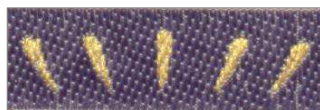


# MI PROGRESIÓN SCOUT



# BUSCANDO EL

**DESTELLO**

“Comunidad Scout Luz de María”



# COMUNIDAD SCOUT LUZ DE MARÍA DESTELLO

## LISTA DE TEMAS A SABER:

### APS1 | Campismo

- Carpa: Teoría y armado
- Mochila: Teoría y armado
- Farol
- Navaja suiza
- Hacha: Teoría
- Fuegos: Generalidades  
Tipos
- Cocina: Recetas básicas  
Bolsa de rancho
- Higiene: Básica  
Bolsa de higiene
- Acampe: Rincón de patrulla

### APS2 | Formación scout

- Organización y estructuras: Grupo Scout  
Consejo de Grupo Scout (estructura y funciones)  
Comunidad Scout  
Consejo de Comunidad Scout (estructura)
- Elementos místicos: Flor de Lis  
Lema de Comunidad  
Banderín  
Lema de patrulla  
Animal emblema  
Uniforme  
Firma scout  
Banderín de Honor
- Ceremonias y encuentros: Reunión de Patrulla  
Consejo de Patrulla (estructura y funciones)
- Técnicas de Comunidad: Pasos  
Formaciones
- Crecimiento personal: Buena acción diaria como objetivo

### APS3 | Formación social

- Ubicación espacial: Señales de tránsito  
El barrio
- Comunicación e interacciones varias: Teléfonos útiles
- Ubicación temporal: Horarios personales
- Ciudadanía: Símbolos patrios

### APS4 | Formación religiosa

- Biblia: Estructura  
Evangelios  
Lectura de una parábola de cada Evangelio
- Patronos: Patronos de cada rama  
Nuestra Señora del Tesoro
- Virtudes de María: Humildad, reflexión, delicadeza

### APS5 | Formación técnica

- Criptografía: Claves  
Morse 10 letras por minuto

- Semáforo 10 letras por minuto
- Generalidades
    - Llano
    - De vaca
    - Ballestrinque al aire y al palo
    - Media llave y dos cotes
    - As de guía al aire, al cuerpo y al palo
    - Escota simple
    - Boca de lobo
    - Evadidos para tronco liso y rugoso
    - Tensor
    - Tensor de carpa
    - Margarita
    - Ocho
    - Fraile
    - Lingada
    - Corredizo
    - Cadena
    - Pescador
    - De pureza
    - Amarre redondo
    - Amarre cuadrado
    - Amarre diagonal
    - Trípode
- Ficha médica
    - 1º aux:
      - Definición; medidas generales
      - Prevención en campamento
      - Contracturas, calambres y desgarros
      - Esguince y luxación
      - Heridas cortantes y punzantes
      - Quemaduras
      - Asfixia, obstrucción de las vías respiratorias
      - Vómitos
      - Ampollas
      - Golpes, contusiones
- Costura a mano
      - Lavado de prendas
      - Planchado

#### APS6 | Formación física

- Los cambios de la pubertad
      - Músculos y huesos principales
  - Entrenamiento físico: Cómo trabajar y elongar cada músculo

#### APS7 | Expresión y uso de los sentidos

- Kim: Habilidad 50%

# ESTA CARTILLA PERTENECE A

---

Ya has realizado tu Promesa y ahora te toca continuar en la senda hacia el "**Gran fuego de San Patricio**".

El primer paso es el Destello. Si buscás en el diccionario vas a encontrar que destello es un resplandor vivo y efímero; una ráfaga de luz, que se enciende y amengua o apaga casi instantáneamente. También es considerado, en sentido figurado, como un rayo de luz pequeño pero vivo.

Esta preparación comienza con un pequeño análisis. Ya te dimos la definición de destello. Ahora te toca a vos explicar por qué serás Destello. Porque las dos definiciones son válidas

¿Qué significa para vos recibir el Destello?


¿Por qué querés recibir el Destello?


¿Qué significó realizar la Promesa Scout?


# CAMPISMO

## La Carpa

La carpa es un elemento casi indispensable para un Scout. De ella depende que podamos pasar las noches de campamento cómodos y que podamos dormir bien. Recordemos que ella es nuestra casa cuando vamos de campamento, por lo tanto debemos cuidarla y mantenerla lo más limpia posible. El arreglarla, revisarla, limpiarla, dará a nuestra carpa una vida larga y útil.

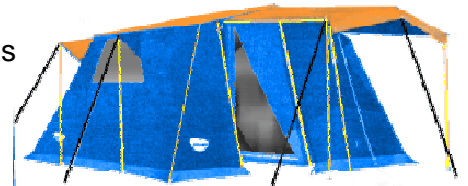
### Tipos de carpas

Básicamente hay cuatro tipos de carpas:



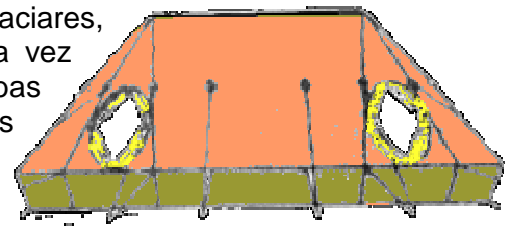
**Canadiense:** Se reconoce por su techo a dos aguas. Algunas incluyen ábside, en las cuáles el mismo sobretecho cierra la parte trasera de la carpa, dándole la forma de una proa de barco. Otras también se cierran por delante (alero). Estos espacios sirven para guardar mochilas, elementos de patrulla, etc. También ayuda a frenar los vientos.

**Estructural:** Se compone de tramos, ensamblados, codos y ángulos de encastre, los cuales dan fortaleza y forma a toda la estructura. Tiene varios espacios o habitaciones separados, dormitorios, cocina, despensa, etc. Algunas traen baño químico, ducha y otras comodidades.

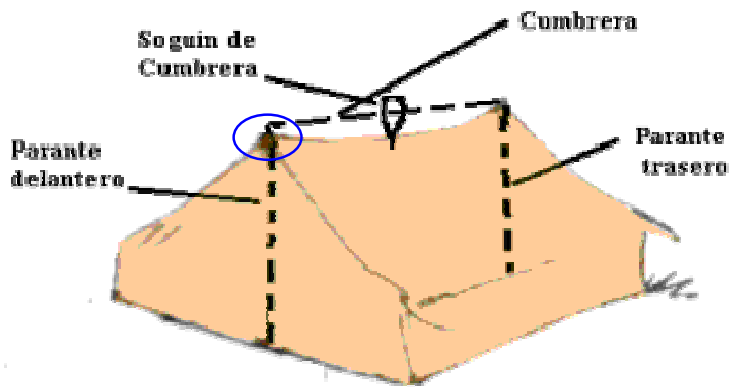


**Igloo:** Están formadas generalmente por varillas de fibra de vidrio, que son flexibles y no ofrecen resistencia al viento. Las hay de diversos tamaños y costos. Son muy útiles para la montaña y los campamentos volantes por su bajo peso y el reducido espacio que ocupan en una mochila.

**Isotérmicas:** Para zonas de severas condiciones climáticas, glaciares, andinismo, etc. Consisten en una carpa dentro de otra. Una vez armada la externa, la interna queda armada también. Entre ambas queda un espacio de aire que aísla el frío y no permite que los cambios de temperatura exterior varíen la del interior de la carpa.



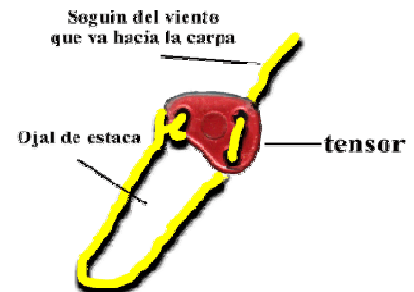
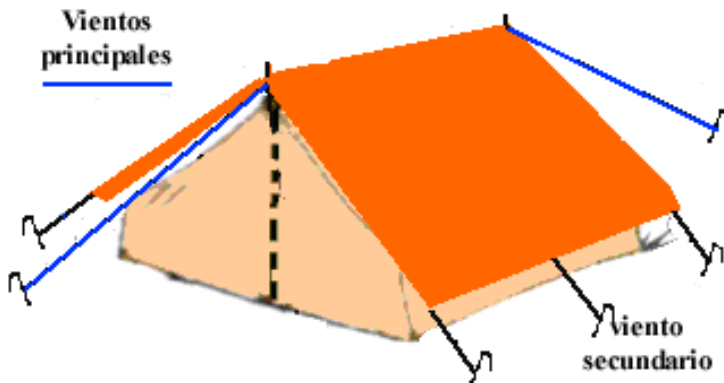
## Partes de una carpa



Detalle del soporte de la cumbre

La cumbre evita que el sobretecho toque el techo de la carpa, así no permite que se filtre el agua.

También tenemos ventanas, mosquiteros, cierres, ojales, borde del piso, (este no permite que penetre agua dentro de la carpa, generalmente es impermeable), soguín de entrada, (para sostener las partes de la puerta abiertas, enrolladas a los costados), vientos secundarios, etc.



## Armado de la Carpa



que se puedan caer o desgajar (Ej.: Eucaliptus).

### Cómo elegir el lugar indicado para armar la carpa:

- No se debe armar en lugares privados sin previo aviso y autorización del dueño.
- El terreno debe ser lo más alto y plano posible; de esta manera se obtendrá un suelo seco y se evitarán inundaciones en caso de lluvias.
- No se debe armar una carpa muy cerca del río, arroyo, etc., ya que el suelo es húmedo y además, en caso de tormenta pueden crecer repentinamente.
- No armar la carpa debajo de grandes árboles
- No armar la carpa en el paso de gente, animales o vehículos.

## Pasos para armar la carpa:

1. Limpiar el terreno de yuyos, malezas, piedras, o ramitas.
2. Extender en el lugar donde irá la carpa un nylon o material aislante.
3. Ubicar el cuerpo de la carpa de manera que la puerta no quede en dirección al viento y en lo posible que el sol le dé por la mañana.
4. Extender el cuerpo y sacar las arrugas.
5. Clavar al mismo tiempo las estacas de las esquinas opuestas, sin estirar demasiado la tela. Luego las estacas del medio (si hay), sin tensar demasiado tampoco.
6. Armar los parantes y la cumbre.
7. Colocar los parantes (descalzarse antes de entrar a la carpa). Una vez colocados, cerrar los cierres. Luego colocar los soportes para la cumbre y la cumbre. No olvidar pasar la misma por el soguín de cumbre.
8. Tensar los vientos esquineros, en diagonal y con los cierres cerrados. Luego colocar los vientos secundarios, siempre sin tensar demasiado.
9. Controlar que las estacas de los vientos estén a 45 °.
10. Colocar el sobretecho, recordando que la parte desteñida va para arriba.
11. Colocar los vientos principales, siempre en diagonal, luego los vientos frontales y traseros, sin tensar demasiado. Recordar la posición de las estacas a 45°.
12. Tensar los vientos, controlando las arrugas del sobretecho.
13. Observar el interior de la carpa. Si esta bien armada, en su interior no habrá arrugas ni deformidades. Si las hubiese, contrólelas con los vientos secundarios.
14. Dejar la entrada abierta para airear, recordando cerrarla a la tarde, por los insectos. Si hubiera mosquitero, no preocuparse.
15. Realizar la zanja de carpa, ubicándola a 20 o 30 cm del borde del cuerpo. La caída del sobretecho debe quedar sobre la canaleta. No coloques la tierra sacada tocando las paredes de la carpa. Dejar la tierra sacada en un lugar fuera del paso, para que no se apisone y puedas volver a tapar la zanja al final del campamento. Si hubiera que sacar pasto, sacar los panes de manera que se puedan volver a enterrar.
16. ¡Tu carpa ya esta lista para pasar la noche!



## Consideraciones a tener en cuenta:

- Guardar siempre el orden.
- Siempre para entrar, descalzarse.
- No permitir que alguna rama toque el sobretecho.
- No dejar las estacas, parantes y cumbre sueltos al guardar la carpa. Siempre deben tener su bolsa respectiva.
- Las estacas antes de ser guardadas, deben estar limpias de barro o tierra.
- Nunca claves las estacas hasta el fondo.
- No sobretenses los vientos.
- Los vientos no se separan de la carpa, ni se desatan para guardar
- No guardar la carpa húmeda. Si fuese imposible esto último, sacarla posteriormente y secarla.



# La Mochila

Debes escoger una mochila acorde a tu estatura. Cada scout debe poder cargar su mochila. Debe estar impermeabilizada y ser lo suficientemente grande para guardar lo necesario, sus correas deben ser anchas y acolchadas para evitar el roce en los hombros.

## ¿Cómo armar la mochila?

Es recomendable hacer una lista antes de organizar la mochila.

Para colocar las cosas, debemos recordar que la mochila es una "bolsa de bolsas". Todo lo que pongamos dentro de la mochila debe ir metido en bolsas de forma agrupada, de esta forma evitaremos que se nos mezcle la ropa sucia con la limpia, o los elementos de cocina, etc. y además encontraremos mucho mejor las cosas.



Lo que no puede faltar es tu bolsita "SIEMPRE LISTA". En esta bolsa debes llevar utensilios que sirvan a distintas emergencias o que puedan sacarte de un apuro. Como por ejemplo, hilo y aguja, curitas, brújula, fósforos, pilas de repuesto, soguín u otras cosas que se te ocurran. No debe ser más grande que un estuche, o un bolsillo de la mochila.

La bolsa de dormir debe estar en su funda y si es posible debe ir dentro de la mochila. No debe ir ningún artículo o cosas colgando de ella ni de sus bolsillos.

Para meter las bolsas en la mochila debemos usar un criterio de uso; aquello que vayamos a utilizar primero, lo pondremos en la parte superior o a mano (debes recordar que algunas mochilas disponen de cierres en la parte inferior de la mochila). Es recomendable acomodar algo acolchado como una campera o la ropa contra la espalda.

Debemos aprovechar el espacio al máximo, los huecos libres inutilizan hasta un 30 % de nuestra mochila. Debemos compactarlo al máximo (excepto cosas frágiles). En los bolsillos laterales podemos poner las cosas que usemos habitualmente: bolsa de higiene, bolsa de rancho, linterna...

Mientras hacemos la mochila, debemos ir repartiendo uniformemente el peso por toda la mochila. Debemos evitar que el peso esté en la parte superior y que la espalda de la mochila sea cómoda para transportar.

## Caminar con la mochila

Debemos cuidar meticulosamente no cargar demasiado peso, es decir elegir muy bien el material que vamos a necesitar para no cargar inútilmente con cosas innecesarias. También debemos tener en cuenta la preparación física de quien cargará la mochila. Debemos conocer bien las posibilidades de nuestro cuerpo y no forzarlo innecesariamente.

Teniendo en cuenta que cargamos sólo con el material necesario, y el peso bien distribuido, debemos adecuar nuestra mochila (correas, cintas, cinturón) hasta que se adapte perfectamente con la espalda y el peso quede bien repartido.

" El peso total de tu mochila no debe exceder el 20 % de tu peso "



# Iluminación

Es imprescindible prever una fuente de luz para poder desarrollar las actividades normales durante las horas en las que no contamos con la iluminación del sol. El farol es uno de los medios del que se dispone para iluminar el campamento. Los hay de distintos tipos, según su combustible:

- a) A kerosene
- b) A gas
- c) A gas en cartuchos

a) A kerosene: Éste posee una mecha de tela regulable; es de uso muy simple pero genera una luz bastante amarillenta y algo inestable.

Los hay a kerosene pero con camisas incandescentes; éste consume un poco más pero da una luz muy pareja e intensa.



b) A gas: Está compuesto por:

- Manija de transporte.

Sirve para transportar el farol a donde vos quieras; nunca deberás usarla para colgar el farol en ningún sitio, ya que podría desengancharse y caer el farol, provocando tal vez un accidente.

- Cabezal porta vidrio.

Es de forma cilíndrica; contiene una rosca en su parte inferior para conectarlo a la garrafa. La parte inferior del cabezal contiene agujeros que sirven de ventilación.

- Tubo conductor de gas hacia la camisa.

Este tubo comienza en la rosca de conexión del cabezal de la garrafa; a pocos centímetros de la misma se encuentra el regulador de la entrada de aire que regula la intensidad de la llama. Luego sigue hacia arriba penetrando en el cabezal por su centro a través de la base metálica del mismo, terminando luego de una curva hacia abajo, en una rosca en la cual se enrosca la "cerámica". Esta cerámica posee varios agujeros muy pequeños que determinan la salida del gas en forma pareja y uniforme. A esta cerámica va atada la camisa incandescente la cual proporcionará la luz una vez que entre en combustión.

La camisa debe ser siempre "quemada" antes de ponerla en uso continuo. Esto se logra prendiendo el farol y regulando el paso del gas repetidas veces.

Tendrás que averiguar de acuerdo a la cabeza de tu farol, de cuántas bujías deberá ser la camisa.

- Garrafa.

Las garrafas para estos faroles suelen ser de una capacidad que oscila entre 1 y 3 kg.

En la parte superior de la garrafa se encuentra la rosca con la cual se adosa el cabezal del farol. Dentro de esta rosca se encuentra la "válvula de emergencia", la que se desprende automáticamente ante cualquier obstrucción que pueda hacer estallar la garrafa. En este mismo lugar se encuentra la llave o "mariposa" que sirve para regular la intensidad de salida del gas.

## **Mantenimiento y uso del farol**

Es conveniente que pintes la garrafa del farol del color de tu patrulla, para su mejor identificación. A la vez le colocarás un número dentro del inventario de materiales de tu patrulla. Podrás colocarle, también el nombre de la patrulla a la que pertenecés.

No la espongas a la intemperie; revisá periódicamente el estado de sus partes metálicas. Si aparecen picaduras en la garrafa, procederás de la siguiente forma:

- 1- si son superficiales, remové la pintura, lijá la parte picada y pintala con antióxido.
- 2- si son profundas, es preferible que descargues la garrafa, previniendo posibles accidentes.

Cuando la garrafa esté en desuso y esté cargada, deberás sellar su salida de gas con un tapón de cera (de vela), al igual que cuando debas transportarla para un campamento.

Guardarás la garrafa en lugares:

- secos
- ventilados
- no calurosos

Si en alguna ocasión se obstruye la válvula de salida deberás destaparla con la herramienta que se utiliza en dicho caso (aguja gasista). Nunca deberás hacerlo con alfileres o agujas de coser, ya que corrés el riesgo de que se partan y obstruyan el paso del gas.

Periódicamente conviene desarmar el cabezal del farol, para limpiar sus piezas con algún combustible (kerosene), previniendo así la acumulación de grasitudes.

Si al encender el farol notas que la luz que éste propaga es amarilla y de poca intensidad, significa que el mismo tiene poca entrada de aire o que la válvula está tapada.

Si la llama de vez en cuando provoca explosiones, es señal de que se está por terminar el gas de la garrafa.

En caso de incendio del farol procedé de la siguiente forma:

- 1- ten calma
- 2- deberás apagarlo cerrando la válvula, si el farol tiene una buena carga de gas, ya que mientras el gas esté saliendo no hay peligro de explosión.
- 3- si la garrafa tiene poco gas puede producir vacío en su interior, lo que dará como consecuencia la explosión de la misma; en estos casos y ante toda inseguridad, aléjate lo más rápido posible del farol, por lo menos 15 metros.

## **Precauciones**

No completar totalmente la carga de los faroles de kerosene.

Limpiarlos cuidadosamente al finalizar de cargarlos, a fin de que no queden restos de combustibles en el exterior.

Controlar periódicamente las válvulas y asegurarse de que estén totalmente cerradas.

Acordarse de llevar mallas y mechas de repuesto.

Evitar golpearlos y sacudirlos.

## La Navaja

Los scouts nos encontramos infinidades de veces, estando en el campo o en la ciudad, en situaciones en las que necesitamos algún tipo de herramienta para hacer nuestro trabajo. Sobre todo cuando estamos acampando, resulta a veces difícil conseguir dicha herramienta. En el instrumento múltiple que conocemos como “Navaja Suiza” (porque fue diseñada para el ejército de ese país), es muy posible que encontremos eso que necesitamos.

**Luego de aprobar tu Destello, estarás autorizada para llevar y usar la navaja. Por eso debes conocer perfectamente cómo cuidarla y USARLA CON RESPONSABILIDAD.**

A continuación dibujá las diferentes herramientas que se encuentran en una navaja clásica y describí para que sirve cada una de esas partes:



Podrás extender la vida útil de tu navaja si extremás los cuidados de mantenimiento que se explican ahora.

#### MANTENIMIENTO DE LA NAVAJA SUIZA:

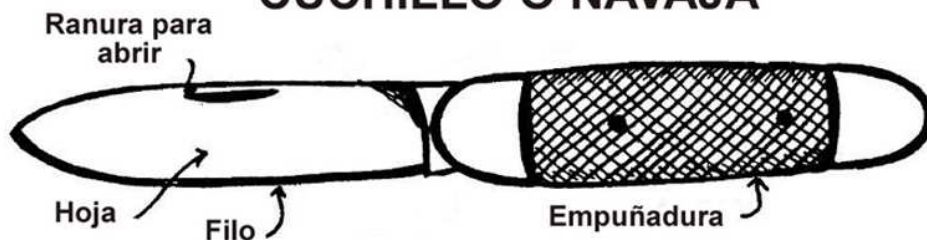
Intentar no guardar los instrumentos sucios después de usarlos. Si alcanza, pasarles un trapo o algo similar. Dependiendo cuánto la uses la navaja suiza debe limpiarse cada tanto (medio año) de la siguiente forma:

- 1- Poner agua tibia en un recipiente/balde.
- 2- Meter la navaja adentro del agua y abrir y cerrar cada instrumento varias veces.
- 3- Limpiar los sectores sucios (articulaciones, etc.) con un cepillo dental viejo y jabón de glicerina.
- 4- Puede dejarse remojando en el agua un rato para que se despenda más fácil la suciedad.
- 5- Enjuagar bien y secar con un trapo limpio o toalla completamente (por todos los rincones).
- 6- Estando bien seca, agregarle en las articulaciones un poco de aceite de auto hasta que cada herramienta pueda abrirse y cerrarse (hacerlo con cuidado) con facilidad.
- 7- Si la navaja lo necesita puede afilarse.

#### PRECAUCIONES EN EL USO DE LA NAVAJA SUIZA:

- 1- Cuando trabajás con la navaja hay que hacerlo alejando la hoja del cuerpo. Nunca se la debe dirigir hacia el mismo.
- 2- Cuidá de no torcer la hoja de la navaja, ni el filo de los destornilladores haciendo fuerza. AL navaja puede partirse y los destornilladores quedan inutilizados.
- 3- No dejes la navaja con una herramienta abierta cuando no la estás usando. Que no quede tirada estando abierta.
- 4- No claves la navaja en la tierra porque puede lastimarse con piedritas u otros objetos enterrados, además de estar en contacto con la humedad del suelo.
- 5- Vigilá que no haya nadie demasiado cerca cuando usás filos o puntas.
- 6- Cuidá no hacer fuerza con un instrumento hacia el lado que este se cierra, podrías cortarte un dedo. Además cuando lo cerrás hazelo con cuidado (tiene resorte y se cierra de golpe).
- 7- No conviene exponer la navaja al fuego porque se desafila.
- 8- Generalmente los filos cortan muchísimo. ¡Usalos responsablemente!

# CUCHILLO O NAVAJA



Afile la navaja en una piedra de asentar lisa y adecuada para esta función apoyándola firmemente.  
Limpie la hoja después de usarla limpiándola con un paño y untando con una gota de aceite la bisagra

# El Hacha

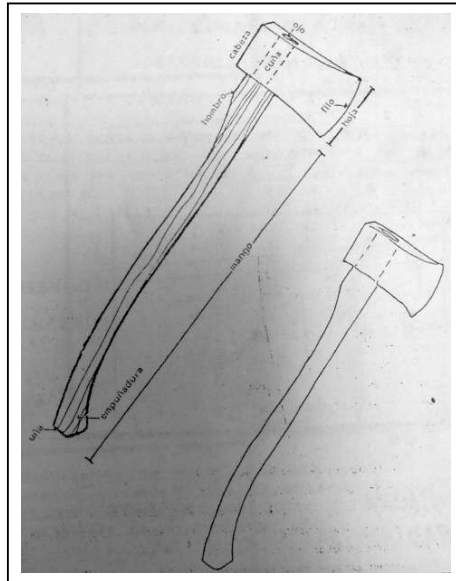
El hacha es uno de los elementos más usados y apreciados por los scouts; en cada oportunidad que se presenta, el scout quiere hacer uso de ella; quien sabe por el encanto particular que posee, nos hace desear usarla, llevarla, tenerla.

## Partes del hacha

Se hablará de sus partes, pues ellas son comunes a todos los tipos de hachas:

- ♦ **HIERRO** – debemos tener en cuenta que sea templado, no fundido.
- ♦ **FILO** – existen hachas de uno y dos filos; las de doble filo los scouts no la usamos, ya que son extremadamente peligrosas y muy delicadas de manejar.
- ♦ **CABO O MANGO** – puede ser de madera (tradicional) o de metal, unido al hierro. Cada uno de estos tipos posee sus bondades y depende de la preferencia de cada uno.
- ♦ **CUÑA** – sirve para asegurar el mango y es de madera o metal.
- ♦ **OJO** – abertura que posee el hierro y por donde pasa el mango.

## **PARTES DEL HACHA**



## Tipos de hacha

El scout usa dos tipos de hacha: el hacha de mano, cuyo peso aproximado es de 700 g y el hacha de tumbo que pesa entre 1,5 y 3 kg.

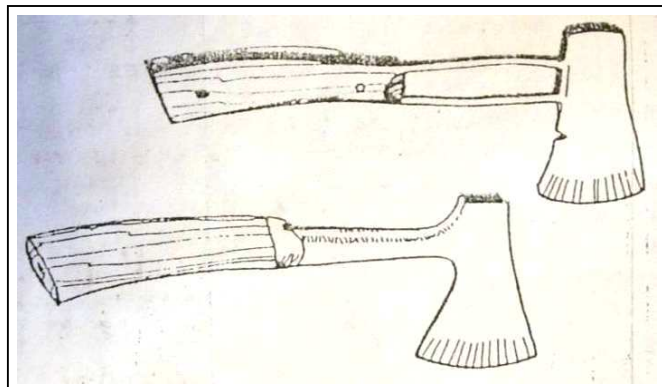
Las hachas se clasifican, según la forma del mango, en canadienses y francesas.

El modelo francés se caracteriza por tener mango recto y el hierro alargado; es por las características del hierro (alargado y recto) que es bastante peligroso y debe ser usado por gente con experiencia.

El modelo canadiense se reconoce por su mango de doble curva. Este es superior, pues permite al leñador moverse en dirección del hierro durante el trabajo más fácilmente, lo que permite una mayor precisión sobre el corte.

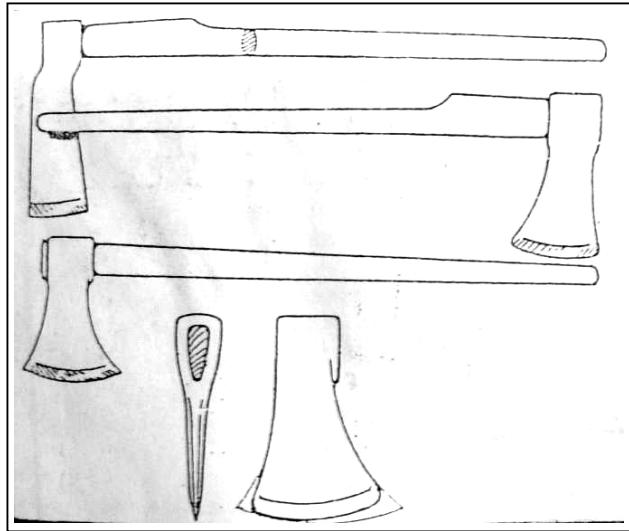
Luego también, existen hachas que son de una sola pieza.

## **HACHAS DE UNA PIEZA**

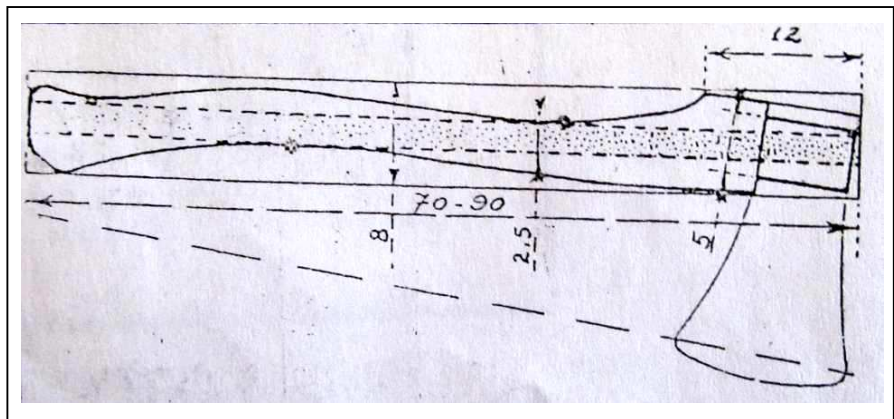




## HACHAS FRANCESAS



## HACHAS CANADIENSES



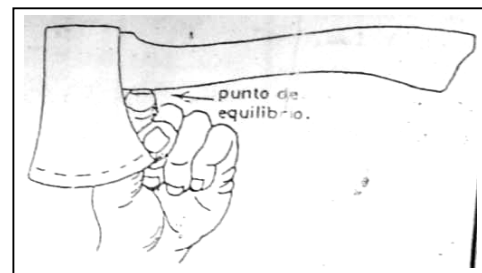
### Elección de un buen hacha

Al elegir el hacha se den tener en cuenta algunos detalles para que su vida sea larga y útil para los scouts. *Thurman*, que fuera por muchos años jefe de campo de *Gilwell Park*, cuenta que tuvo hachas en uso por más de 30 años.

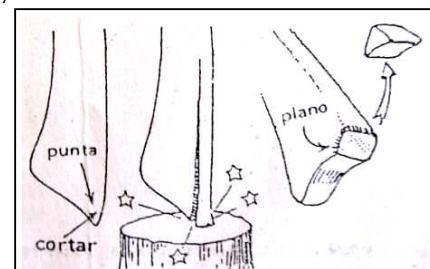
Para eso, debemos procurar:

- 1- que la madera del mango no tenga nudos, porque a la larga se rompen por esta falla en la madera.
- 2- que sea equilibrada, o sea que exista relación directa entre el peso del hierro y el del mango; para ello, se debe poner el hacha como se indica en la figura, es allí donde se encuentra el punto de equilibrio.

### **CÓMO COMPROBAR SI EL HACHA ESTÁ EQUILIBRADA**

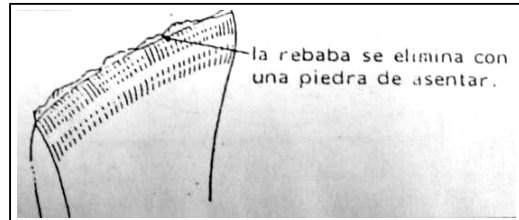
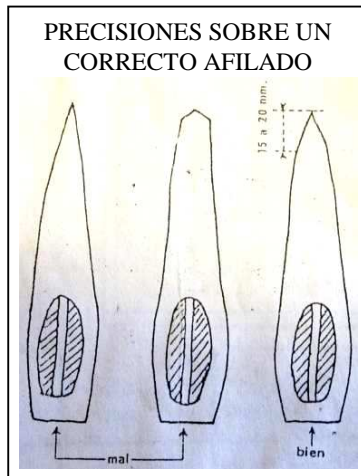


- 3- el hierro, como dijimos antes, debe ser de acero templado, no de fundición.
- 4- un detalle para evitar que se parta el mango, es que su pie tenga la forma que se muestra en la figura:





5- el filo debe tener la forma adecuada para que el hacha sea verdaderamente útil y no hagamos esfuerzo en vano; esto se logra con un buen afilado (puede usarse lima, piedra circular o piedra lisa). En la figura se muestran dos hachas mal afiladas y una tercera bien afilada. En la otra figura, un hacha cuyo filo tampoco sirve porque tiene rebabas.

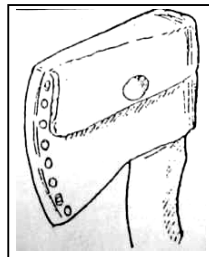


**Transporte del hacha**

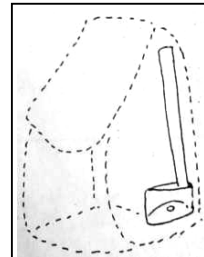
El hacha debe ser transportada con mucho cuidado, pues es un arma. Por eso, cuando se va de campamento se debe llevar el hacha con el filo protegido y en la mochila o con el resto del equipo embalado. Con respecto a la mochila, se utiliza la posición indicada en la figura siguiente por seguridad y por el fácil acceso a la misma.

La funda del hacha además debe tener el emblema de la patrulla por si se pierde; así será más fácil de localizar.

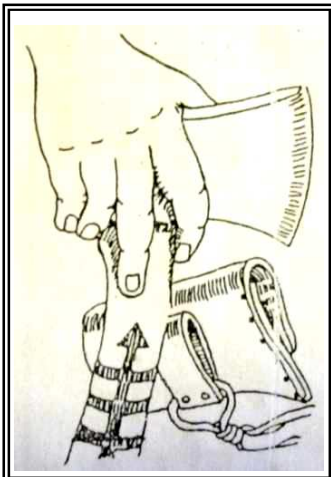
**FILO PROTEGIDO**



**TRANSPORTE EN MOCHILA**



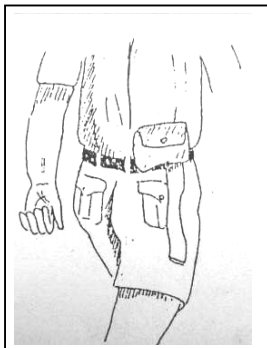
El hacha debe transportarse preferentemente como indica la primer figura y sino como muestran las imágenes posteriores.



**FORMA CORRECTA DE TRANSPORTAR EL HACHA**

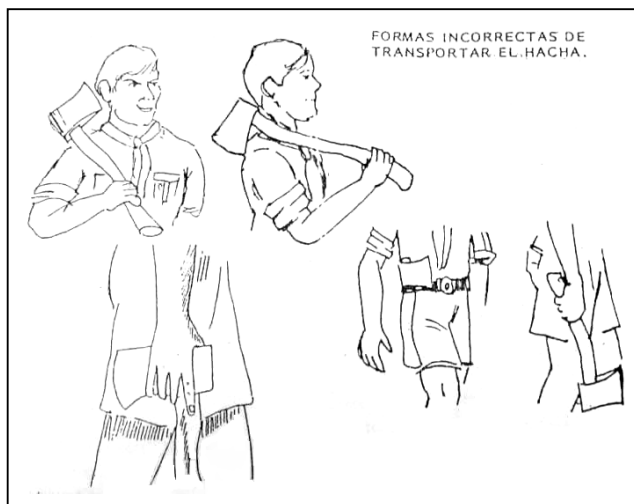
Se tiene control del filo en todo momento. Es difícil cortarse uno mismo, o lastimar a un compañero. Si el filo estuviera hacia atrás, un scout que camina o esté detrás nuestro, podría tropezarse y caer a nuestras espaldas, cortándose con el filo de nuestra hacha.

## OTRAS FORMAS CORRECTAS DE TRANSPORTAR EL HACHA



Tener en cuenta que jamás se corre con un hacha ni se juega con ella. A continuación se ilustran algunos ejemplos de formas incorrectas de transportar el hacha:

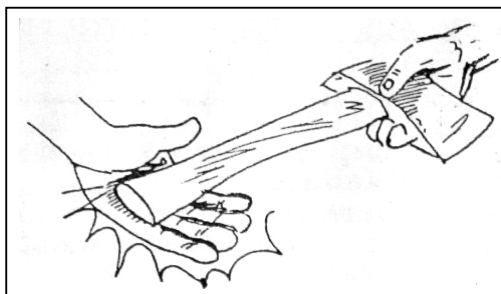
ASÍ NO DEBE LLEVARSE...



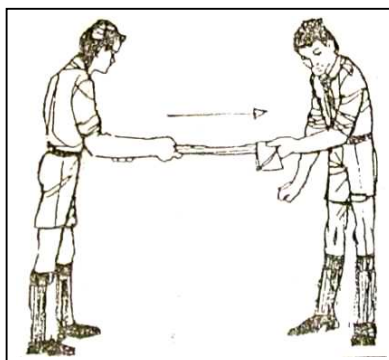
### Entrega del hacha

El hacha jamás se tira. Se entrega en la mano con un pequeño golpe para provocar el acto reflejo del cierre de la misma y siempre agarrando (quien entrega el hacha) por el hierro y del lado contrario al filo.

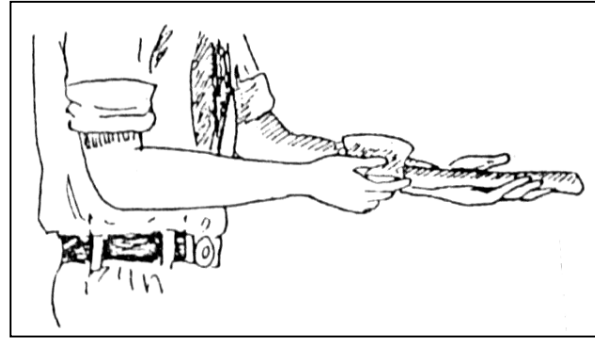
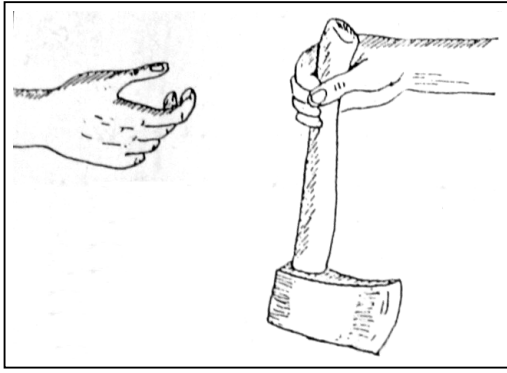
### FORMA CORRECTA DE ENTREGAR EL HACHA



Aquí se encuentran algunas formas erróneas de entregar el hacha:



**FORMAS INCORRECTAS DE ENTREGAR EL HACHA**



### **Precauciones con el hacha**

Existen medidas de seguridad comunes a cualquier tipo de hacha:

- 1- Nunca jugar con el hacha, es un arma y no un juguete; aquel que no comprenda esta diferencia por más experto que sea, debe ser privado de su uso.
- 2- Nunca correr con un hacha en la mano; siempre caminar.
- 3- Llevarla en la forma correcta.
- 4- Asegurarse cuando se trabaje, que no haya personas en posiciones peligrosas o demasiado cerca.
- 5- Revisar el hacha antes de usarla.

Recordar que:

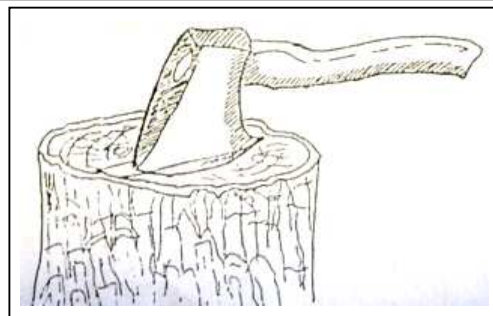
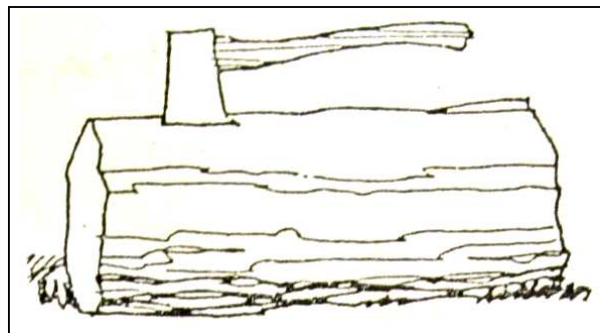
Un scout jamás corta un árbol verde a menos que sea extremadamente necesario y aún así lo piensa dos veces.

Jamás clava un hacha en un árbol en pie.

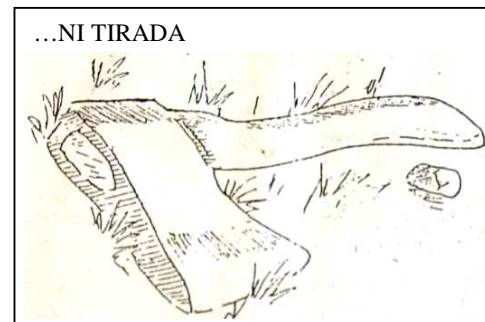
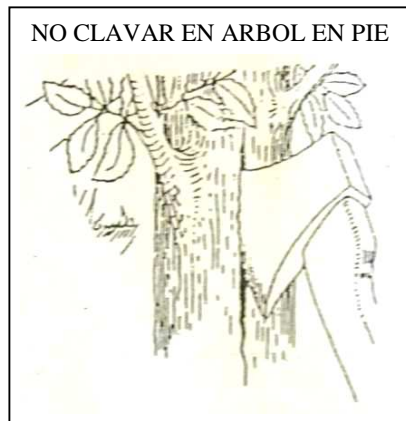
Tampoco se debe clavar en la tierra, pues pueden hallarse piedras o elementos enterrados que arruinen el filo.

En la figura que sigue, se muestra cómo debe dejarse el hacha en un campamento, cuando no se está usando.

**ASÍ DEJAR EL HACHA...**



**...CUANDO NO SE USA**



**NOTA:** El “uso del hacha” lo aprenderás, si Dios y la Virgen lo permiten, cuando prepares tu Llama. Aprendé bien todas las medidas de seguridad y los conocimientos teóricos y prácticos sobre el hacha que te brinda esta cartilla, de manera que cuando la uses lo hagas a conciencia y puedas enseñar a tus compañeras todo lo que necesiten saber acerca del tema.

## El Fuego

Dentro de un campamento, el fuego es un elemento importantísimo, tanto sea para cocinar, como para abrigo; por lo tanto un buen scout debe conocer profundamente el tema.

Las ventajas y desventajas de cada tipo de fuego varían según las circunstancias:

- el material que se tiene a mano
- la naturaleza del terreno
- el propósito con que se enciende

Las condiciones que debe tener un buen fuego son:

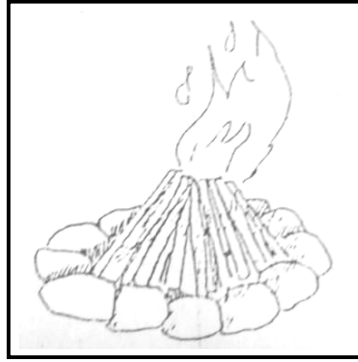
- que aproveche bien el calor para ahorrar leña
- que sea de fácil alimentación
- que sus límites estén bien marcados para que no pueda extenderse

Por todo lo expuesto, conviene experimentar con la patrulla los distintos tipos de fuego, para así poder saber en cada ocasión qué fuego es conveniente preparar.

Pasaremos ahora a enumerar cada uno de los tipos de fuegos:

## PIRÁMIDE

Es un fuego muy fácil de construir y es el que se usa para iniciar cualquiera de los demás fuegos.

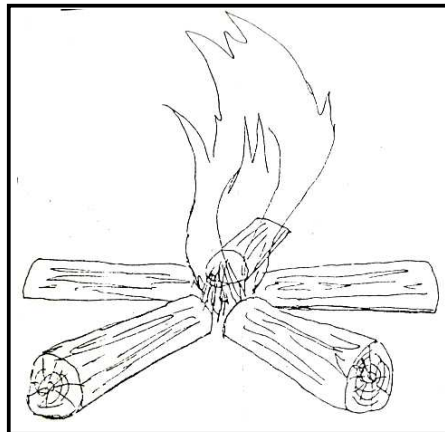


- Construcción: se coloca un buen puñado de yesca (hojas secas, corteza, pinocha, etc.) en el centro del lugar elegido. Se clava una estaca pequeña (ramita) sobre la yesca y se coloca un círculo de ramitas apoyadas en la estaca pequeña sobre la yesca, haciendo que sus puntas se toquen, dejando un puerto orientada hacia el viento dominante.

- Encendido: se introduce un fósforo por la abertura en la yesca y luego se van colocando gradualmente ramas más gruesas en el lado opuesto a dónde sopla el viento.

- Ventajas: como arde rápidamente en forma viva, permite obtener buenas brasas en corto tiempo.

## ESTRELLA

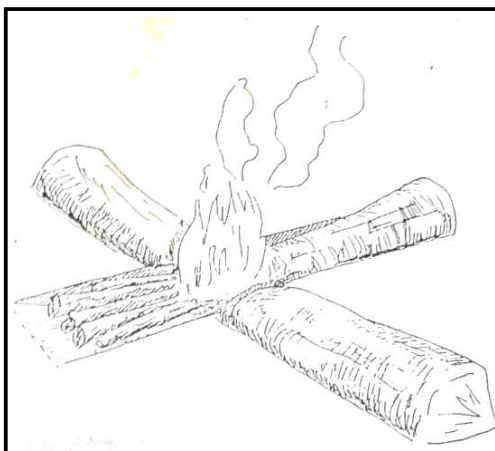


- Construcción: se prepara un fuego pirámide y se colocan cinco leños alrededor de éste, con uno de sus extremos en contacto con las llamas.

- Alimentación: se irán acercando los troncos al centro a medida que se vayan consumiendo.

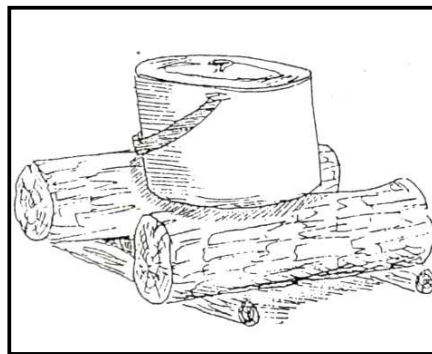
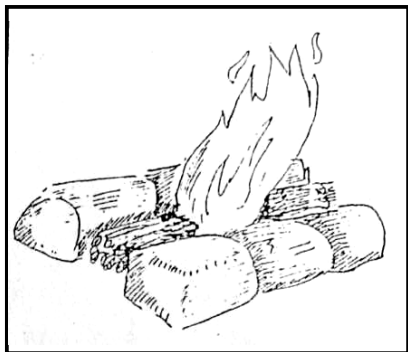
- Ventajas: es un fuego especial para cuando escasea el combustible o no se dispone de elementos para cortar leña.

## CRUZ



- Construcción: se cavan dos zanjas de 20cm de ancho por 20 cm de profundidad en el centro; allí se encenderá fuego pirámide y en cada brazo de la cruz se ubicará un leño suficientemente grueso, haciendo que uno de sus extremos toque el fuego. En una de las cuatro entradas, en vez de leños gruesos pueden colocarse troncos de menor diámetro o adaptarlo, según se necesite, a los materiales disponibles.
- Encendido: se introduce un fósforo por la abertura en la yesca y luego se van colocando gradualmente ramas más gruesas en el lado opuesto a dónde sopla el viento.
- Ventajas: permite una buena aireación, a pesar de los cambios de dirección del viento.

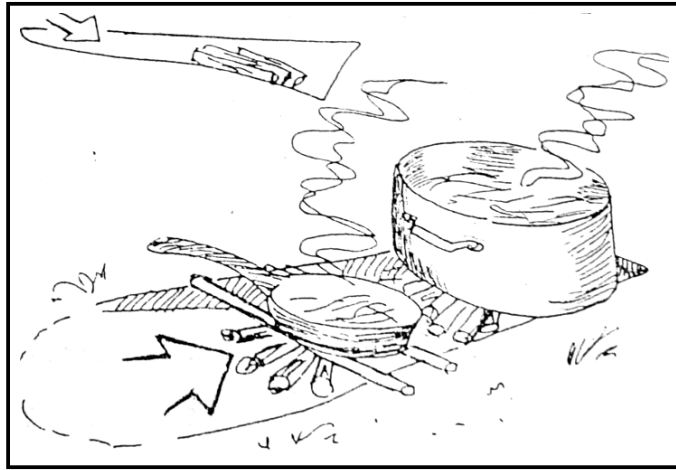
## CORREDOR



- Construcción: se colocan dos troncos húmedos, gruesos y verdes, o dos hileras de piedras, como indican las figuras anteriores y entre ellos se construye un pirámide.
- Ventajas: es muy útil para cocinar en cacerola y resulta cómodo por su pequeño tamaño.
- Desventajas: conviene usarlo cuando la dirección del viento es fija; de otra manera será necesario rotarlo hasta que la dirección del viento sea paralela a los troncos o piedras que forman el corredor.



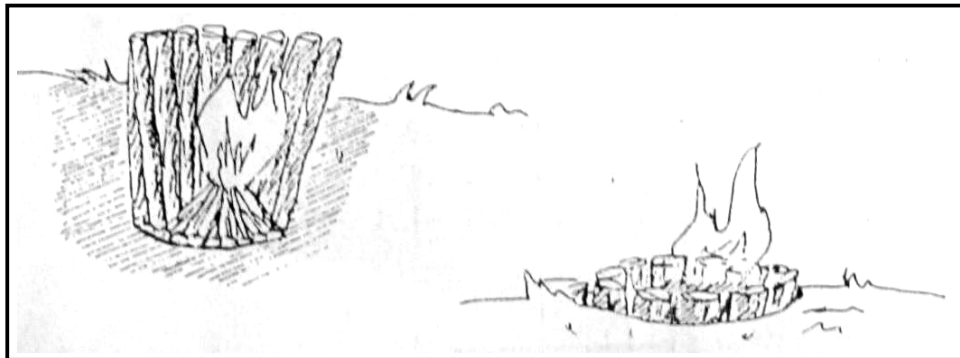
## ZANJA



- Construcción: se abre una zanja de 20cm de ancho por 20cm de profundo, con la entrada orientada hacia el viento. Se arman luego uno o varios pirámides en su interior.
- Ventajas: consume poco combustible ya que aprovecha bien el calor, y es menos riesgoso que los demás que están contruidos a nivel del piso, sobre todo en los días de viento.
- Desventajas: sirve cuando hay viento con dirección fija.

## POLINESIO

Es un fuego independiente de la dirección del viento.

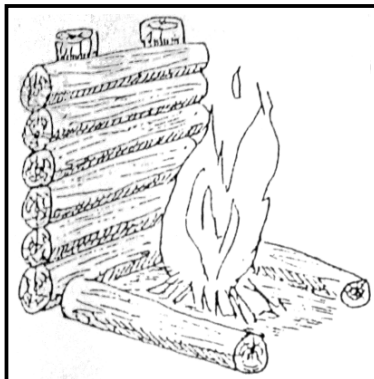


- Construcción: se cava un pozo de unos 40cm de profundidad y forma de cono truncado, con la boca de unos 50cm y el fondo de 30cm de diámetro. Se recubre el fondo con piedras, que cuando se calientan conservan largo rato el calor. Luego, sobre la pared interna del pozo se colocan troncos medianos parados. Por último se levanta un pirámide sobre las piedras y se enciende.

Para cocinar es necesario colocar una parrilla o bien clavar a ambos lados del hoyo una horqueta (rama con forma de "y"), para poder apoyar otra rama de donde colgar la cacerola, un jarrito o lo que sea necesario.

- Ventajas: se aprovecha mucho el calor y en lugares de mucho viento no ofrece peligro de dispersión de las brasas.

## REFLECTOR



- Construcción: primero debe armarse una pared de troncos o piedras como se ve en la figura precedente. Luego se delimitan los laterales de donde se prenderá el fuego usando para ello troncos o piedras lo suficientemente alto como para apoyar la comida a la hora de cocinar. Por último, se arma un pirámide y se enciende. La abertura de los troncos laterales debe apuntar hacia el sitio de donde viene el viento, de manera que este rebote y se arremoline distribuyendo bien el calor.



**CONVECCIÓN FORZADA  
DEL AIRE CALIENTE EN  
UN REFLECTOR.**

- Ventajas: refleja muy bien el calor y reemplaza al horno por su distribución pareja.

## PAGODA



- Construcción: se clava verticalmente un tronco de la altura que tendrá la construcción completa (suele ser de 1 ó 1,50 m). Se arma u pirámide en torno a él. Se apilan por último, como muestra el dibujo, varios troncos; van agregándose de a dos, abajo van los más gruesos y arriba los de menor diámetro. Conviene hacer un círculo con piedras a su alrededor, limpiando también el terreno para que no se expanda.

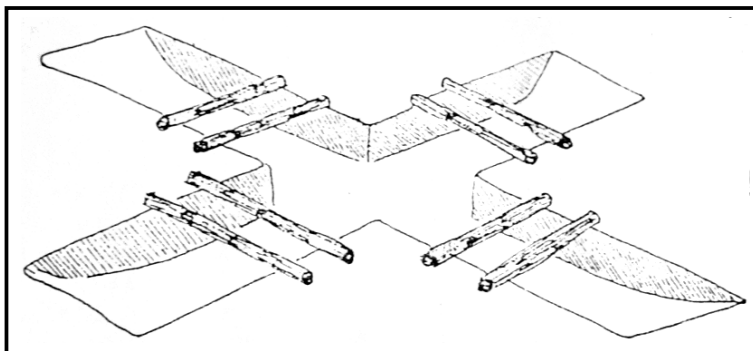
- Uso: suele usarse para el fogón.

- Ventajas: es de enormes dimensiones y da mucho calor y luz.

- Cuidados: no realizar bajo los árboles; las llamas son altas y los dañarán.



## ZANJA EN CRUZ



- Construcción: hacer dos zanjas de 1,50 m de largo que se crucen en la mitad formando una cruz. Cada uno de estos cuatro brazos se usa como hornalla, bajo cada una de las cuales se arma un pirámide o se ubican brasas producidas por un pirámide en el centro. Así mismo, pueden conservarse en el centro brasas, para calentar agua, etc.

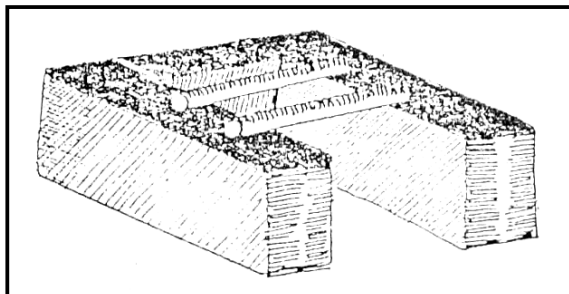
El ancho de la zanja debe ser adecuado al tamaño de los hierros que se posean para apoyar las marmitas, o más chico que ellas si se apoyan directamente sobre el suelo.

Los extremos deben tener pendiente y no cortarse abruptamente para que haya un buen tiraje.

- Ventajas: es una cocina de fácil realización y muy práctica, útil en campamentos cortos.

- Desventajas: al ser una cocina de pozo es más factible que entren elementos extraños en las ollas. Si llueve se llena de agua. No utilizar en suelos pedregosos.

## COCINA DE PISO



- Construcción: hacer un corredor de piedras o ladrillos cerrado por tres lados (dos laterales y el fondo). En la pared del fondo se realiza un agujero para el tiraje.

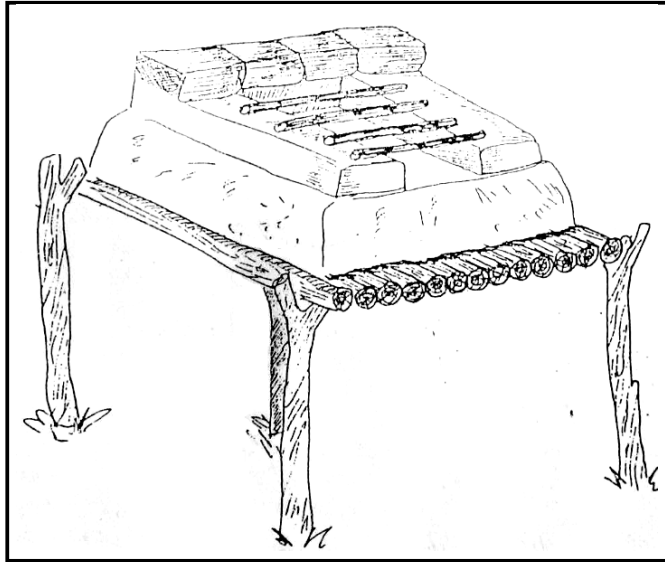
- Ventajas: es de fácil construcción, rápida y con poco material. Útil en terreno pedregoso.

- Desventajas: no siempre se consiguen piedras o ladrillos.

- Encendido: se arma un pirámide en su interior y se prende.

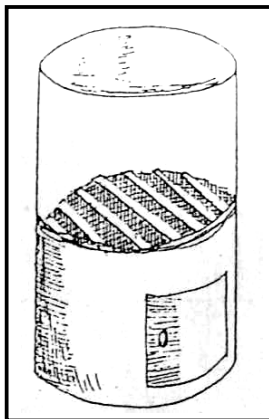
## COCINA SOBREELEVADA

Hay diferentes modelos, combinados o no con una mesada. Se puede elevar con troncos, tierra, piedras etc.



- Ventajas: es muy cómoda, práctica y utilizable en campamentos fijos de muchos días.
- Desventajas: necesita mucho material para su construcción y bastante tiempo (según la práctica de la patrulla).

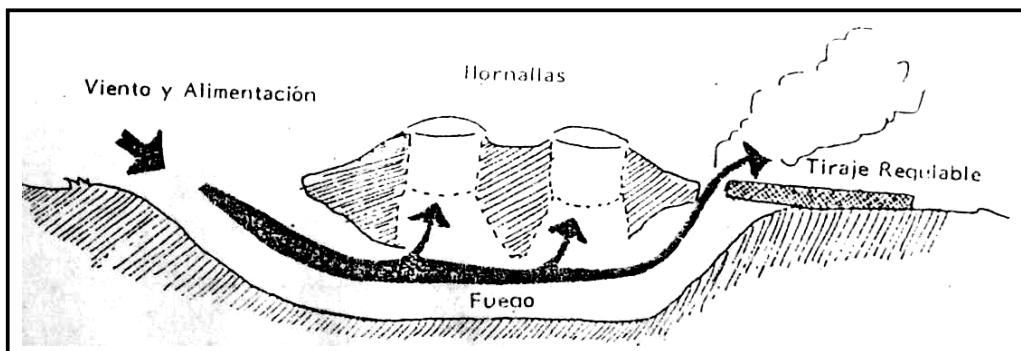
### **COCINA EN LATA**



- Construcción: en un recipiente metálico de 20 litros se abren ambos extremos. En la parte de abajo se hace una puerta para alimentar el fuego y un agujero para tiraje. A la mitad de su altura se le colocan hierros de un lado a otro formando una parrilla.
- Ventajas: conserva mucho el calor y lo aprovecha bien, ahorrando leña. Es económica en cuanto al material empleado.
- Desventajas: ocupa lugar para trasladarla; sirve para una sola cacerola.

### **COCINA SUBTERRÁNEA**

Se realiza en suelos no pedregosos (las zonas montañosas son pedregosas) y en lugares poco lluviosos. Por otro lado, sobre todo si se está en zonas boscosas, debe controlarse que el suelo no esté armado de "pinocha", ya que existe el peligro de la propagación subterránea de las llamas, lo que desembocaría en un incendio por cualquier sector del bosque. Este cuidado debe tenerse también con otros fuegos de pozo, pero sobre todo con éste que es subterráneo.

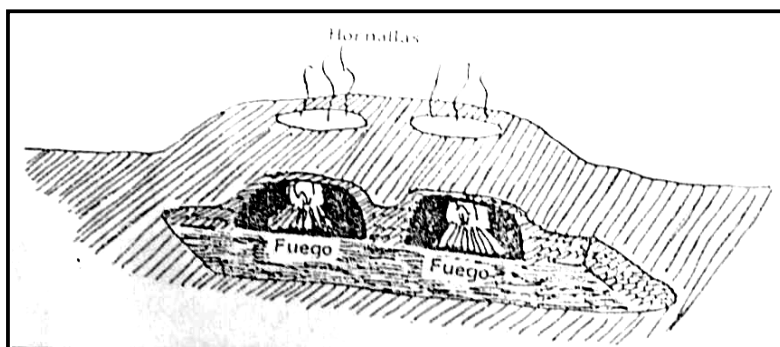


- Construcción: se realiza un túnel al cual se le hacen dos o más salidas al exterior por el techo, que serán las hornallas. El túnel debe ser lo suficientemente amplio como para poder alimentar el fuego por uno de sus extremos. En el otro extremo se realiza una entrada regulable, para controlar el tiraje. El tamaño de las hornallas debe ser adecuado a las marmotas.

- Ventajas: poco material para su realización. Conserva mucho el calor.

- Desventajas: el fuego es de difícil alimentación y de difícil construcción; se inunda si llueve.

### COCINA SEMISUBTERRÁNEA



- Construcción: es parecida a la anterior; la única diferencia es que en lugar de cavar tanto, elevamos la cocina con barro y piedras.

- Ventajas: aparte de las ya mencionadas, el fuego es de más fácil alimentación.

- Desventajas: las mismas que la cocina subterránea.

- Cuidados: controlar que el fuego no contenga pinocha entremezclada para evitar incendios de propagación subterránea.

### CONSEJOS ÚTILES:

- En caso de que el suelo esté húmedo construir el fuego sobre una plancha de ramas.

- La corteza de ciertos árboles (ej: abedul) como así también las agujas de las coníferas (pinocha) y las virutas reemplazan muy bien al papel si están secas. La paja y las hojas secas también lo reemplazan pero producen mucho humo.

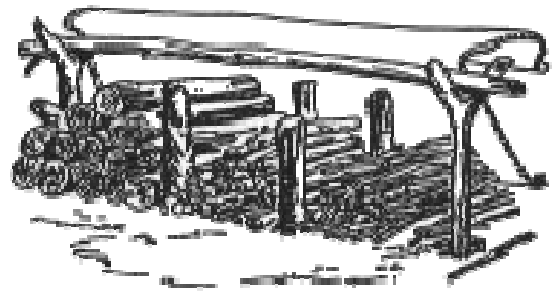


- Cuando se enciende un fuego sobre piedras hay que tener cuidado ya que muchas de ellas estallan con el calor (ej: laja).

## EL LEÑERO

Un buen leñero es una conveniencia a la vez que un proyecto de seguridad. Allí se apila la madera de manera que la yesca, la leña fina y la leña gruesa queden en montones diferentes.

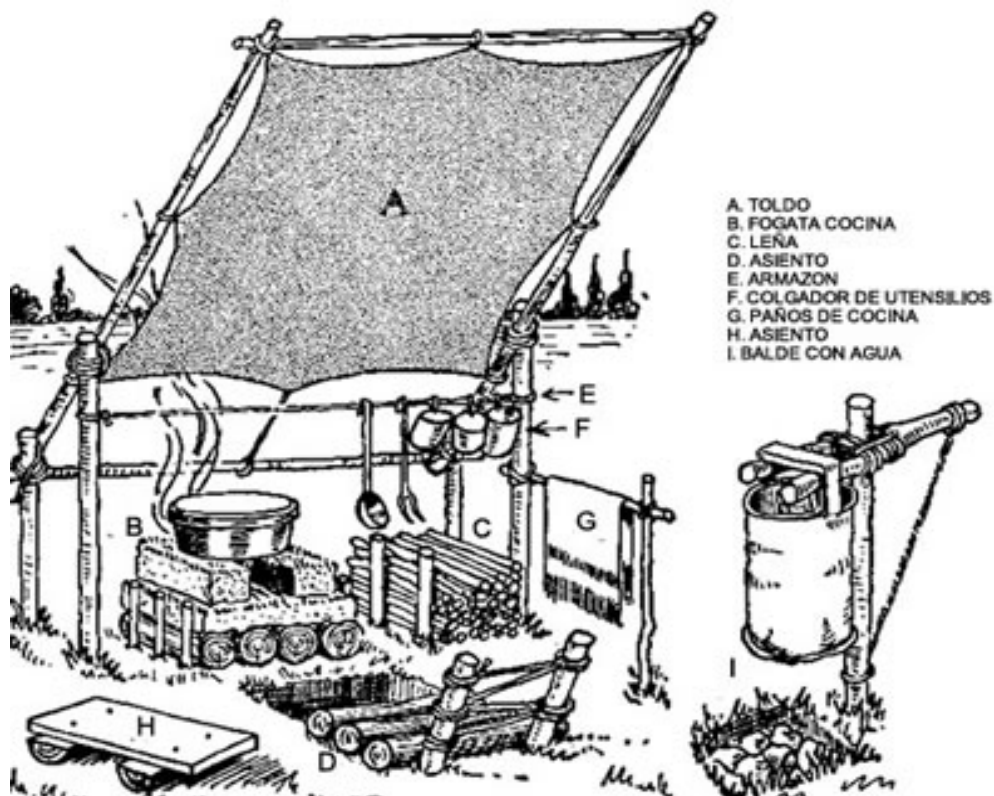
Construye el leñero cerca del fuego, pero a una distancia que evite que las chispas la alcancen. En las zonas lluviosas es recomendable que esté cubierta por un nylon o similar; si sos precavida podés guardar ahí la leña seca para tenerla como reserva por si llegara a llover a la hora de cocinar.



## *La Cocina Scout.*

La cocina de una patrulla es la parte más importante después de la carpa en un rincón de Patrulla. Es en ese lugar donde prepararemos las ricas comidas de campamento que nos ayuden a reponer las fuerzas para cumplir con todas las actividades, y debe proveernos de condiciones higiénicas mínimas para cocinar cómodamente.

Cuando una Patrulla sale de campamento por varios días, instalándose en un lugar fijo, debe pensar en montar una cocina verdaderamente práctica y funcional. Las instalaciones básicas son: un fuego bien situado al abrigo de la intemperie; una reserva de leña; una mesa o soporte que permita trabajar con cierta "comodidad" y evite que se ensucie el suelo; un pequeño hueco para los desperdicios y aguas grasas; una escoba hecha con material de plantas cercanas (ramas de abedul o similar); un secadero para los trapos de cocina; una reserva de agua; un recipiente como lavadero, con jabón y toalla y estructuras para colocar adecuadamente los distintos elementos.



## Utensilios prácticos



**Algunas recetas básicas** – te van a servir mucho en los campamentos

### Guiso de lentejas

**Ingredientes:** 1/2 paquete de lentejas, 2 cebollas grandes, 2 papas, 2 dientes de ajo, 1/2 ají-morrón, 1 chorizo colorado, sal.

**Preparación:** Poner agua en una cacerola (fijarse que la cantidad de agua sea adecuada ya que es como una sopa espesa). Agregar las lentejas, las cebollas picadas, el ají-morrón picados, las papas peladas y cortadas en cubitos chiquitos, la sal y si se quiere un chorrito de aceite. Pelar el chorizo colorado, cortarlo en trozos pequeños y agregarlo al guiso. Puede agregarse al agua calditos de verdura, laurel u otro condimento a gusto. Cocinar hasta que estén cocidas las lentejas cuidando que no se peguen en el fondo, revolviendo de vez en cuando. Bendecir y comer.

**Nota:** No es indispensable poner las lentejas en remojo previamente. Igual se cocinan.

Si están en remojo un par de horas antes de la cocción tardan un poco menos en cocinarse. Sin estar en remojo tardan entre 30 y 40 minutos dependiendo del fuego.

### Polenta con queso

**Ingredientes:** 1/2 kilo de polenta instantánea, 1 litro y medio de agua o leche, manteca, queso fresco, caldito de verdura. Opcional: 1 lata de salsa de tomate, 300g de carne picada.

**Preparación:** Poner agua y/o leche en una cacerola, ponerle un caldito y manteca o aceite. Cocinar hasta que hierva, ir agregando la polenta de a poco ( en forma de lluvia) mientras se revuelve. Cuando recupera el hervor, cocinar durante un minuto más y listo.

Si se desea hacer con tuco, mientras se hace la polenta cocinar la carne picada hirviéndola en la misma salsa, a la que puede agregársele un poco de agua para que no sea tan espesa. Condimentar.

Retirar del fuego. Bendecir. Cuando se lo sirve en el plato se le puede agregar un cubito de queso fresco.

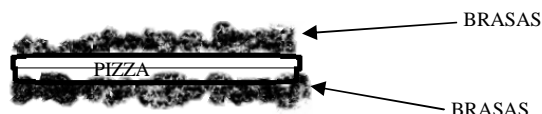
### Pizza

**Ingredientes:** 1kg de harina leudante, sal, aceite, 250g de queso, 1 lata de salsa.

**Preparación:** Masa: Mezclar casi toda la harina con un poco de sal y un chorrito de aceite, agregar agua de a poco e ir revolviendo. No pasarse con el agua. Amasar fijándose que la masa no quede ni pegajosa ni seca. Ir agregándole harina o agua si es necesario. Una vez hecha la masa, separar 3 bollos. Tener listas unas brasas abajo de la parrilla. Extender uno de los bollos para que quede más o menos con 1 centímetro de espesor o menos y ponerlo sobre la parrilla. Cuando se dora de un lado, dar vuelta y colocarle encima la salsa y el queso. Cuando se derrite el queso está lista. Bendecir, cortar y servir.

**Nota:** Es muy importante regular la cantidad de brasas que hay bajo la parrilla. Si son demasiadas puede ser que la pizza se queme por fuera y quede cruda por dentro. No se puede cocinar directamente sobre el fuego.

Si tienen un sartén se puede cocinar allí, lo que facilitará el darla vuelta. Otra opción para cocinar la pizza pareja, si se dispone de dos pizzeras es la siguiente:



### **Arroz con zapallitos**

**Ingredientes:** 2 tazas de arroz, sal, 2 cebollas grandes, 2 ó 3 zapallitos grandes.

**Preparación:** Poner un poco de aceite en la cacerola, picar las cebollas y el zapallito y ponerlos a cocinar en el aceite con un poco de sal. Luego de 3 minutos aproximadamente agregar el arroz. Revolver bien y añadir 4 tazas de agua caliente (si no tienen el agua caliente puede ser fría). Cocinar aproximadamente 20 minutos. Ir cuidando que el arroz no se quede sin agua mientras se está cocinando; agregarle un poco más de agua si necesita. Cuando está listo el arroz retirar del fuego; no es necesario colar porque el agua se fue consumiendo. Condimentar con calditos, laurel u otro condimento a gusto. Bendecir y servir.

**Nota:** El agua se puede ir calentando en otra cacerola para tenerla lista (caliente) para agregar al arroz. Esto acelera la cocción. Igual si se le agrega agua fría, no pasa nada. Se cocina un rato más y listo.

### **Revuelto de huevos, arvejas y cebolla**

**Ingredientes:** 4 ó 5 huevos, 2 latas de arvejas, 2 cebollas grandes, sal.

**Preparación:** Abrir las latas de arvejas, picar bien las cebollas, romper los huevos y revolverlos. Poner a calentar la cacerola con un chorrito de aceite, echar la cebolla y un poco de sal. Cocinarla hasta que esté transparente. Agregar las arvejas y los huevos. Cocinar revolviendo hasta que el huevo se solidifique. Bendecir y servir.

### **Fideos a la crema**

**Ingredientes:** 1 paquete de fideos de guiso, 2 calditos de sopa, 2 litros de leche, queso rallado (a gusto).

**Preparación:** Poner en una cacerola los fideos, la leche y los calditos. Cocinar revolviendo cada tanto hasta que los fideos estén cocidos y la leche se haya espesado como una crema. Bendecir y servir.

**Nota:** **Es muy importante que los fideos se pongan con la leche fría.** De otra forma no se hace la crema. Es distinto a la preparación tradicional de los fideos, ya que **no** llevan agua.

### **Hamburguesas**

**Ingredientes:** 1 kilo de carne picada, 1/4 de paquete de pan rallado, 2 huevos, ajo y perejil, aceite, sal a gusto (no pasarse).

**Preparación:** Hamburguesas: Mezclar en un recipiente la carne picada, la sal, los huevos, el pan rallado, ajo y perejil. Se puede mezclar con las manos (bien limpias) para que se una adecuadamente toda la preparación. Hacer pelotitas y luego aplastarlas con las manos hasta que tomen la forma necesaria. Cocinar en una parrilla, plancha, sartén o similar. Conviene esperar a que estén bien cocidas de un lado y recién ahí darlas vueltas. Bendecir y comer.

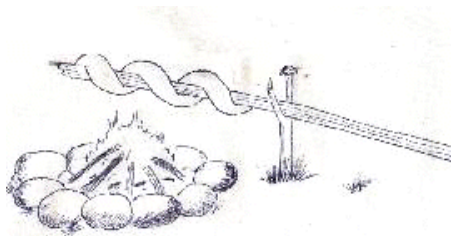
**Nota:** comer las hamburguesas bien cocidas. Para verificarlo, una vez que se sacan de la sartén, cortar alguna a la mitad y observar el color. Si es rojo está cruda.

### **Tortilla de papas**

**Ingredientes:** 4 papas, 2 cebollas, 4 huevos, sal, aceite.

**Preparación:** Se ponen a freír las papas cortadas en cubitos pequeños y las cebollas picadas en una sartén con aceite. Removemos bastante para que todas las papas puedan cocinarse. Cuando éstas están cocidas, retiramos la sartén del fuego un momento (puede quitarse un poco de aceite si es mucho) y echamos los huevos ya batidos y condimentados con sal. Se mezcla todo bien y se vuelve a poner al fuego máximo; ir dando forma a la tortilla aplanándola por arriba con una cuchara y separando los bordes de la sartén. Una vez que hizo piso de un lado, (puedo darme cuenta si muevo la sartén y se mueve la tortilla toda junta) colocar un plato o tabla arriba y darla vuelta cuidando que no se desarme. Esperar a que esté lista del otro lado mientras se cocina a fuego mínimo. Luego volver a hacer la misma prueba de antes y se está lista pasarla a un plato. Bendecir y servir.

## **Cocina Scout sin Utensilios**



### **Pan de cazador**

**Ingredientes por persona:** 1 vaso grande de harina, una pizca de sal, ½ cucharadita de polvo de hornear (o cenizas blancas), agua potable.

**Preparación:** Se vuelca la harina en un recipiente añadiéndole la sal y el polvo de hornear y revolviendo todo para que quede bien mezclado. Se hace un agujero en el medio de la mezcla, vertiendo

lentamente en él un poco de agua. Mezclar bien; puede usarse un palo limpio (sin sabor, bien descortezado y raspado con el cuchillo, de aproximadamente 3 cm. de diámetro) hasta que quede totalmente absorbida. Se añade luego un poco más de agua, continuando la mezcla. Repetir la operación hasta que toda la harina se haya convertido en una pasta, ni muy blanda ni muy dura, homogénea. A continuación se frota las manos y el palo con harina o aceite, para que no se pegue la pasta. Estirar la masa en forma de una larga salchicha del espesor del dedo pulgar, y enrollar en forma de espiral abierta sobre el palo. Luego se coloca el palo bien apoyado sobre dos horquetas a 10 cm. de las brasas., dándole vueltas de vez en cuando, para que el pan quede bien cocido por todas partes. Para saber si está bien cocido y sobre todo por dentro, introducir una astilla de madera, y si esta sale sin adherencias de masa, es señal de que ya está listo.

### **Freír un Huevo**

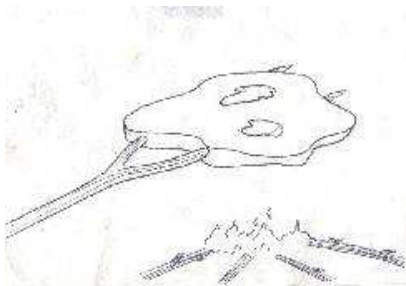


Si queremos freír un huevo podemos hacerlo sobre la cáscara de una fruta, cuidando de que ésta sea lo suficientemente gruesa y de no colocarla sobre fuego directo sino sobre brasas.

También podemos preparar un huevo haciéndole un pequeño orificio en la parte superior del cascarón y colocándolo directamente sobre brasas, el orificio es para que el cascarón no reviente y el huevo se cocine en forma pareja.

Otra forma es envolver el huevo en barro, con una capa gruesa de 1cm. El barro se endurecerá y hará de recipiente para la cocción.

### **Carne al Fuego**



Para cocinar carne al fuego podemos clavarla en una rama verde o mejor aún, usando una rama con forma de pinche o tenedor.

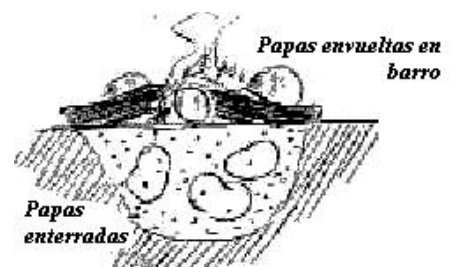
Recuerda que la madera debe tener un sabor dulce y que debes "cocinar" la rama sobre el fuego antes de usarla para asar la carne. Luego pinchás la carne y la ponés sobre el fuego volteándola de rato en rato para asegurar que se cocine de manera uniforme.

### **Papas**

Las papas también pueden cocinarse envolviéndolas en barro y sabrás si ya están listas si puedes introducir una astilla o un tenedor: si éste las atraviesa suavemente es que ya están cocidas.

Otra forma de cocerlas es colocarlas directamente sobre las brasas o rodeando la fogata, volteándolas de cuando en cuando y cuidando que no se quemen.

Por último puedes enterrarlas: Para esto haces un fuego en un pozo y cuando haya calentado lo suficiente, retiras las brasas, colocas las papas y tapas el pozo y vuelves a prender la fogata ahora encima del pozo tapado (y con nuestras papas adentro).





## CERTIFICADO DE BUENA COCINERA



A los ..... días del mes de ..... del año  
doy fe que la scout .....

nos ha deleitado en casa con las siguientes dos exquisitas comidas:

- ♦ .....
- ♦ .....

Certifico que la scout ha trabajado sin ayuda; que la comida no se ha quemado, ni le ha faltado cocción; ha estado justa de sal y que la cocina ha quedado en buenas condiciones.

Firma del padre, madre, tutor o sinodal .....

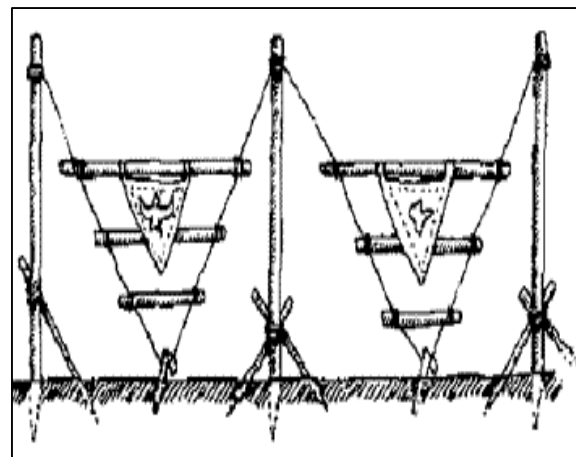
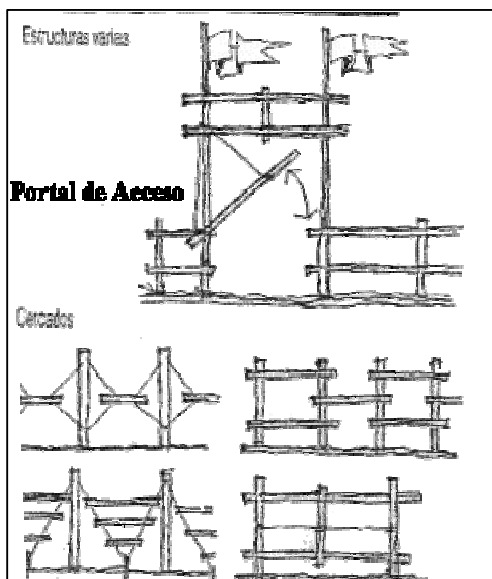
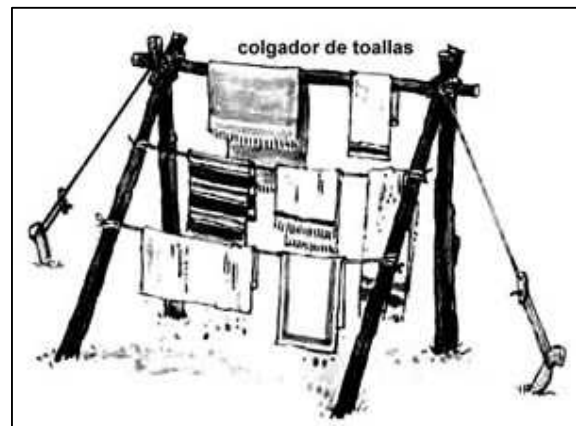
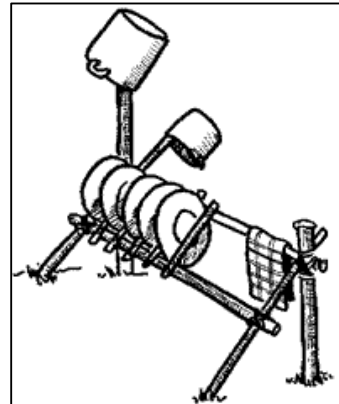
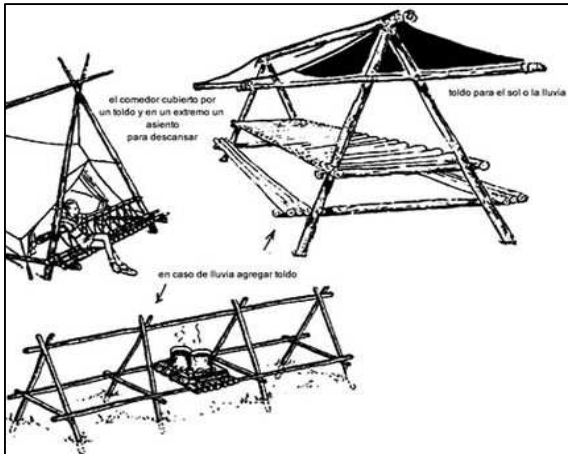


# Acampe

## El Rincón de Patrulla

Para un campamento de una noche, realmente necesitas pocas construcciones que te mejoren el campamento. Pero si estas acampando por una semana o mas, serán necesarias algunas otras cosas. Las construcciones son muy divertidas de hacer; demuestran tu iniciativa y agregan la comodidad del hogar.

Algunas ideas de instalaciones para un Rincón de Patrulla:



# Higiene

## Higiene Personal

La higiene personal ayuda a prevenir muchas enfermedades y a disfrutar mejor de la vida, así como facilita la vida cotidiana junto a otras personas.

Las normas de aseo para mantener una correcta higiene corporal es una base importante en la educación. Las buenas maneras no solamente consisten en ser correctos en todos ámbitos sino en mantener una buena presencia también.



### La ducha diaria

La cabeza, las axilas, el cuello, la zona genital, las rodillas y los pies son las partes que más suelen sufrir los efectos de la sudoración; aunque debe enjabonarse bien todo el cuerpo.

Debemos preocuparnos por secarnos bien después de salir del agua y repasar algunos puntos que pueden ser más delicados, como la limpieza de las uñas y de los oídos.

Podemos dar otras cuantas normas para mantener una buena higiene personal y mostrarnos siempre limpios y aseados:

- Antes de comer siempre debemos lavarnos las manos.
- Después de cualquier comida, lavarse los dientes.
- Mantener siempre las uñas limpias y en perfecto estado.
- La ropa también debe estar limpia y sin manchas.



## Higiene Bucal

La higiene bucal consiste en cepillarse los dientes después de cada comida y en la utilización de hilo dental. Así se eliminan los residuos alimentarios y las bacterias. También se estimula la circulación de la sangre en las encías y se evitan enfermedades. Es aconsejable ir al odontólogo como mínimo una vez al año.

- La duración del cepillado debe ser de unos 3 minutos como mínimo
- El dentífrico debe contener flúor, ya que se incorpora a los dientes reforzando su esmalte.
- El cepillo debe ser más o menos blando, la cabeza pequeña y el mango largo para llegar a todas las zonas de la boca.

### Utilización del Hilo Dental:

Es un hilo que llega donde no puede acceder el cepillo. Se introduce entre los dientes presionando sobre estos y, haciendo movimientos de ida y vuelta; elimina los restos de alimentos. No se debe presionar sobre las encías.

### Sustancias dañinas:

Los residuos de comida, especialmente los dulces, proveen de nutrientes a los gérmenes que causan las caries dentales, así como a los que causan enfermedad en las encías.

Disminuir los alimentos que lleven mucho azúcar: chocolate, mermelada... Y si se toman: lavar los dientes inmediatamente después, estos alimentos favorecen la aparición de caries. Hay alimentos que llevan mucho azúcar aunque no lo parezca: ketchup, bebidas refrescantes, cereales.

# FORMACIÓN SCOUT

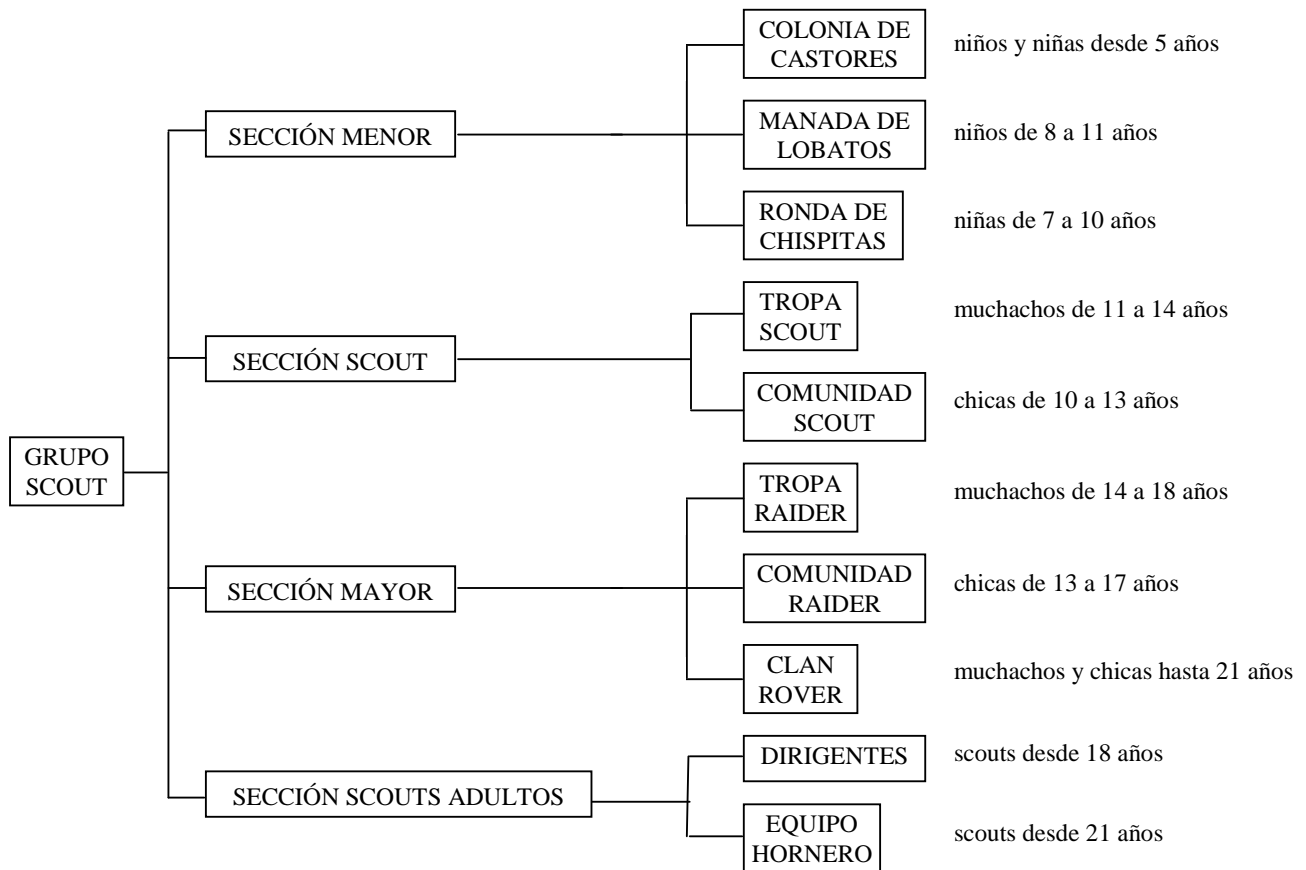
## Organización y Estructuras

### Grupo Scout

Los Grupos Scouts poseen una organización propia de la cual debes conocer algunas cosas.

Se podrá formar un G.S. en cualquier Parroquia, casa religiosa, institución católica u otro establecimiento. Los grupos deben por lo menos tener dos unidades de distintas ramas. Cada grupo se distingue por su nombre, un número y el color de su pañuelo.

A continuación hay un gráfico que puede aclararte dudas acerca de la estructura de un G.S.:



## **Consejo de Grupo**

El Grupo Scout es dirigido por el Consejo de Grupo, el cual está integrado por los siguientes scouts:

JGS – Jefe de Grupo Scout

SJGS – Subjefe de Grupo Scout

AGS – Ayudante de Grupo Scout

CGS – Capellán de Grupo Scout

JCC – Jefa de Colonia de Castores (Gran Castor Marrón)

SJCC – Subjefa de Colonia de Castores (Burbuja, Arco Iris, Tic-Tac, etc.)

ACC – Ayudante de Colonia de Castores (Burbuja, Arco Iris, Tic-Tac, etc.)

JRC – Jefa de Ronda de Chispitas (Alhué)

SJRC – Subjefa de Ronda de Chispitas (Tuca, Libuk, Jarú, etc.)

ARC – Ayudante de Ronda de Chispitas (Tuca, Libuk, Jarú, etc.)

JML – Jefe de Manada de Lobatos (Akela)

SJML – Subjefe de Manada de Lobatos (Baloo, Bagheera, Raksha, etc.)

AML – Ayudante de Manada de Lobatos (Baloo, Bagheera, Raksha, etc.)

JCS – Jefa de Comunidad Scout

SJCS – Subjefa de Comunidad Scout

ACS – Ayudante de Comunidad Scout

JTS – Jefe de Tropa Scout

SJTS – Subjefe de Tropa Scout

ATS – Ayudante de Tropa Scout

JCRa – Jefa de Comunidad Raider

SJCRa – Subjefa de Comunidad Raider

ACRa – Ayudante de Comunidad Raider

JTR – Jefe de Tropa Raider

SJTR – Subjefe de Tropa Raider

ATR – Ayudante de Tropa Raider

JCRo – Jefe de Clan Rover

SJCRo – Subjefe de Clan Rover

ACRo – Ayudante de Clan Rover

En el Consejo de Grupo todos tienen voz y voto y el JGS tiene además veto.

Entre las funciones del Consejo de Grupo están:

- ✓ Fijar los objetivos del Grupo.
- ✓ Controlar el desenvolvimiento de cada rama.
- ✓ Aprobar los objetivos de cada rama.
- ✓ Decidir todas las actividades que conciernen al Grupo como tal.
- ✓ Aprobar campamentos.
- ✓ Fijar y planificar el campamento anual en sus lineamientos generales.
- ✓ Asignar las funciones de patrulla a cada dirigente, sólo en caso de haber una patrulla de dirigentes.
- ✓ Entregar las progresiones de honor. (Lobo Rampante, Chispa de Oro, Fuego de Oro, Caballero Scout, etc.).
- ✓ Entregar la condecoración al integrante de cada rama que más progresó durante el año (Medalla de San Patricio).

## **Comunidad Scout**

La CS está integrada por chicas de entre 10 y 13 años.

La conducción de la CS está a cargo del “Consejo de Guías” y del “Consejo de Comunidad”. El gobierno de la CS está a cargo de la “Corte de Honor”.

La Comunidad está integrada por un mínimo de 2 y un máximo de 4 patrullas. Cada patrulla tiene una guía, una subguía, y está integrada preferentemente de 6 a 8 scouts.

## **Consejo de Guías**

Está integrado por el Consejo de Comunidad y las Guías y Subguías de cada Patrulla.

Sus funciones son:

- ✓ Entrenar y preparar a sus integrantes, sobre todo a las Guías y Subguías, en los temas que tratará la Comunidad durante la actividad y en cuestión de progresiones.
- ✓ Decidir los temas a tratar durante cada Banderín de Honor.
- ✓ Entrenar a las Guías y Subguías como tales (Liderazgo Scout).

## **Consejo de Comunidad**

Está formado por la Jefa de Comunidad Scout, la Subjefa de Comunidad Scout, los Ayudantes de Comunidad Scout (si hubiere) y el Capellán de Grupo Scout. Son sus funciones:

- ✓ Imparte la formación del Método Scout, siendo el máximo responsable del cumplimiento del Sistema de Patrullas.

- ✓ Planificar las actividades.
- ✓ Controlar todo lo referente a la CS y a la progresión de las scouts.

### **Corte de Honor**

Está integrada por el Consejo de Comunidad y las Guías de Patrulla. Son sus funciones:

- ✓ Aceptar en su cargo a las Guías de Patrulla.
- ✓ Confirmar a las Subguías de Patrulla.
- ✓ Admitir a las Novicias.
- ✓ Juzgar la progresión de cada Scout.
- ✓ Admitir la Promesa de las Novicias.
- ✓ Aprobar las progresiones y autorizar la entrega de insignias.
- ✓ Autorizar la Excursión de Brasa.
- ✓ Autorizar el pase a la Comunidad Raider.
- ✓ Entregar la insignia (de la Medalla Milagrosa) a la mejor patrulla del año.
- ✓ Entregar el Banderín de Honor a la mejor patrulla del período de actividad (trimestral).
- ✓ Aprobar especialidades.
- ✓ Elegir a la Primera Guía.
- ✓ Confirmar a la Subguía de la Patrulla de Guías.
- ✓ Controlar la marcha del Planeamiento de cada patrulla.
- ✓ Conversar los temas respecto al funcionamiento de la Comu.
- ✓ Realizar juicios en casos que lo requieran.
- ✓ Sancionar una falta cometida. Puede llegar a suspender a una Scout por un período determinado y hasta solicitar su expulsión de la Comu, en caso extremo.

### **Consejo de Patrulla**

Cada patrulla tiene su Consejo de Patrulla, integrado por la guía, la subguía y las patrulleras promesadas. Son sus funciones:

- ✓ Postular a la guía.
- ✓ Aceptar a la subguía de patrulla elegida por la guía.
- ✓ Distribuir las funciones en la patrulla.
- ✓ Asignar los cargos de patrulla.
- ✓ Establecer las pautas de trabajo, para llevar adelante la progresión de cada una de las patrulleras.
- ✓ Planificar Buenas Acciones de Patrulla.
- ✓ Fijar las normas y tradiciones propias de la patrulla.

- ✓ Discutir los temas que serán llevados al Consejo de Guías y a la Corte de Honor.

Los Consejos de Patrulla se asemejan a la cuerda de un reloj. Solo a partir de ellos se permite el funcionamiento de los demás componentes del mecanismo del sistema de patrullas.

La falta de celebración de Consejos de Patrulla provoca la pérdida de fortaleza de una patrulla, no solo por que priva a los patrulleros del autogobierno sino porque este organismo es el principal generador del espíritu de patrulla, y este contribuye a que cada vez salgan mejor los consejos.

Muchos scouts son gustosos de celebrar sus consejos en forma solemne y muy reservada, dándole a sus conclusiones el carácter íntimo que necesitan y en muchas oportunidades el sello de “secreto de patrulla”. No en otro ámbito que en el del Consejos de Patrulla se analizan temas como: personalidades, costumbres y progresión de los patrulleros, la forma en que se desempeñan las funciones de patrulla, la dinámica y la mística que deja traslucir el libro de oro, las opiniones y reclamos que serán elevados al consejo de guías o ala corte de honor, campañas financieras, buenas acciones, ideas generales sobre futuras actividades a realizar, etc.

## **Elementos Místicos**

### **Flor de Lis**

*“La insignia de los scouts es la flor de lis, que se usa en los mapas y en la brújula para señalar el norte. Se ha elegido como insignia por que señala la dirección hacia lo alto, señala el camino que hay que seguir con el deber y ser útiles a los semejantes”*

*B.P. “Escultismo para Muchachos”*



Cada parte de la flor de lis tiene un significado:

- ✓ Los tres pétalos nos recuerdan los tres puntos de la promesa scout.
- ✓ Las cinco puntas de cada estrella, representan los diez artículos de la ley scout.
- ✓ La cruz de color oro que se encuentra en su centro nos identifica como scouts católicos.
- ✓ Las hojas están enlazadas mediante un anillo que simboliza la Hermandad Scout.
- ✓ Debajo de la flor de lis corre una cinta que lleva nuestro lema "siempre listos". Las puntas de esta cinta están vueltas hacia arriba, simbolizando "los labios de un scout que sonríe cuando cumple su deber" (así lo expresa B.P.).
- ✓ De esta cinta se desprende un cordón con un nudo en su punta, que nos recuerda el cumplimiento de la buena acción diaria.

## Lema de la Comunidad

Cada Comunidad Scout tiene un lema que trata de englobar los objetivos de la Comunidad y de identificarla como tal.

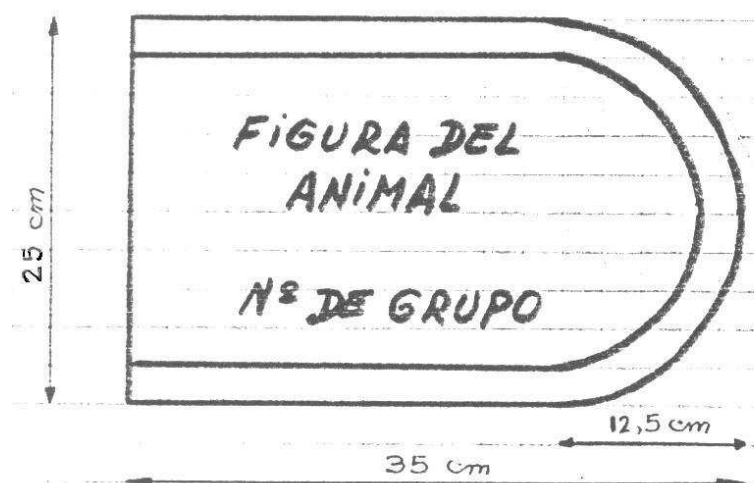
El de nuestra Comunidad Scout Luz de María es:

***"SUPERANDONOS DÍA A DÍA"***

## Banderín de Patrulla

La patrulla tiene un Banderín, hecho en pañolenci doble. El fondo del Banderín es de un color y el borde, el dibujo y las letras de otro.

El banderín es como sigue:



DEL OTRO LADO ES IGUAL PERO DICE EL LEMA DE LA PATRULLA, EN VEZ DE TENER LA FIGURA DEL ANIMAL Y EL NÚMERO DE GRUPO.

El Banderín contiene dentro el "Alma de Patrulla", escrito en papel (o similar) con los objetivos o aspiraciones de la patrulla. El alma se renueva periódicamente, o cuando cambia una guía, según la mística de cada patrulla.



## Uniforme



*“El equipo Scout, por su uniformidad, constituye actualmente un lazo más de la hermandad entre los muchachos de todo el mundo.*

*La corrección en el porte y la elegancia individual del Scout, honran nuestro Movimiento. Demuestran el orgullo que siente el Scout por serlo él y por su Tropa.*

*Un Scout desprolijo, desaliñado en el vestido, puede, por el contrario, traer descrédito al Movimiento ante los ojos del público. Si me mostráis a un individuo así, os diré que no ha asimilado el verdadero espíritu del Escultismo y que no se siente orgulloso de ser miembro de esta Gran Hermandad.”*

**B.P. “Escultismo para Muchachos”**

Camisa: Color caqui; mangas largas arremangadas con charreteras.

Pollera: Pollera-pantalón de color azul.

Medias: Color grises.

Zapatos: Color negro.

Boina: Color negro. Se utiliza inclinada hacia la izquierda.

Pañuelo de Grupo: Utilizado en el uniforme, exclusivamente por miembros que han formulado la Promesa. Está confeccionado en tela, con la forma de un triángulo isósceles en medidas apropiadas a la edad del portador. Se enrolla o dobla hasta que tenga el ancho adecuado; se usa con la punta del medio centrado en la espalda y sujeto por delante con un pasapañuelos o cabito. Se usa por encima del cuello de la camisa.

Cordón de Pureza: Utilizado exclusivamente por miembros que han formulado la Promesa Scout. Está compuesto por una cuerda de nylon o algodón de aproximadamente 6 mm de diámetro y 1 m de largo, con un nudo "horca" en uno de sus extremos

Ribete de Grupo: Es un rectángulo deformado en semicírculo, indica el nombre del Grupo Scout. Está ubicado sobre la manga derecha de la camisa, centrado, a 1 cm del hombro. Fondo de paño del color de la rama. También llamado “bananita”.

Bandera Argentina: de tela bordada. Se encuentra ubicada sobre la manga izquierda de la camisa, centrada, por debajo del ribete de grupo. Fondo de pañolenci del color de la rama.

Escudo de grupo: sobre fondo de pañolenci del color de la rama; ira en la manga izquierda debajo de la Bandera Argentina.

Insignias temporales: Son insignias de recuerdo de eventos o actividades de trascendencia para la Unidad, el Grupo Scout, el Distrito o la Asociación. Pueden ser de diversos materiales, generalmente cuerina y de diseño original de acuerdo a la circunstancia. Se ubican por encima del bolsillo derecho de la camisa.

Insignia de Promesa (Flor de Lis): de tela bordada, centrada vertical y horizontalmente en el bolsillo izquierdo de la camisa. Fondo de pañolenci del color de la rama que se tomo la Promesa.

Cinturón reglamentario: Con hebilla de metal no brillante con cierre especial y emblema de la Asociación, con colgadera y Denario del lado izquierdo.

Insignias de progresión: utilizadas por encima del bolsillo izquierdo.

Insignias de Especialidad: Cada una lleva un motivo diferente que hace referencia a la Especialidad correspondiente. Fondo de paño del color de la rama en la que se obtuvo. Se ubican en la manga izquierda.

Cintas Blancas: Son cintas de tela de color blanco separadas en igual distancia una de otra en caso de corresponder más de una, ubicándose de forma vertical en el bolsillo izquierdo de la camisa, siguiendo el siguiente esquema: Sub-Guía de Patrulla, una cinta colocada por detrás de la Insignia de Promesa; Guía de Patrulla, dos cintas ubicadas a ambos lados de la Insignia de Promesa; el Primer Guía, lleva además una tercer cinta que pasa por detrás de la Insignia de Promesa.

Insignia de Fuego de Oro: es la insignia máxima de la Rama; se ubica sobre la manga izquierda de la camisa.

Cintas de Patrulla: se ubican en la charretera izquierda, llevan los colores de la patrulla a la cual pertenece la scout.

Libreta y Lapicera: imprescindible en la actividad scout, se lleva dentro del bolsillo derecho.

Soguin: se lleva puesto en forma de paquetito, en el cinturón scout, del lado derecho.

Pañuelo de juego: Los scouts novicios deben usar el pañuelo de patrulla en el cuello, los scouts promesados lo llevan en el cinturón del lado izquierdo.

## **Banderín de Honor**

La actividad de la Comunidad Scout durante un año se divide en 4 periodos de 3 meses. Cada uno de estos trimestres comienza con la puntuación en 0 para cada patrulla. A lo largo del trimestre las patrullas van acumulando puntos que consiguen en competencias o actividades variadas, acerca de los temas que se eligieron en el Consejo de Guías.

En cada uno de estos periodos esta en juego el Banderín de Honor, que lleva en su bordón la última patrulla que lo gana.

Los puntajes otorgados al fin de una actividad son:

1er puesto =  $100 \times P + J$

2do puesto =  $40 \times P + J$

3er puesto =  $15 \times P + J$

4to puesto =  $5 \times P + J$

Donde "P" (ponderación), es el valor que tiene la actividad según su dificultad, conocimientos necesarios para realizarla, etc. Y "J" son los propios puntos de la actividad que se hayan ganado durante la realización de la misma, muchas veces es 0.

Si una patrulla no participa de una actividad no recibe puntos.

En caso de fallas de la patrulla, faltas de sus scouts, dicha patrulla perderá puntos según corresponda.

El Banderín de Honor lo otorga la Corte de Honor a la mejor patrulla del periodo.

# Ceremonias y Encuentros

## Reunión de Patrulla

Es la actividad natural por excelencia en la que se nuclean todos los integrantes de la patrulla incluidos las novicias. La principal responsable de esta actividad es la Guía, quien elabora los programas con la ayuda de la Subguía.

### Máximas para el éxito de una reunión de patrulla:

- ✓ Debe estar programada con anterioridad.
- ✓ Ser atrayente.
- ✓ Ser íntima.
- ✓ Ser sobre todo formativa.
- ✓ Debe incluir juegos, canciones y actividades técnicas scouts.
- ✓ Debe realizarse fuera del horario de actividades de la Comunidad.

### Etapas a cumplir para realizar una buena reunión de patrulla:

#### PREPARACION

1. Tener en cuenta el Banderín de Honor.
2. Prepararla con la subguía y de acuerdo a lo conversado en el Consejo de Patrulla.
3. Ver quien realizara cada una de las actividades programadas. Por ej: tal juego Claudia, tal clave Antonieta, tal amarre Zulema, tal canción María.
4. Programar siempre una semana antes la actividad a realizar.
5. Tener el programa de la reunión por escrito.
6. Cualquier scout puede dar cualquier tema si lo sabe (cuanto mas participada sea la reunión, mejor).
7. La guía de patrulla orienta, coordina, pero NO hace todo.
8. Prever que materiales harán falta durante la reunión y conseguirlos.
9. Tener siempre presente que el entusiasmo por la reunión de patrulla no debe entorpecer las tareas escolares ni los deberes de familia de las patrulleras.
10. Asegurarse de que todos asistan.
11. Siempre deben haber uno o dos juegos cortos que amenicen la reunión.
12. Tener claro y por escrito a qué objetivos queremos llegar con la reunión de patrulla.
13. Que los objetivos de la reunión nunca sean más de dos. (Si hubiese mas organizar otra reunión).

#### EJECUCION

1. Evitá dividir la patrulla en dos partes, es preferible agruparlos de dos scouts.
2. Que todos tengan libreta o cuaderno y lapicera a mano.
3. Preocuparse por las ausentes.
4. Ejercitar la puntualidad tanto para comenzar como para terminar la reunión.
5. Dejar el lugar de reunión mejor de lo que estaba al comenzar.
6. No abusar de la cantidad y duración de los juegos aunque sean divertidísimos.

#### EVALUACION

1. Lo que debes evaluar es si se alcanzaron los objetivos previstos para la reunión.
2. La evaluación debe incluir a cada patrullera, y no solamente al conjunto de los presentes.
3. Seria conveniente que la evaluación se haga siempre al final de cada reunión con el aporte y participación de todas las patrulleras.

4. Evitar conceptos tan vagos como buena, mala, más o menos, genial, etc.
5. Evalúen también como se desempeño la responsable de cada actividad dentro de la reunión.
6. Tomen notas de las opiniones de todas, asíéntenla en el Libro de Actas.

## **Consejo de Patrulla**

Descrito anteriormente en organización y estructuras.

## **Técnica de Comunidad**

### **Pasos**

En las caminatas, campamentos volantes y desplazamientos conjuntos de la rama o de cada patrulla en particular, usamos diferentes pasos para marchar cuando vamos en formación. Existen diferentes pasos que debés conocer.

Uno es el PASO SCOUT, que consiste en 50 pasos caminando y 50 corriendo.

Los otros pasos tienen nombres de montañas argentinas. Ellos son:

PASO DOMUYO: (El volcán Domuyo se encuentra en Neuquén y es el pico más alto de la Patagonia – 4709m)  
Consiste en caminar prolijamente, moviendo pies y brazos, salvo que se lleve bordón o algo que impida mover una o ambas manos. Se comienza con el pie izquierdo y el brazo derecho. Debe ser un paso relajado. Es el más usado.

PASO ACONCAGUA: (El cerro Aconcagua se encuentra en la provincia de Mendoza y además de ser el pico más alto de Argentina, es también el más alto de toda América – 6959m)  
Este paso es similar al Domuyo pero trotando. Se usa en momentos en que es necesario desplazarse con mayor velocidad. Debe ser un paso lo más relajado posible, para lo que hay que estar bien entrenado.

PASO TRES PICOS: (El cerro Tres Picos se encuentra en la provincia de Buenos Aires, en la zona de Ventania, y es el más alto de la provincia)  
Este paso consiste en marchar “pisando fuerte” con toda la planta del pie al mismo tiempo y con las piernas más separadas de lo normal (1 ancho y cuarto de hombros entre arcos internos de los pies). Se empieza con el pie izquierdo y la mano derecha.  
Cuando la Tropa o Comunidad avanza en Tres Picos se escucha desde lejos su característico sonido. Se utiliza en terrenos resbalosos, ya sea porque están mojados o por otras causas; o bien en terrenos en las que hay que prestar mucha atención a cada pisada.

PASO TRONADOR: (El volcán Tronador está cerca de la ciudad de Bariloche y posee tres cimas: una argentina, una chilena y una fronteriza, entre ambos países.)  
Este paso se usa para juntar leña al mismo tiempo que se marcha. Es un paso lento, pues mientras se va caminando si alguien ve algo de leña en el camino, puede salir de la formación a recogerla y luego volver a su lugar en la fila. Cada scout puede repetir esto hasta que esté suficientemente

cargado de leña; entonces se mantendrá caminando en la fila hasta que lleguen al destino y puedan descargarla.

Las órdenes para el desplazamiento de la rama son orales y las imparte la Jefa de Comunidad Scout, la Subjefa de Comunidad Scout, un ayudante de Comunidad Scout, la Primera Guía o la guía a cargo.

Las órdenes para el desplazamiento son las siguientes:

“DOMUYO, UNO” = avanzar en paso Domuyo

“ACONCAGUA, UNO” = avanzar en paso Aconcagua

...y así los otros

“ALTO, UNO” = detener la marcha

“AL PIE, UNO” = continuar el mismo paso pero sin avanzar (en el lugar)

Las órdenes deben ser ejecutadas al grito de “UNO”.

## Formaciones

Existen 20 diferentes llamados a formación para la Comunidad Scout, que se utilizan en ceremonias, actividades, etc.

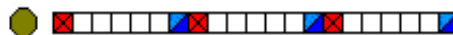
Es muy importante responder con máxima velocidad a un llamado a formación, por varias razones. Una de esas razones es que en el momento menos pensado y en cualquier lugar puede ocurrir una emergencia para la que se necesite la ayuda de la Comunidad; o bien haya que evacuar el lugar con urgencia o la Comunidad misma corra peligro. Por eso enseñá a tus compañeras de patrulla a responde con máxima premura a un llamado a formación.

¡ATENCIÓN! - La Comunidad Scout responde únicamente al llamado del Consejo de Comunidad, a la primer guía o guía a cargo, al Capellán del grupo y a los demás dirigentes del grupo; teniendo siempre prioridad las dirigentes se la Comunidad.

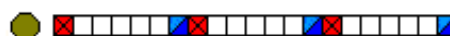
### Llamados y formaciones correspondientes:

Referencias: ● Jefe de Tropa    ■ Guía de Patrulla    ■ Subguía    □ Patrullero

#### 1. FILA INDIA



#### 2. EN LÍNEA

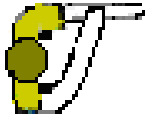


La formación es también una fila, solo que las scouts miran hacia el frente, en la misma dirección que la dirigente, es decir que se acomodan hombro con hombro.

3. PATRULLA EN FONDO



4. EN LÍNEA COMPACTA



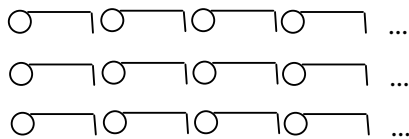
5. FILA INDIA CUERPO A TIERRA



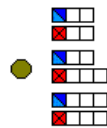
6. EN LÍNEA CUERPO A TIERRA



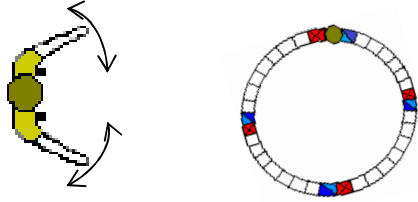
7. PATRULLA EN FONDO CUERPO A TIERRA



8. PATRULLA QUEBRADA



9. EN CÍRCULO



10. EN SEMICÍRCULO



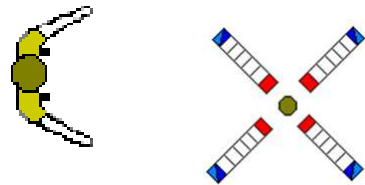
11. EN HERRADURA



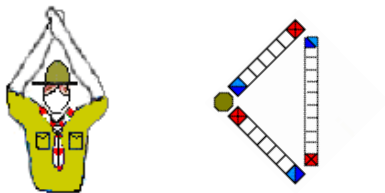
12. EN CUADRADO



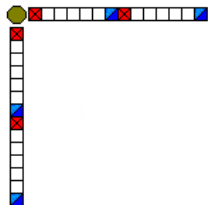
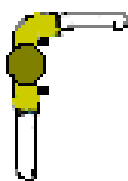
13. EN ESTRELLA



14. EN TRIÁNGULO



### 15. EN ELE



### 16. EN ALA

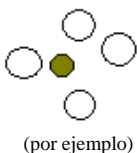


### 17. COMUNIDAD OCULTA



La Comunidad se esconde distribuyéndose por el lugar. El brazo estirado apunta hacia donde hay peligro, en caso de haberlo.

### 18. EN CÍRCULO POR PATRULLA



Las patrullas se agrupan en círculos cerca del que hizo el llamado.

Cuando las scouts llegan al punto de reunión, la Jefa de Comunidad ya debe estar haciendo la señal para la formación deseada. Cuando cada patrulla está en posición y completa, hace su grito de patrulla.

## **Crecimiento Personal**

### **La Buena Acción**

Como decía nuestro fundador, Sir Robert Baden Powell, la mejor manera de ser feliz uno es haciendo felices a los demás. Y que mejor manera que con una Buena Acción todos los días.

Una Buena Acción no representa necesariamente algo extraordinario, o sí. Pero fundamentalmente hablamos de Buena Acción refiriéndonos a un gesto o ayuda a alguien que lo necesite y que no pueda hacerlo por sí solo.

La siguiente historia, es un buen ejemplo de que no importa el tamaño o el lugar de la Buena Acción sino el espíritu con que fue hecha.



## Historia de una buena acción

Era el final del otoño de 1909. Durante el día, la ciudad de Londres había estado sumergida como en una sopa de guisantes, con una niebla espesa que prácticamente había detenido todo el tráfico, todos los negocios de la capital británica.

Un publicista norteamericano, el Sr. Boyce, de la ciudad de Chicago, tenía dificultades para encontrar una dirección en el centro de la ciudad. Se había detenido bajo una de las lámparas de la calle para orientarse mejor, cuando de repente apareció un muchacho entre la niebla.

- ¿Puedo ayudarlo señor? - preguntó el muchacho.

- Ya lo creo que sí - dijo el señor Boyce. - Quisiera que me indicaras cómo llegar a esta dirección...

- Yo lo llevaré ahí señor -, dijo el muchacho, y se encaminó en la dirección deseada por el Sr. Boyce.

Cuando llegaron al lugar, el señor Boyce buscó en sus bolsillos algunas monedas para dárselas de propina, pero antes de que tuviere la oportunidad de ofrecerlas al muchacho éste le dijo:

- No señor, muchas gracias, soy Scout, y un Scout no acepta nada por ayudar a alguien.

- ¿Un Scout? ¡Y qué es eso? -, preguntó Boyce.

- ¡No ha oído hablar de los Boy Scouts de Baden-Powell?

- El señor Boyce no había oído de ello.

- Cuéntame de ellos - dijo.

Así es que el muchacho le platicó al norteamericano acerca de él y sus hermanos Scouts.

El Sr. Boyce quedó muy interesado y después de terminar sus negocios, le pidió al muchacho que lo llevara a las oficinas de los Boy Scouts británicos.

Ahí desapareció el muchacho.

En la oficina, el señor Boyce conoció a Baden-Powell, el famoso general inglés que había fundado el Movimiento Scout hacía dos años. Boyce quedó tan impresionado con lo que Baden-Powell le dijo acerca del Escultismo que decidió llevarlo a su país cuando regresó de Inglaterra.

¿Qué pasó con el muchacho que ayudó a Boyce?

Nadie lo sabe. Nadie volvió a oír de él. Sin embargo nunca se le olvidó. Los Scouts de EE. UU. regalaron al Centro Internacional de Adiestramiento, el Parque de Gilwell, en Inglaterra, una hermosa estatua de un búfalo americano, con una simple inscripción que dice:

"Al Scout desconocido quien en su lealtad al diario cumplimiento de la Buena Acción, hizo posible traer el Movimiento Scout a los Estados Unidos de América".

Una buena acción a un hombre, se transformó en una Buena Acción a millones de muchachos.

Tal es la fuerza de la Buena Acción.

# FORMACIÓN SOCIAL

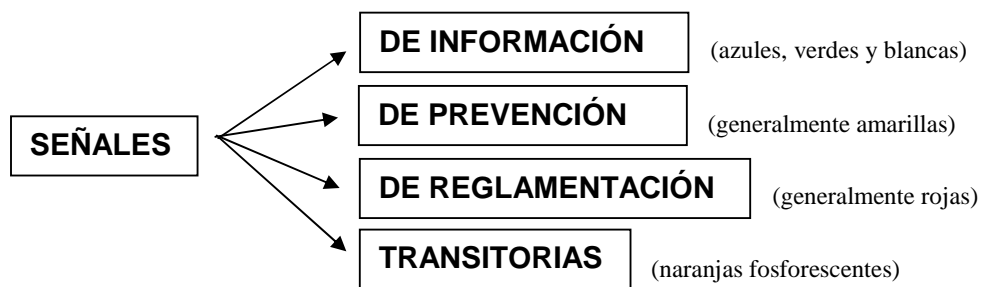
## **Ubicación Espacial**

### **Señales de Tránsito**

Así como nosotros usamos las señales de pista, en las calles, avenidas, rutas y caminos se usan las señales de tránsito, que tienen fines muy similares a las primeras.

Las señales de tránsito son indispensables para la convivencia en la vía pública. Si todos conociéramos las señales viales, los accidentes de tránsito disminuirían notablemente y se salvarían miles de vidas al año.

Existen 4 tipos de señales:



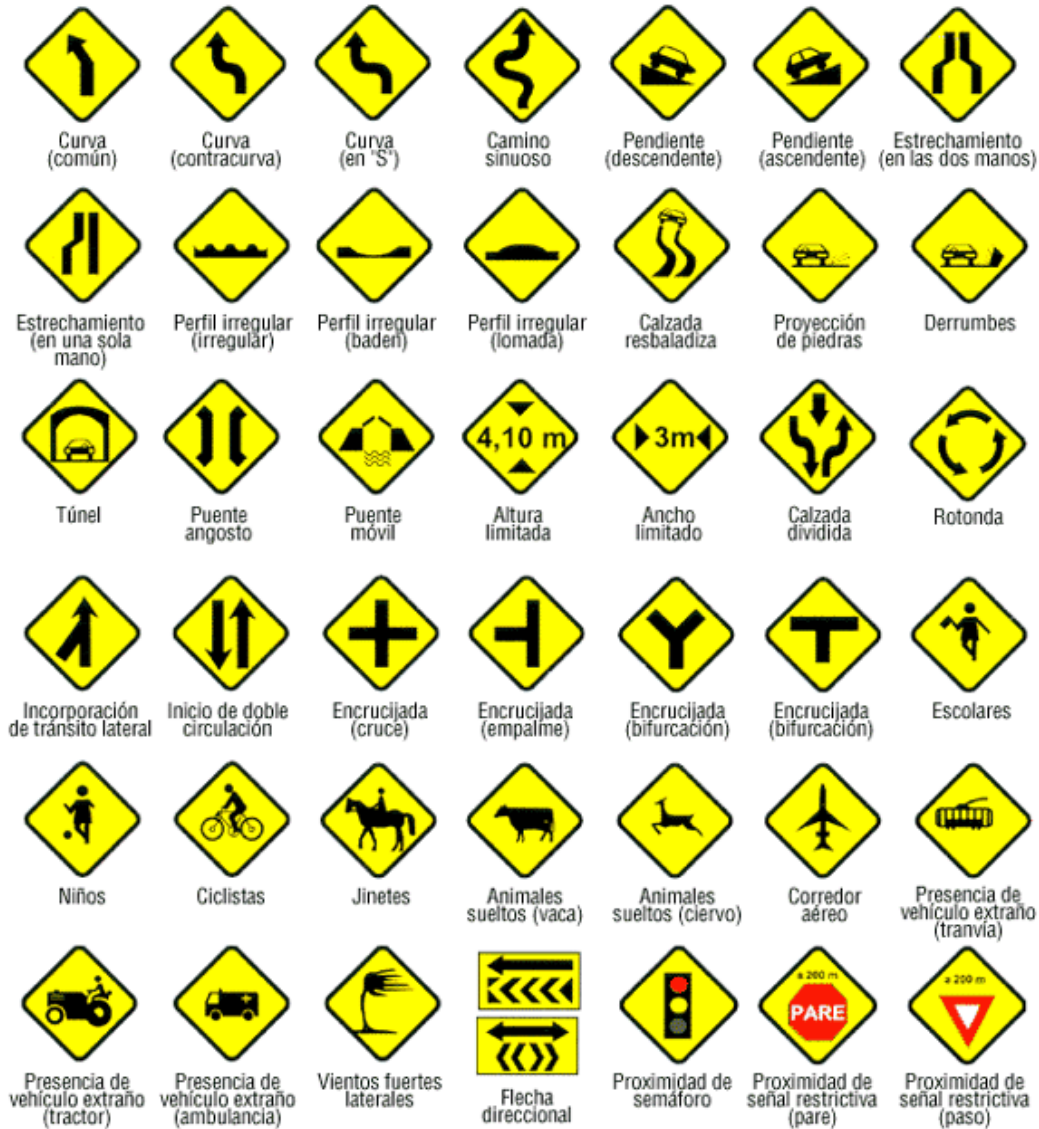
## Señales de Información

El contenido informativo de estas señales es para orientar al conductor, como así también indicar los kilómetros que separan a las ciudades y provincias. También tienen la finalidad de indicar lugares de interés general, hospitales, estadios, plazas, lugares históricos, etc. Dentro de las señales de tránsito de información podemos encontrar casos en los que las señales indican sugerencias o consejos, tales como las de velocidad.



## Señales de Prevención

Este tipo de señales tiene como finalidad advertir al conductor del vehículo de la existencia de un peligro o situación poco común. Las advertencias pueden ser permanentes o temporales. Las señales de tránsito de prevención, como su nombre lo indican, prevén al conductor o peatón de que deben tomar algunos recaudos al visualizar este tipo de imágenes.



## Señales de Reglamentación

Tienen por objeto indicar a los usuarios de las vías las limitaciones, prohibiciones o restricciones sobre su uso. El no cumplimiento constituye una falta, que se sancionará conforme a las normas del presente código.



## Señales Transitorias

Los carteles transitorios generalmente indican que el camino por recorrer no es como de costumbre.



Banderillero



Hombre trabajando



Equipo pesado en la vía



Trabajos en la banquina



Zona de explosivos



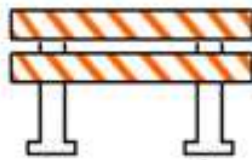
Longitud de la construcción



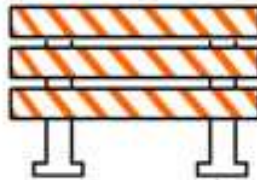
Fin de construcción



Vallas Tipo I



Vallas Tipo II



Vallas Tipo III



Delineadores



Cono



## El Barrio

Es fundamental para un scout (y para cualquiera) saber bien dónde está parado y qué hay a su alrededor.

Por eso en este tema deberás ocuparte de conocer las calles y lugares importantes de tu barrio. Debes estar lista para responder a la consulta urgente de un automovilista que necesita saber cómo llegar al hospital más cercano; para indicar la ubicación de la comisaría a alguien que la necesite; para orientar a un peatón de otra zona hasta la parada del colectivo o la estación de tren; para llamar a los bomberos si ves iniciarse un incendio; para llamar a la ambulancia si presencias un accidente; y para cualquier otra situación que se te presente en la que puedas ayudar.

Antes de aprender sobre el barrio, echemos un vistazo a la Capital.

Ésta limita: - al E y NE con el Río de la Plata  
- al S y SE con el Riachuelo  
- al O, NO y SO con la Av. General Paz



En el mapa, aparte de los límites, pueden verse los barrios que hay en la Capital Federal. Villa Urquiza y Belgrano quedan al NNO (Nornoroeste) de la Capital; éstos son los barrios más cercanos a nuestra parroquia, aunque también están cerca Coghlan por un lado, y Colegiales y Villa Ortúzar por el otro.







*¿Y vos en qué barrio vivís?, ¿en qué parte de la Capital es?*

*Realizá un mapa de tu barrio, ubicando calles, numeraciones, referencias de lugares importantes, orientación, etc. Entregalo a la jefatura de rama con tu nombre.*

**¡Al trabajo!**



## **Teléfonos Útiles**

-  **100** - Bomberos
-  **101** - Policía
-  **102** - Teléfono de los niños (consultas y denuncias vinculadas a problemáticas de la infancia)
-  **103** - Defensa Civil (actúa ante inundaciones, accidentes en la vía pública, derrame de sustancias tóxicas, etc.)
-  **107** - SAME Emergencias
-  **108** - Línea para personas sin techo y en emergencia social

También ante cualquier tipo de emergencia, existe un teléfono al que podés comunicarte, que pertenece a la Policía:

**911**

Aquí te presentamos algunos de los lugares más importantes del radio parroquial.

### **HOSPITALES**

**Hospital Pirovano** – Monroe 3555, entre Melián y Roque Perez

**Hospital Tornú** – Combatientes de Malvinas 3002, entre Chorroarín y Campillo

### **BOMBEROS**

**Depto. Villa Urquiza** – Olazábal 5454

**Depto. Saavedra** – Jaramillo 3555

### **COMISARIAS**

**31°** - Cabildo 232

**33°** - Mendoza 2263

**37°** - Juramento 4361

**39°** - Olazábal 5431

### **IGLESIAS**

**San Patricio** – Estomba 1942 y Echeverría. 4552-6780

**Nuestra Señora de Lourdes** – Freyre 2490

**Nuestra Señora del Carmen** – Triunvirato 4940

**Jesús Misericordioso** – Rivera 4755

### **TRENES**

La línea Mitre que sale de Retiro posee tres ramales:

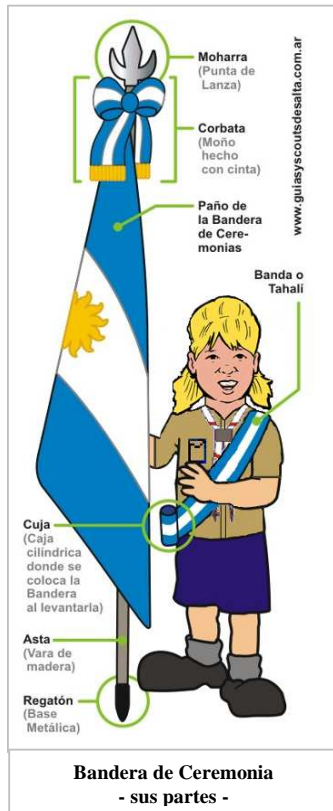
**José León Suárez** - Retiro  
3 de Febrero  
Ministro Carranza  
Colegiales  
Belgrano R  
Drago  
Urquiza  
Pueyrredón  
...  
J.L. Suárez





# Ciudadanía

## Símbolos Patrios



### La Bandera Nacional

Fue creada por el General Manuel Belgrano el 27 de febrero de 1812 y adoptada como tal por ley el 25 de julio de 1816. La Bandera Argentina es el reflejo del cielo patrio, tal como lo contemplamos en los días serenos: un color de cielo celeste sin nubes, con el sol de la libertad brillando en medio de ella.

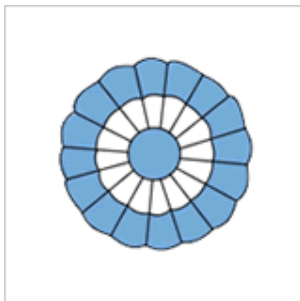
En todo momento se le rendirá a nuestra bandera el máximo honor y respeto, siendo el deber de todo scout suspender su tarea al paso de la bandera, en su arrío y en su izado.

### El Escudo Nacional

Tiene su origen en el sello usado por la Soberana Asamblea General Constituyente de 1813.



Se considera que los antebrazos humanos que estrechan sus diestras representan la unión de los pueblos de las Provincias Unidas del Río de la Plata. El gorro de gules - comúnmente denominado gorro frigio - es un antiguo símbolo de libertad y la pica (lanza corta) evidencia el propósito de sostenerla, de ser necesario, con las armas. El sol, en su posición naciente, anuncia al mundo la aparición de una nueva Nación. Los laureles son símbolos de victoria y triunfo y evidencian las glorias adquiridas en Suipacha y en Tucumán. La cinta en forma de moño con los colores azul, plata (blanco) y azul, similares a los de las dos mitades de la elipse, es alusiva a la nacionalidad argentina.



### La Escarapela

Entre muchas versiones, una afirma que los colores blanco y celeste fueron adoptados por primera vez durante las invasiones inglesas (1806–1807).

## **Himno Nacional Argentino**

Aprobado por la Asamblea el 11 de mayo de 1813. Fue compuesto por Vicente López y Planes y su música pertenece a Blas Parera. Fue interpretado por primera vez en la casa de Mariquita Sánchez de Thompson.

En 1900, durante la Presidencia de Julio Argentino Roca se sanciona un Decreto disponiendo que en las fiestas oficiales, colegios y escuelas sólo se cantarán la primera y última cuarteta y el coro; con la intención de mantener la armonía en la convivencia con los españoles residentes en el país y con España.

¡Oíd, mortales!, el grito sagrado:  
¡libertad!, ¡libertad!, ¡libertad!  
Oíd el ruido de rotas cadenas  
ved en trono a la noble igualdad.  
Se levanta a la faz de la Tierra  
una nueva y gloriosa Nación  
coronada su sien de laureles  
y a sus plantas rendido un león.

De los nuevos campeones los rostros  
Marte mismo parece animar  
la grandeza se anida en sus pechos  
a su marcha todo hacen temblar.  
Se conmueven del Inca las tumbas  
y en sus huesos revive el ardor  
lo que ve renovando a sus hijos  
de la Patria el antiguo esplendor.

Pero sierras y muros se sienten  
retumbar con horrible fragor  
todo el país se conturba por gritos  
de venganza, de guerra y furor.  
En los fieros tiranos la envidia  
escupió su pestífera hiel.  
Su estandarte sangriento levantan  
provocando a la lid más cruel.

¿No los veis sobre Méjico y Quito  
arrojarse con saña tenaz,  
y cuál lloran bañados en sangre  
Potosí, Cochabamba y La Paz?  
¿No los veis sobre el triste Caracas  
luto y llanto y muerte esparcir?  
¿No los veis devorando cual fieras  
todo pueblo que logran rendir?

A vosotros se atreve, argentinos  
el orgullo del vil invasor.  
Vuestros campos ya pisa contando  
tantas glorias hollar vencedor.  
Mas los bravos que unidos juraron  
su feliz libertad sostener,  
a estos tigres sedientos de sangre  
fuertes pechos sabrán oponer.

El valiente argentino a las armas  
corre ardiendo con brío y valor,  
el clarín de la guerra, cual trueno,  
en los campos del Sud resonó.  
Buenos Aires se pone a la frente  
de los pueblos de la ínclita Unión,  
y con brazos robustos desgarran  
al ibérico altivo león.

San José, San Lorenzo, Suipacha.  
Ambas Piedras, Salta y Tucumán,  
la colonia y las mismas murallas  
del tirano en la Banda Oriental,  
son letreros eternos que dicen:  
aquí el brazo argentino triunfó,  
aquí el fiero opresor de la Patria  
su cerviz orgullosa dobló.

La victoria al guerrero argentino  
con sus alas brillantes cubrió,  
y azorado a su vista el tirano  
con infamia a la fuga se dio;  
sus banderas, sus armas se rinden  
por trofeos a la Libertad,  
y sobre alas de gloria alza el Pueblo  
trono digno a su gran Majestad.

Desde un polo hasta el otro resuena  
de la fama el sonoro clarín,  
y de América el nombre enseñando  
les repite: ¡Mortales, oíd!  
Ya su trono dignísimo abrieron  
las Provincias Unidas del Sud!  
Y los libres del mundo responden:  
¡Al gran Pueblo Argentino, salud!

Sean eternos los laureles  
que supimos conseguir:  
coronados de gloria vivamos,  
o juremos con gloria morir.  
(Se canta después de cada estrofa)

# FORMACIÓN RELIGIOSA

## La Biblia

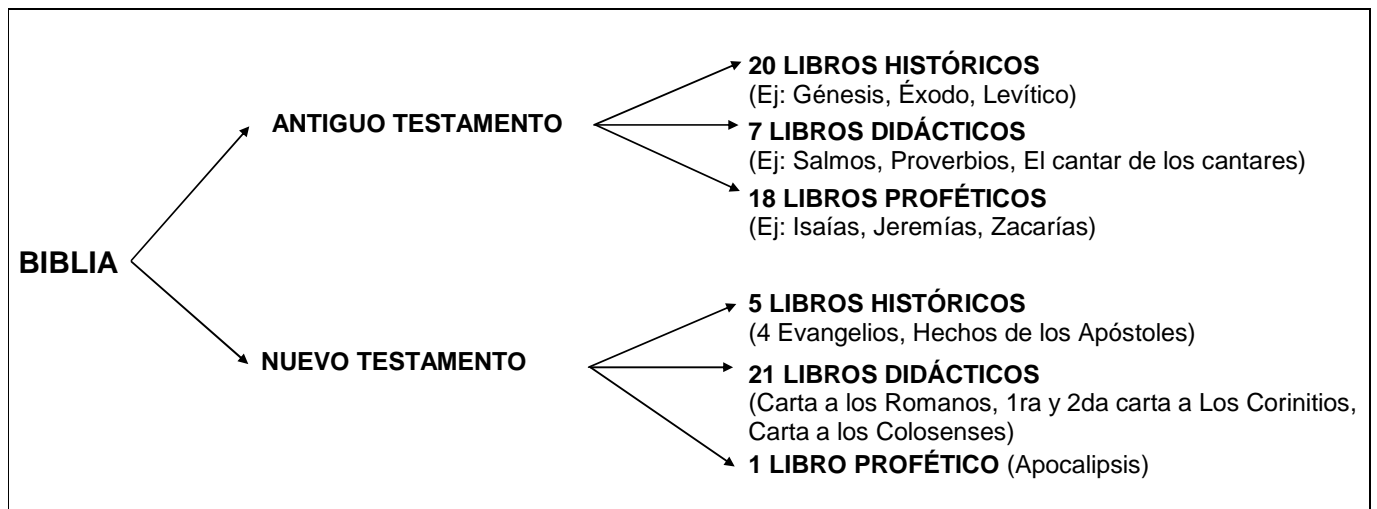
### Su Estructura

*“Busqué la sabiduría en tantos libros, cuando la tenía adelante mío”.*

La Biblia contiene tantos conocimientos sobre este camino que nos toca andar en la Tierra, que sería una pena perderse la oportunidad de leerla.

Está escrita por nuestro Gran Jefe a través de la mano de los hombres. Así que podemos decir que Dios es el autor de la Sagrada Escritura.

Ahora vamos a hacer un cuadro resumiendo las partes de las que está compuesta la Biblia.



Es interesante saber que el Nuevo Testamento fue escrito en la segunda mitad del Siglo I. En los orígenes de la Iglesia, los Apóstoles y los primeros evangelizadores se ocupaban de transmitir oralmente los temas de la fe. Pero pasado el tiempo, sintieron la necesidad de dejar por escrito las enseñanzas de Jesús y los rasgos sobresalientes de su vida. Este fue el origen de los Evangelios.

### Los Evangelios

Evangelio quiere decir “Buena Nueva”. Se trata justamente, del mensaje de salvación que trajo Jesucristo al mundo. El libro que nos ofrece este mensaje es el Evangelio, que contiene los hechos y los dichos más relevantes de la vida del Gran Jefe como hombre.

**SAN MATEO  
SAN MARCOS  
SAN LUCAS  
SAN JUAN**

Los tres primeros Evangelios (Mateo, Marcos y Lucas), siguen al parecer un mismo esquema literario-histórico. El cuarto Evangelio (Juan), tiene características propias que le dan una personalidad bien distinta. San Juan escribe ya a fines del Siglo I y conoce los otros Evangelios; aunque también tiene con ellos muchas coincidencias.

**Para preparar tu Destello, te pedimos que conozcas un poquito de cada Evangelio. Para eso tendrás que elegir y leer una parábola de cada uno. Luego reflexioná cuál es su mensaje y escribí lo que pensaste sobre cada parábola en las líneas de abajo.**

**NOTA:** Para identificar un pasaje de la Biblia se anota en primer lugar el Libro a donde pertenece ese pasaje, luego el capítulo del libro, y luego los versículos que indican dónde empieza y termina el pasaje. Ej: Mateo 13, 1-9

**Parábola del Evangelio según San Mateo**


**Parábola del Evangelio según San Marcos**


**Parábola del Evangelio según San Lucas**


**Parábola del Evangelio según San Juan**


## Patronos de Cada Rama

Cada rama del Grupo Scout tiene un santo patrono:

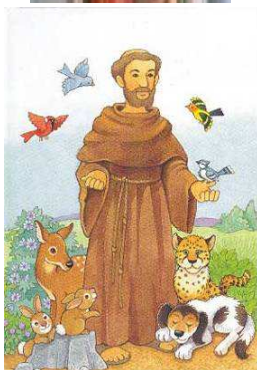
Colonia de Castores:  
**Ángel de la Guarda**



Ronda de Chispitas:  
**Virgen Niña**



Manada de Lobatos:  
**San Francisco de Asis**



Comunidad Scout:  
**Santa Juana de Arco**



Tropa Scout:  
**San Jorge**



Comunidad Raider:  
**Santa Rosa de Lima**



Tropa Raider:  
**San Francisco Javier**



Clan Rover:  
**San Pablo y  
Santa Teresa**



Jefes y Scouts Adultos:  
**San José**



## Nuestra Señora del Tesoro

*La Virgen del Tesoro es una virgen que nació en nuestro Grupo Scout, en el 1er campamento anual, en Tandil, en enero de 1994.*

*En uno de los últimos días de campamento, la Tropa y la Comunidad Scout se unieron formando patrullas mixtas para participar de un juego llamado "Búsqueda del Tesoro"...*

*Descifrando claves y rastreando pista por pista, las patrullas avanzaban hacia el lugar donde les aguardaba, escondido, el Tesoro.*

*Tras resolver la última pista, la patrulla celeste subía por la ladera de una sierra no muy alta, hasta que se encontraron con una gruta. Al ingresar a ella, observaron que en la piedra que precedía la gruta se distinguía la imagen de una virgen de aspecto similar al de la Virgen de Luján.*

*La patrulla celeste, desenterró el tesoro que era una caja de monedas de chocolate que compartió con el resto de los scouts y dio vida y nombre a nuestra patrona.*

*En los días que siguieron y hasta el final del campamento; las patrullas subían a la gruta a rezarle a nuestra madre. Terminado el campamento, la recordamos en nuestras oraciones y le pedimos que ruegue por nosotros.*

*Después de 4 años volvimos a acampar en Tandil. En una excursión visitamos la vieja gruta, donde aún se encontraba la imagen de la Virgen del Tesoro, a quien le rezamos durante varios minutos.*

*Entre los mensajes que la virgen nos deja, cuenta que una vez dijo a un grupo de chicos que buscaban tenazmente su tesoro: "Pon la mano en tu pecho. Siente. Ahí está tu Tesoro"*

Bisonte Cortés - Luis A. Giunta (Caballero Scout)  
Revista "San Patricio" n°4, 1998



**NUESTRA SEÑORA DEL TESORO**

**Ruega por nosotros**







# FORMACIÓN TÉCNICA

## Criptografía

La criptografía (del griego kryptos, "ocultar", y grafos, "escribir", literalmente "escritura oculta") es el arte o ciencia de cifrar y descifrar información utilizando técnicas que hagan posible el intercambio de mensajes, de manera que sólo puedan ser leídos por las personas a quienes van dirigidos.

La finalidad de la criptografía es, en primer lugar, garantizar el secreto en la comunicación entre dos entidades (personas, organizaciones, etc.) y, en segundo lugar, asegurar que la información que se envía es auténtica en un doble sentido: que el remitente sea realmente quien dice ser y que el contenido del mensaje enviado, habitualmente denominado criptograma, no haya sido modificado en su tránsito.

### **Morse y Semáforo: 10 letras por minuto**

Hay múltiples sistemas criptográficos; varios de ellos (Murciélago, 7 cruces, Corrida en E, etc) los usamos habitualmente. Pero ahora vamos a enfocarnos especialmente en 2 de los más importantes: *Morse y Semáforo*.

Es imprescindible para un scout, saber comunicarse a distancia. Estando en el llano o la montaña, algunas veces necesitarás comunicarle algo a un compañero, a un dirigente o puede que necesites ayuda con urgencia.

En esos casos no sirve gritar (salvo contadas ocasiones), porque las distancias en esos lugares suelen ser enormes y el sonido que vos haces se pierde en la amplitud del aire. También el viento en contra o de costado impedirá que tus gritos lleguen a destino. En cambio el viento a favor puede ayudarte a lanzar un grito a mayor distancia.

Dios quiera que nunca te sea necesario, pero saber transmitir y recibir Código Morse y Clave Semáforo puede salvarte la vida y/o salvar la de otra persona.

**Para aprobar tu Destello tenés que poder transmitir y recibir por lo menos 10 caracteres por minuto, tanto en Código Morse como en Clave Semáforo** (un carácter es una letra, un número o un signo de puntuación).

## Código Morse

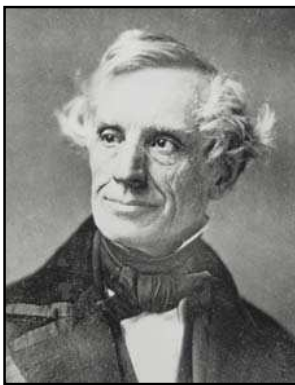
El Código Morse es un medio de comunicación basado en la transmisión y recepción de mensajes empleando sonidos o rayos de luz y un alfabeto alfanumérico compuesto por puntos y rayas.

Fue inventado por Samuel Finlay Bresse Morse (1791-1872), artista plástico estadounidense y estudioso de algunos temas como la electricidad. En 1832, estando a bordo de un barco inventó el telégrafo y construyó el primer modelo cinco años más tarde. Para poder transmitir mensajes con dicho aparato creó el código que hoy conocemos como “Morse”.

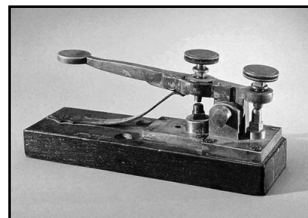
LETRAS			
A	·- -	H	· · · ·
B	- · · ·	I	· ·
C	- · · · ·	J	· - - - -
D	- · ·	K	- · - -
E	·	L	· - · ·
F	· · · · ·	M	- -
G	- · - ·	N	- ·
		O	- - - -
		P	· - - ·
		Q	- - · -
		R	· - · ·
		S	· · ·
		T	-
		U	· · -
		V	· · · -
		W	· - - -
		X	- · · -
		Y	- · - -
		Z	- - · -

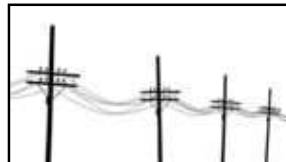
NÚMEROS	
1	· - - - -
2	· · - - -
3	· · · - -
4	· · · · -
5	· · · · ·
6	- · · · ·
7	- · - · ·
8	- · - · ·
9	- · - - ·
0	- - - - -



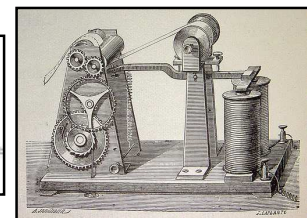
SAMUEL MORSE



TRANSMISOR DE MORSE



TELÉGRAFO



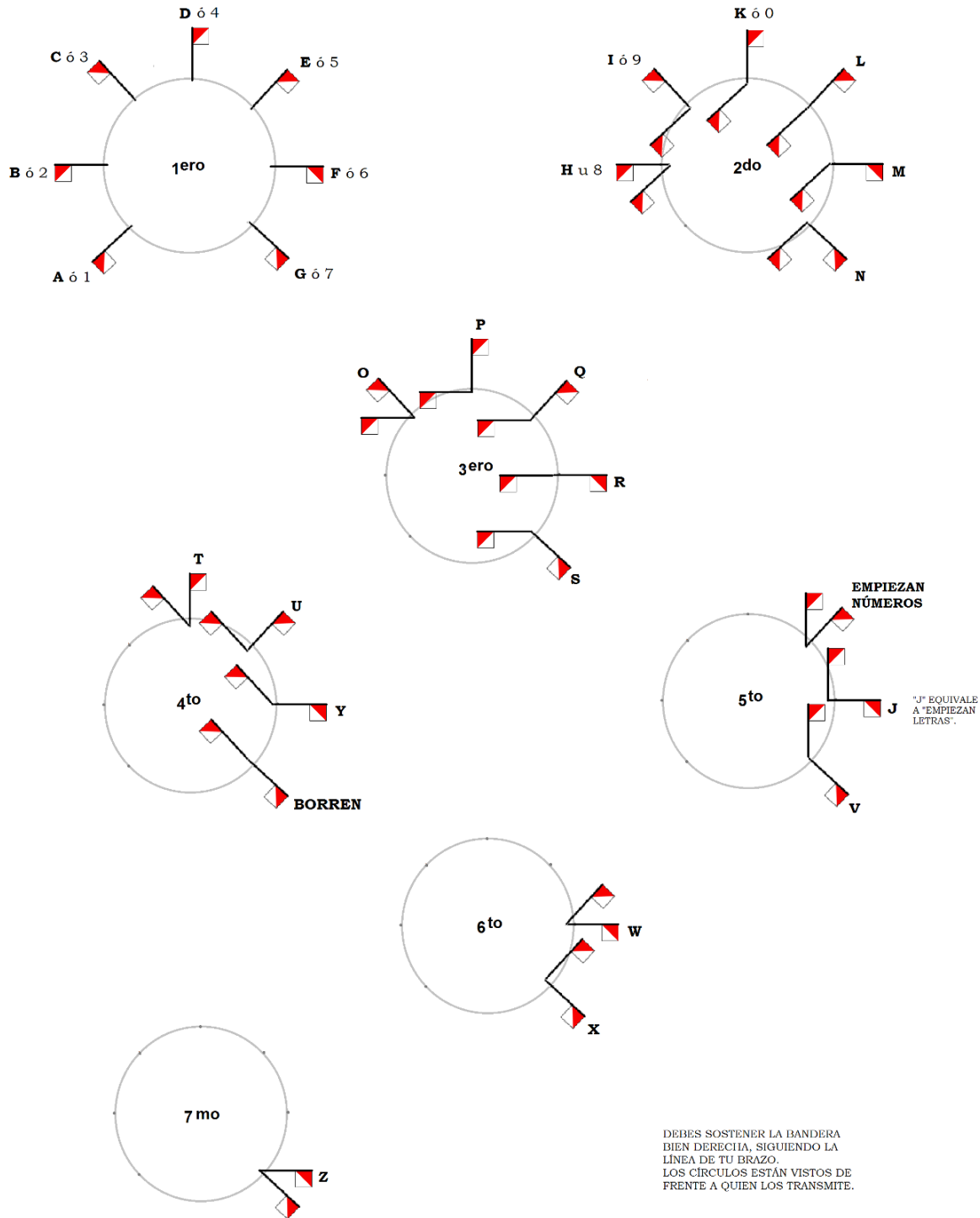
RECEPTOR DE MORSE

## Clave Semáforo

Así como el Código Morse es útil para comunicarse mediante linternas de noche, la Clave Semáforo sirve para hablar de día.

Para ella, se utilizan dos pequeñas banderas bien visibles (por ejemplo, azul y blanco para que resalten ya sea que haya un fondo claro o un fondo oscuro).

Para recordar y aprender más fácil la Clave Semáforo, se agrupan los caracteres en 7 círculos.



Es útil que cada patrulla tenga uno o dos juegos de banderas para practicar la transmisión y recepción en Semáforo. También es importante llevar algunas banderas cuando se realiza un campamento satélite, cerca del campamento base, por ejemplo en lo alto de una sierra. De esa forma, en caso de necesitarlo podrán comunicarse con los otros scouts sin necesidad de hacer el camino de vuelta.

*“Cuando estuve de servicio en la costa occidental de África, tenía a mis órdenes un número considerable de scouts nativos que como todos los scouts tratábamos de ser útiles, de todas formas, al grueso del Ejército que nos seguía. No sólo estábamos alertas a los movimientos del enemigo sino que también tratábamos de mejorar los caminos que a veces se hacían intransitables, construimos entonces cerca de 200 puentes, pero me encontré que entre 1000, uno solo sabía como usar el hacha para talar árboles y excepto una pequeña compañía de 60 hombres, ninguno sabía hacer nudos, ni siquiera mal hechos.”*

*“Cuando llegué al Canadá hace algunos, acababa de pasar una tragedia en las cataratas del Niágara. Era la mitad del invierno. Tres personas, un hombre, su esposa y un joven de 17 años, cruzaban a pie un puente que el hielo había formado sobre la corriente del río, cuando de repente el hielo comenzó a ceder y se rompió en parte, el hombre y su esposa se encontraron de pronto sobre un bloque de hielo que flotaba y se alejaba lentamente de la parte principal, en tanto que el muchacho estaba sobre otro.*

*Alrededor de ellos, el agua estaba cubierta de bloques de hielo que giraban y se golpeaban unos a otros, de tal manera que era imposible nadar y mucho menos llegar a ellos en bote, en caso de que ahí hubiera existido alguno. Así pues, se hallaban los tres a merced de la corriente, mansa en ese lugar, pero que seguramente los llevaba río abajo, hacia los terribles rápidos distantes una milla de allí.*

*Las personas que estaban en la ribera veían el peligro y aunque se reunieron miles ninguno parecía encontrar el modo de salvarlos. La corriente debía hacerlos pasar por debajo de los puentes que cruzaban el río antes de los rápidos.*

*Flotaron los pobres náufragos en aquella dirección durante una hora; en los puentes que se alzaban a 7m sobre el agua, habían sido puestas cuerdas, de manera que ellos al pasar pudieran colgarse.*

*El muchacho pudo asirse de una cuerda y manos bondadosas procedieron a levantarlo, pero cuando ya estaban a una altura considerable, el pobre muchacho no pudo sostenerse más tiempo y cayó en las corrientes heladas para no ser visto nunca más.*

*El hombre del otro témpano también pudo asirse de una cuerda, la que trató de amarrar alrededor de su mujer que se desmayaba, a fin de que por lo menos ella pudiera ser salvada, pero la corriente en ese lugar era muy fuerte y sus manos estaban entumecidas, por lo que no pudo anudar la cuerda, se le escapó de las manos, y unos segundos más tarde él y su esposa terminaron sus penas en las turbulentas aguas que formaban los rápidos.”*

**B.P.**

**(“Escultismo para muchachos” – Fogata n\*8)**

¿Qué hubieses hecho vos? Es fácil pensar una solución luego de ocurrido el hecho, pero lo cierto es que sucesos como éstos y muchos más pueden presentarse en cualquier momento en nuestra vida.

Como primera medida los scouts no deben hacer el papel de curiosos y entorpecer a la gente abocada a la solución del accidente, pero esto no es novedad; ahora bien, si hubiese habido un scout entre esa gente que miraba impotente a los accidentados, seguramente ellos se hubieran salvado. La gente, a menudo piensa qué importancia tiene aprender cosas tan sencillas como nudos; la respuesta surge de inmediato en este caso, ya que en aquella oportunidad hubiese salvado tres vidas.

Si bien la idea de lanzar cuerdas de los puentes no fue errónea, careció de lo fundamental: las puntas que se bajaban debieron haber tenido una o dos lanzadas, ya que de esa manera la gente que intentaba salvarse podría habérselas pasado por las piernas o por su alrededor.

Bien, llegamos entonces a la necesidad de saber hacer nudos. Sabiendo cómo usar correctamente una soga, el scout puede construir puentes, muebles, edificar refugios, levantar carpas y salvar vidas, entre otras tantísimas cosas.

***“Todo Scout debe saber nudos. Hacer un nudo parece cosa sencilla y, sin embargo, se puede hacer bien o mal. Un nudo bien hecho es capaz de resistir cualquier esfuerzo y que sin embargo, pueda deshacerse con facilidad. Un nudo mal hecho es aquel que, cuando tiene que resistir una fuerza que tira de él, se deshace y cuando se trata de deshacerlo, se liga tan fuertemente que no hay manera de desbaratarlo” (Baden Powell)***

Un nudo debe reunir las siguientes condiciones:

- 1- sirve para el fin destinado
- 2- resistente
- 3- prolijo
- 4- fácil de hacer
- 5- fácil de deshacer

### **Tipos de Soga**

Las sogas pueden confeccionarse básicamente de dos formas distintas, trenzando o retorciendo las fibras.

### **Materiales Utilizados**

Existe gran variedad en los materiales utilizados para la construcción de sogas, pero básicamente pueden dividirse en dos tipos:

**Fibras vegetales:** cáñamo, manila, algodón, yute, etc.

**Fibras artificiales:** nylon, polietileno, polipropileno, mixtas.

### **Mantenimiento Adecuado**

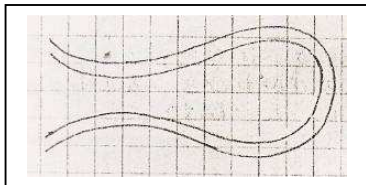
Tanto las sogas como los soguines requieren un mantenimiento mínimo para prolongar su duración:

- Deben guardarse siempre secas. Deben secarse a la intemperie, nunca al fuego.
- Guardarse enrolladas y sin nudos.
- Realizar en los extremos buenos remates para evitar que se destrencen o descolchen. Pueden realizarse con cinta aisladora del color de la patrulla, de manera de poder identificarlos.
- Si querés impermeabilizar sogas, podés hervirlas junto con un trozo de quebracho. El tanino que éste desprende las impermeabilizará.

## **Nombres y formas básicas**

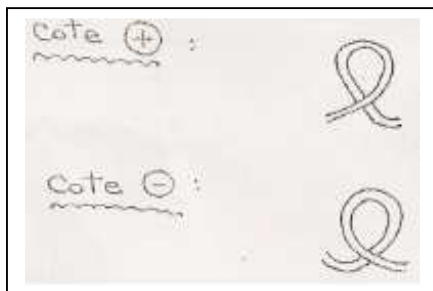
**Cabos o chicotes:** son los extremos de una sogá.

**Senó:** es el espacio que delimitan dos partes de una sogá cuando se aproximan.



**Firme:** es la porción más larga y principal de una sogá.

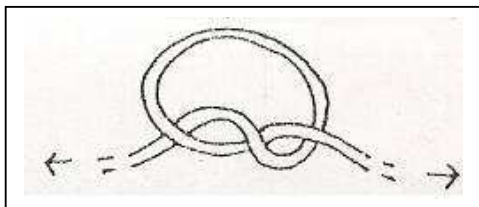
**Cote:** es la forma que se logra al cruzar una parte de la sogá sobre la otra. Para facilitar la memorización de los nudos denominaremos a los cotes como sigue:



**COTE POSITIVO:** para hacerlo la mano derecha se aleja más del cuerpo que la izquierda; se identifica con el símbolo “+”.

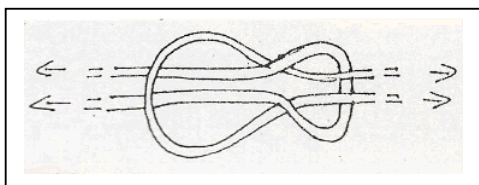
**COTE NEGATIVO:** para hacerlo la mano izquierda se aleja más del cuerpo que la derecha; se identifica con el símbolo “-”.

**Nudo simple:** es un nudo básico que sirve para hacer otros.



## **NUDOS**

**LLANO:** (También se conoce como Nudo de Rizo).

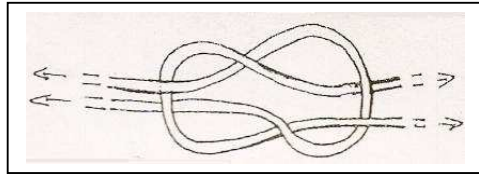


Para hacerlo se realiza un doble nudo, cruzando primero el cabo derecho sobre el izquierdo y luego el izquierdo sobre el derecho o a la inversa.

Como su nombre lo indica, es un nudo chato, que ocupa poco volumen por sobre la línea de atadura de la cuerda.

- Sirve para unir dos sogas de igual mena (grosor).
- Se usa para sujetar vendajes.
- Sirve para terminar un amarre redondo.

**DE VACA:**

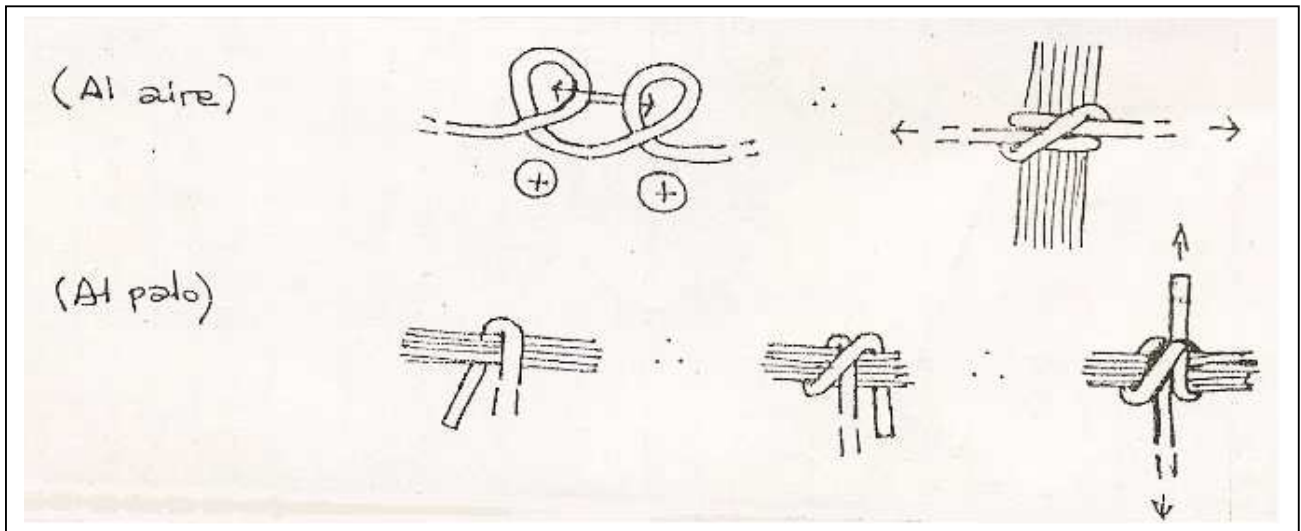


Es un llano falso.

Sirve para trabar un nudo simple, o sea de doble nudo, como el que usas en las zapatillas algunas veces.

Ocupa más volumen que el llano en lo que a altura se refiere.

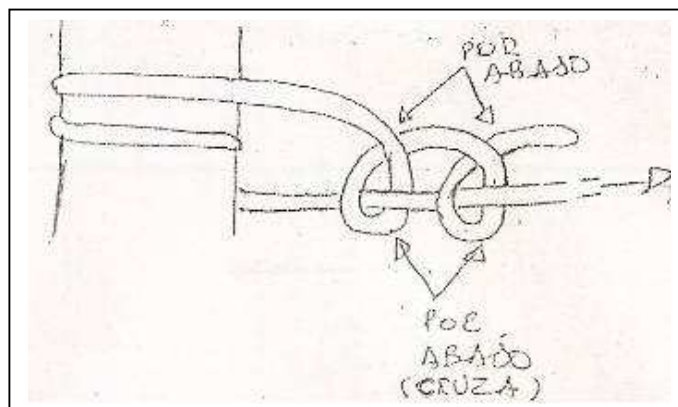
**BALLESTRINQUE:**



Sirve para soportar tensión tangencial al palo (longitudinal).

Se usa en el comienzo y fin de un amarre.

**MEDIA LLAVE Y DOS COTES:** (Vuelta con ballestrinque)



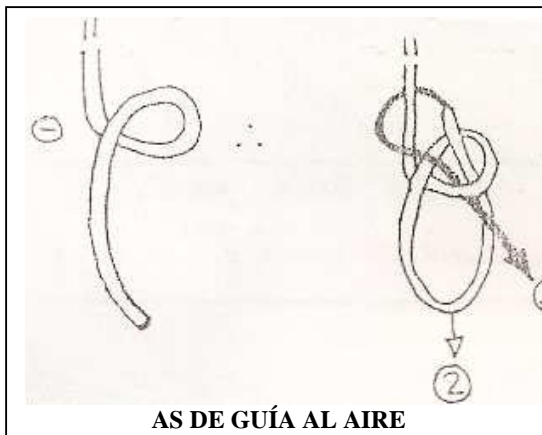
Sirve para soportar tensión perpendicular (a 90°).

Las tensiones que puede soportar son muy grandes y pueden ser variables o constantes.



### AS DE GUÍA:

Sirve para hacer una gaza rápida que no se corre.

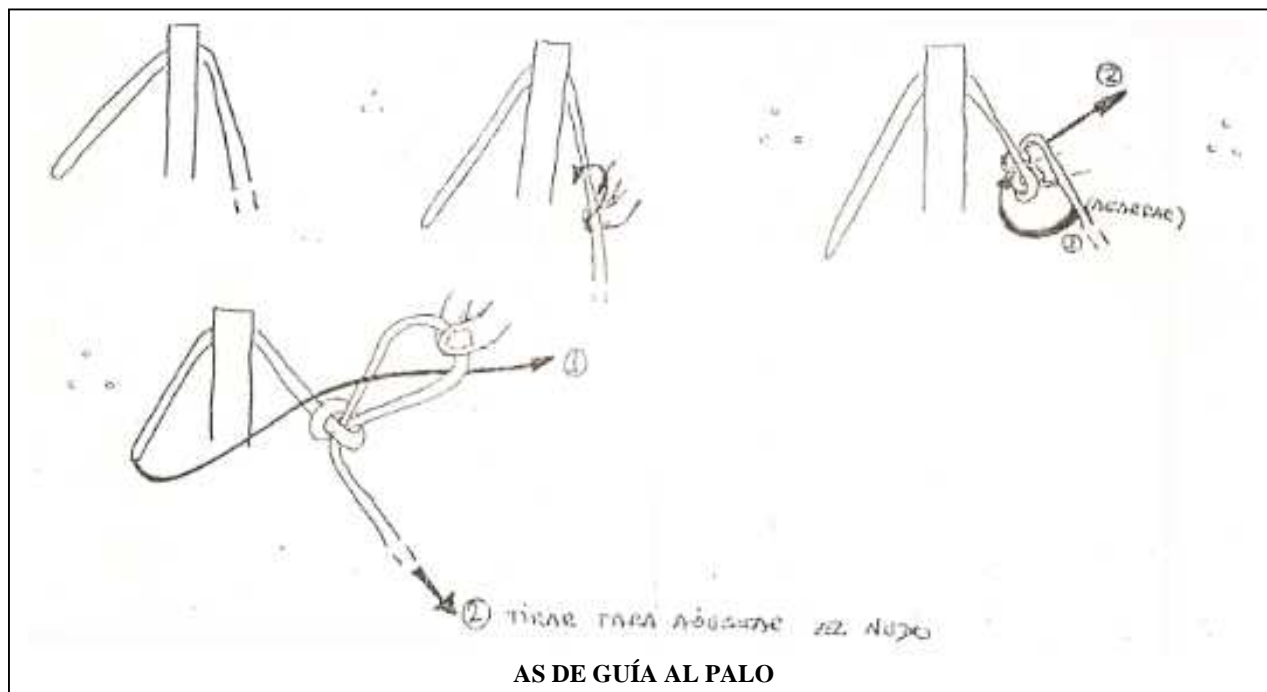


Cruzarlo por arriba del firme. Meterlo por abajo del triángulo que queda formado conteniendo al cuerpo, y sacarlo hacia arriba y hacia afuera del cuerpo. Cruzarlo de derecha a izquierda por abajo del firme. Sacar la mano (hacia el cuerpo) del cote que la atrapaba, manteniendo asido el cabo de manera que éste quede atrapado por dicho cote a tirar del firme.

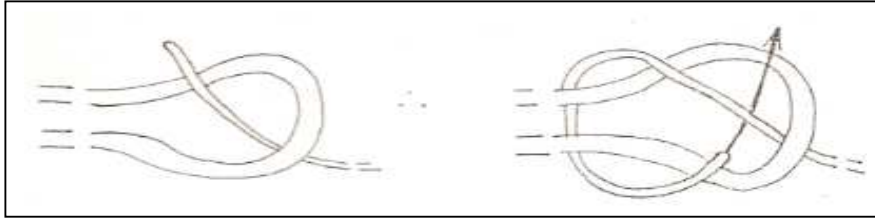
Sirve para autorrescatarse cuando te estás ahogando, por ejemplo cuando te tiran una sogá para sacarte de un río correntoso.

En el siguiente gráfico se observa la forma de hacer un as de guía al palo; una forma rápida de atar una sogá a un poste cualquiera cuando ésta deba soportar tensión normal preferentemente constante.

Es interesante ver aquí al as de guía formado por un “corredizo” (nudo que veremos más adelante), estrangulado sobre una cuerda:



**ESCOTA SIMPLE:** (es una forma de hacer el As de guía)



Entra la viborita por abajo; cruza y da la vuelta por abajo; y cruza por debajo de la viborita y por arriba de la vuelta.

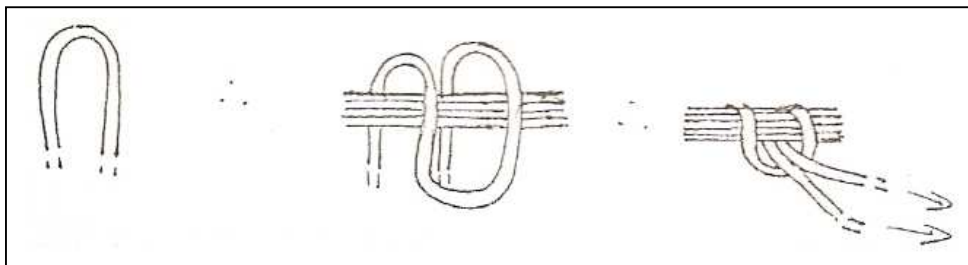
Sirve para unir sogas de distinta mena.

Se usa para tejer redes.

Con él puede asegurarse la bandera a la driza.

Sirve también para unir dos puntas de alambre.

**BOCA DE LOBO:**

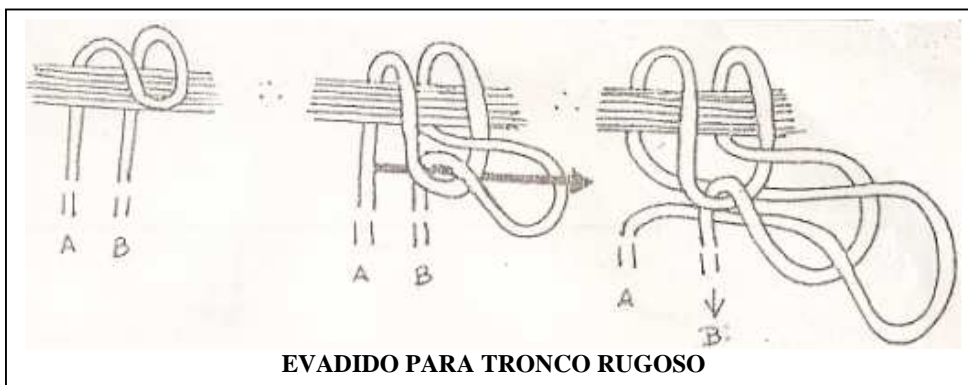


Sirve para atar una cuerda a una estaca, argolla, cinturón, etc.

Soporta solamente tensión por ambos chicotes al mismo tiempo.

Se usa para comenzar un amarre redondo.

**DE EVADIDO:**



Bajar por "B" y luego tirar de "A" para desarmar el nudo que queda arriba.

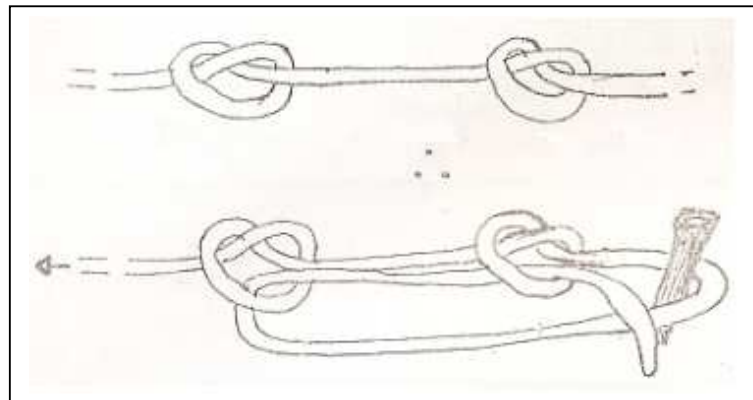
Sirve para bajar de un árbol y luego recuperar la cuerda.



Igual que en el anterior bajar por “B” y luego tirar de “A” para recuperar la soga.  
 Sirve para lo mismo que el anterior, sólo que es conveniente usarlo para descender de estructuras con un acabado liso (caños, barandas, etc.).

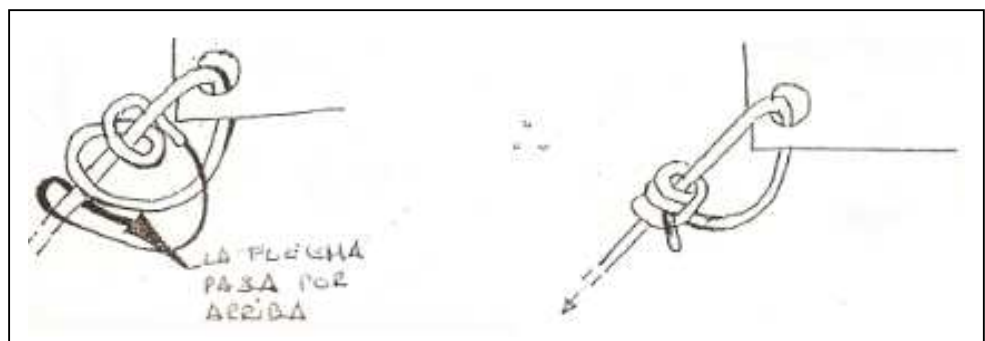
**TENSOR:**

Sirve para sujetar los vientos a las estacas, porque permite tensarlos o aflojarlos según se necesite.

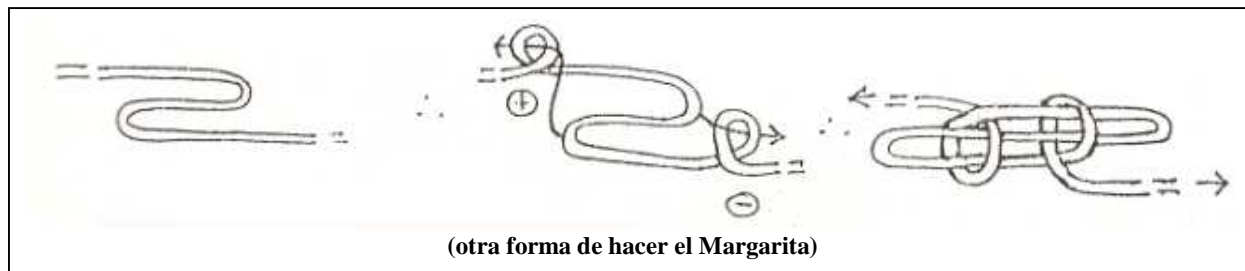
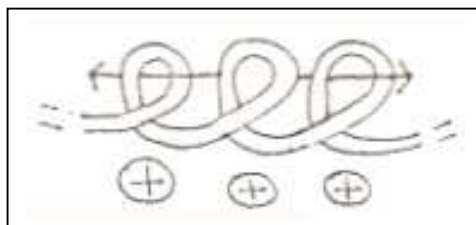


**TENSOR DE CARPA:**

Sirve par unir un viento al sobretecho de la carpa, por ejemplo.  
 No se corre en tensión.  
 Para mover un nudo de posición alargando o acortando el viento; el firme debe estar flojo.



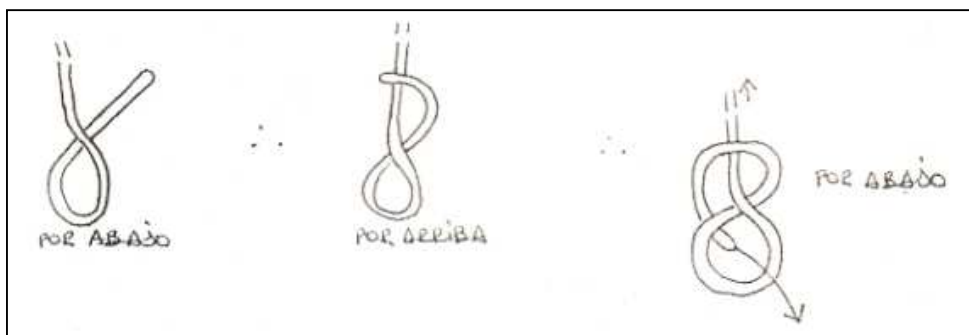
## MARGARITA:



Sirve para acortar sogas.

También es útil para destensar sectores dañados de la soga

## OCHO: (también conocido como Lasca)

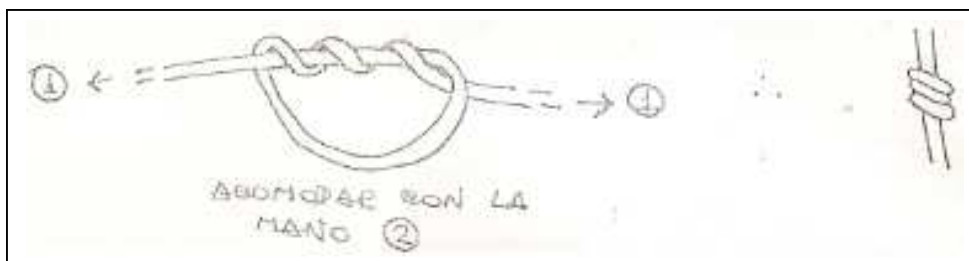


Sirve como tope, para evitar que una soga pase por un agujero.

Se usa para formar los nudos de una soga gruesa que se usará para trepar.

Sirve también para sujetar los peldaños de una escalera de soga y madera.

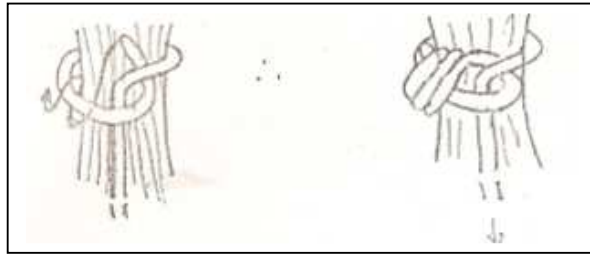
## FRAILE O BARRILITO:



Sirve como tope, para que una soga no pase por un agujero. También puede hacerse en los cabos de un soguín, para que éste no se descolche.

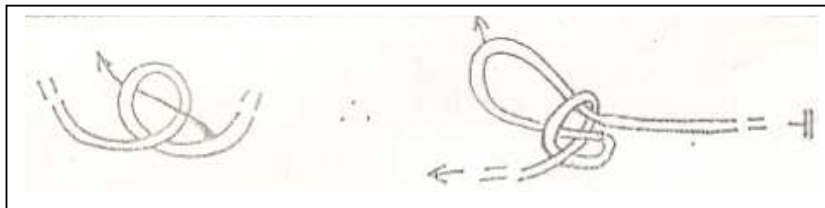
Puede usarse para construir un rosario, conformando cada fraile una cuenta del mismo.

**LINGADA:** (o Leñador)



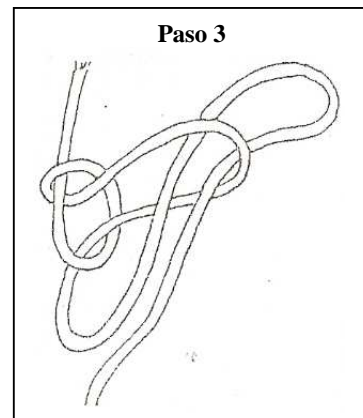
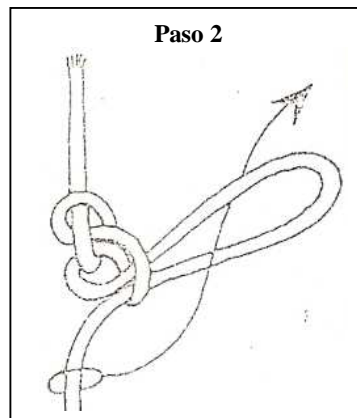
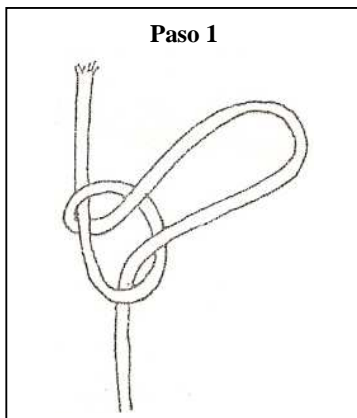
Sirve para sujetar una soga a uno o varios troncos.  
Puede reemplazar al ballestrinque en un amarre.

**CORREDIZO:** (algunas veces nombrado como “nudo mágico”)



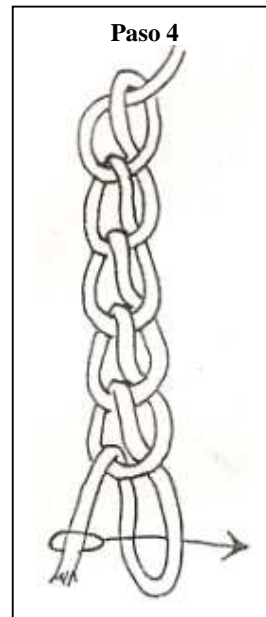
Sirve para sujetar una haz de troncos.  
Se utiliza a veces para lograr una escalera de sogas.  
Puede también emplearse para formar en la driza las pequeñas gazas de donde se sujetará la bandera, aunque para dicho uso es muy recomendable usar el nudo Del Centro (Llama).

**CADENA:**

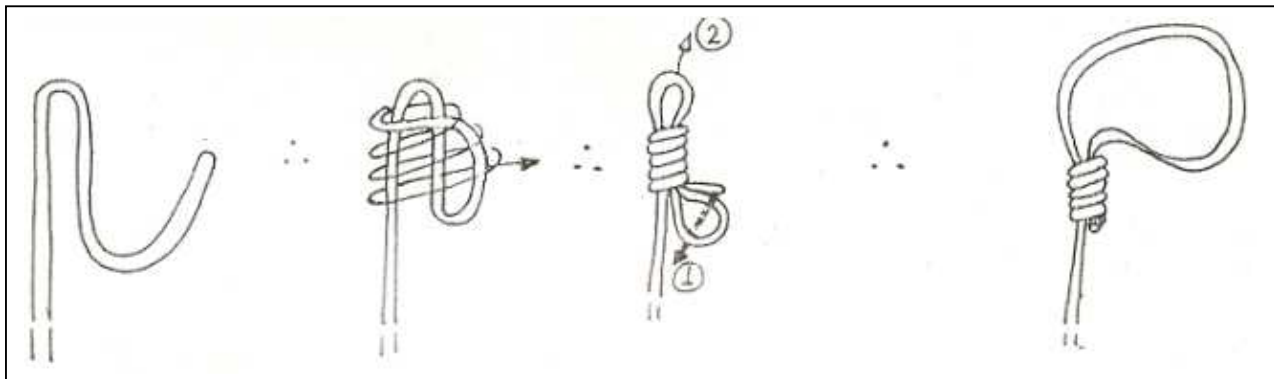


Se hace un corredizo. Se forma un nuevo seno con el firme móvil y se introduce en el seno del corredizo. Se ajusta tirando del seno y del firme móvil.

Se sigue realizando el mismo procedimiento hasta el largo deseado. Al terminar se introduce el chicote en el último seno y se estrangula cerrando el seno (tirando). Sirve para trenzar una cuerda.



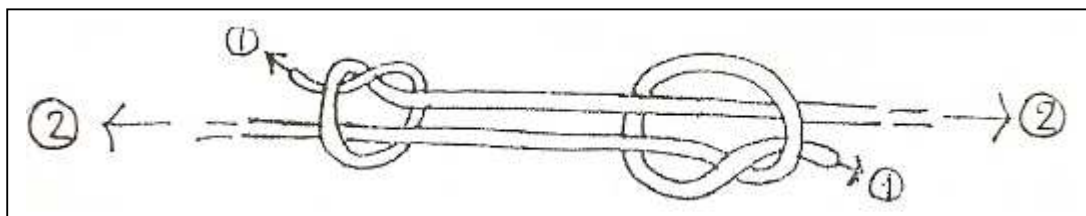
**DE PUREZA:** (también conocido como Horca)



Sirve para estrangular objetos.

Es el nudo que se hace en el cordón de pureza que cada scout prometado lleva en su uniforme.

**PESCADOR:**



Sirve para atar los extremos de dos sogas.

Se utiliza para unir dos cabos de poca mena, de manera muy segura. Igualmente es muy útil cuando los cabos son escurridizos, como por ejemplo los hilos de pescar y cuerdas mojadas.

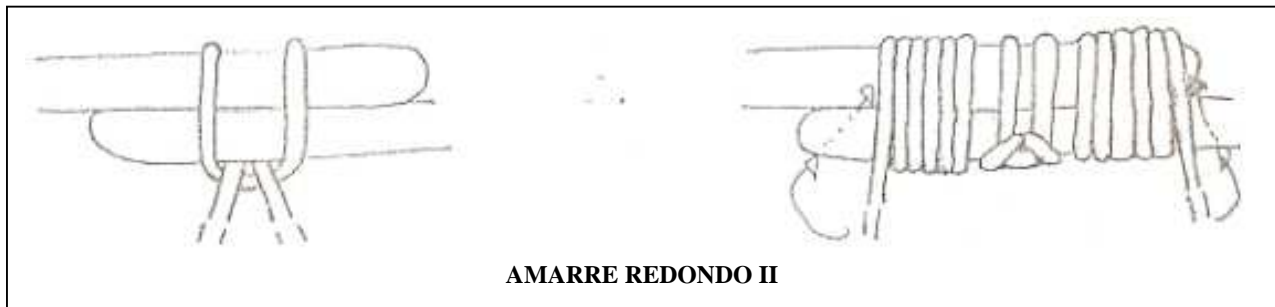
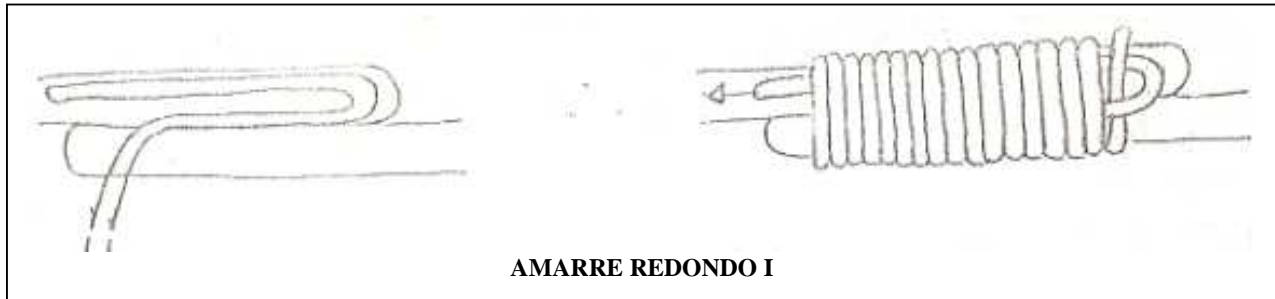
## **AMARRES**

Los amarres son ataduras de palos. Permiten unirlos con distintos ángulos. Es importante mantener la sogas tensa durante todo el proceso de amarrado, para que luego el amarre quede suficientemente fijo; de otra forma poco servirá.

### **AMARRE REDONDO:**

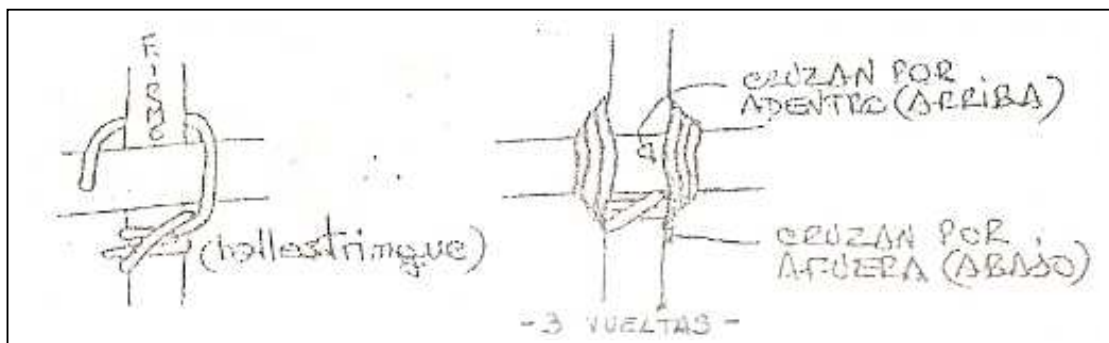
Sirve para unir dos troncos a 0°, o sea paralelos.

Hay dos formas de realizar este amarre, que se muestran a continuación.



En el caso número dos, para terminar el amarre hay que estrangarlo con dos vueltas, uniendo ambos cabos con un llano.

### **AMARRE CUADRADO:**



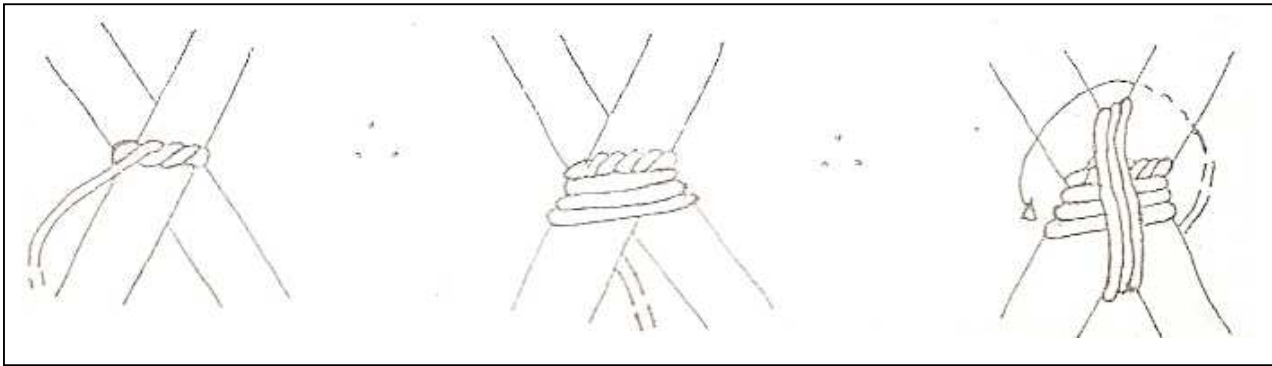
Para completar el amarre estrangalar con 3 vueltas y terminar con un ballestringue.

Sirve para unir dos palos a 90°.

Evita que se deslicen uno sobre otro.



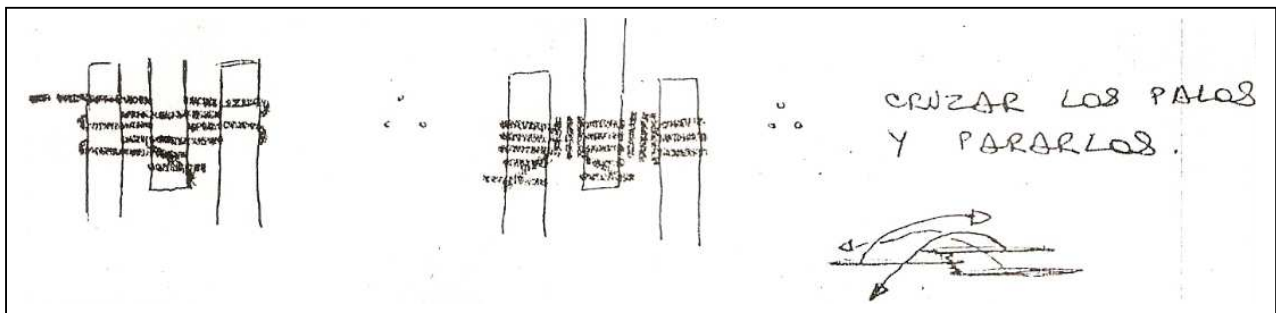
## AMARRE DIAGONAL:



Sirve para unir dos palos a X°, sin que se separen cambiando dicho ángulo.  
Como los amarres anteriores debe estrangularse preferentemente con 3 vueltas.  
Terminarlo con un ballestrinque.

## TRÍPODE:

Es una construcción de tres patas que puede ubicarse parada firmemente sobre el piso.  
Se realiza amarrando tres palos en la forma indicada en la figura que sigue.



## **Primeros Auxilios**

Son los cuidados que se presentan inmediatamente a un accidentado o a un enfermo repentino. Este primer auxilio puede presentarse para sí, para un familiar, un amigo o todo aquel que lo necesite. Esta ayuda se presta hasta tanto intervengan profesionales de la medicina. La persona que brinda el auxilio deberá estar guiado por el principio de "Primun Nom Nosere" que significa **primero no dañar**. O sea que todo el accionar estará dirigido a salvar al afectado, evitar lesiones invalidantes y finalmente evitar la pérdida del miembro herido, tratando de no producir daños más graves a la víctima; además deberá decidir correctamente la conveniencia de trasladar a un herido a un centro asistencial de inmediato o bien, ayudar en el lugar del hecho auxiliando a la víctima hasta que llegue la ambulancia.

Es necesario que el auxiliador proceda eficazmente, para ello, deberá **actuar con serenidad** o al menos controlando sus emociones de forma tal que no afecte su desempeño.



**Accionar rápidamente pero sin precipitaciones**, y tener conocimiento y seguridad en lo que se va a hacer. Si existiera cualquier tipo de duda, lo aconsejable es llamar a un médico y no hacer otra cosa.

En el auxilio se debe confortar a la víctima para aliviar el sufrimiento.

Se debe tener en cuenta que los primeros auxilios son la suma de técnicas y conocimientos que deben adaptarse a las distintas situaciones, por lo tanto, ante una víctima se actuara teniendo en cuenta lo siguiente:

- **Emergencia:** es toda situación en la que de no mediar asistencia inmediata y calificada, se pone en peligro la vida, los órganos y /o funciones, debiendo iniciarse inmediatamente las acciones del primer auxilio.
- **Urgencia:** es toda situación que no reviste la gravedad antedicha pero que reclama pronta asistencia.

Prioridades: al actuar sobre un accidentado con múltiples lesiones (politraumatismo) o en un accidente con muchos heridos, el orden de atención será:

- 1º. Respiración y circulación.
- 2º. Hemorragias y shock.
- 3º. Traumatismos (quemaduras, fracturas, etc.).

Esto se fundamenta en el principio de salvar:

- 1º. La vida.
- 2º. La función.
- 3º. El miembro.

## **Medidas Generales**

En caso que no sepas en qué forma actuar, deberás aplicar solamente estas medidas generales, con lo cual ya estarás llevando adelante el principio de “no dañar”.

1. Estar tranquila. Si el paciente está consiente es importante transmitirle tu tranquilidad.
2. Actuar rápido y segura. Dar órdenes simples, precisas y seguras.
3. Retirar y utilizar (de ser necesario) a los curiosos. Aprovechar la vocación de servicio de la gente que se acerca, guiándolos para que sean útiles, realizando tareas como la del vallado, búsqueda de ayuda, provisión de los materiales que se podrían llegar a necesitar.
4. Llamar ayuda calificada, en esta tarea utilizar a los curiosos. Es conveniente memorizar o tener siempre a mano una lista de los lugares a donde se pueda solicitar ayuda médica.
5. No pasar sobre la víctima. Es para evitar tropezones y daños mayores a la víctima.
6. Controlar pulso y respiración es prioritario, ya luego de falta de oxígeno en el cerebro durante tres minutos se producen lesiones irreversibles.
7. Retirar a la víctima del peligro de ser necesario.
8. No conviene que el paciente vea a otras víctimas.
9. Aflojarle a ropa.
10. No mover al accidentado; de ser necesario moverlo en masa, ósea como si fuera una sola pieza.
11. Permanecer a cargo de la víctima hasta que ella sea entregada a personal calificado.
12. Controlar y anotar bien quien se lleva a la víctima.

13. Controlar las pertenencias de la víctima de manera que no se extravíen ni sean robadas.

## **Prevención de enfermedades en el campamento**

Cuando se va de campamento deben tomarse todas las precauciones necesarias para salvaguardar la salud de los acampantes, teniendo en cuenta la siguiente regla principal:

### ***¡Mejor Prevenir!***

Antes de salir debemos realizarnos un examen médico riguroso y controlar que todas las vacunas estén al día.

#### Prevención mediante la higiene personal:

- Bañarse diariamente con abundante agua y jabón. La suciedad y la transpiración producen irritación en la piel, hongos, y logran que cualquier herida sea más grave.
- Lavarse los dientes todos los días.
- Lavarse la cara con frecuencia y usar toallas limpias.
- Cambiarse la ropa interior con frecuencia.
- Usar calzado cómodo.

#### Prevención mediante la higiene en la marcha:

- Usar calzado cómodo que no raspe.
- Usar medias limpias y secas.
- No beber mucha agua.
- No hacer altos prolongados.
- Evitar caminar bajo el sol (desde las 11 hs hasta las 17 hs es el horario a evitar).

#### Prevención con respecto a los desperdicios:

En todo campamento se cavará un pozo para residuos. No dejar que los desperdicios se acumulen; sino quemarlos y enterrarlos.

#### Prevención mediante el baño higiénico:

Muchas veces se usan baños públicos. Exigir al personal del camping que se mantengan limpios. Si no se obtiene respuesta, limpiarlos periódicamente con agua y suficiente lavandina, usando guantes de goma sanos.

#### Prevención con el calzado:

Suele suceder que alguna araña o algún escorpión, aprovechando el calorcito de nuestro calzado cuando nos los sacamos y lo ponemos fuera de la carpa para dormir, se meta dentro de él. Por consiguiente, tomarse la costumbre de sacudir el calzado antes de ponérselo, de manera de vaciarlo si tuviera algo adentro; o bien algo aún más práctico, no dejar el calzado afuera de la carpa.

## Primeros Auxilios

### **Contracturas, calambres y desgarros:**

Calambre: es la contracción involuntaria, dolorosa y transitoria de un músculo o de un grupo muscular, que lleva a producir impotencia funcional. Generalmente ocurre cuando se hace trabajar un músculo cansado que no ha tenido tiempo de eliminar el ácido láctico que acumulo mientras actuaba, aunque también puede ocurrir con el músculo en reposo.


- ❖ Primer auxilio:
  - 1) Elongar el músculo (estirlo).
  - 2) Masajearlo.
  - 3) Mantenerlo un rato en reposo.

Contractura: es la contracción involuntaria duradera o permanente de un músculo o de un grupo muscular.

- ❖ Primer auxilio:
  - 1) Elongar el músculo suavemente.
  - 2) Masajearlo.
  - 3) Puede usarse una crema antiinflamatoria. En caso de no tener crema antiinflamatoria, puede aplicarse frío.

Desgarro: es la ruptura de fibras musculares. Su gravedad depende de la cantidad de fibras dañadas, pudiendo provocar impotencia funcional si la ruptura de fibras es masiva.

En algunos desgarros aparecen derrames o puntitos de sangre bajo la piel, que los hace visibles.

- ❖ Primer auxilio 
  - Desgarro leve:
    - 1) Colocar frío (romper hielo dentro de una bolsa o toalla y colocarla sobre la zona afectada) entre 20 y 30 min.
    - 2) Frotar la zona (despacio) con *Pergalen* o una pomada antiinflamatoria.
    - 3) Elevar el miembro y dejarlo en reposo.
  - Desgarro grave:
    - 1) Inmovilizar el miembro o la zona
    - 2) Colocar frío.
    - 3) Trasladar al hospital.

### **Esguince y luxación:**

Esguince: es la torcedura o distensión violenta de una articulación; puede llegar a producir ruptura de algún ligamento o fibras musculares.

- ❖ Primer auxilio:
  - 1) Elevar el miembro afectado.
  - 2) Aplicar frío.
  - 3) Inmovilizar la articulación (vendaje).

Luxación: es cuando algún o algunos huesos se salen de lugar en la zona de la articulación. Generalmente pueden suceder en: muñeca, codo, hombro, tobillo, rodilla y cadera.

Una luxación se caracteriza por:

- deformación del miembro
- incapacidad para moverlo
- dolor

- ❖ Primer auxilio: 1) Inmovilizar el miembro.
- 2) Ponerle frío para aliviar el dolor en caso de que la víctima no reciba ayuda calificada de inmediato. Si la asistencia médica llegará pronto, es conveniente evitar el frío ya que dificultara las tareas de reubicación del hueso.
- 3) Llevar a un médico quien se encargara de colocar el hueso nuevamente en su posición.

**¡Atención!**, no reubicar el hueso uno mismo, porque se pueden producir otros daños.

### **Heridas cortantes, punzantes y hemorragias:**

Heridas cortantes:

Para evaluar la gravedad de la herida debe tenerse en cuenta:

- si hay funciones alteradas (rotura de tendones).
- si el sangrado es o no abundante.

Con respecto al sangrado, este puede ser capilar, arterial o venoso. Para darnos cuenta en que tipo de vaso sanguíneo se esta sufriendo la pérdida de sangre hay que tener en cuenta:

- El sangrado capilar es el de menor importancia ya que solo involucra vasos sanguíneos superficiales.
- El sangrado arterial es pulsante porque la sangre es eyectada a las arterias con cada latido del corazón. Es el sangrado más peligroso debido a que la sangre sale con más presión. En caso de hacer torniquete hacerlo entre la herida y el corazón.
- El sangrado venoso es continuo. En caso de hacer torniquete, hacerlo entre la herida y la punta de la extremidad.

- ❖ Primer auxilio: 1) Enjuagar la herida con abundante agua y jabón (preferentemente jabón *Pervinox*).
- 2) Si sangra, tratar de detener el sangrado con presión sobre la herida usando un paño limpio y elevar el miembro.
- 3) Si se detiene el sangrado cubrir con gasa y tela adhesiva o curitas.  
Si no se detiene el sangrado aplicar un torniquete con un pañuelo o similar y una birome, palito o similar (ver las consideraciones sobre el sangrado). El torniquete debe dejarse apretado 20 minutos, aflojarlo 2 minutos, y apretar nuevamente 20 minutos; realizar el procedimiento sucesivamente.
- 4) Trasladar al herido para que reciba atención médica.

**¡ATENCIÓN!** La aplicación del torniquete es una medida que pone en alto riesgo el miembro de la víctima, puesto que detiene la circulación de sangre que llega hasta ese miembro. Solo debe usarse en caso de que el sangrado sea intenso y de gran gravedad y la asistencia médica no esté accesible. En la mayoría de los casos es recomendable no utilizarlo y esperar la asistencia médica.

#### Heridas punzantes:

- ❖ Primer auxilio: 1) En caso de ser una herida profunda, inmovilizar la zona y trasladar el hospital.

#### Hemorragia:

Es una pérdida de sangre. Puede ser interna o externa. Las hemorragias externas se producen por heridas como se describió anteriormente, en las que hay rotura de la piel. También puede producirse sangrado de la nariz, del que hablaremos en unos momentos.

Las hemorragias internas consisten en la ruptura de uno o más vasos sanguíneos bajo la piel o en cavidades del organismo tales como el abdomen, tórax, etc.

#### Sangrado de nariz:

- ❖ Primer auxilio: 1) Levantar la cara y presionar fuertemente con un dedo a lo largo, la zona del bigote.  
2) Si no se detiene la hemorragia, presionar desde ambos lados la zona alta de la nariz.  
3) Si se detiene la hemorragia esperar 1 o 2 minutos y soltar despacio la nariz.

Si no se detiene fabricar un taponcito con una gasa embebida en agua oxigenada, de unos 10 cm de largo y colocarlo girando en la fosa nasal herida.



#### Hemorragia interna:

- ❖ Primer auxilio: 1) Acostar a la víctima boca arriba.  
2) Si hace frío, abrigarlo.  
3) Controlar los signos vitales y trasladar de inmediato al hospital.

Una hemorragia interna, salvo que sea a nivel cutáneo (en ese caso se llama hematoma o moretón), no se ve. Por lo tanto debe suponerse que existe hemorragia interna en caso de golpes excesivamente fuertes, y actuar en consecuencia llevando al accidentado al hospital.

#### **Quemaduras:**

La gravedad de una quemadura se juzga según la superficie corporal afectada y según la profundidad.

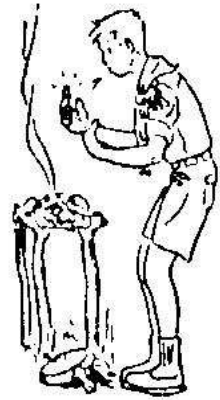
Hay varias clasificaciones para los distintos tipos de quemaduras:

Según la superficie afectada: **Leve** (la zona afectada es menor al 15% de la superficie corporal).

**Moderada** (entre 15% y 49% de la superficie corporal está afectada).

**Grave** (entre 50% y 69% de la superficie corporal).

**Masiva** (el porcentaje de la zona afectada es mayor al 70% de la superficie corporal).



Según profundidad: **Primer grado / Tipo A:** son rojizas, muy sensibles al tacto y generalmente húmedas. No existen ampollas. Su superficie palidece ampliamente a la presión ligera.

**Segundo grado / Tipo AB:** pueden o no presentar ampollas. Las bases de las ampollas pueden ser rojizas (ABb) o blanquecinas con líquido (ABa). La lesión es sensible al tacto y puede palidecer a la presión.

**Tercer grado / Tipo B:** generalmente no contienen ampollas. La superficie puede ser blanca y flexible cuando se presiona, o puede ser negra, carbonizada y correosa. Pueden ser pálidas y confundirse con la piel normal, pero no palidece a la presión. Presenta anestesia o hipoestesia (no sensible al tacto o poco sensible). El pelo puede arrancarse fácilmente.

Según el origen: **Por fuego o calor** (son las más comunes).

**Por electricidad** (suelen ser las de mayor envergadura; se producen a una temperatura de 5000°C).

**Por agentes químicos** (pueden deberse a ácidos o bases fuertes, fenoles, crisoles, gas mostaza, o fósforo. Todos ellos producen necrosis que puede extenderse durante varias horas. Hay que lavar todo el cuerpo con abundante agua como primer auxilio).

- ❖ Primer auxilio: 1) Enjuagar y de ser necesario limpiar con agua y jabón de coco o glicerina, para evitar los efectos cáusticos del jabón común.
- 2) Enfriar la zona con agua o compresas humedecidas, nunca con hielo.
- 3) Untar un ungüento oleoso con corticoides (*Furacín*), o crema humectante (no nutritiva), o en su defecto aceite de cocina o manteca (evitar esto si puede adquirirse *Furacín*).
- 4) Cubrir con una gasa. Si hubiese ampolla puede untarse la gasa con vaselina; evitar que se reviente la ampolla.
- 5) Cada 24 hs cambiar el vendaje hasta que la herida este seca; entonces dejar al aire libre.

**IMPORTANTE:** Esto que se comenta hasta aquí suele ser suficiente para quemaduras de primer y segundo grado. En caso de quemadura de tercer grado se deberá trasladar al herido al hospital,

manteniendo en lo posible a la zona afectada más alta que el corazón, y llevando a la víctima abrigada.

Si se debiera hacer un vendaje en la cara, no deberá ser compresivo, para evitar que el edema (hinchazón) que se produce baje al cuello y trastorne la respiración.

En los casos que haya elementos químicos o ropa caliente en combustión lenta sobre la quemadura deben eliminarse con abundante agua.

### **Asfixia, obstrucción de las vías respiratorias:**

La detención de la respiración puede deberse a muchos factores. Por ejemplo por inhalación de humo en exceso en un ambiente cerrado, como en un incendio; por obstrucción externa de las vías respiratorias, como en un intento de homicidio; o por obstrucción interna de las vías respiratorias como cuando alguien se ahoga comiendo y no puede respirar.

- ❖ Primer auxilio:
- En los casos de inhalación de humo y obstrucción externa:
    - 1) Retirar a la víctima del ambiente o retirar el objeto que lo asfixia.
    - 2) Realizar respiración artificial.
    - 3) Llamar a la ambulancia o trasladar al hospital sin detener la respiración artificial.
  - En los casos de obstrucción interna (atragantamiento):
    - 1) Tranquilizar a la víctima.
    - 2) Inducirla a toser, nunca golpearle la espalda ya que puede provocar que el objeto se introduzca aún más. La tos nos indica que aun pasa el aire y es el mejor mecanismo para remover el objeto.  
Si la víctima no puede hablar ni es capaz de toser:
      - 1) Llamar a asistencia médica.
      - 2) Hacer abrazo de oso desde la espalda. En esta posición colocar un puño en el abdomen a una distancia de dos dedos por encima del ombligo y sujetar con la otra mano. Así comprimir con movimientos ascendentes y rápidos. Las compresiones deben ser enérgicas hasta que el objeto sea expulsado.
      - 3) Otra maniobra, si no expulsa el objeto atragantado, es colocar a la persona cabeza abajo y golpearle fuertemente la espalda (esto es difícil si la persona es adulta). En esta posición colocarle los dedos en la garganta para producir el reflejo de vomito.
      - 4) Si la persona pierde la conciencia, acostarla en el piso y comenzar con la técnica de RCP. Mirar la boca cada vez que vaya a administrar respiraciones, para observar si sale el objeto que provocó el atragantamiento.

La técnica completa de resucitación se verá en la Llama.

### **Vómitos:**

- ❖ Primer auxilio: 1) Dejar que la víctima vomite todo lo que necesite.
- 2) Puede hervirse un limón partido al medio (y previamente lavado) y beber el jugo con unas cucharaditas de azúcar. Esto hará sentir bien al paciente, ya sea ayudándolo a terminar de vomitar o facilitando simplemente la digestión.
- 3) Tomar *Seven-Up* o *Gatorade* de a poco para hidratar al paciente.
- 4) Mantener una dieta liviana por un tiempo.

### **Ampollas:**

Hablaremos de las ampollas que aparecen en los pies en las caminatas.

Lo primero es prevenir, usando medias de toalla cómodas que no queden flojas ni tengan costuras que molesten, y usando calzado cómodo como zapatillas, no de suela chata o nuevas. Esto se hace para evitar que sean duras, y terminen raspando; deben estar ya amoldadas al pie. Si se tienen muchas ampollas en los pies actuar como sigue.

- ❖ Primer auxilio: 1) Mantener la zona ampollada limpia, desinfectada con *Pervinox* y seca. Cubrir con un apósito o gasa untada con vaselina. Evitar que la ampolla se reviente.
- 2) Para aliviar el malestar pueden realizarse baños en los pies colocando en un balde limpio un litro de agua tibia, más *Espadol* (o bien dos cucharadas de un medicamento que se fabrica mezclando dos partes iguales de bicarbonato de sodio y perborato de sodio).

### **Golpes y contusiones:**

Un golpe puede recibirse en cualquier parte del cuerpo y puede ser de cualquier intensidad. Los golpes más peligrosos son en la cabeza. También representan mucho peligro los golpes en el cuello ya sea por delante o por detrás; en la columna vertebral; en el hígado (que se encuentra en el abdomen, parte superior derecha), y el bazo (en el abdomen, región superior izquierda, cara posterior) donde el golpe puede causar una hemorragia mortal si no es descubierta.

Un golpe fuerte puede producir:

- Daños en los huesos. (fisuras y fracturas).
- Hemorragias internas.
- Daños en órganos internos.
- Estado de shock.
- Estado de inconsciencia.
- Detención momentánea de la respiración.
- Etc.

En cada caso habrá que analizar los efectos del golpe para actuar en consecuencia.



Generalmente, un golpe moderado produce una contención (moretón, chichón, dolor). El moretón o hematoma es la acumulación bajo la piel de la sangre derramada por la rotura de vasos capilares. El chichón se produce por la inflamación del periostio, que es la membrana que recubre cada hueso.

❖ Primer auxilio: aplicar frío.

### **Ficha médica:**

La ficha médica sirve en caso de accidente o enfermedad, para que el médico conozca las características del paciente.

También sirve para prevenir accidentes, tomando en cuenta las dolencias que padece cada scout, como por ejemplo: asma o problemas cardíacos, de manera de evitar actividades perjudiciales.

Por otro lado si la persona debe tomar una medicación periódicamente, se indica también en la ficha médica.

Esta ficha médica debe ser completada por un médico que conozca a la persona como un médico de cabecera.

La ficha médica debe contener:

- Nombre
- Edad
- Grupo sanguíneo
- Vacunas con su última fecha de aplicación (antitetánica, triple, doble, Sabin, BCG. Etc.)
- Enfermedades contraídas (sarampión, rubeola, varicela, hepatitis, paperas, tos convulsa, difteria, otras).
- Alergias a: medicamentos, insectos, comidas, etc.
- Enfermedades crónicas (diabetes, hipertensión, epilepsia, otras).
- Examen psicofísico.
- Medicamentos que toma habitualmente.
- Observaciones útiles.
- Obra social.
- Requisitos legales como autorización a los dirigentes para autorizar y firmar cualquier intervención quirúrgica, firma y sello del médico que llena la ficha.


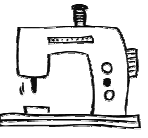
Es bueno que vos misma conozcas tus datos médicos, tanto para ir de campamento como para responder a la consulta del médico en cualquier momento de tu vida.

## Hogar

*“El deber del scout comienza en el hogar.”*

Te vamos a pedir que, si aún no lo sabés, aprendas a coser los botones de dos y cuatro agujeros y que todas las insignias de tu uniforme estén cosidas por vos. También te vamos a pedir que aprendas a lavar correctamente tu ropa a mano. Y como si esto fuera poco, también debes aprender a planchar tu uniforme.

Tus padres deben completar el siguiente certificado:

	<b>CERTIFICADO DE LABORES HOGAREÑAS</b>	
Certificamos que la scout:		
_____		
ha aprendido a realizar correctamente las labores hogareñas que se requieren para poder recibir el Destello:		
<b>Lavado de ropa, costura de botones e insignias del uniforme y planchado.</b>		
Firma del padre, madre, tutor o sinodal: _____		
Fecha y lugar: _____		

# FORMACIÓN FÍSICA

## **Anatomía y Fisiología**

*Anatomía* se refiere a la estructura del cuerpo, a las partes.

*Fisiología* se refiere a las funciones de las estructuras y sistemas del cuerpo.

### **Músculos y Huesos Principales**

Los **músculos** son los que nos permiten movernos, hacer fuerza, e intervienen en el respirar, hacer pis y caca, mantener la sangre circulando por el organismo, y muchas funciones más sin las cuales no lograríamos vivir.

Existe un tipo de músculo llamado “liso” y otro que se conoce como “estriado”. La musculatura estriada es la que se mueve cuando nosotros queremos, a nuestra voluntad. Los músculos lisos son aquellos que trabajan sin que nosotros nos demos cuenta ni intentemos moverlos; ellos mantienen y realizan las funciones orgánicas que nos permiten vivir (respirar, digerir, etc.); se encuentran en los distintos órganos del cuerpo.

La forma en que trabajan los músculos es contrayéndose (acortándose) o aflojándose (estirándose). Para ello reciben un impulso eléctrico que les llega a través de los nervios y es enviado por el cerebro o la medula espinal (que esta dentro de la columna vertebral). Ahora mismo seguro estará mandando impulsos eléctricos a varias de tus músculos; por ejemplo los que mueven tus ojos, con los que respiras, etc...

En las puntas, los músculos terminan en tendones que están agarrados a los huesos, y de esta manera pueden moverlos al contraerse.

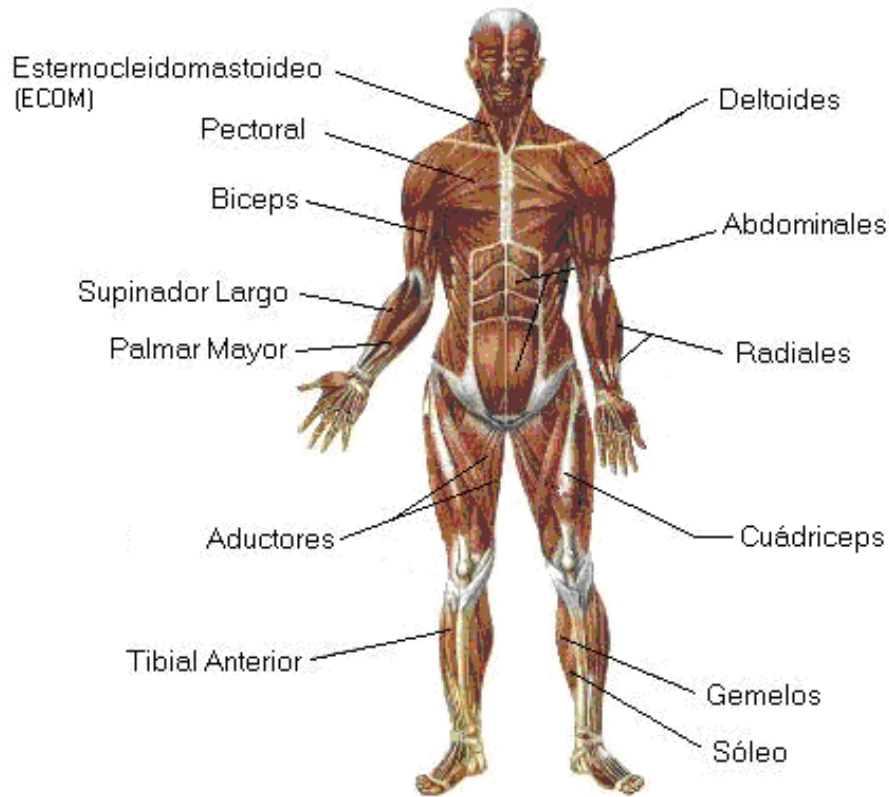
Ya que todos los días convivimos con nuestro cuerpo, será bueno conocer, al menos, los músculos principales con los que nos movemos.

Los músculos que tenés que conocer sí o sí para el Destello son:

- Deltoides (Brazo).
- Bíceps (Brazo).
- Tríceps (Brazo).
- Glúteos (Pierna).
- Isquiotibiales (Pierna).
- Gemelos (Pierna)
- Aductores (Pierna)
- Pectorales (Tronco).
- Abdominales (Tronco).
- Trapecios (Tronco).
- Dorsales (Tronco).

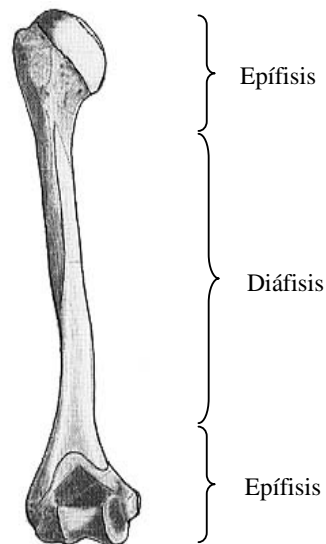
En total tenemos 501 músculos, distribuidos de la siguiente manera:

- 190 en el tronco.
- 104 en miembros inferiores.
- 98 en miembros superiores.
- 63 en la cabeza.
- 46 en el sistema digestivo.



Lo que le da rigidez a la estructura de nuestro cuerpo es el esqueleto formado por 208 huesos.

Existen **huesos** “largos”, “cortos” y “planos”. Los huesos largos son como el del dibujo y están por ejemplo en las piernas y brazos. Los cortos son por ejemplo los que componen el carpo de la mano (un conjunto de huesos pequeños) y el tarso del pie. Los planos son los que protegen importantes órganos, por ejemplo los que forman el cráneo (frontal, occipital, etc.), el tórax (esternón y costillas), y la pelvis (coxales).

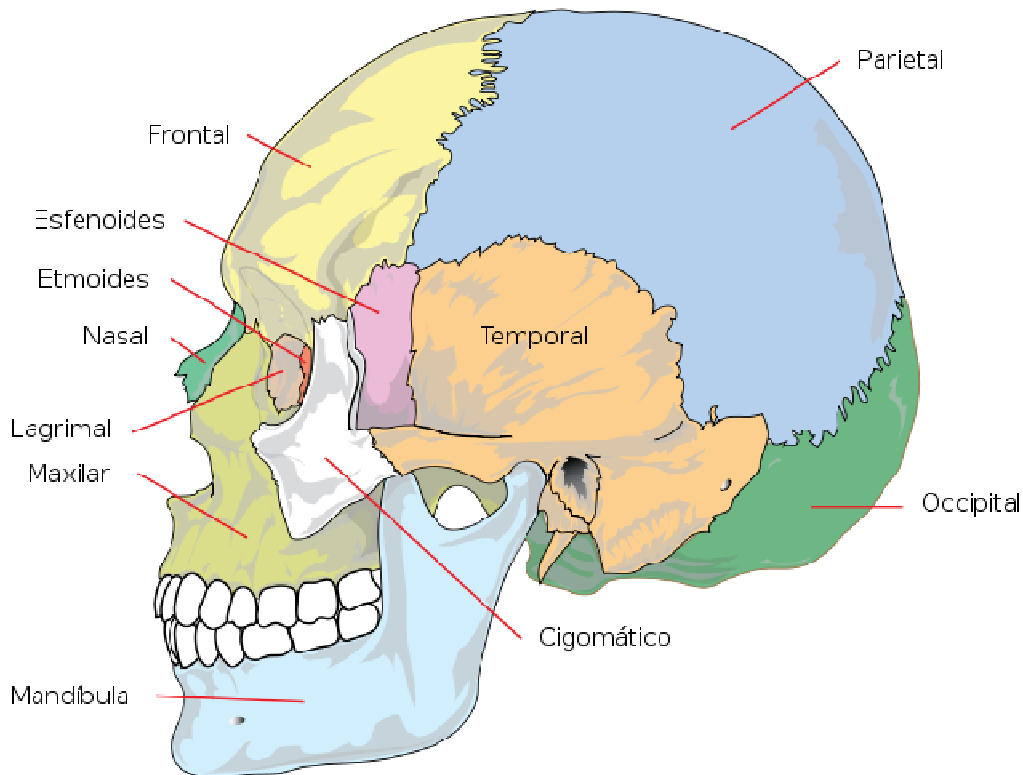


Los huesos están constituidos en gran parte por “fosfato de calcio”, por eso es importante consumir diariamente alimentos con calcio como los lácteos. El calcio que también se usa para otras funciones muy importantes, en nuestro cuerpo es bastante escaso; si llega a faltar, el organismo va a usar el que tiene para esas funciones en vez de usarlo para fortalecer los huesos. Si eso pasa, cuando seamos mayores, nuestros huesos pueden no haber crecido lo suficientemente duros y fuertes y por el contrario ser débiles y frágiles.

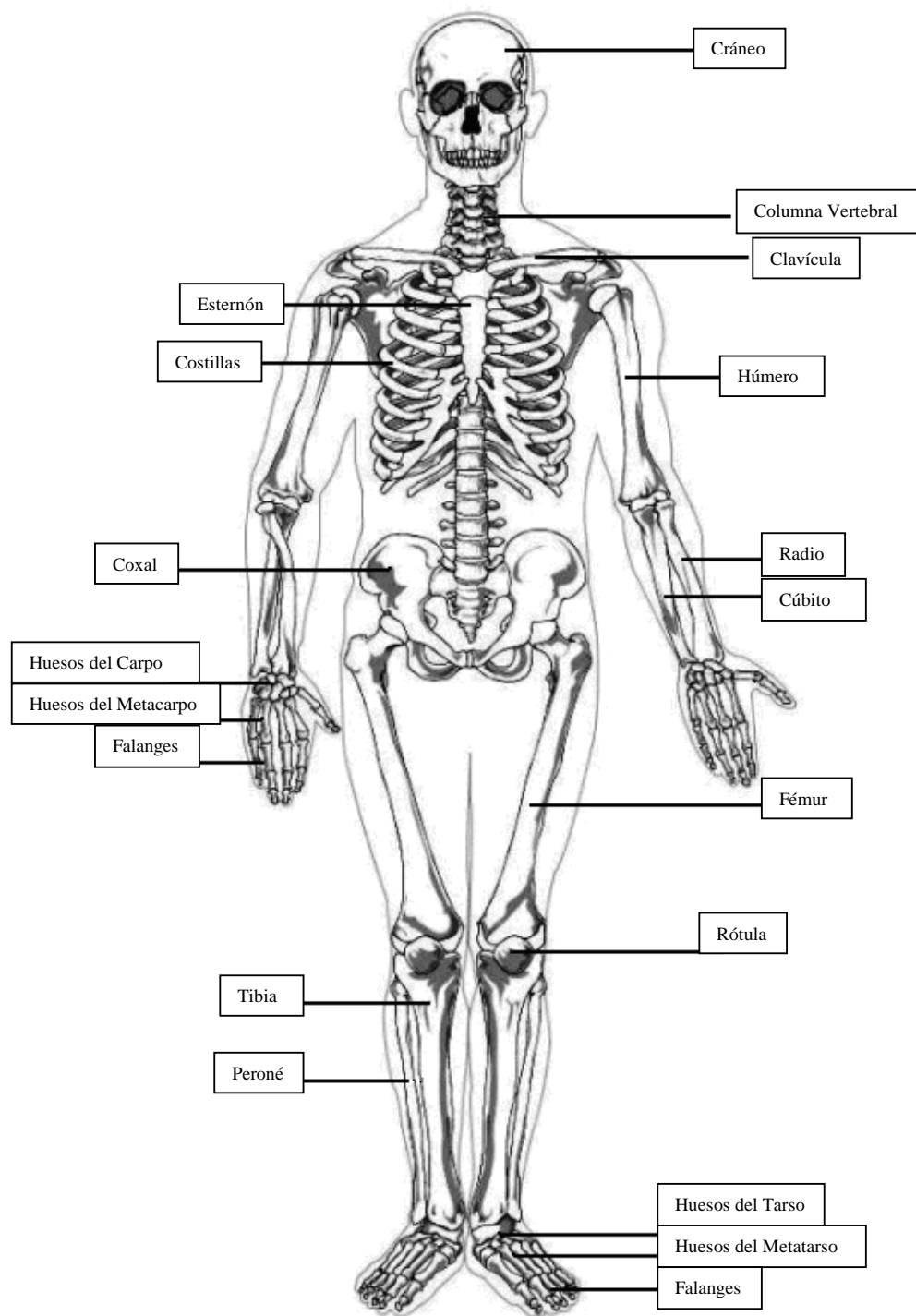
Los huesos están unidos entre sí por las articulaciones.

Es importante que conozcas los siguientes huesos:

- Frontal (Cráneo).
- Occipital (Cráneo).
- Parietal (Cráneo).
- Maxilar (Cráneo).
- Omóplato o Escápula (Brazo).
- Clavícula (Brazo).
- Húmero (Brazo).
- Cúbito (Brazo).
- Radio (Brazo).
- Huesos del Carpo (Mano).
- Huesos del Metacarpo (Mano).
- Falanges (Mano).
- Coxal (Pelvis).
- Fémur (Pierna).
- Tibia (Pierna).
- Peroné (Pierna).
- Huesos del Tarso (Pie).
- Huesos del Metatarso (Pie).
- Falanges (Pie).
- Columna Vertebral (Tronco).
- Esternón (Tronco).
- Costillas (Tronco).



En la siguiente página hay un esqueleto, para que puedas identificar en tu propio cuerpo donde esta cada hueso.



Ya que aprendimos sobre músculos, vamos a ver ahora cómo cuidarlos apropiadamente...

# Entrenamiento Físico

## Cómo Trabajar y Elongar Cada Músculo

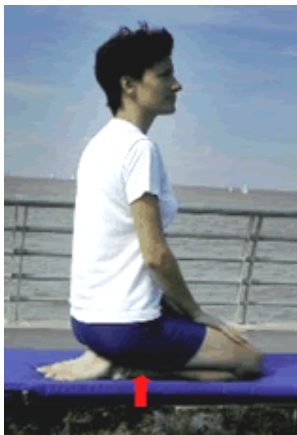
Recordemos que los tendones (extremos de un músculo) se insertan en los huesos. Cuando el músculo se contrae, hace fuerza para acercar las inserciones entre si. Así por ejemplo al trabajar el bíceps doblamos el brazo, y al contraer el tríceps lo estiramos.

Hay dos formas de trabajar un músculo: *hipotónicamente* e *isométricamente*. Volviendo al ejemplo del bíceps, para trabajarlo hipotónicamente debemos flexionar y estirar el brazo repetidas veces; para trabajarlo isométricamente necesitamos tensar (endurecer) el bíceps manteniendo el brazo en la misma posición.

Antes de comenzar a ejecutar una serie de ejercicios físicos conviene entrar en calor. Para ello podemos trotar para adelante, para atrás, haciendo galope lateral, llevando los talones a la cola, llevando las rodillas a la altura de la cintura, tocando el piso con cada mano, picando, saltando, moviendo los brazos de diversas formas, etc., etc., o hacer estos y otros ejercicios de calentamiento en el lugar, por ejemplo.

Después de trabajar nuestros músculos conviene elongarlos (estirarlos), para que se relajen luego del esfuerzo de la entrada en calor, y estén preparados para ejercicios que requieran fuerza y agotamiento como los deportes. Elongar también sirve para ganar mayor movilidad (amplitud en nuestros movimientos). Es importante elongar antes y después de cualquier ejercicio.

Por todo eso, ahora vamos a ver algunas formas de elongar los músculos.



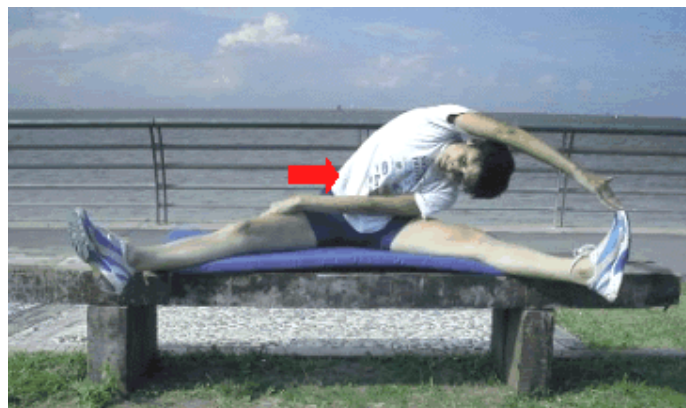
Elongación de los músculos anteriores de la pierna



Elongación de los abdominales



Elongación de los aductores



Elongación del cuadrado lumbar



Elongación del cuádriceps



Elongación del cuádriceps



Elongación de gemelos, isquiotibiales y paravertebrales



Elongación de gemelos, isquiotibiales y paravertebrales

En todos los ejercicios es muy importante la respiración. Tomá el aire por la nariz y largalo por la boca. Todo lo demás que hay que saber de respiración lo veremos en la Llama. Ejercitá tu cuerpo y entrénate.

*“...Un paso hacia la felicidad es hacerse sano y fuerte, cuando niño, para poder ser útil, y así, poder gozar de la vida cuando se es hombre...” BP – Último mensaje del jefe*



# Anatomía y Fisiología (continuación)

## Los cambios en la pubertad

La pubertad es la primera fase de la adolescencia, en la cual se producen las modificaciones propias del paso de la infancia a la edad adulta. En el sentido estricto, el término “pubertad” se refiere sólo a los cambios corporales, más que a los cambios psicológicos, sociales o culturales.

Esta etapa se caracteriza por cambios muy rápidos que alteran las formas y el funcionamiento biológico infantil, para dar paso al funcionamiento biológico adulto.

Es importante conocer los cambios de la pubertad antes que comiencen a ocurrir. De esa manera, sabrás lo que debes esperar. También es importante recordar que todos pasamos por estos cambios. No existen dos personas completamente iguales; pero lo que sí tenemos en común es que todos pasamos por la pubertad.

## Cambios corporales

### En la mujer

La piel se vuelve más grasa. Aumento de peso y altura. Aumento de la transpiración. Aparición de acné. Aparición de vello en diferentes partes del cuerpo (axilas, pubis, piernas). Ensanchamiento de la cadera. Crecimiento de las mamas. Inicio de la capacidad reproductora. Aparición de la menstruación.

### En el hombre

Aparición del vello facial (bigote y barba). Aparición de acné. Cambios en la voz. Aparición de vello en diferentes partes del cuerpo (pecho, espalda, axilas, piernas, brazos, genitales). Aumento de la transpiración. Aumento de peso y de estatura. Inicio de la capacidad reproductora. Eyaculación.

De la misma manera que las hormonas cambian el exterior de tu cuerpo, pueden cambiar tu interior. Por eso durante la pubertad puedes sentirte confusa o sentir emociones fuertes que jamás habías sentido. También puedes notar que te encontrarás demasiado sensible o te enojas más fácilmente. También puedes sentir ansiedad por los cambios en tu cuerpo.

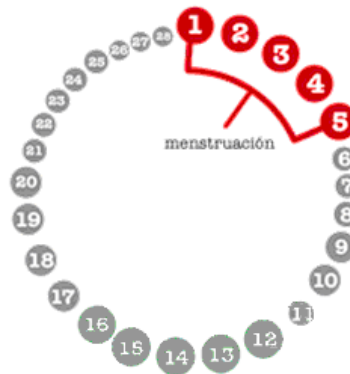
Algunas veces es difícil controlar estas nuevas emociones. Es importante saber que al mismo tiempo que tu cuerpo se va ajustando a las nuevas hormonas, tu mente también lo está haciendo. Tratá de recordar que las personas no están tratando de herir tus sentimientos o de hacerte enojar a propósito.

## La menstruación

Dijimos que uno de los cambios por los que pasamos las mujeres durante la pubertad es la menstruación. Y vamos a hablar de esto especialmente, porque como ocurrirá en tu propio cuerpo es importante que conozcas bien de qué se trata.

La menstruación es la pérdida de sangre por la vagina desde el útero. Representa el inicio del ciclo menstrual. Éste es un período de más o menos, 28 días de duración (lo que quiere decir que hay mujeres cuyo período dura 26 días y otras cuyo período dura 32 días; ambos casos son

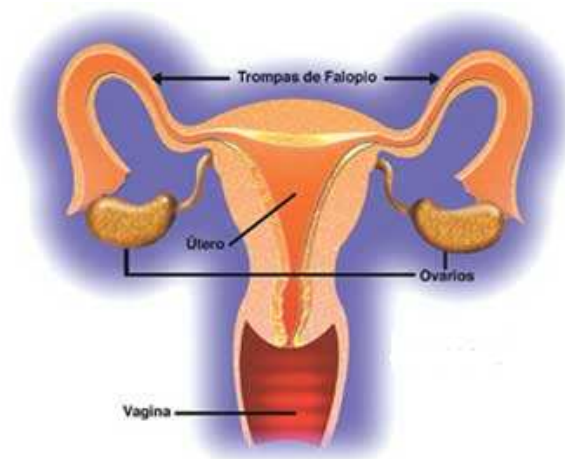
absolutamente normales). Puede aparecer a partir de los 10 años y durar hasta la menopausia que será alrededor de los 45 (las edades varían en cada persona).



Ciclo menstrual  
regular de 28 días

La menstruación constituye una etapa fundamental de la pubertad en las niñas y es uno de los muchos indicios físicos que señalan que una niña se está convirtiendo en mujer. Al igual que muchos otros cambios, es probable que la menstruación genere confusión y dudas, por eso es importante hablarlo para sacarse todas las inquietudes.

Las niñas nacen con ovarios, trompas de Falopio y útero. Los dos ovarios tienen forma ovalada y se ubican uno a cada lado del útero en la pelvis, que es la parte más baja del abdomen. Los ovarios contienen miles de óvulos. Las dos trompas de Falopio son largas y delgadas. Cada trompa de Falopio se extiende desde el ovario hasta el útero, un órgano con forma de pera que se ubica en el medio de la pelvis. Aunque el útero parezca chiquito, sus músculos son muy fuertes y capaces de expandirse, para permitir que se aloje ahí al feto en crecimiento; luego estos mismos músculos ayudan a pujar durante el parto.



A medida que una niña madura e ingresa en la pubertad, sus ovarios comienzan a producir dos nuevas hormonas: estrógeno y progesterona. Estas hormonas influyen de varias maneras en el cuerpo de una niña, tanto en la maduración física como en el crecimiento y las emociones.

Una vez por mes, un diminuto óvulo abandona uno de los ovarios (lo que se conoce como "ovulación") y viaja a través de una de las trompas de Falopio hacia el útero. En los días previos a la ovulación, el estrógeno estimula al útero para que se recubra con sangre y tejidos adicionales, de modo que sus paredes se vuelven más gruesas y acolchadas. De esta manera, el útero se prepara para un embarazo. Si el óvulo llega al útero y es fertilizado por un espermatozoide, se adhiere a la pared acolchada del útero, para luego convertirse poco a poco en un bebé.

En cambio si el óvulo no es fertilizado (lo que ocurre en la mayoría de los ciclos menstruales de una joven), no se adhiere a la pared del útero. Cuando esto sucede, el útero elimina ese tejido adicional que estaba recubriendo su interior. La sangre, el tejido y el óvulo sin fertilizar, abandonan el útero y atraviesan la vagina para ser eliminados del cuerpo.

En esto consiste el período menstrual. Este ciclo ocurre casi todos los meses durante varias décadas (salvo, por supuesto, cuando la mujer está embarazada) hasta que la mujer llega a la menopausia y sus ovarios ya no liberan óvulos.

Ahora que leíste todo esto, podrás entender mejor lo que pasa dentro de tu cuerpo. Es importante que consultes las dudas que te surjan con tus padres, maestros, dirigentes u otras personas que sean de tu confianza.

Y una última recomendación: cuando llegue tu primera menstruación deberás visitar al ginecólogo/a para que chequee que todo esté funcionando bien. Y ahí también podés preguntar lo que necesites.

# EXPRESIÓN Y USO DE LOS SENTIDOS

## *Kim*

En una historia de Kipling titulada “Kim”, puede verse mucho de lo que es un scout.

Kimbal O'Hara era hijo de un sargento irlandés que servía en un regimiento de la India. A corta edad Kim quedó huérfano de padre y madre y tuvo que acostumbrarse a vivir en el ambiente de los indios.

Cierto día encontró el regimiento donde había servido su padre, lo adoptan los soldados y se encargan de su educación y de sus estudios. Pero Kim aprovechaba sus tiempos libres para vestirse como un indio y vivir en compañía de sus amigos.

Cierta vez trabó amistad con un tal señor Lurgan, un avisado comerciante de joyas y antigüedades. Lurgan conocía muy bien las costumbres y la manera de pensar de los indios, por ello se había convertido en un agente del servicio de inteligencia de la India. Pronto descubrió que Kim podría convertirse en un valioso agente del gobierno, y decidió adiestrarlo para este trabajo.

### Adiestramiento de Kim

Para acostumbrarle a ser observador y retener aún los mínimos detalles, solía organizar desafíos entre Kim y un muchacho indio que estaba a su servicio. Les mostraba una bandejita llena de piedras preciosas y de chucherías, les permitía contemplarla durante cierto tiempo y luego cubría la bandeja con un pañuelo. Los muchachos tenían que reproducir por escrito el contenido de la bandeja, con el mayor detalle posible. Al principio sus descripciones eran imperfectas; pero pronto llegó a ser muy hábil en estos juegos.

Como la observación es una destreza muy valiosa, Baden Powell utilizó la historia de Kim para desarrollar este hábito entre los scouts.

### Kim en el servicio secreto

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

Hay en la India multitud de santos medicantes que recorren el país. Van casi desnudos, cubiertos con ceniza, con marcas pintadas en la cara. Kim mezcló harina y ceniza tomada de la pipa de un indú, desnudó a su amigo y lo embadurnó; después con una cajita de pinturas que llevaba consigo le pintó en la frente las marcas apropiadas; le cubrió las heridas con harina y ceniza para que fueran menos visibles. Le despeinó el cabello para darle el aspecto sucio de un mendigo y le cubrió de polvo. Su propia madre no le hubiera reconocido.

Poco después llegaron a una estación y vieron en el andén al oficial de policía a quien debían entregar el pliego. El falso mendigo lo atropelló y el oficial le respondió en inglés; aquel le replicó con un montón de injurias en su lengua, pero introduciendo entre ellas las palabras secretas. El

oficial, aunque aparentaba no conocer la lengua indú lo entendió perfectamente, viendo por las palabras secretas que se trataba de un agente. Fingió pues, detenerlo y lo condujo al puesto, donde pudo recibir el informe.

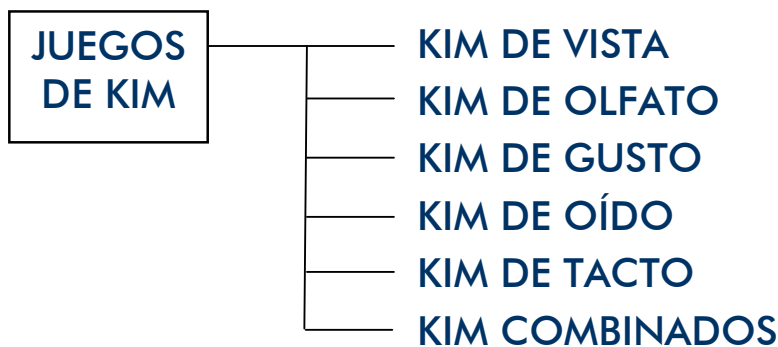
Por último, Kim hizo amistad con otro miembro del servicio, un indú de bastante cultura, un badú, como se les llama en la India, y le fue de gran utilidad, pues le ayudó a detener a dos oficiales que hacían espionaje.

Éstas y otras aventuras de Kim, vale la pena leerlas, ya que demuestran los servicios que puede rendir a su país un scout cuando está bien adiestrado y es suficientemente inteligente.

Basados en el entrenamiento que recibió Kim para poder ingresar al servicio secreto, los scouts llevamos a cabo los denominados “juegos de Kim”.

Mediante su práctica intensiva los scouts van adiestrando sus sentidos y ganando entonces habilidad para el rastreo, la orientación, el acecho y distintos aspectos más de supervivencia.

Existen juegos de Kim para usar cada uno de nuestros 5 sentidos. En general, la mayoría de ellos requieren usar la memoria además de afinar nuestros sentidos.



Un Kim de Vista puede consistir en ver durante 1 minuto una bandeja con cosas, luego sacarla de la vista y recordar al punto que se pueda dibujar con colores, cada uno de los detalles de esa bandeja.

Un Kim de Oído puede tratarse de identificar voces, o recordar palabras escuchadas, u oír balbuceos muy suaves en los que se expresa un mensaje, o identificar la voz de alguien dentro de un bullicio, por ejemplo.

Un Kim de Gusto, consistirá en probar sustancias sin verlas ni olerlas, e identificar qué son.

Un Kim de Tacto requerirá que toques determinados objetos con los ojos vendados y luego digas de qué se trataban.

Los juegos de Kim Combinados son por ejemplo el descubrir qué encierra una pequeña caja cerrada; lo cual es perfectamente de oído, pero puede también usarse el tacto o también el olfato. De cada juego se pueden crear muchas variantes. Hay que poner en práctica la imaginación.

**Para recibir tu Destello deberás tener al menos una habilidad Kim del 50%, o sea que reconozcas por lo menos la mitad de los elementos que se te presentan o la mitad de las preguntas que se te hacen.**

## **Agradecimientos**

A Elefante Sincero, autor del libro sobre el cuál se basa el 90% de esta cartilla, “Mi Adelanto Scout, Tercera Clase”, y de otros tantos libros que usamos a diario para la formación de los scouts.

A Jaguar Guía, por su paciencia para corregir hasta el último detalle de la cartilla.

A Tito Picón, dirigente del Grupo Scout San Jorge 103, de Castelar, por darnos el puntapié inicial para que esta cartilla comience a tomar forma.

A Paloma Maternal, quien con mucho amor y delicadeza escribió el tema de “Los cambios en la pubertad”.

A Gacela Tenaz, quien aportó sus conocimientos y punto de vista, revisando el tema de Primeros Auxilios.

A todas las scouts que pasaron por la filas de esta Comunidad...

**Charrán Auténtica**  
**SUBJEFA DE COMUNIDAD SCOUT**

**Cóndor Tenaz**  
**JEFA DE COMUNIDAD SCOUT**

Esta cartilla se terminó de  
editar el 09 de diciembre de  
2011, en Buenos Aires, Capital  
de la República Argentina.