuntadoras de la Cruz Septentrional (parte del Cisne).

CONSTELACIONES DEL HEMISFERIO SUR



suelo”, para que puedas trazar una línea con dirección norte a sur. Clava en el suelo una vara como de un metro y me-

CONSTELACIONES DEL HEMISFERIO NORTE



dio. Toma otra vara más corta, de unos 30 o 50 centímetros y mira hacia la Estrella Polar a través de los extremos de las

dos varas, como con la mira de un rifle. Cuando los extremos de las dos varas y la Estrella Polar queden en línea recta, clava la vara corta en el suelo. Una línea que una las bases de estas dos varas señalará el Norte. Otra línea a ángulos rectos te indicará el Este y el Oeste.

Usando cualquier estrella. Puede darse el caso de que no sea visible el Norte del cielo por nubes, árboles o montañas. Pero podrás encontrar una dirección aproximada si puedes ver alguna estrella. Mira la estrella por los extremos de dos varas, como antes. Espera por varios minutos. Pronto comprobarás que se mueve. La dirección del movimiento te dirá la dirección que vas encontrando, como lo dice el pie de la figura de la página 240.

Osa Mayor. También llamada *Carro* o *Arado*. Este grupo estelar está constituido por 7 estrellas principales, 4 de las cuales forman un rectángulo, y las 3 restantes una curva que se desprende de uno de los vértices. Es fácil de encontrar en el firmamento, pues el agrupamiento de las estrellas es característico, recordando realmente la figura de un arado.

Es visible todas las noches, aun cuando se observa en diversas posiciones, ya que gira lentamente en 24 horas alrededor de la Estrella Polar.

Osa Menor. Es una constelación compuesta por 7 estrellas principales, menos brillantes y más difíciles de distinguir que las de la Osa Mayor; es más pequeña que ésta y aparece colocada en sentido inverso. Su importancia estriba en contener la *Estrella Polar*, que sólo se observa en el Hemisferio Norte.

Esta estrella que indica el Polo Norte, es la única que permanece fija en el firmamento, alrededor de la cual giran todas las demás. Puede encontrarse fácilmente por una constelación muy visible; la Osa Mayor. Basta llevar imaginariamente sobre la dirección demarcada por las estrellas apuntables Dubhe y Merac, cuatro veces la distancia existente entre ellas.

Casiopea. Esta constelación de 6 estrellas es fácil de reconocer por la forma de M o W que tiene. Al girar alrede-

dor del Polo, toma todas las situaciones posibles. Es fácil encontrarla porque nunca se oculta, y se encuentra siempre frente a la Osa Mayor. Indica el Polo Norte, prolongando tres veces la línea que pasa por dos de sus estrellas, como se ve en la figura de la página 241.

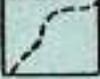
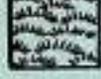
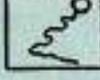
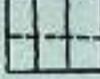
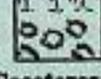
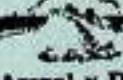
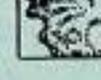
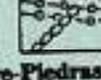
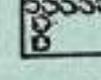
Orión. Es la mayor y la más espléndida de las constelaciones del cielo; consta de 13 estrellas principales y se asemeja a un cazador gigantesco provisto de tahalí y espada (la espada la representan tres estrellas alineadas); ofrece otras 3 estrellas en línea recta, separadas entre sí a espacios regulares (el vulgo las llama Los Tres Reyes Magos o las Tres Marías, y los astrónomos el Cinturón de Orión); dos estrellas señalan los pies y dos arriba del cinturón representan sus hombros; la cabeza queda formada por un grupo de tres estrellas muy pequeñas. La gran utilidad de esta constelación está en que indica la línea Norte a Sur por medio de sus estrellas siguientes: inferior de la espada, media del cinturón, y media del triángulo de la cabeza. Además, es visible en ambos Hemisferios.

La Cruz del Sur. Es una constelación muy brillante caracterizada por tener dicha forma, y formada por cuatro estrellas principales. Constituye en el Hemisferio Austral una magnífica guía para indicar el Sur; la línea imaginaria que se prolongue en dirección del brazo mayor de la cruz, pasa por el Polo Sur, que desafortunadamente no está señalado por ninguna estrella.

LECTURA DE MAPAS TOPOGRAFICOS

Cómo orientar un mapa. Para manejar un plano, lo primero que tienes que hacer es orientarlo, es decir, colocarlo de modo que el norte del mapa señale el norte verdadero.

Extiende el mapa y coloca sobre él una brújula. Gira el mapa hasta que la aguja de la brújula quede en la misma dirección a la flecha que señala el Norte magnético. O encuentra el norte con un reloj y el Sol, y gira el mapa hasta que la flecha del Norte verdadero señale esa dirección. En

					
Camino Carretero		Ferrocarril		Bosques	
					
Camino Secundario		Ferrocarril-Tajo		Bosques-Pinos	
					
Vereda		Ferrocarril-Terraplén		Zacate	
					
Telégrafo y Fuerza		Edificios-General		Pastano	
					
Manantial		Escuela		Maiz y Cultivos	
					
Vado		Iglesia		Palmeras y Cocoteros	
					
Puente		Cementerio		Arenal y Dunas	
					
Puente		Pueblo		Cerro	
					
Esclusa		Molino		Cercas (Alambre-Piedras)	
					
Lago		Mina		Sotos	

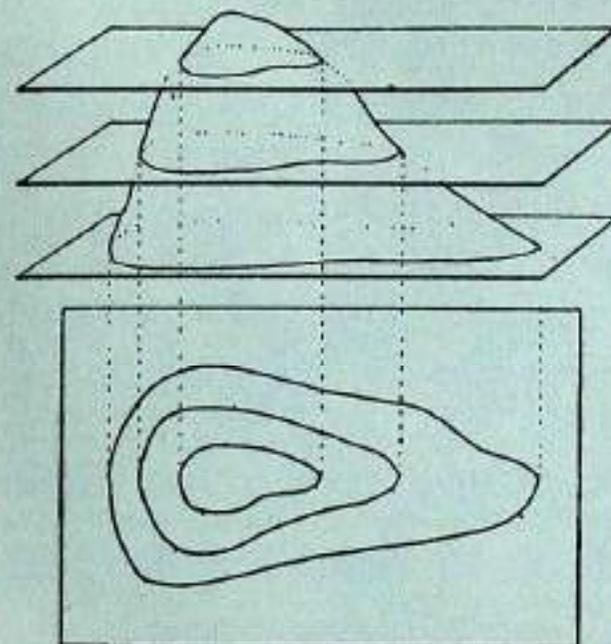
los mapas que no tienen orientación la parte superior del mapa es el Norte verdadero.

También puedes orientarlo de la manera siguiente: elige dos objetos en el terreno que puedan identificarse con exactitud en el mapa, y gira el croquis hasta que los dos puntos del mapa queden en la misma dirección de los objetos reales en el terreno. Esto puede hacerse mejor con un camino o ferrocarril que aparezcan claramente en el croquis.

Signos convencionales. Los detalles del terreno se señalan mediante *signos convencionales*, los cuales encontrarás en la figura para que los memorices. Cuando hagas un croquis topográfico, coloca en una de sus esquinas el significado de los signos que hayas utilizado.

Curvas de nivel o líneas de contorno. Son las líneas que representan puntos de una misma altura sobre el nivel del mar. La diferencia en la altura del terreno entre una curva de nivel y la siguiente se llama *intervalo de contorno*. Los números que indican la altura de cada curva de nivel se llaman *cotas*, y los mapas así representados son *planos acotados*.

Las curvas de nivel te hablan de las subidas y bajadas del terreno. En donde aparecen separadas el terreno desciende



Las curvas de nivel indican la altura sobre el nivel del mar. Para que tengas una idea clara de lo que significan, haz un mapa a relieve de una montaña, y córtalo en planos horizontales separados por una misma distancia. Ve dibujando en proyección los contornos de cada una de estas lonjas sobre una hoja de papel, y obtendrás una serie de curvas cerradas, que son las curvas de nivel o líneas de contorno.

suavemente (el lugar puede ser apropiado para acampar). Donde las curvas se juntan unas a otras el terreno sube muy aprisa y la ascensión podrá ser difícil. Si se juntan indican un precipicio. La cima de la montaña suele indicarse por un punto (o un triángulo) y un número, que es la altura sobre el nivel del mar.

Escalas. Se llama escala a la relación constante que existe entre las distancias del terreno, y las correspondientes al mapa. Esta relación puede variar de un croquis a otro, pero dentro de uno mismo debe mantenerse constante.

La escala nos sirve para apreciar las distancias de los terrenos o regiones que se representan en el croquis o en la carta, o conocer las distancias que nos separan de los distintos lugares.

Las escalas suelen representarse de tres maneras:

- 1º Escrita, ejemplo: un centímetro equivale a 100 metros.
- 2º Gráficamente. Se emplea una línea o barra dividida en fracciones que representan determinadas unidades.
- 3º En forma de fracción o de quebrado. Como 1: 20,000; 1/14,000.

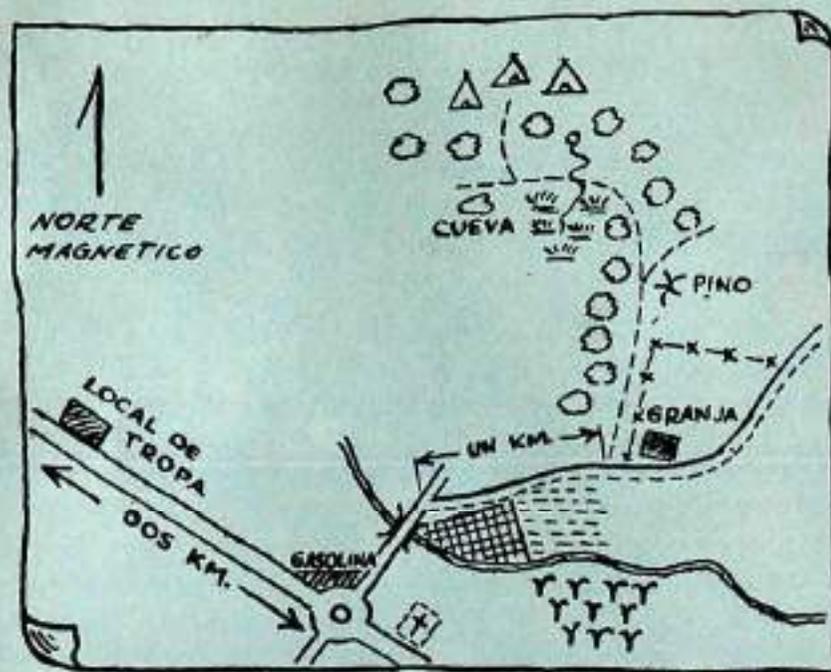
Si la escala es de 1/10,000, esto quiere decir que todas las cosas representadas en el plano son, 10,000 veces menores que el tamaño original.

Si dispones de un plano de escala de 1:25,000, una distancia de 8 centímetros medida sobre él, corresponde a $0.08 \times 25,000 = 2,000$ metros.

Distancias. Para saber qué tanto tienes que caminar, o conocer la distancia a que se encuentra un lugar, mide la distancia en el mapa. Toma una hojita de papel, marca en una de sus orillas la distancia entre los puntos del mapa, y compara esta distancia con la escala impresa. O puedes copiar la escala en el papel, y usar estas marcas como unidad de medición.

Para conocer la longitud de un camino o río con cierta aproximación, toma un hilo y ajústalo punto por punto a la trayectoria por medir, y luego compara la longitud del hilo con la escala.

Croquis de ruta. Además de saber leer y usar un mapa,



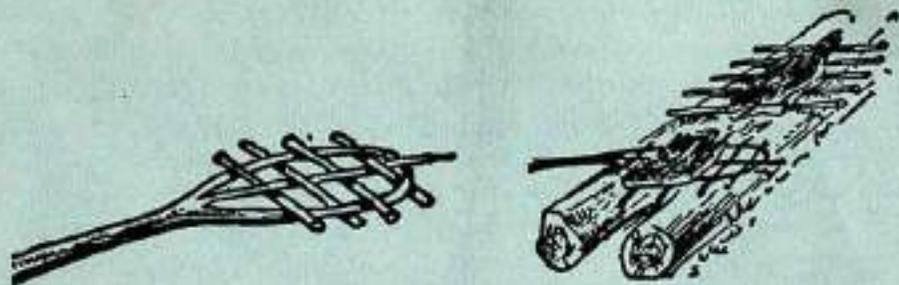
como pide la prueba, debes hacer un croquis de ruta, mediante el cual alguien pueda llegar a un determinado lugar que se encuentre a unos tres kilómetros. El croquis puedes hacerlo de memoria después de haber seguido la ruta.

No se trata de un mapa, sino de un croquis sencillo que no requiere distancias ni direcciones correctas. Las características principales deben ser los puntos notables que indiquen dónde cambiar de rumbo, las clases de caminos que conducen al lugar, y una flecha que indique el Norte.

COCINA DE CAMPAMENTO

Ya en Segunda Clase aprendiste a cocinar sin utensilios. Ahora se espera de ti que puedas preparar una comida completa en el campo, de una manera ordenada. Conviene que elabores una pequeña libreta de menús, recetas con cantidades y costos, lo cual resultará muy útil para tu Patrulla. Para pasar esta parte debes emplear alimentos naturales, no preparados, como vegetales deshidratados o enlatados.

Huevos. Los huevos constituyen un magnífico alimento, y pueden cocinarse rápidamente bajo diversas formas:

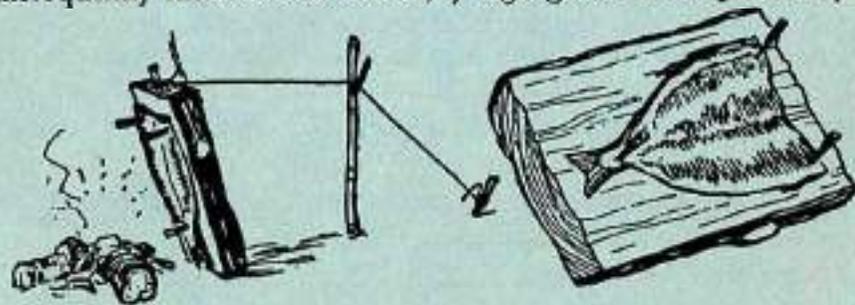


Cocidos. Introduce cuidadosamente los huevos en el agua que hierve, durante un minuto si los deseas *pasados por agua*. Si los prefieres *duros*, pónlos en agua fría y déjalos hervir durante unos diez minutos.

Fritos o estrellados. Pon en una sartén un poco de aceite o manteca, y espera a que la grasa se encuentre bien caliente. Estrella el huevo contra el filo de la sartén, y viértelo el contenido; agrega un poco de sal. Con ayuda de una cucharita echa sobre los huevos manteca, para que el cocimiento se verifique también por arriba. Cuando la clara se ha cocido completamente, se sacan con una cuchara plana, separándolos del fondo de la sartén. Los huevos fritos o estrellados pueden hacerse en agua; pon agua en una sartén, cuando hierva estrella el huevo cuidando de no romper la yema. Se sirven sobre una rebanada de pan tostado.

Rancheros. Fríe una tortilla de maíz en aceite y por separado una salsa de tomate con cebolla y un poco de chile o ají. Los huevos fritos se ponen sobre la tortilla caliente, y sobre el conjunto se vierte la salsa caliente.

Revueltos con cebolla y tomate. Calienta en la sartén mantequilla, manteca o aceite, y agrega cebolla picada y pi-



mientos, ají o un poco de chile verde. Antes de que las cebollas queden doradas, agrega tomates picados a manera de salsa, y finalmente los huevos, previamente batidos en un plato hondo. Agrega sal. También pueden adicionarse trozos pequeños de sardinas o de jamón, que le dan un sabor exquisito al platillo. Se fríen, revolviéndolos constantemente, o en forma de tortilla, para lo cual se voltea la torta cuando ya ha quedado cocida por un lado.

Carnes y Pescado. Biftec a la parrilla. Aplanados los biftecs se sazonan con sal y pimienta en polvo (o naranja agria) y mantequilla o margarina y se dejan así hasta el momento de tomarlos. Se cuecen a fuego lento, por ambas caras, retirándose pronto para que queden jugosos.

Carne guisada. Se fríe la carne en pedazos, en una cacerola con aceite; se agrega tomate asado y molido con ajo y sal.

Tocino. Se colocan las rebanadas delgadas en una sartén fría o en un pedazo de hojalata o una piedra plana y delgada, y se fríen en las ascuas. Puede cocinarse un huevo sobre un nido de rebanadas de tocino.

Pescado frito. El pescado chico se fríe entero, una vez que está limpio y se ha partido la espina dorsal para evitar que se enrosque al calentarlo. El pescado grande, limpio y desprovisto de escamas, se corta en rebanadas y se le retiran las costillas de la espina dorsal, a fin de que permanezca plano sobre la sartén. Seca perfectamente las rebanadas y espolvoréalas con harina, en una capa uniforme y ligera. Se fríen en bastante aceite caliente, hasta que doren; ponles sal cuando cambien de color.

Vegetales. Purés. Pela las papas o los boniatos (camotes) y pónlos a cocer en agua de sal. Cuando se encuentren blandos se retiran del fuego y se muelen en una cacerola empleando un molinillo, un tenedor o un prensador. Cuando se han molido perfectamente, se les agrega mantequilla, una yema y sal al gusto, batiéndolo todo hasta tener una masa uniforme. El puré se sirve caliente.

Maíz tierno. Las mazorcas o choclos, tan abundantes en los campos, pueden prepararse de muchas maneras. La ma-

zorca tierna, con hojas, puede tostarse directamente sobre el fuego. Atravesada por una rama verde y bien afilada, puede tostarse sin hojas, directamente sobre las brasas. En agua con sal, se cuecen en treinta minutos de hervor. Cuando el maíz está entre tierno y maduro, los granos se tuestan con un poco de sal, en una sartén, comal o lámina.

Papas fritas. Se ponen a cocer las papas y después se pelan y rebanan. Se frien en cacerola o sartén cuando el aceite está bien caliente, agregándoseles sal y cebolla. Ya para sacarlas se les agrega mantequilla para que doren.

Cereales. Frijoles. Se cuecen bien los frijoles y por separado se cocina carne de puerco con salsa de tomate. Se frien por separado. Se sirven en un mismo platillo.

Avena. Se pone agua a hervir, se agrega sal y avena y se cuece agitando seguido para evitar que se queme. El potaje se sirve con leche y azúcar. El baño maría es el método más seguro para evitar que se queme: coloca una marmita pequeña dentro de otra mayor que contenga un poco de agua y unas piedras en el fondo para mantener separados los dos recipientes.

Postre. Arroz de leche. Remoja el arroz durante quince minutos en agua caliente, lávalo en agua fría y pónlo a cocer en agua. Cuando principia a suavizarse, se adicionan la leche y el azúcar al gusto. Cuando se encuentre espeso agrégale dos yemas batidas y disueltas en un poco de leche, y unas pasas. Se deja dar un hervor y se vacía en un platón. Se sirve frío, espolvoreado con canela, y adornado con unas nueces.

LA ULTIMA PRUEBA: LA EXCURSION

¿Por qué? Porque para ello debes haber demostrado que puedes: (1) actuar como Scout (piensa en todo lo que esto significa), (2) escoger tus alimentos y preparar tus comidas, (3) escoger un buen lugar para acampar, (4) usar tu mapa y tu brújula, (5) dormir bajo una tienda, y (6) elaborar un informe. Esto requiere mucho adiestramiento previo en el Local de Tropa y en el campo al aire libre. Tratar de hacer el recorrido sin preparación para ello equivale a sufrir una de-

cepción. Acostumbra tu cuerpo a seguir largas jornadas, con la mochila a la espalda, haciendo vida plenamente Scout.

Cuando tomen parte en la prueba dos Scouts al mismo tiempo (lo cual es muy conveniente), deben hacer sus notas de viaje por separado, y escribir sus informes por separado. No puedes hacerte acompañar de otro Scout que haya pasado anteriormente esta prueba.

Las instrucciones del Comisionado de Distrito. Esta prueba se pasa ante el Comisionado de Distrito o el Scouter que éste nombre, no pudiendo ser del mismo Grupo del Scout. El Jefe de Tropa es el Sinodal de todas las Pruebas de Primera Clase excepto de ésta. El Sinodal procurará por medio de sus instrucciones que el recorrido sea una *aventura real*. El puede modificar la ruta y los requisitos del informe de acuerdo con tus intereses particulares, y darte un asunto especial para su estudio. Por tu parte, debes estudiar detenidamente las instrucciones que te dé el Sinodal.

El equipo. El Scout uniformado, debe además ir provisto del equipo mínimo y más adecuado para campamento, elegido de acuerdo con su criterio adquirido en la práctica de múltiples campamentos y excursiones. Sólo a manera de guía damos una lista de los artículos más indispensables:

- ... Uniforme Scout completo, con Insignias y demás artículos. Lleva especialmente: brújula, reloj, papel para notas y lápiz.
- ... Una mochila; debe ser cómoda cuando se cargue con el equipo, y de correas anchas para evitar que te lastimen los hombros.
- ... Un cobertor o frazada de lana.
- ... Una manga o capa o poncho impermeable para el suelo y contra la lluvia.
- ... Útiles de campaña: tienda individual, hecha de mano, lámpara o linterna, cuerda, fósforos (a cubierto de la humedad).
- ... Útiles de cocina: taza (jarro) y plato de aluminio, cuchara, tenedor y cuchillo Scout; sartén.
- ... Útiles de higiene y sanidad: jabón, cepillo y algún dentífrico, peine; botiquín individual de primeros auxilios.

...Calzado: lleva zapatos cómodos (los que hayas probado que no te molestan).

...Ropa: un suéter, un par de medias de repuesto (preferentemente sin remiendos).

...Alimentos suficientes.

Prepara tus cosas sobre una mesa y empácalas colocando las ropas abajo y a la espalda de la mochila; los objetos duros irán por enfrente. Lo que puedas necesitar urgentemente, déjalo arriba, como la manga o poncho impermeable, a fin de tenerla lista en caso de lluvia. Ahora coloca la mochila a tu espalda, como si fueses a emprender el viaje, y arrégla hasta que la sientas cómoda. Asegúrate que las cosas no produzcan ruido ni se muevan mucho. No lleses nada que cuelgue de la mochila.

El Informe. El informe se hace a conciencia: limpio, bien ordenado y con expresiones condensadas y precisas.

El croquis de la ruta. No es recomendable levantar el mapa mientras marchas, ya que distraes tu atención sobre muchos detalles importantes, sino que conviene hacerlo por fracciones, en momentos de descanso. El mapa rudimentario de la región, además de ofrecer la ruta seguida, debe indicar los accidentes topográficos más salientes, y todo lo importante que hayas observado durante ese trayecto del viaje, como edificios de interés, ferrocarriles, caminos, puentes, árboles, plantaciones, límites, etc. En el mapa deben aparecer especialmente los puestos de servicio; oficinas de Correos y Telégrafos, estaciones de radio o de radiotelegrafía, hospitales, iglesias, casetas de policía, etc.

Narración detallada. Viene a ser el complemento escrito del mapa topográfico, hecho a manera de relato explicativo. Debe comprender diversas partes, a saber:

- 1) Título: acerca de la región explorada.
- 2) Itinerario: hora de salida y llegada a los diferentes puntos.
- 3) Topografía general: cordilleras, valles, ríos, arroyos, puentes, caminos, y si son transitables por vehículos grandes;

vías de comunicación, sus clases; aspectos del terreno y clase del suelo.

- 4) Estudio de la Naturaleza: árboles, plantas (comunes

**INFORME DEL VIAJE
de Primera Clase**

DE ERNESTO ROBLES CASTRO
4º Scout de la Patrulla Ardillas
AL JEFE DE TROPA DEL GRUPO 5

FECHA

La Excursión principió el 3 de agosto de 1951
La Excursión terminó el 4 de agosto de 1951

ASUNTO ESPECIAL

Estudio de hojas de árboles y huellas de animales.

TIEMPO Y VISIBILIDAD

PRIMERA DIA: Al principio nublado y oscuro.
Noche lluviosa.—SEGUNDO DIA: Amaneció con cirrus-stratus pero luego aclaró, presentándose un día con cielo muy azul.

MAPA USADO

El croquis que acompañaba las instrucciones para hacer el recorrido.

FECHA	HORA	INFORME	Km.	CROQUIS DE LA RUTA	DIBUJOS
ago. 3 1951	A.M. 8:15	Salida del Grupo. Antes de las instalaciones militares se cruzó el río P. de T. Se siguió el trayecto regular a la izquierda.	0		
	10:20	Lugar P. de T. Se cruzó el río y se continuó el trayecto regular. Se siguió el trayecto regular a la izquierda.	1 1/2		
	10:40	Continuó el trayecto regular a la izquierda y se cruzó el río. Se siguió el trayecto regular a la izquierda.	4		
	12	Se siguió el trayecto regular a la izquierda y se cruzó el río. Se siguió el trayecto regular a la izquierda.	6 1/2		
	12:35 D.M.	Lugar para acampar. Se siguió el trayecto regular a la izquierda y se cruzó el río. Se siguió el trayecto regular a la izquierda.	10		
	2:15	Continuó el trayecto regular a la izquierda y se cruzó el río. Se siguió el trayecto regular a la izquierda.	11		
	4	Continuó el trayecto regular a la izquierda y se cruzó el río. Se siguió el trayecto regular a la izquierda.			

y raros); animales comunes de la comarca, sus huellas; clases de cultivo; pájaros y demás aves, emigrantes y residentes; pescados, de las lagunas y ríos. Estado del tiempo, temperatura, nubes y vientos, con sus características.

5) Sobre campismo: lugares apropiados para acampar; bosques; alimentos, caza; pesca; abundancia, calidad y lugares de aprovisionamiento de agua; maderas para fuego y construcciones, sitios para remar, etc.

6) Motivos históricos: monumentos, castillos, placas conmemorativas, leyendas, folklore.

7) Firma Scout.

Objetos de prueba. Conviene acompañar el informe de ciertos objetos recogidos durante la jornada, que serán mudos testimonios de nuestra observación empeñada en lograr la finalidad de la Prueba, como: hojas de árboles y plantas, minerales, plumas de aves. También puedes presentar fotografías tomadas durante el viaje.

10. SERVICIO SCOUT

"Traer un muchacho a la Tropa y prepararlo para su Promesa Scout en aquellas Pruebas que le sean asignadas por su Jefe de Tropa, o desempeñar el cargo de Instructor de Lobatos de acuerdo con el Artículo respectivo del P.O.R."

Este requisito te ofrece la oportunidad de ayudar a otros muchachos a adelantar en el conocimiento del Escultismo y al mismo tiempo de demostrar tu habilidad en las Pruebas de Tercera Clase o de Pietermo. Esto te ayudará a ti mismo, puesto que no hay nada mejor para aprender una materia que enseñarla a otro.

Debes recordar que las primeras impresiones para el muchacho son las más importantes, y que el modo en que aprenda y ejecute el Escultismo al principio de su vida Scout, influirá y dará forma a su Escultismo posterior. Los conocimientos aprendidos fácilmente, se olvidan con rapidez.