

Como Dirigir una Tropa



HUGO GREGORIO MENDOZA



© Consejo Interamericano de Escultismo

369.43
C735c

COMO DIRIGIR UNA TROPA.

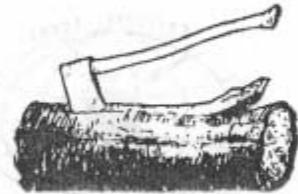
SAN JOSE: EDITORIAL SCOUT INTERAMERICANA, 1981.
160 P.

1. BOY SCOUTS — ORGANIZACION.
1. TITULO.

Edición. 1981

COMO DIRIGIR UNA TROPA

POR
"GILCRAFT"



Versión al Castellano del
ING. JORGE NUÑEZ



Traducción Oficial del
CONSEJO INTERAMERICANO DE
ESCULTISMO



EDITORIAL SCOUT INTERAMERICANA
 Apartado (P. O. Box) 10297
 San José - Costa Rica

PREFACIO

Este libro está basado en el de Mr. Ernest Young, *COMO DIRIGIR UNA TROPA*, publicado por primera vez en 1916. Muchos de los Scouters de la generación pasada recordarán con gratitud la ayuda que sus páginas les proporcionaron. Un libro de esta naturaleza puede volverse anticuado con el transcurso del tiempo y por las nuevas ideas que demuestran en la práctica su utilidad; el Escultismo, como tanto gustaba remarcar a B. P., es un Movimiento y por tanto constantemente recibe nueva inspiración de diferentes fuentes, aun cuando conserve sus principios y métodos característicos.

Se han hecho varias revisiones parciales a *COMO DIRIGIR UNA TROPA*, de 1916 a la fecha; pero ahora se ha considerado más conveniente hacerle una completa revisión, de tal manera que los Scouters de hoy día, y de mañana, puedan encontrar en él la ayuda que sus predecesores recibieron en 1916, con tanto beneplácito.

Quedamos muy agradecidos al señor Young por habernos permitido generosamente hacer la revisión, siendo ésta solamente uno de tantos servicios que él ha prestado al Escultismo, desde sus primeros días.

COMO DIRIGIR UNA TROPA

Este libro tiene por objeto presentar una serie de sugerencias, para aquellos Maestrescultas que aún sean nuevos en el oficio. Muestra cómo puede arreglarse el trabajo Scout de tal manera que sea variado, metódico y progresivo. A los muchachos les gusta sentir que "avanzan"; pero al mismo tiempo se cansan pronto de hacer mucho, de lo mismo. El Curso de Adiestramiento, aquí delineado, ha sido seguido con éxito en Tropas cuyos muchachos variaban de edad entre los 11 y los 15 años.

Se supone que ya ha habido algún adiestramiento preliminar con unos cuantos muchachos (los miembros fundadores por decirlo así), y que por lo menos 2 Patrullas están listas para practicar el Escultismo regular.

El Plan de Trabajo para el primer año está dividido en treinta y nueve reuniones. Por supuesto, que existen cincuenta y dos semanas en el año, pero hay ocasiones en que el salón de Tropa deberá permanecer cerrado por varias razones: cuando sus miembros no pueden reunirse, o cuando se encuentran de campamento. Por tanto se ha dejado un margen amplio para accidentes e interrupciones.

Por una tarde se entiende un periodo de hora y media, y una tarde a la semana es quizás sufi-

ciente para el adiestramiento del Scout en el trabajo de Pie Tierno, Segunda y Primera Clase.

Otras tardes, durante la semana, podrán ser dedicadas a trabajo de Insignias, tales como: carpintero, cocinero, etc.; para ejercicios físicos y gimnasia; para habilidades; o aficiones tales como: tallado en madera, encuadernación, trabajo en cueto, etc.; otras a música, debates y otras cosas por el estilo. Las sugerencias que aquí se dan tienen por objeto indicar solamente cómo se adiestra al Scout con mira a la Insignia de Primera Clase, sin aburrirlo hasta las lágrimas, y al mismo tiempo cómo darle un adiestramiento completo y progresivo.

Sin embargo no se trata de un esquema rígido, las sugerencias hechas deberán libremente adaptarse a las condiciones locales. También el orden de las materias es punto de conveniencia y no de obligación. Así pues, la cantidad de tiempo dedicada a cada materia debe ser fijada por el Maestresculta sobre el terreno. Por ejemplo, si los Scouts están claramente absortos en alguna materia, es un error cambiar sólo porque el programa indica "cambio".

Ya que está reconocido universalmente que el sistema de Patrullas es la espina dorsal del Escultismo, el Maestresculta deberá encomendar totalmente el adiestramiento de los Scouts, en cuanto esto sea posible, a su Guía de Patrulla. Para poder hacer esto, los Guías y Sub-guías de Patrulla deberán recibir adiestramiento adicional una tarde por semana, ya sea del Maestresculta o de algún otro instructor, de tal manera que antes de la reunión Scout todos los Guías sepan qué es lo que van a enseñar y como lo van a enseñar.

Si existe más de una Patrulla, estas pueden competir entre sí para obtener el primer lugar. Si

solamente existe una Patrulla, haced que sus miembros compitan entre sí.

Aun cuando sólo parte del programa semanal está marcado al aire libre, esto no significa que las reuniones semanales deberán efectuarse dentro del local; podrá ser que por culpa del tiempo o por falta de luz natural haya que celebrarlas ahí, pero estas razones siempre deberán considerarse secundarias y la reunión en el local en segundo término. Las reuniones Scouts deben celebrarse al Aire Libre siempre que el tiempo lo permita. La parte del programa denominada al AIRE LIBRE está ideada para medios días y ocasiones especiales, como las tardes largas del verano. El adiestramiento propuesto, en parte tiene conexión con el trabajo de las Insignias de 2a. y 1a. Clase y en parte, en forma de juegos, etc., idóneos para el desarrollo adecuado del Escultismo.

Vosotros tendréis necesidad de introducir más juegos de los que se proponen en este programa. Por ejemplo, es una buena regla el dar a los Scouts oportunidad para realizar actividades vigorosas; esto es particularmente deseable si la reunión tiene lugar dentro del local.

Será necesario llevar registro de todas las pruebas que hayan sido pasadas por el Scout. Deberán existir 3 registros: uno para el Maestresculta, quién desea saber cómo va su Tropa; otro para el Guía de Patrulla, quién es el responsable de su Patrulla; y otro para el Scout, quién es responsable de sí mismo.

Existen varias clases de registros en el sistema de hojas sueltas y otros por el estilo, los que pueden obtenerse de la tienda Scout. Se aconseja al Maestresculta examinar los que haya en el mercado y elegir aquel que le sea más útil. Por supuesto él pue-

de idear el suyo propio y estimular a los Guías de Patrulla para que construyan cartas con gráficas sobre el progreso, etc. No existe un sistema único que pueda ser adoptado por todos. En esto, como en todo el Escultismo, se espera del Scouter que use su inteligencia, su imaginación, y estimule a sus Scouts a hacer lo mismo.

El Maestresculta deberá ponerse de acuerdo con los Guías de Patrulla, en la Corte de Honor, respecto a competencias entre Patrullas; el sistema de puntos deberá no solamente cubrir los adelantos actuales en prácticas Scouts y juegos, sino también la buena presentación, la rapidez para ejecutar las órdenes, etc. Ninguna competencia deberá ser prolongada; al principio, un mes será suficiente; tres meses deberá ser el límite. No otorguéis trofeos materiales; la Patrulla vencedora deberá más bien tener ciertos privilegios, tales como izar la bandera, guiar la tropa, etc.

El único libro a que se hace referencia en estos programas es "Escultismo para Muchachos": la referencia es respecto a la fogata; V.gr.: F. 6, significa Fogata 6. Las referencias por páginas producirían confusión, ya que las páginas varían de acuerdo con la edición. Vosotros deberéis poseer la Edición de Conmemoración, porque ella contiene más sugerencias para la práctica, que las ediciones anteriores.

PRIMERA SEMANA

Cada Patrulla deberá poseer su propia sección en el local de Tropa, la cual se esperará conserve limpia y en orden. La suciedad y el desorden en el

lugar de reunión, son una mancha para la Patrulla o la Tropa.

1.—Decid unas cuantas palabras acerca del uso que daban los indios y otros a las señas. Enseñad las señas Scouts (F. 4).

2.—Decid unas cuantas palabras acerca de los saludos y lo que ellos significan (F. 3). Con especialidad haced notar: (a) el significado de los tres dedos; (b) los diferentes saludos; (c) el uso de los saludos.

Haced que la Patrulla se ponga en posición de firmes y que practique los saludos, bajo las órdenes del Guía de Patrulla. Se podrán distribuir notas a cada niño o a cada Patrulla de acuerdo con la galleta con que estos se ejecuten.

3.—Decid unas cuantas palabras acerca de los nudos (F. 8). Enseñad el nudo Cuadrado, y el de Cote Doble o Vuelta de Braza. Usad cuerda y no cordón. Después de que hayáis enseñado estos nudos haced que los aten tan rápidamente como les sea posible. El que lo haga más aprisa gana y sale de la competencia. Haced esto cuantas veces sea necesario, hasta dar con el muchacho más lento. Si la competencia es entre varias Patrullas, haced que los más lentos de cada una de ellas compitan entre sí, hasta encontrar el muchacho más lento de toda la Tropa. En seguida repetid todo esto con el segundo nudo.

4.—Jugad carreras de relevos (final de F. 18).

La Corte de Honor.

Después de la reunión de cada semana deberá haber una de Corte de Honor, encargada de prepa-

rar el trabajo general de la Tropa. En ella se discutirán los planes de la próxima Reunión y los arreglos preliminares de futuras actividades. Dad a los Guías de Patrulla todas las responsabilidades posibles (véase F. 4 bajo el título "El Sistema de Patrullas").

La Biblioteca.

Cada Tropa deberá contar con una pequeña biblioteca de libros Scouts. Cada libro deberá estar numerado e inscrito en una lista, de tal manera que, si el número 34 se pierde, sabréis de qué libro se trata. Los libros deberán ser prestados uno cada semana, fijándose de manera definida el tiempo durante el cual queda prestado.

Si solamente se cuenta con unos cuantos libros al principio, solamente se permitirá a los Guías de Patrulla sacar libros prestados. Conforme aumente el número de libros, se podrá permitir a la mejor Patrulla que los tome prestados, y así sucesivamente.

Los nombres de aquellos a quienes se les prestan los libros, deberán ser inscritos en un cuaderno rayado con columnas, donde se pongan las fechas. Cuando se presta un libro, en la columna correspondiente se coloca el número de éste frente al nombre de quién lo pidió prestado. Cuando el libro ha sido devuelto se tacha el número. Un Scout deberá ser nombrado bibliotecario.

No digáis que no podéis tener libros. Conseguir uno o dos en cada ocasión, pero conseguídllos. Podréis escoger vuestros libros en la tienda Scout o escribir a la Oficina Central pidiendo que se os sugiera los que debéis adquirir.

Enseñad los nudos de Ballestrinque y de Margarita (F. 8) usando el método de dar con el muchacho más lento, como se hizo antes.

Para que esta enseñanza tenga un uso práctico, el nudo de Ballestrinque deberá practicarse alrededor del respaldo de una silla o de alguna otra cosa donde no se pueda correr; también deberá practicarse el hacerlo al aire colocándolo después sobre el objeto que se va a atar. El de Margarita deberá ejecutarse con dos cabos de cuerda atados a un objeto rígido.

3.—Jugad relevos (fin de la F. 18).

Al Aire Libre.

Trazad una pista con estambre; esta forma de pista es la más fácil, después de la que se formó con signos Scouts y que se practicó la semana anterior. La pista deberá terminar en un lugar donde pueda encenderse una fogata.

De regreso al local practicad el paso Scout.

Esté consiste en caminar de prisa 20 pasos y correr los siguientes 20, alternando caminar y correr.

El Paso Scout se usa principalmente para hacer un recorrido largo, sin fatigarse.

TERCERA SEMANA

1.—Pasad una prueba de saludos. Las preguntas adecuadas son: (a) ¿Qué significan los tres dedos? (b) ¿A quién debe saludarse? (c) ¿Cómo saludáis si tenéis las manos ocupadas?

Otorgad un punto en la competencia y si un muchacho gana tres cuartas partes de los puntos inscribidlo en el registro como habiendo pasado la

Al Aire Libre.

Practicad el juego "Seguid la pista" (final de la F. 11). Este proporciona práctica en el uso de los signos Scouts. Poned cuidado en esconder unas cuantas cartas.

Para convertirse en Caballero Scout hay que ser localizador. Para conseguir esta Insignia, se necesita conocer bien la propia vecindad. Las pistas se trazan durante las siguientes semanas, primero en una dirección y después en otra, así se verá que, después de cierto tiempo, los muchachos conocen las veredas perfectamente bien. Las pistas pueden trazarse con pedazos de estambre o con signos de Woodcraft tales como ramas dobladas, hojas de encino o de otros árboles, etc.

SEGUNDA SEMANA

1.—Pasad una prueba de signos. Cada Scout deberá escribir todos aquellos que recuerde. Se pueden otorgar puntos en la competencia. Si un muchacho puede recordarlos todos, habrá pasado una de sus pruebas de Pie Tierno, y por tanto hay que otorgarle el crédito correspondiente e inscribirle en el registro.

Los muchachos que no pasan, pueden repasar su trabajo, volviendo a tratar de aprobarlas alguna otra tarde.

2.—Repásense los nudos de las semanas anteriores: el nudo Cuadrado, el de Cote Doble o Vuelta de Braza. Alguien los habrá olvidado ya. Organizad una competencia con ellos.

prueba de saludo, para Pie Tierno. En seguida na- ced que el Guía se reuna con su Patrulla en su rincón y practique con ella el saludo, hasta que cada uno de sus miembros lo conozca.

2.—Repasad los 4 nudos ya aprendidos.

Enseñad el *As de Guía Simple* y el de *Vuelta de Escota* o *Tejedor*, (F. 8). Organizad una competencia para encontrar, como antes, quién es el muchacho más lento.

4.—Juego. Saltad en círculo (final de F. 19).

Al Aire Libre.

Jugad de nuevo a "Recoger los estambres" pero esta vez usad estambres verdes. Estos son mucho más difíciles de ver, por tanto, se fijará la regla de que los pedazos deberán estar a 50 o 100 pasos unos de los otros.

Al practicar estos juegos con estambres, los signos Scouts pueden usarse a la vez, mezclando las dos clases de pista para enseñar a los muchachos a tener los ojos siempre abiertos.

Al final de la pista terminad de nuevo con una fogata, ensayando esta vez uno de los métodos que se dan al final de la F. 8., sugestión 7.

De regreso a la casa practicad nuevamente el "Paso Scout".

CUARTA SEMANA

1.—*Formaciones de Tropa*. De éstas se habla casi al final de la F. 19. Es importante que los Scouts sepan moverse con elegancia y en buen orden. Si ellos forman un hábito de esto, desde un principio, no hay necesidad de gastar mucho tiempo

en practicarlas. Siempre que sea posible de... usar señas en vez de gritos. No tratéis de enseñar todas las formaciones, etc., en una tarde. Diseminadlas, pero lo que practiquéis hacedlo a conciencia. No toleréis movimientos desganados.

2.—Repasad los seis nudos.

3.—Enseñad cómo cabecear una cuerda (F. 8). Todas las cuerdas que uséis deberán estar bien cabeceadas.

4.—Jugad "En Círculo, Travesear con el Bordón" (final de la F. 18).

Al Aire Libre.

(a). Pasad la prueba de encender fuego correspondiente a la Segunda Clase. Que cada muchacho junte su propia leña en el campo, que no la traiga bien empaquetada y seca de su casa.

(b). Jugad "Carrera de Mensajeros" (final de la F. 7).

QUINTA SEMANA

1.—Prueba de nudos.

Decid el nombre de un nudo. A la señal convenida todos lo ejecutan. A la siguiente señal todos paran. Examinad los nudos. Si están correctos, marcad en una lista los que lo estén.

Cada nudo ejecutado correctamente cuenta dos puntos. Un muchacho deberá hacer correctamente todos los nudos, para pasar esta parte de su prueba de Pie Tierno. Conservad vuestras listas, y otorgad nuevas oportunidades, más tarde, a aquellos muchachos que han fracasado en esta ocasión.

— 14 —

un lugar difícil de encontrar, un dedal, un anillo, una moneda, un pedazo de papel o cualquier artículo pequeño. Entonces la Patrulla regresa y trata de encontrar el objeto. Cuando uno de ellos logra verlo, deberá retirarse a su asiento sin decir una palabra o indicar a los demás en dónde se encuentra, cada uno que lo vaya encontrando, hace lo mismo.

Después de un tiempo conveniente, se ordenará a alguno de los que se encuentren sentados que señale a los que no lo han encontrado, en donde se halla éste. El primero en verlo es el vencedor, y el resto de la Patrulla volverá a salir del cuarto mientras él coloca el dedal.

(c). *Olfato Scout*.

Preparad cierto número de bolsas de papel, todas iguales, y colocad en cada una un artículo de olor diferente, tales como ajos partidos, en una; café en otra; hojas de rosa, cuero, semillas de anís, polvo de violeta, cáscara de naranja, etc.

Colocad estas bolsas en una fila a un metro una de otra y haced que los competidores caminen a lo largo de la línea dándoles 5 segundos para olfatear cada una. Hecho esto dadles un minuto para escribir o decir al juez, de memoria y por su orden los nombres de los diferentes objetos olfateados.

Al Aire Libre.

Practicad primero el juego "Encontrar vuestros bordones".

Este juego se practica en la misma forma que la caza ordinaria de un papel, excepto que las liebres van provistas con un pequeño número de eti-

— 16 —

Nota.—La mayor parte de los muchachos, si no es que todos, habrán terminado ya, para ahora, con sus pruebas de Pie Tierno. Trabajando una vez por semana, este trabajo ha tomado 5 semanas. Se ha sabido de algunos Scouts que las han pasado en 5 minutos, pero esto es como pasarnos la comida sin masticar; se come con rapidez, pero no aprovecha porque no se digiere.

Decid a los muchachos: "No tengáis prisa en portar una Insignia. Lo que importa no es portar la Insignia, sino saber, cuando la portéis, todo lo que ella significa".

2.—Los juegos que siguen, tienen por objeto el adiestramiento de los sentidos: tacto, oído, olfato, etc.

(a) *"El Pirata Dormido"*.

El pirata, con los ojos vendados, se sienta en el centro de un círculo trazado con gis sobre el suelo, teniendo enfrente una navaja clavada en el piso.

Un jugador de cada equipo se coloca a la orilla del círculo y a una señal convenida comienza a arrastrarse hacia el centro tratando de tomar la navaja y llevarla consigo fuera del círculo.

Si el pirata oye a alguien acercarse y señala en su dirección, ése queda fuera del juego; si lo oye cuando va de retirada con la navaja y lo señala, tendrá que volver a poner ésta en su lugar y queda fuera del juego.

(b) *"Encontrar el Dedal"*.

La Patrulla sale del cuarto, dejando a uno de los suyos, quién deberá colocar a la vista, pero en

— 15 —

quetas engomadas, tales como las que usan los comerciantes para ponerles precio a los objetos.

En el lugar donde la pista termina se colocan dos etiquetas.

Tan pronto como un sabueso encuentra una pista da el grito de su Patrulla. Los otros se le reúnen inmediatamente para buscar las dos etiquetas. Cuando éstas son encontradas se pegan al bordón del que las encuentra, ganando al final de la caza el Scout cuyo bordón tenga el mayor número de etiquetas.

Este juego trata de conservar el interés de los Scouts menores, quienes de otra manera pronto sentirán inclinación a quedarse atrás.

La pista deberá conducir a un solar donde pueda darse instrucción sobre cocina; ahí cada Scout lo primero que hará, será preparar su propio fuego. (Si no ha pasado su prueba de encender fuego lo puede hacer ahora). Lo mejor es principiar con cosas sencillas, por ejemplo un pedazo de carne y algunas patatas. A fin de obtener un buen resultado, no hay que ser demasiado ambiciosos al principio. Por tanto proceded como sigue:

Coced las patatas primero. Lavadlas y colocadlas con todo y cáscara en una olla con suficiente agua para cubrirlas apenas. Agregad un poco de sal. Colocadlas en el fuego y hervidlas. Tan pronto como hierva el agua, retirad la olla a un lugar donde el fuego esté manso y conservadla hirviendo.

Las patatas estarán cocidas cuando se sientan suaves al picarlas con un tenedor. Para esto se requieren de 20 a 30 minutos.

Tirad el agua, rellenad la olla con un trapo para conservar el vapor y colocadlas cerca del fuego para que se mantengan calientes.

Ahora, la carne que requiere menos tiempo

— 17 —

para cocerse. Poned algo de manteca en la sartén. Cuando ésta se haya derretido agregad la carne, dejadla cocer por 3 o 4 minutos. Volteadla y dejadla cocer del otro lado también por 3 o 4 minutos.

Ahora, colocad la carne y las patatas en un plato. Es preferible usar un plato de peltre o de aluminio. Éstos no se rompen y pueden ser puestos sobre el fuego y calentarse sin peligro de que se quiebren.

La comida se enfria con mucha rapidez al aire libre; por tanto, calentad previamente el plato, y poned en él la carne en cuanto la retiréis de la sartén, las patatas se conservan calientes en su propio vapor.

El comer la carne y las patatas con buen apetito está muy bien; pero ya no es tan divertido el tener que lavar los trastos después, sin embargo hay que hacerlo correctamente, para ello un poco de arena o tierra y un trapo o algo de pasto serán suficientes; pero es mejor hervir un poco de agua en la olla. Lavad primero el cuchillo y el tenedor, después el plato, y al final la olla. Enjuagad la olla con agua limpia; secadla con el trapo o colocadla sobre el pasto para que se seque. No dejéis desperdicios de comida sobre el terreno ni grasa en la sartén, ni cáscaras de patatas en la olla.

El Scout debe ser limpio.

SEXTA SEMANA

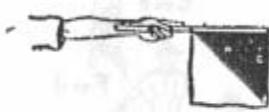
1.—Señalación.

(a) Solamente hay dos cosas en la Segunda Clase que dan mucho trabajo al muchacho y una de ellas es la Señalación; pero si se siguen las ins-

— 18 —

bres fonéticos que se usan A, Abad; B, banco; C, Carlos; D, dama; E, Ernesto; F, fácil; G, gamo; H, hora; I, Ignacio; J, Juan; K, kiosko; L, linterna; M, muro; N, nada; O, orden; P, Pedro; Q, que; R, Rodrigo; S, sak; T, Tomás; U, unto; V, Victor; W, Wenceslao; X, Xochitl; Y, yunque; Z, zorra.

Grabado 1



Grabado 2



Forma correcta (fig. 1) Forma incorrecta (fig. 2) de sostener la bandera de semáforo.

(d) Haced que la Patrulla toda, envíe las mismas letras, diciendo en alta voz, al transmitir las, el nombre de cada una. Repetid por tres veces.

(e) Que la Patrulla transmita ahora las letras al revés G a A, por tres veces.

(f) Pedid a los Scouts individualmente transmitir cualquier letra de este círculo escogida al azar.

(g) El siguiente paso es tratar de leer las letras que os sean transmitidas. Los siguientes, o grupos parecidos, deberán ser transmitidos, de 4 en 4 letras. Cada Scout escribirá las letras en tipo de imprenta, mayúsculas y en hileras de 4 letras. Cuando un grupo ha sido transmitido, leed las letras correctamente. Cualquier Scout que cometa un error, se le señala éste explicándole en que consistió.

BADE, DEAF, FEEL, FADE, DEAD, BAGA, CADG, GAFB, CEDA, GECB.

— 20 —

trucciones que se acompañan y se practican, digamos durante 10 minutos cada día, es posible aprender a transmitir señales con bastante velocidad, en una semana, aun las de Primera Clase.

(b) En el local de la Tropa usad vuestros brazos, pero al aire libre son necesarias las banderas. Para el Semáforo se necesitan dos banderas. Son éstas cuadradas, la mitad azul y la otra blanca como aparecen en el diagrama. Deberán ser de 45 cents., por lado y los cabos deberán tener 75 cents. El bambú delgado es excelente material para los cabos.

Haced vosotros mismos las banderas, o conseguid ayuda de las mamás. Procurad siempre que vuestro equipo sea hecho en casa.

Cuando transmitáis señales ponéos de frente a la persona a quien las transmitis. Esta no puede leer el mensaje con propiedad, si no está uno enteramente de frente a ella. Que vuestros pies estén separados el uno del otro en 20 a 25 cents, y paráos firmemente: No os balancéis.

Tomad el cabo cerca de la bandera, y conservadlo en línea recta con vuestro brazo como se indica en la figura 1 y no en la 2. El índice deberá apoyarse a lo largo del cabo. No hagáis lo que aconsejan algunos libros, colocar el cabo dentro de vuestra manga.

Finalmente, cercioráos de que las banderas formen el ángulo correcto. Si vuestras banderas quedan en una posición intermedia, habrá duda sobre cual es la letra que intentáis transmitir.

(c) El Guía de Patrulla o el Maestresculta transmiten después, el primer círculo, A, B, C, D, E, F, G. (véase la pág.), señalando con cuidado los ángulos correctos. Tomad nota también de los nom-

— 19 —

(h) Enviad 10 letras como prueba. En la competencia otorgad un punto por cada letra que esté correcta.

2.—Juego "Saltad en Circulo". (Final de la F. 19).

3.—Ceremonia de Investidura. (F. 3).

Para ahora, ya muchos habrán pasado su prueba de Pie Tierno y tendrán que ser inscritos en forma regular. La Investidura es, o debe ser, una ceremonia muy solemne, ya que el Scout promete en ella, *por su honor*, hacer ciertas cosas importantes y difíciles.

4.—Discurso.

Porque la ceremonia es solemne e importante, deberá ir acompañada de un discurso corto. Por ser vuestro primer discurso, tomad por asunto la divisa Scout: "Siempre Listo". Es deber y privilegio del Maestresculta dirigir la ceremonia y hacer el discurso, en el cual deberá referirse a las tradiciones gloriosas del Movimiento Scout, la honrosa tradición de la Tropa y la necesidad que existe de que los recién llegados hagan cuanto puedan, en todo tiempo, de tal manera que no se manche la tradición por culpa de ellos.

1.—Repasad las letras aprendidas en el Local.

Al Aire Libre.

A-G, durante 5 minutos; esto podrá hacerse ahora a bastante distancia entre el trasmisor y el receptor.

— 21 —

2.—Enseguida aprended la forma de movilizar una Patrulla en un camino o en una calle (F. 5 diagrama y último párrafo del curso sobre Patrullar). En el futuro la Patrulla siempre deberá caminar en esa forma cuando vaya de única Patrulla.

3.—Practicar el juego Asalto a la Bandera (fin de la F. 14).

SEPTIMA SEMANA

1.—Señalización.

(a) La última semana dijimos algo respecto a cómo pararse y cómo sostener la bandera. Una de las cosas que se señaló, como muy importante, fué la de pararse derecho, de frente, de tal manera que la persona a quien se transmite pueda verle a uno.

El que recibe deberá verlo a uno, si no ¿qué objeto tiene mandar el mensaje?

En las selvas de la América del Sur vive un gato enorme, el jaguar. Su albergue está entre las hojas, en las ramas de los árboles y su piel está cubierta de pequeños puntos claros y oscuros, como la luz y sombra que el sol proyecta entre las ramas. De ahí la dificultad para verlo.

Y la regla en general es verdadera. Si una persona, animal o cosa es del mismo color o tono que lo que la rodea, no es fácil verla.

Por tanto, si vosotros hacéis señas con una bandera oscura en un fondo obscuro también, el que recibe estará imposibilitado de leer el mensaje. Siem-



LISTO

has letras del semáforo, van en círculos. He aquí el primero de ellos.

pre que os sea posible escojed un fondo de tal color que la bandera se destaque con claridad.

(b) Repasad el primer círculo. Que cada Scout transmita (en su totalidad) lo siguiente: A B G F, C E D A, E C G F, B D A E, B C D F.

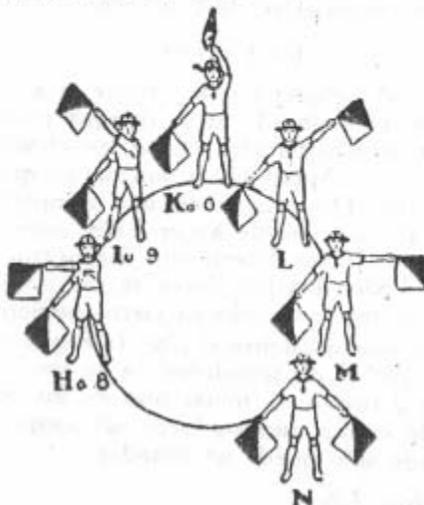
Cada Scout deberá leer y escribir estos mensajes en grupos de 4 y en letras mayúsculas enviando lentamente palabras: F B G A, D E C A, F G C A, A E D B, F D C B.

(c) Enseñad el siguiente círculo: H, I, K, L, M, N (la I se llama ítem y la M Miguel), de la misma manera que se enseñó el primer círculo.

En una letra como la H, las banderas quedan muy cerca, por tanto hay que tener cuidado en forrar el ángulo correcto.

También cuando transmitáis una letra como la H, o la I, en que las dos banderas quedan del mismo lado del cuerpo, girad bien sobre la cintura, pero conservad vuestra mirada hacia el frente y los pies firmes.

(d) Como prueba de lectura transmitid lentamente: MALE, MAIL, CAKE, HAIL, GLAD, KILL, MILK, ELIM, ABAD, MAN, CANED, ME.



El Segundo Círculo. Notad que la J no está incluida.

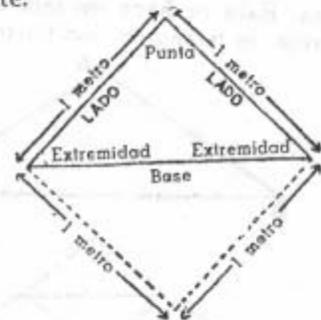
2.—Primeros Auxilios.

(a) Aprendéis primeros auxilios, para poder ayudar a la gente en caso de accidente. Pero si vosotros sois jóvenes y principiáis por vendar un brazo o una pierna rota, podéis hacer daño. Es de mucha utilidad conocer estas cosas, pero, por regla

general, mandad por un doctor, quizás logréis detener una hemorragia y vendar una cortada, pero poned mucho cuidado en lo que vais a hacer, por ejemplo, en caso de una rotura del hueso del cuello.

(b) Para las pruebas de Segunda Clase, en Primeros Auxilios, las cosas que principalmente deberéis saber son las que conciernen a los pequeños accidentes, que generalmente pasan en el campo o en nuestra propia casa, tales como cortadas, escaldaduras, raspones, etc.; cualquiera de estos accidentes puede ocurrir cuando no haya doctor a mano y vosotros podréis aprender a aliviar un poco al herido mientras se puede consultar al médico.

También es útil para el Scout saber como se ata y se usa el vendaje triangular, así pues nos proponemos dar instrucción de vendajes, durante la semana entrante.



Este es el vendaje descrito en el texto.

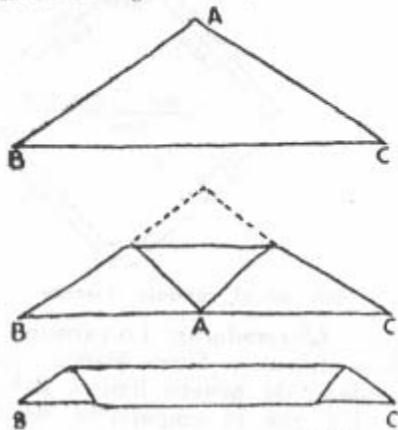
(c) Quemaduras. Lo principal es aislar la quemadura del aire. Gasa blanca, sencilla y también un pedazo de género limpio, deberán cortarse en tiras, las que se empaparán de una solución de

levadura (2 cucharadas de las de té para un medio litro de agua), y se colocarán de tal manera que cubran totalmente la herida. Sobre ellas colocad un pedazo de tela ahulada, algodón y una venda. La razón que hay para aplicar hilas enteras, es porque estas ayudan para las curaciones futuras.

Si no contáis con levadura para hacer pan, hilas o gaza, cubrid la quemadura con un pedazo grueso de algodón o varios pañuelos limpios y vendad sin apretar. Si la quemadura es seria conseguid como podáis un doctor.

(d) *Cortadas.* Lavad la cortada con agua limpia, si tenéis duda sobre la limpieza del agua no la uséis, poned sobre ella un poco de hilas con ácido bórico y conservadlas en su lugar por medio de tela adhesiva o de una venda.

(e) *La venda.* Todo muchacho debe poseer una venda. Esta se hace de tela de algodón cortada en forma de triángulo, las partes de la venda tal



A, B y C es el vendaje triangular. Dóblese A hacia la base B C y vuélvase a doblar para hacer un vendaje ancho. Para hacer un vendaje angosto vuélvase a doblar.

marchar en columna cerrada para obtener prácticas en marcha.

El juego propuesto se practica en 3 secciones, cada una de las cuales puede consistir de cualquier número de Scouts, de uno o más.

Si no contáis con suficientes muchachos para garantizar un buen juego, tratad de conseguirlos de otras Tropas o aun muchachos que no sean Scouts.

Las tres secciones son Colonos, Sioux e Iroqueses. Los Colonos se separan en un punto convenido de tal manera que lleguen al lugar designado, digamos a las 3.30 hrs. Llevarán consigo aquellos artículos que el Maestresculta les indique. Los Sioux e Iroqueses, se reunirán en otros dos lugares señalados y que queden bastante apartados el uno del otro. Cada sección tendrá reloj, lápiz, y papel.

A cada Guía de Patrulla se le entregará un sobre cerrado, con las instrucciones. Y él deberá dar a su Patrulla solamente aquellas que sean necesarias para entender debidamente lo que debe hacer. Es de suma importancia que entiendan que han de hacer y que no han de hacer.

El juego cesa, digamos a las 5 P.M. cuando el juez reúne por medio de toques de silbato a todos, en un punto central. Las instrucciones B se dan a las dos tribus de indios y las A a los colonos.

(Las instrucciones podrán variarse para conformarse a las diferentes localidades).

El juego es realmente una competencia entre las dos tribus con respecto a cuál de ellas puede proporcionar un informe más rápido y mejor, pero se puede arreglar un sistema más complicado de marcas, en que la Patrulla de los Carapálida reciba

como aparecen en el grabado se denominan. punta, lado, término y base.

(f) Colocad la venda sobre vuestra rodilla con la base hacia el cuerpo, doblando la punta hasta que toque la mitad de la base, doblad de nuevo la base y habréis logrado lo que se denomina vendaje ancho. Haced un nuevo doblar hacia vosotros y obtendréis el vendaje angosto.

3.—Vuestra Patrulla.

(a) Aprended a dibujar el animal de la Patrulla, el mejor de éstos dibujos podrá conservarse para decorar vuestro rincón, en el salón de Tropa.

(b) Aprended a lanzar el grito de vuestra Patrulla. Después tened una competencia para ver qué Patrulla puede hacer mejor estas cosas.

4.—Juego. Practicad: "Encontrar el Trapo".

Todos los jugadores se sientan en un extremo del cuarto y se colocan cierto número de pelotas u otros objetos, sobre el piso (siempre un número menor que el de jugadores) a la voz "ya" todos corren y tratan de tomar uno de los objetos; los que no lo logran quedan fuera del juego. Se repite hasta que sólo quede un jugador.

Al Aire Libre.

1.—Ejercicios.

Revista rápida de todos los movimientos que se han aprendido.

2.—Juego. "Colonos, Sioux e Iroqueses".

De ida al lugar señalado por el Maestresculta ordenad su formación por Patrullas, repasando así lo aprendido la semana pasada. De regreso podrán

puntos por (1) eficacia de los centinelas (2) eficacia en seguir las instrucciones.

Instrucciones A.

En la parte de afuera del sobre se escribe lo siguiente: Al Jefe de los Carapálida.—Id por el camino más corto a donde deberéis abrir esta carta. Leed su contenido a la Patrulla.

Dentro del sobre va lo siguiente: Oh, gran Jefe, que con tanto valor habéis penetrado en tierra desconocida, donde los enemigos abundan. Os envío este consejo amistoso. Seguid las Instrucciones escritas, que aquí se os dan, y todo irá bien.

Escoged un lugar para acampar que esté bien protegido, de tal manera que no se os pueda observar y sin embargo no tan encerrado que podáis apuntar vuestras armas sobre el enemigo en caso de necesidad.

Poned rondas a 30 mts. a cada lado del campamento y designad dos centinelas que estén alertas. Estos deberán ser cambiados de cuando en cuando. Deberán informar cuando vean un indio y vosotros deberéis llevar registro de estas observaciones, (número, dirección y tácticas del enemigo). No intentéis ofrecerles violencia, si ellos no os molestan.

Poned una asta bandera, recoged leña y encended una fogata; izad vuestra bandera de Patrulla en una rama alta de árbol, conseguid varias hojas o plantas para vuestra Insignia de Naturalista. Repasad los dos círculos del Semáforo que habéis aprendido; practicad vuestro grito de Patrulla. El silbato del juez sonará a las 5 P.M. y entonces todos deberéis acudir a su llamado.

Estas serán iguales, cambiando solamente los nombres de las tribus y el lugar de reunión, distinto para cada tribu india.

Sobre.—Al Jefe de Id por el camino más corto a y ahí abrid esta carta. Leed su contenido a la Patrulla.

Dentro.—¡Oh Jefe, unos Carapálida se han introducido en vuestros dominios y actualmenté se encuentran en

No sós los suficientes para atacarles, proceded por tanto a enviar unos Scouts que se cercioren de donde están y lo que están haciendo. Vuestros Scouts deberán traer todos los informes que puedan conseguir.

La Patrulla deberá conservarse oculta lo más que le sea posible. Si los colonos ven a uno de los vuestros, sus tiradores os cazarán uno por uno. La banda de indios (el otro grupo) está observando a los Carapálida, pero no son de vuestra tribu, deberéis evitarlos.

El Jefe Supremo de todos los Piel Roja está esperando en Os pide que hagáis un informe escrito de todo lo que vuestra Patrulla haya sido capaz de encontrar y que se lo entreguéis personalmente a las 5 P.M. Lo llevaréis sólo o con vuestra Patrulla, pero no deberéis ser visto por los Carapálida.

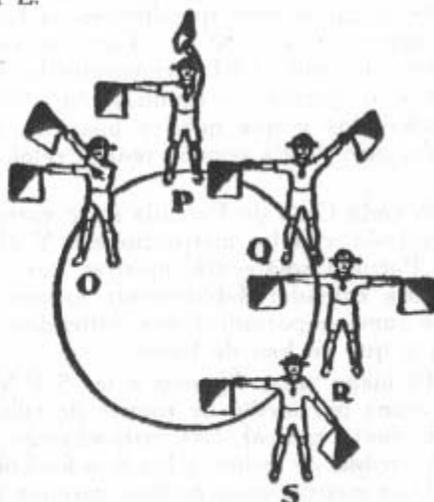
Vuestros informes deberán incluir que fuerza tiene el enemigo, cuál es su bagaje, lo que vuestros scouts hayan podido observar que hacían, las características de su campamento, posición, tamaño, disposición, etc.

1.—Señalación.

(a) Repasad el primer círculo. Transmittiendo y recibiendo.

Los siguientes son grupos adecuados para recibir: A C E G, B D F A, G E C A, B F D E.

(b) Repasad el siguiente círculo. Transmittiendo y recibiendo. Los grupos adecuados para la prueba de lectura son: H K M H, I L N K, M H K I, L M I L.



El tercer círculo de las letras del Semáforo

(c) No transmitáis demasiado rápido. De nada servirá transmitir más de prisa de lo que puede leer el que está recibiendo. El transmitir demasiado

de prisa solo significa pérdida de tiempo, pues tendréis que repetir el mensaje y el otro compañero puede decepcionarse.

(d) Enseñad el tercer círculo: O P Q R S.

(c) Formad grupos misceláneos y mensajes para las pruebas de lectura de los tres círculos: A E I O, B S C R, D Q G P, F N H M, L S R K, A K E R, I S O L, B D S Q, P A D E, S P A R E, P O L E, S I C K.

Llamad aquí a un hombre.

Los campesinos están cruzando el cerro. Puedo ver un hombre en una cima.

Venid acá lo más pronto posible.

2.—Primeros Auxilios.

(a) Ahogados.—Las instrucciones usuales para prevenir la asfixia en una persona son un poco graciosas, pero no hay nada de gracioso en ahogarse. Sucede a veces que una persona se traga una espina de pescado o algo por el estilo y se le atora en la garganta. Este objeto debe ser extraído. Pues bien, entre las instrucciones que se dan, están las siguientes:

1o. Suéltese el cuello, esto es muy fácil; después trátese de extraer el objeto con los dedos o con el mango de una cuchara. No os sorprenda si el paciente da saltos mientras ejecutáis esta operación.

2o. Dadle dos o tres palmadas fuertes en la espalda para que el objeto se suelte.

3o. Sostened al paciente de cabeza (si no es demasiado grande) para que pueda arrojar el objeto fuera del tubo respiratorio, caso de que sea ahí donde se encuentre.

4o. Para remover un hueso detenido en la garganta, haced comer migas de pan al paciente.

5o. Si una persona se ha tragado algo duro y pequeño, como un botón, dadle aceite de ricino y procurad que vomite.

6o. Si se ha tragado cosas puntiagudas como agujas o alfileres dadle un mendrugo de pan. En este caso no le hagáis vomitar con aceite de ricino, ya que es difícil saber en donde se va a clavar el objeto en su trayectoria de salida.



Vendaje de la clavícula

7o. Como de costumbre, cuando estéis en duda, recurrid a un médico.

NUDO CUADRADO

REEF KNOT



En primeros auxilios siempre debe usarse el nudo cuadrado.

(b) Revisad las partes del vendaje y los dobles del mismo.



Cabestrillo

(c) Haced un cabestrillo grande para brazo. Colocad el vendaje debajo del brazo. Anudad los dos extremos al cuello del paciente con un nudo cuadrado, traed la punta de la venda hacia adelante y sujetadla con un alfiler de seguridad.



Vendaje del cráneo

(Nota. Si podéis conseguir un doctor, una enfermera titulada o algún ambulante de la Cruz Roja empleadlos para que os adiestren a vuestros Guías de Patrulla. Pero a las Patrullas deben ser los Guías quienes las instruyan).

(d) Vendaje de la cabeza Voltead la base de la venda 2 o 3 centímetros. Colocad el centro en la mitad de la frente, cerca de las cejas con punta colgando hacia atrás de la cabeza. Llevad los extremos alrededor de la cabeza, inmediatamente arriba de las orejas, y amarradlos por detrás, sobre la punta o, mejor, si los extremos son suficientemente largos, pasadlos alrededor de la cabeza para anudarlos sobre la frente, tirad de la punta para ajustar todo el vendaje y volteando hacia arriba, fijadlo con un alfiler.

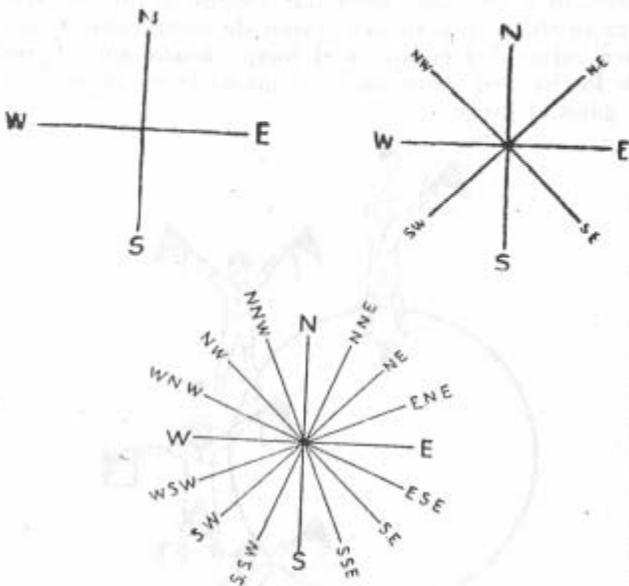
Para sostener una curación sobre la frente, el ojo o un lado de la cabeza, o cualquier parte redonda del cuerpo, puede usarse un vendaje angosto. Colocad el centro sobre la curación, llevad los extremos alrededor de la cabeza o del miembro herido y sujetadle con un nudo cuadrado.

(e) Vendaje de hombro. Para este vendaje se necesitan dos vendas. La primera se coloca abierta y por el lado de afuera del hombro, con el centro de la base arriba de la mitad del brazo y la punta hacia arriba del lado del cuello, inmediatamente debajo de la oreja. Doblád la base, más o menos de 2 a 3 cents., y llevad los extremos alrededor del brazo anudándolos. Haced un vendaje ancho. Colocad uno de los extremos sobre el hombro afectado, cubriendo la punta de la primera venda y colgando del hombro sano. Colocad el brazo en cabestrillo anudando la extremidad inferior de esta venda con la superior. Tirad de la punta estirando, dobladla hacia abajo y prendedla.

(f) Vendaje de codo. Haced un dobléz en la parte de atrás de la venda. Colocad el centro de la base en la parte de atrás del antebrazo con la

— 35 —

punta hacia arriba, descansando sobre la parte de atrás del brazo. Llevad los extremos hacia enfrente del brazo, cruzadlos abajo de la coyuntura, y después llevadlos de nuevo alrededor del brazo, arriba de la coyuntura para ahí anudarlos. Tirad de la punta y después de doblada prendedla.



La mejor manera de aprender los puntos de la brújula es principiando con los cuatro principales e ir progresando como se muestra en los dibujos y se explica en el texto.

— 36 —

3.—Brújula.

(a) Dibujad dos líneas en ángulo recto y colocad en sus extremos las letras N.S.E.O., tal como aparecen en el grabado.

(b) Dibujad otras dos líneas bisectrices de estos ángulos rectos como se ve en el grabado. (Nota, los nombres de los nuevos puntos entre N. y E. es N.E., entre N. y O. es N.O., entre S. y E. es S.E. entre S. y O. es S.O.)

(c) Dibujad líneas bisectrices de los ángulos, como aparecen en el segundo grabado y ponedles los nombres de los nuevos puntos tal como en él se indica. (Nota. Todo punto entre N. y E. es Nordeste; es N.N.E., o N.E. o E.N.E. de igual manera todo punto entre N. y O. es Noroeste, todo punto entre S. y E., es Sureste y todo punto entre S. y O. es Suroeste).

Cada Scout en la Patrulla dibujará esta figura y se llevará el diagrama a su casa para aprenderlo. La semana siguiente será interrogado acerca de él, con mira a pasar su prueba de Insignia de Segunda Clase.

Una cosa es saber los 16 puntos de la brújula y otra muy distinta saber usar la brújula, pero la práctica en el uso de ésta la dan los juegos.

Jugad "Bulldog británico". (Final de la F. 19).

Al Aire Libre

1.—Dad las instrucciones a cada Patrulla sobre la forma en que deben llegar a tal o cual lugar, guiados por la brújula. Las señales pueden sacarse de un mapa de ordenanza, de escala oficial. Deberán ser dadas más o menos en la forma siguiente: Salid de a las Id hacia el camino de Ahí doblad hacia el

— 37 —

Noroeste. Caminad hasta el cruce de los caminos y dad vuelta hacia el Este. Seguid este camino hasta que cruce un portillo con molinete a la entrada de un campo. Seguid hasta el lugar donde se encuentran tres caminos; ahí tomad el camino que va hacia el Noreste y así sucesivamente.

Las brújulas son bastante baratas y cada Patrulla deberá tener la suya. En esta pista de brújula, haced que dos muchachos vayan por delante como guías, con ventaja digamos de 10 minutos, y que el resto les siga tomando nota de todos los movimientos de sus guías. Diez minutos más tarde haced que otra pareja actúe como guía y así sucesivamente.

Haced que el paseo termine en un lugar donde pueda guisarse la comida.

Si hay más de una Patrulla haced que todas las pistas terminen en el mismo lugar.

2.—Prueba de cocina.

100 gramos de carne y 4 patatas.

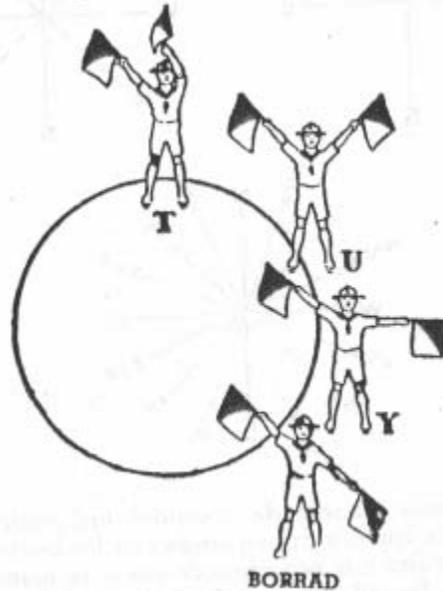
3.—Repasad los 3 círculos del semáforo.

4.—Jugad "Salteadores de Caminos".

Enrique, un jefe de salteadores de caminos, de alma negra, al fin ha sido capturado y el "verdugo" sólo espera una carta del rey para llevar al cabo su ejecución. Pero sus hombres están determinados a no dejar que su jefe pierda la vida y tratan de interceptar el mensaje del rey, entre el palacio y la prisión. (una distancia de cerca de medio kilómetro). Uno de los bandos actúa de mensajeros del rey, por supuesto sólo uno de los muchachos lleva la carta, los demás sirven de anzuelo.

Los salteadores tienen un campamento en algún punto a la mitad del camino entre el palacio y la prisión. Si tienen éxito en capturar al mensajero

y quitarle la carta del rey, (que dice: "favor de cortar la cabeza a Enrique") regresan inmediatamente a su campamento y con premura lo substituyen por otra nota, colocándola en el sobre, que diga "Enrique recibe mi perdón. Dejadle libre". Los salteadores tienen que entregar esa carta al verdugo, mientras los servidores del rey (habiendo antes regresado a su base, para dar tiempo a que la nota sea cambiada) a su vez tratan de interceptar la orden falsa. Así continúa el juego, hasta que alguno de los bandos logra hacer llegar su carta al verdugo y gana el juego.



BORRAD

El cuarto círculo mostrando el signo de borrar.

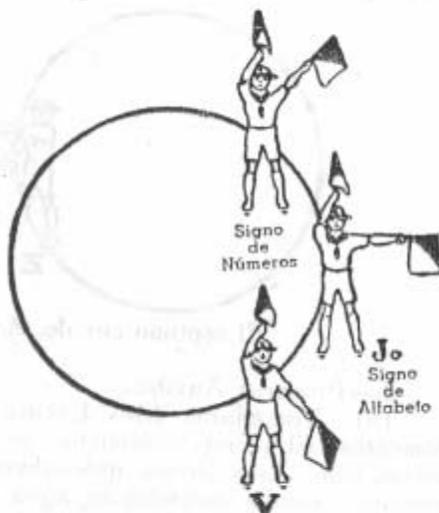
NOVENA SEMANA

1.—Brújula.

Prueba de brújula. Cada muchacho deberá dibujar los 16 puntos de la brújula poniéndoles sus letras correspondiente, la competencia cuenta 10 puntos si no cometen ningún error. Por cada error descuentan dos puntos. Para pasar la prueba no deberá cometerse un sólo error.

Señalación.

(a) Repasad el trabajo anterior transmitiendo y recibiendo, durante 5 minutos, en cada caso.



El quinto círculo, mostrando el signo numérico, la J (o signo alfabético) y la V.

(b) Enseñad el cuarto círculo, T.U.Y. borrado; y el quinto círculo, el signo numérico, la J. (o signo alfabético) la V. Usad el mismo método de siempre.

(c) Probad los grupos con mensajes de los 5 círculos: A V B J, C Y E U, D T E S, F R C P, H P I O, K N L M, C M P S, T S E T, H I S T, S F I C.

Llamad al doctor para nuestro padre. ¿Estáis vosotros contentos?



El vendaje de la mano.

3.—Primeros auxilios.

(a) Venenos y cuerpos extraños en los ojos (F. 25).

(b) El vendaje de la mano.

Extiéndase la venda sobre la mesa y hágasele un doblés a lo largo de la base. Colóquese la mano sobre la venda con la palma hacia abajo, de tal manera que el puño quede sobre la base y los dedos hacia la punta, dóblese ésta sobre el dorso de la ma-

no y del puño. Llévense los extremos alrededor de la muñeca sobre la punta, y ahí anúdese. Estírese la punta, voltéese y préndase.

Al Aire Libre

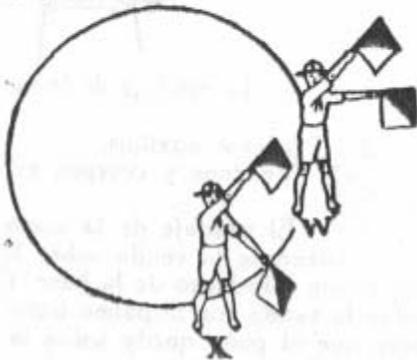
1.—Juego "En Carromato". (Final de la F. 7). Deberán aprovechar las oportunidades que se les presenten para volver a repasar lo ya aprendido en las juntas anteriores.

2.—Durante las reuniones Al Aire Libre, haced que los Scouts aprendan a reconocer uno o dos árboles, flores, o pájaros. Esta clase de conocimientos se adquieren mejor en pequeñas dosis, especialmente si éstas son regulares.

DECIMA SEMANA

1.—Señalación.

(a) Repetid los diferentes círculos transmitiendo todos y diciendo juntos en voz alta las letras.



El sexto círculo, W. y X.

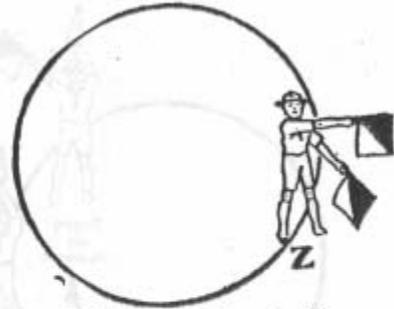
(b) Repetid las letras en orden, A. a V. todos diciéndolas juntos.

(c) Enseñadles el sexto círculo, W. a X. y el séptimo círculo Z, siempre de la misma manera.

(d) Examinad a los muchachos, uno por uno, en transmisión. El Guía de Patrulla dirá las letras al azar durante unos 10 minutos.

(e) Leed el siguiente grupo: P A C K. M Y B O. X W I T. H F I V. E D O Z. E N L I. Q U O R. J U G S. J U S T. S E A L.

De los encabezados de los periódicos, pueden obtenerse algunas pruebas de recepción de mensajes, ya que las noticias del día siempre interesan a los muchachos.



El séptimo círculo, Z.

2.—Primeros Auxilios.

(a) Torceduras. Muy frecuentes en los campamentos. El mejor tratamiento es reposo y compresas frías. Esto último, generalmente se consigue aplicando vendas mojadas en agua fría.

(b) Raspones, otra fuente frecuente de molestias. Trátese como en el caso de torceduras.



Vendaje de Cadera.

(c) El vendaje de la cadera requiere dos vendas. Una de ellas, angosta, se ata alrededor de la cintura, inmediatamente arriba de los huesos de la cadera y con el nudo precisamente del lado lastimado. La otra se extiende por la parte de afuera del muslo, con el centro de su base doblada sobre la curación. Los extremos se anudan alrededor del muslo y la punta se estira por debajo de la primera venda doblándola y prendiéndola.

3.—Juego de Kim.

Colocad veinticuatro objetos pequeños sobre una mesa y cubridlos con un trapo. Llamad a vuestros Scouts, levantad el trapo y permitidles que los observen durante un minuto, volviéndolos a cubrir.

Cada Scout deberá escribir los nombres de los objetos que pueda recordar. Para pasar la prueba de Segunda Clase, deberá recordar el Scout, diez y seis.

Por supuesto, que el juego puede practicarse en forma progresiva, poniendo doce objetos la primera vez, y aumentando de tres en tres hasta llegar a los veinticuatro. Después podrá exigirse a los muchachos una descripción más detallada de los artículos.

En competencia de Patrulla, los puntos pueden otorgarse en la forma siguiente: Diez por recordar los veinticuatro objetos, restando un punto por cada objeto olvidado.

Para ser Scout de Segunda Clase, deberá pasarse una prueba en observación. Son dos estas pruebas:

1.—Seguir una pista de un kilómetro, en veinticinco minutos.

2.—Juego de Kim.

En las semanas anteriores ya hemos practicado cierto número de juegos de pista: con signos Scouts, con estambres, con brújula, con papel, etc.

No existe duda alguna de que hay que dar al Scout oportunidad de pasar una prueba de pista, siempre que se pueda. Se sugiere el siguiente método:

El Maestresculta, pone una pista de un kilómetro de longitud, con estambre, o huellas hechas con zapatos claveteados, o signos Scouts, o en cualquier otra forma.

Se nombran dos jueces, pudiendo uno de ellos ser el propio Maestresculta. Uno se coloca al principio de la pista y el otro al fin.

Cada Scout debe ser examinado *por separado*, lo cual requiere bastante tiempo.

El juez de salida, manda un Scout a recorrerla y anota su nombre y la hora de salida; el juez de llegada anota la hora de llegada. La comparación

del tiempo, da el informe necesario respecto al éxito que haya tenido el Scout en recorrer la pista en el tiempo fijado.

Varios Scouts, pueden ser examinados sobre la misma pista, haciéndoles salir a intervalos de diez minutos, y dándoles instrucciones de no borrar u obstruir ninguno de los signos que marcan el camino que hay que seguir.

4.—*Historieta*. Contad a los Scouts la historieta de Kim (F. 1) o tomada del libro de Kipling. El juego está en el Capítulo IX.

Al Aire Libre

En esta semana cada Guía de Patrulla deberá, por sí solo, trazar un programa de trabajo y juego adecuado para el aire libre y llevarlo al cabo por cuenta propia. El Maestresculta, aprovechará para tomarse unas vacaciones.

El Guía de Patrulla, deberá escribir un informe detallado de lo que haya hecho, donde lo haya hecho, el tiempo que le haya requerido, quiénes estuvieron ausentes, etc.

El Maestresculta recogerá estos informes y sobre ellos tratará en la próxima Corte de Honor. En la competencia entre Patrullas otorgará puntos por lo siguiente:

- (b) Excelencia del informe.

UNDECIMA SEMANA

1.—Señalación.

(a) Aprended los números 1-0. Las posiciones para éstos son iguales a las de las letras A-L omitiendo la J.

Para que una persona sepa que vais a transmitir números, en vez de letras, lo primero que debéis hacer es transmitir el *signo de números*, cuando hayáis terminado con los números, transmitiréis la J, que significa *signo alfabético*.

(b) Enviad mensajes parecidos a éste:

Ordenad pan suficiente para 40 Scouts.

Pérez vive en el 49 de la calle de la Rosa.

En el valle hay 5,782 hombres.

(c) Ahora ya estaréis listos para ser examinados de Segunda Clase. Una prueba consiste en ser capaz de recibir o transmitir cualquier letra del alfabeto, usando cada quien del tiempo que le sea necesario. La prueba se pasa mejor al aire libre, pero puede principiarse en el Local de la Tropa con un especie de juego.

Haced que el muchacho que desea ser examinado en transmisión, se coloque de frente a la Tropa. Todos los demás muchachos tomarán un pedazo de papel en el que habrán escrito las letras del alfabeto. Uno de los muchachos dice una letra, al mismo tiempo que la tacha en su papel. No puede decir dos veces la misma letra. El muchacho que está siendo examinado es el que transmite.

El siguiente muchacho de la Patrulla dice otra letra y así sucesivamente.

Es deber de los que no están transmitiendo ver que el que transmite no cometa errores, y si lo hace, señalarlos. Para pasar el examen el que transmite deberá enviar cuarenta letras sin cometer más de dos errores.

El Maestresculta escribe los nombres de todos los componentes de la Tropa en un papel rayado así:

NOMBRE	TRANSMITIR	RECIBIR
--------	------------	---------

Poniendo una cruz frente al nombre del muchacho que pase la prueba de transmisión. La columna de recibir queda pendiente para llenarla en otra ocasión.

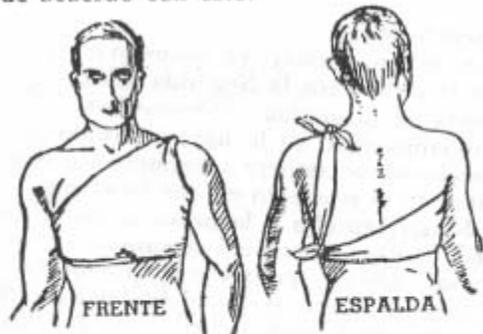
Es más fácil transmitir que recibir y, en este juego todos practican recibir, mientras sólo uno está transmitiendo.

2.—Primeros Auxilios.

(a) Desmayo (F. 25).

(b) Quemadura de sol. Los Scouts en su primer campamento querrán, naturalmente, regresar a sus casas con la cara quemada, y los Pies Tiernos deberán ser advertidos del peligro que se corre de exponer demasiada piel por largo tiempo, a los rayos del sol. Acostumbrad la piel gradualmente con baños de sol, volviendo a vestiros en seguida. Tened especial cuidado con vuestra nuca y hombros.

Cuando este consejo se ha olvidado, se obtiene efecto calmante usando cold-cream, ácido boratado o loción de calomel. El Scout listo, recuerda, sin embargo, que "es mejor prevenir que remediar", y actúa de acuerdo con esto.



Vendaje de pecho o espalda

(c) Vendaje del pecho o de la espalda. Colocad el centro de la venda sobre la curación, en el pecho o en la espalda, y llevad la punta sobre el hombro del mismo lado. Los dos extremos se llevarán alrededor de la cintura para ser atados; después la punta se estira sobre el hombro y se amarra a uno de los extremos.

3.—Practicad el juego "Campo Enemigo" (F. 19).

Para la siguiente semana cada Patrulla seleccionará un juego que practicará toda la Tropa.

Al Aire Libre

1.—Una buena forma de obtener alguna práctica extra en Semáforo, es el envío de mensajes. No es necesario, durante el primer año de vuestro adiestramiento Scout, el usar formación de mensajes y aprender todos los detalles que requiere un verdadero señalador. Será suficiente si vosotros podéis hacer con exactitud y rapidez lo que aquí se describe.

Los señaladores deben ser divididos por parejas, y estas parejas deberán colocarse lo más lejos posible entre sí, pero sin perderse de vista. Podrá haber tantas parejas como se quiera; cuantas más haya, más lejos podrá enviarse el mensaje.

Llamaremos a la primera pareja A. y B. y a la segunda C. y D.

En la estación 1, A es el llamador y B el transmisor; en la estación 2, E es el receptor y D es el escribiente. A, tiene un mensaje que el Maestresculta desea transmitir.

B, envía la señal de llamada "VE", hasta que recibe la contestación de la estación 2. Si la esta-

ción 2 está lista para recibir el mensaje. C contestará con la letra "K", significando proceded. Si la estación 2 no está lista, por el momento, para recibir el mensaje, transmitirá la letra Q, que significa "Esperad" y esta deberá ser reconocida enviando la contestación general. La estación 1 esperará hasta recibir la letra "K" de la estación receptora, al recibir "K" la reconocerá enviando la contestación general, como antes, y procederá de seguida a transmitir el mensaje. Al enviar el mensaje, A repetirá cada palabra hasta que ésta sea entendida por la estación 2, la que lo reconocerá transmitiendo la contestación general. Al final del mensaje, A transmitirá "AR" y C, levantará inmediatamente una bandera, la cual conservará en esa posición hasta que D quede satisfecho de que el mensaje ha sido recibido correctamente. Si C no está satisfecho transmitirá la respuesta a "AR", que es "R". Pero si D no está satisfecho, dará instrucciones a C de transmitir "WA", que quiere decir "la palabra posterior" o "WB" que significa "la palabra anterior", seguidas en cada caso de la palabra apropiada, hasta que D quede satisfecho, en el cual caso se reconocerá el mensaje como se indica arriba.

C y D ahora se convierten en llamador y transmisor y envían el mensaje a la segunda pareja, E y F, y así sucesivamente.

Cuando el mensaje ha llegado a la última pareja ésta transmitirá la contestación adecuada, la cual puede ser suministrada de antemano por el Maestresculta, pero dentro de un sobre sellado que no deberá abrirse sino hasta que el mensaje haya sido recibido, o podrán transmitir otro mensaje parecido a éste:

— 50 —

una hoja de papel y un lápiz para que escriba las letras que va transmitiendo el sinodal; deberán mandarse cuarenta letras y no se permitirán más de dos errores para pasar la prueba.

Las letras deberán enviarse muy lentamente ya que en esta etapa no cuenta la velocidad. Deberán escribirse en columnas de cuatro letras cada una y en letras de imprenta mayúsculas, como se ve abajo:

K F I H.
L O P R.
S H A U, etc.

2.—Primeros Auxilios.

(a) El vendaje de la rodilla. Hágase un doblez de la base hacia atrás y colóquese su centro sobre la pierna, inmediatamente debajo de la rodilla, con la punta enfrente de la pantorrilla. Llévense los extremos por detrás y crúcense debajo de la coyuntura, después enfrente, y amárense sobre la coyuntura. Tírese de la punta para ajustarla, dóblese y asegúrese con un alfiler.



Vendaje del pie.

— 52 —

Esperad al mensajero que llegará dentro de media hora. Llevadle lo más de prisa posible, al Puente de Londres. Pérez os encontrará ahí y os dará instrucciones.

El mensaje no deberá ser muy largo; de lo contrario E y F se congelarán espezando y se harán cruces pensando si os habéis quedado dormidos.

Existe cierto número de señales misceláneas que se usan en las transmisiones de mensajes; las más útiles se dan en la F. 7.

2.—Practicad "Buen Olfato".

Un Scout lleva la mitad de una cebolla cruda y traza una pista frotándola contra las puertas, las piedras, los árboles, los postes, etc.

La Tropa deberá seguir esta pista. El Scout o Patrulla que llega primero al final, gana el juego.

El muchacho que traza la pista se queda al final de la misma, esperando que llegue el primer olfateador.

DUODECIMA SEMANA

1.—Señalación.

Ahora deberéis estar ya listos para pasar la prueba en lectura, para la Segunda Clase.

La parte de la prueba correspondiente a transmisión, probablemente ya la hayáis pasado por medio del juego que se sugiere anteriormente si no deberá pasarse en el momento en que lo juzgue conveniente el Maestresculta o la persona que actúe como sinodal. "Otras personas" siempre es mejor que actúen como sinodales porque así aprenderán, ayudando, a conocer lo útil que es el Movimiento Scout.

La prueba de lectura se pasa con facilidad en unos cuantos minutos. A cada muchacho se le da

— 51 —

(b) Vendaje del pie. Colóquese la venda plana sobre el suelo. Colóquese el pie sobre el centro de ésta, con los dedos hacia la punta. Voltéese la punta hacia atrás, sobre la parte superior del pie. Llévense los extremos hacia adelante y alrededor de la espinilla; después, alrededor del empeine y amárense. Tírese de la punta para ajustarla y asegúrese con un alfiler.

(c) Cómo hacer una silla de manos. Practíquese por números. Los dos muchachos que han de formar la silla de manos se colocan uno al lado del otro enfrente del paciente y cerca de él, si no está mal herido y puede prestar alguna ayuda.



Manera de colocar las manos para la silla.

- 1.—Los dos se vuelven hacia adentro.
- 2.—Cada uno se toma su propia muñeca izquierda, con la mano derecha.
- 3.—Cada uno toma la muñeca derecha del otro, con la mano izquierda.

Entonces el paciente se sienta en la silla construida de esta manera y se sostiene colocando sus brazos alrededor del cuello de los que lo transportan. El transporte ha de hacerse marchando despacio y caminando de lado. A los muchachos más pequeños les gusta hacer el papel de pacientes, pero también deberá enseñárseles a transportar a alguien.

— 53 —



La silla de manos en servicio.

3.—Practicad el juego que se pidió prepararan las Patrullas la semana pasada.

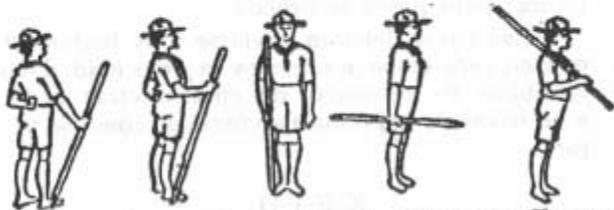
Al Aire Libre

1.—*Formación con bordón.* Nada se ve más mal que los muchachos marchando con sus bordones de cualquier manera, especialmente si marchan en grupo. Son pocos y sencillos los movimientos que hay que hacer con el bordón y estos deberán ser aprendidos y después practicados siempre que sea necesario.

Las órdenes e instrucciones son como sigue:

Reunión. Todo Scout se forma en posición de descanso, es decir, el pie izquierdo a unos 15 cms. del derecho, con la mano izquierda por detrás, sobre la cintura y con el bordón sostenido con la mano derecha, la punta de éste pegando contra el talón derecho y el bordón apuntando *derecho* hacia afuera; el brazo derecho extendido totalmente.

Descanso. Se corre la mano sobre el bordón pero no se mueve el cuerpo.



Reunión (vista de espaldas). Descanso, Firmes, Bordón sobre el hombro.

Firmes. Moveos con elegancia a firmes. Los talones juntos, los dedos hacia fuera; el bordón será llevado junto al cuerpo, al lado derecho. Otra orden que se usa en vez de Firmes cuando se hacen ejercicios con el bordón es: *Orden Bordón.*

Bordón horizontal. Poned el bordón en posición horizontal, sostenido por el centro, con el brazo derecho totalmente extendido hacia abajo.

Bordón sobre el hombro. Por partes. Uno —colocad el bordón sobre el hombro derecho con la mano izquierda. Tomadlo con la derecha a unos 30 cms. de la punta. Dos —corred, con elegancia, la mano izquierda hacia abajo sobre el lado izquierdo, pero hacedlo silenciosamente y no hagáis ruido como los gallos con las alas, cuando aletean.

Cuando el bordón se lleva sobre el hombro, el codo deberá quedar pegado sobre el costado.

2.—Practicad el juego de señaladores.

La Tropa quedará dividida en tres grupos o Patrullas como sigue: Patrulla A, Patrulla B, y Patrulla C. La Patrulla A, será la de los más peque-

ños, pero todos sus componentes deberán ser buenos señaladores. Y la Patrulla C será la de los mayores. Primero sale la Patrulla A y toma posición en alguna altura: en la torre de una iglesia o en el techo de una casa, de tal manera que domine con la vista un determinado espacio de los alrededores. Esta Patrulla llevará consigo las banderas de Morse o Semáforo o cualquier otro aparato para enviar señales. La Patrulla B se esconderá dentro de un perímetro que pueda ser visto por los señaladores o la Patrulla A. Al ir a esconderse la Patrulla B, tratará de conservarse oculta o de burlar a los señaladores apareciendo en diferentes lugares, para luego desaparecer hasta ocultarse finalmente en el lugar escogido. Cuando la Patrulla B ha tenido ya 15 minutos para ocultarse, la Patrulla C avanza: entonces los señaladores harán señas a la Patrulla C o atacantes, respecto a la posición de sus contrarios, la Patrulla B, dándoles todos aquellos datos que les ayuden para avanzar sin ser vistos y sorprender al enemigo, o sea a la Patrulla B. Para ganar, la Patrulla C deberá capturar a los Scouts de la Patrulla B, rodeando su escondite. Si la Patrulla C, deja de capturar el mayor número de los componentes de la B, gana la Patrulla B.

Se fijará un límite de tiempo, digamos dos horas, para la práctica de este juego.

DECIMATERCERA SEMANA

Hemos llegado al final de los tres primeros meses de trabajo y todos deberán haber pasado ya su Segunda Clase, con excepción de Primeros Auxilios. El estudio de estos deberá terminarse en las próximas semanas.

El esquema total está dividido en tres periodos, de tres meses cada uno. Al final de cada período deberán sumarse los puntos de las competencias entre Patrullas y otorgarse el crédito correspondiente a la mejor Patrulla.

El final del período presenta una buena oportunidad para hacer algo especial en lo que se refiere a reuniones semanales. Podréis invitar a los padres para que vean lo que sus hijos hacen en las reuniones de Tropa, deberéis proveeros de algunos refrescos y quizás organizar uno o dos juegos, en los que puedan tomar parte vuestros visitantes. Podrá también haber algunos coros, etc. Tratad de que sea una reunión alegre, no os limitéis a los padres sino también podréis invitar al Comité de Grupo (caso de que lo tengáis). Si estáis unidos a alguna iglesia o escuela, los Sacerdotes y los maestros deberán ser invitados también.

Quizás el Comisionado de Distrito concorra y diga algo acerca del Escultismo en general (pero que sea muy breve) y que sea él quien anuncie el resultado de las competencias.

Al Aire Libre

Practicad un buen juego de "Asalto a la Bandera" como se describe en F. 14 (al final de la Historieta).

DECIMACUARTA SEMANA

1.—Mensajes.

Es de importancia el que un Scout pueda llevar correctamente un mensaje. De hecho esto forma parte de la prueba de Insignia de ciclista y por tanto es una ayuda para la Insignia de Caballero Scout

El recordar un mensaje por una hora o algo por el estilo no es difícil, pero requiere un poco de práctica.

El siguiente método para tratar este asunto es sencillo y producirá los resultados deseados.

Al principio de la reunión leed, en voz alta y clara, un mensaje corto. Al principio el mensaje podrá ser leído dos veces, más tarde bastará leerlo una sola vez. Al terminar la reunión poned a los muchachos a escribir el mensaje. Se pueden otorgar puntos, compitiendo las Patrullas en exactitud. He aquí un mensaje apropiado para principiar: "Un tren acaba de chocar cerca de El jefe de estación avisa que se requiere atención para los heridos. Los Scouts de la Tropa ya van, a las órdenes del Ayudante del Maestresculista, a tratar de impartir los Primeros Auxilios".

2.—Mezclar los mensajes.

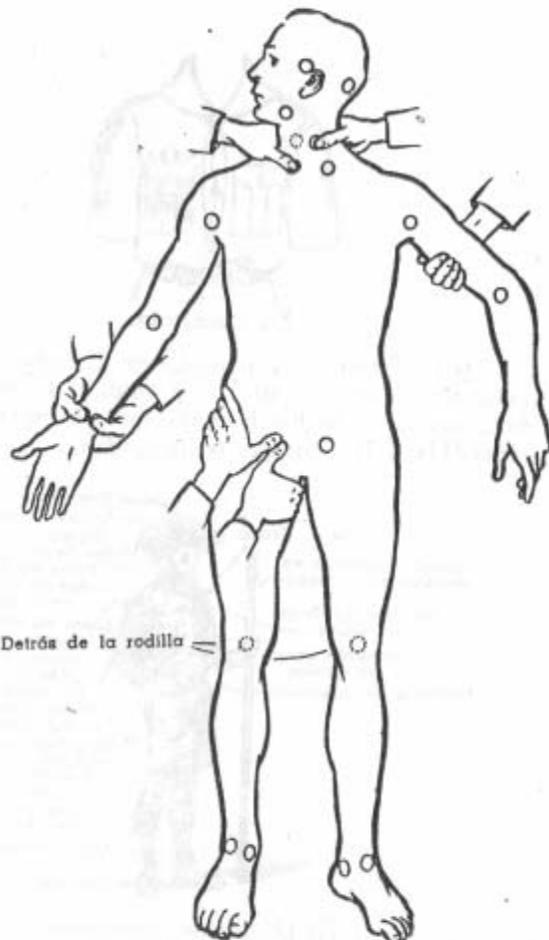
Se forman en círculo dos equipos con sus miembros alternados. Los números 1 de cada equipo reciben un mensaje diferente, pero de la misma longitud. Estos mensajes se pasan en direcciones opuestas y el grupo que primero pueda dar una interpretación correcta del mensaje es el que gana.

3.—Primeros Auxilios.

Hemorragias

El órgano principal del cuerpo humano es el corazón. Su función es bombear la sangre por las arterias y recibirla de nuevo por las venas. (Si es posible conseguís un buen diagrama a colores mostrando las venas y las arterias). Entre las venas y las arterias, y comunicándolas entre sí, hay ciertos tubos muy finos que se llaman vasos capilares.

— 58 —



Los puntos donde hay que presionar. Hay 12 puntos de cada lado del cuerpo y aun cuándo varían ligeramente en cada persona, estas son sus posiciones aproximadamente.

— 60 —

Ahora bien, si una vena, una arteria, o un vaso capilar se rompen en alguna forma, la sangre sale y si ésta no es detenida, el enfermo morirá. La hemorragia puede ser interna o externa. Nos ocuparemos primero de la hemorragia externa.

Antes de principiar el tratamiento, algunas veces se hace necesario cerciorarse de donde parte la hemorragia, si es de una vena, una arteria o un vaso capilar.

Si la hemorragia es de una arteria, la sangre será de color rojo vivo y saldrá a borbotones.

Si la sangre es de una vena, será de color oscuro y fluirá de manera constante.

Si la sangre es de un vaso capilar tendrá el color de un tabique rojo y escurrirá.

Hemorragia Nasal

Se sienta al paciente en una silla, se le levantan los brazos sobre la cabeza, se le empapa con agua fría la frente y las sienes. Se le coloca algo frío, como un centavo o una llave en la nuca, cerca de donde termina la columna vertebral. Se le colocan tapones de algodón en las fosas nasales.

Hemorragia Venosa, Arterial, etc.

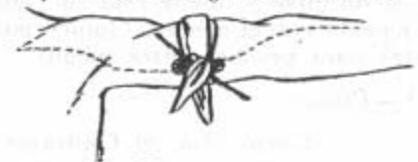
(a) Si es posible, presionad la herida con los dedos índice y pulgar.

(b) Si no es posible aplicar presión directa a la herida con los dedos, habrá que cerciorarse de si se trata de una hemorragia venosa o arterial.

Si es una arteria la que está sangrando, presionad la arteria contra el hueso en un punto entre la herida y el corazón. Si es una vena la que sangra, oprimid la vena contra un hueso del lado contrario del corazón.

— 59 —

(c) Si la hemorragia no puede ser contenida en alguna de estas dos formas, entonces tendréis que hacer un torniquete. Practicad la construcción de un torniquete de la siguiente manera:



Torniquete.

Tomad una piedra, o alguna otra cosa pequeña y dura. Colocadla sobre la arteria o vena según sea el caso. Atad una venda o un pañuelo sobre el objeto duro. Introducid un palo en el nudo de la venda y torced ésta para que apriete. Con otra venda atad el palo para evitar que gire.

Tendréis que ser cuidadosos al aplicar un torniquete. Si se deja demasiado tiempo se puede perder el miembro al que se aplica. Un par de minutos es suficiente para practicar. Una buena idea es marcar sobre la frente del paciente, con pintura de labios o un palo, al que se le ha quemado la punta, la hora en que se aplicó el torniquete.

Repetid 2 ó 3 veces estas cosas hasta que os convenzáis de que la Patrulla entera las conoce.

3.—Juego de Adiestramiento de los sentidos.

Dividid la Tropa en dos grupos, poniendo en cada uno a un muchacho con los ojos vendados. El Guía de Patrulla se mueve silenciosamente hacia algún punto del cuarto y llama también muy silenciosamente, pero lo suficientemente fuerte para po-

— 61 —

der ser oído por el que está vendado, en la siguiente forma: "Juan (o cualquiera que sea su nombre), venid acá; "el muchacho que está vendado trata de dirigirse a donde está su Guía, guiado exclusivamente por el sonido. Quince minutos son suficientes para practicar este juego.

4.—Plática.

"Como Usar el Uniforme"

Nada se ve peor que un muchacho desaliñado en su uniforme y sin embargo es vendido muchos Scouts no le dan importancia al asunto. Por tanto es conveniente llamarle la atención, de cuando en cuando, sobre sus defectos.



El Sombrero

Los principales puntos son:

(a) *El sombrero.*—Conservad el ala del sombrero rígida y limpia; hacédle cuatro abolladuras en la copa, una enfrente, otra atrás y una a cada lado. Conservadlo en posición por medio de una correa, anudada al frente por medio de una lazada, y que pase por detrás de la nuca.

(b) *El pañuelo.* Atadlo con el nudo de marinero, o el cuadrado, o con un anillo.



La Camisola.

(c) *Camisola y pantalones.* Conservadlos limpios, sin tierra, sin grasa, y cuidad de que no les falte ninguno de los botones que se supone deben tener. Usad las mangas remangadas.



El Uniforme Completo

(d) *El cinturón.*—De cuando en cuando, para conservarlo suave, lavadlo con jabón y cepillo.

(e) *Ligas.*—Se usan por el lado de afuera de la pierna.

(f) *Mochila.*—Conservadla limpia y usadla en las ocasiones apropiadas.

(g) *Nudo de hombros.*—Colocadlo por la parte de abajo de la precilla de hombro de la camisola.

AL AIRE LIBRE

1.—Ejercicios con bordón. Cinco minutos.

No caigáis en el error de dedicar mucho tiempo a los ejercicios, pero los movimientos con bordón podrán revisarse esta semana. Tendréis toda la práctica que sea necesaria con respecto a marchas, vueltas y porte del bordón cuando vayáis del local al campo o regreséis de éste, pero siempre que lo hagáis hacédlo con elegancia.

Recordad que cuando habéis recibido la orden de "firmes" deberéis PERMANECER QUIETOS, AUN CUANDO UNA ABEJA OS PIQUE O SE OS CAIGA ENCIMA TODO EL EDIFICIO. No deberéis moveros.

Se ve muy mal que los muchachos, que se supone están en posición de firmes, se muevan para todos lados, platiquen o juzguen todo lo que pasa a su alrededor como si estuvieran en el circo.

2.—JUEGO. "Carreras de Relevos".

Una Patrulla compite con otra para ver cual de las dos puede llevar, por medio de relevos, (corredores o ciclistas); en el menor tiempo posible, un mensaje enviado a larga distancia.

Se ordena a la Patrulla enviar a una distancia de tres kilómetros, o más, caso de que la Patrulla ande en bicicleta, tres notas sucesivas obtenidas de cierta casa o de recuerdos, tales como brotes de alguna planta. El Guía lleva consigo a su Patrulla y aposta a sus Scouts a distancias convenientes para que actúen como corredores, de una base a la siguiente, regresando, para obtener la segunda nota o recuerdo. Los corredores deberán salir a determinados intervalos.

DECIMAQUINTA SEMANA.

1.—Inspección del Uniforme.

Habiendo explicado la semana pasada como debe usarse el uniforme, formad vuestras Patrullas e inspeccionad su vestido. En la competencia de Patrullas las notas cuentan como sigue: Otorgad a cada muchacho, por principio de cuentas, diez puntos y quitadle uno por cada defecto; tal como el ala del sombrero caída, falta de ligas, sucios los zapatos, etc.

2.—Trabajo de Mensajeros.

Léase el siguiente mensaje dos veces: "Ordene urgentes de la oficina. Enviad la mitad de una Patrulla inmediatamente a... Ahí hay equipo suficiente. Telegrafiad el número exacto de los que van y la hora de salida".

3.—Primeros Auxilios.

Hemorragias.

(a) Si una vena varicosa se revienta, hágase presión a ambos lados, abajo y arriba de la herida.

(b) Cuando se ha contenido la hemorragia externa, de cualquier clase que ella sea, hay que lavar la herida y aplicarle una curación. La limpieza se hará por medio de un pedazo de tela de algodón o de algodón limpio, que haya sido sumergido antes en un antiséptico líquido como Condy. Para hacer esta solución pónganse dos cucharadas grandes de sólido en medio litro de agua.

Limpiad cuidadosamente, pero no remováis ninguno de los coágulos de sangre, ya que estos están tapando la herida y evitando que continúe la hemorragia.

Aplicad a la herida gasa boratada, humedeciéndola para evitar que se pegue. Sobre ésta colocad un pedazo de tela impermeable para evitar que se seque. Cubrid todo con algo suave y vendad para que la curación se conserve en su lugar.

Si no contáis con gasa boratada, usad gasa ordinaria, pero empapadla en el líquido de Condy u otro antiséptico. Cuando deseéis retirar la curación echadle agua, no tratéis de arrancarla seca, pues corréis el peligro de abrir de nuevo la herida.

Hemorragia Interna

(c) Si la sangre proviene de los pulmones será de color escarlata y espumosa. Si proviene del estómago será más oscura, y traerá alimentos mezclados.

Recostad al paciente de costado y enviad a buscar al médico. Proporcionad al paciente mucho aire fresco y soltadle la ropa. Colocadle algo caliente en los pies, dadle un poco de agua a sorber o un poco de hielo a chupar. Conservadle quieto y prohibidle que hable.

Puntos donde hay que presionar.

(d) Hay ciertos lugares en el cuerpo donde la presión puede ser mejor aplicada, para detener una hemorragia. A éstos se les llama puntos de presión. Es difícil señalarlos con claridad en un diagrama o instrucciones. Conseguid un médico o una enfermera titulada para que se los enseñe a vuestros Guías. Después ellos pueden enseñárselos a sus Patrullas.

4.—Juego de Adiestramiento de los Sentidos.

(a) Reunid a 2 ó 3 Patrullas. Escoged dos muchachos del grupo y enviadlos fuera del cuarto. Entonces esconded a uno de los muchachos del mismo grupo en alguna otra parte del cuarto o del edificio. Llamad a los otros que antes han salido y preguntadles a quién es al que habéis escondido. El primero que adivine vuelve a su lugar. El que pierde, vuelve a salir llevando consigo al muchacho que estuvo escondido.

(b) Vendad los ojos a un muchacho y haced que otro diga en voz alta su nombre, hasta tres veces. El que tiene los ojos vendados tratará de adivinar quién le ha nombrado. Si adivina, toma el lugar del que le ha llamado, si no, se repite la prueba. La persona que dice su nombre, toma el lugar del

vendado cuando éste es descubierto. Emplead quince minutos en cada uno de estos juegos.

5.—Mensaje.

Escribid el mensaje que habéis leído al principio de la reunión. Otorgad, como antes, puntos en la competencia.

6.—Señalación.

Repasad los diferentes círculos, si tenéis tiempo. No hagáis caso de las demandas repetidas para continuar. Terminad la reunión a la hora y media de haberla comenzado. A los papás les gusta saber con exactitud a que hora deben esperar que sus hijos regresen a casa.



El nudo de hombro se usa en el hombro izquierdo.



La insignia de Grupo de hombro se usa en el hombro derecho o en ambos.

AL AIRE LIBRE.

1.—Trasmitid un mensaje a dos kilómetros de distancia caminando a paso Scout. La Patrulla sale a una hora convenida, por indicación del Maestresculta o de otra persona, quien lee el siguiente mensaje u otro parecido:

"Informan haber visto aeroplanos extraños a las 5.15 sobre.....; que volaban hacia el oeste, ocultos por las nubes. Avisad a todas las estaciones de aviación. Telegrafiadme cualquier noticia, especialmente referente a identidad".

Un juez se coloca a dos kilómetros de distancia. Anota el tiempo de llegada de la Patrulla. Cuando llega, da a cada muchacho un pedazo de papel (el cartón da mejor resultado) y ellos escriben el mensaje que han de entregar. Se otorgan puntos tanto por la precisión en el tiempo como en el mensaje.

2.—Practicad el juego de "Números". A cada Scout se le asigna un número de tres cifras que se le prende en el frente del sombrero. El número deberá ser escrito en negro y muy descifrable a la distancia de cien metros. (Cada cifra tendrá por lo menos 8 cms. de altura.)

La Tropa se divide entonces de la manera siguiente: 2 ó 3 Patrullas se adelantan 300 metros fuera del campamento y se les da instrucciones de regresar a éste, escondiéndose. Como el trabajo de defensa es más fácil que el de ataque, sólo una Patrulla permanece en el campamento para defenderlo. Cuando los asaltantes avanzan, sus movimientos son observados con curiosidad por los defensores. Por supuesto que un buen Scout trata de ver por los lados y no por encima de un arbusto o de una roca y si se aventura a ver algo durante este juego, tendrá que ser muy cuidadoso, ya que no se pueden quitar los sombreros, ni voltear éstos o tapar los números con las manos.

Si los defensores son capaces de leer un número, lo dicen en voz alta y el juez lo apunta. Los asaltantes también dirán los números de los defen-

sores que puedan ser descubiertos y el juez, agregado a los asaltantes, tomará nota de estos números.

Cuando solamente haya 50 metros de separación entre los dos grupos, los jueces dicen los números de los muertos y esos muchachos no deberán ya tomar parte en el resto del juego.

Cuando el comandante de los asaltantes considera que ya ha avanzado lo suficiente bajo cubierta, da la orden de "carga" y los asaltantes corren al través del espacio abierto enfrente del campo, mientras los defensores mencionan sus números tan aprisa como puedan leerlos. Si los asaltantes llegan al campamento con más hombres que los que quedan vivos entre los defensores, habrán ganado, pero si la carga final permite a los defensores señalar a casi todos sus enemigos, el campamento se ha salvado.

Como las Patrullas han sido separadas para el primer ejercicio, las distancias que hayan de ser cubiertas a Paso Scout deberán conducir al lugar donde va a practicarse el juego de "Números", o cerca de él.

DECIMASEXTA SEMANA

1.—Mensaje.

Leed el siguiente mensaje que deberá ser recordado hasta el fin de la reunión.

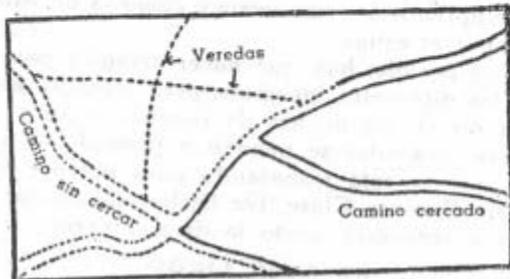
"Se ha recibido noticia de que hay fiebre en el Campamento Kinkirxche, donde existen Patrullas aisladas. Precauciones estrictas evitarán la propagación. Enviadme informe sanitario general antes del jueves. Martínez.

— 70 —

Principiad con la parte fácil y aprendedla bien; después atacad otra un poco más difícil, y aprendedla. Después de algún tiempo, podréis aprender mucho acerca del asunto y aún sorprenderos de cuanto habéis aprendido con tan poco esfuerzo.

El mapa que se requiere para la primera lección se denomina Mapa de Ordenanza, de escala 1:100. Deberá ser el mapa de vuestro propio distrito.

En realidad cada muchacho debería tener un mapa, si es que se quieren hacer los ejercicios con propiedad. Pero al mismo tiempo, parte del trabajo se puede hacer con un mapa por cada tres muchachos.



Forma en que se indican los caminos y veredas en un mapa de escala de 1:100.

Esta noche vamos a aprender como están marcados los caminos en un mapa de 1:100.

Los caminos principales están marcados con dos líneas gruesas paralelas, cuando están cercados de ambos lados, y con dos líneas gruesas punteadas, cuando no están cercados de ningún lado.

Cuando están cercados de un lado, pero no del otro, del lado de la cerca va una línea gruesa continua y del otro lado una línea gruesa también, pero

— 72 —

2.—Primeros Auxilios.

Vamos a pasar las pruebas de Segunda Clase la semana próxima, así pues esta noche ocuparemos media hora en practicar los vendajes que ya hemos aprendido y en repasar los puntos concernientes a las hemorragias. Cada uno de los muchachos deberá ejecutar todos los vendajes y después el Guía deberá hacerles un examen oral, corto, sobre hemorragias.

3.—Lectura de Mapas.

Muy pocas personas saben algo acerca de mapas. Los Scouts deben ser adiestrados en saber mucho acerca de ellos. Para ser Scout de Primera Clase se requieren algunos conocimientos sobre mapas, además de obtener las insignias de Ciclista y Agrimensor.

"Lectura de mapas" puede significar mucho o muy poco. El plan que nos proponemos adoptar en estas lecciones es el siguiente: Al principio se usará un mapa en el que todo esté marcado con signos grandes, de tal manera que las cosas sean fáciles de encontrar y ver. Este no sirve para pasar ninguna de las pruebas de insignias, ya que nadie usa estos mapas grandes cuando camina, o anda en bicicleta o en automóvil. Pero si se principia con estos mapas, se encontrará que después es muy fácil usar los pequeños.

También este es vuestro primer año como Scouts. Váis a ser Scouts por muchos años, y cada año repasaremos materias tales como: Señalación, Primeros Auxilios, Lectura de Mapas, y Cocina, pero aprendiendo algo más cada año. Esta es la verdadera manera de aprender cualquier cosa.

— 71 —

interrumpida. No nos ocuparemos de los otros detalles ya que son fáciles de sacar por el mapa mismo, de acuerdo con la tabla de signos que lleva consigo.

Por de pronto sólo nos ocuparemos de los caminos de primera, segunda y tercera categoría, y de las veredas. En los mapas de 1:100 las veredas se marcan con líneas delgadas de puntos o rayas y generalmente llevan la marca de "veredas".

Estúdiense primero los signos y después que el Guía haga preguntas sobre qué clase de camino es el que se encuentra en determinado lugar del mapa.

(b) El Maestresculta podrá dirigir, imaginativamente, un paseo por el mapa, comenzando en determinado lugar, digamos abajo, y yendo hacia arriba. Lo hará de la siguiente manera:

"Salimos de..... hacienda (o mesón, o iglesia, etc.) y seguimos de frente. ¿Qué clase de camino? En el cruce de los caminos tomamos a la derecha. ¿Ahora qué clase de camino? y así sucesivamente". Cada uno de los muchachos contestará por turno.

(c) Ahora el Guía llevará a su Patrulla de paseo, digamos, del extremo izquierdo al derecho, haciendo preguntas sólo a los miembros de su Patrulla, los que contestarán por turno. Hay que recordar que todo esto es preparación para la Insignia de Localizador.

5.—Mensaje.

Escribid el mensaje dictado al principiar la reunión.

— 73 —

AL AIRE LIBRE

1.—Practicad el juego: "Un Scout encuentra a otro Scout" (F. 4.) Cuando el juego haya terminado, sacad el mapa y encontrad donde habéis estado. Decid si los caminos tenían cercas a los lados y qué clase de cercas eran éstas, si las había. Se dice que un camino está cercado si hay construcciones a sus orillas, tanto como si existen cercas ordinarias o simples muros.

2.—No olvidéis lo que se dijo en la novena semana acerca de las dosis regulares de asuntos de la naturaleza.

DECIMASEPTIMA SEMANA

1.—La noche de hoy se va a dedicar a las pruebas de Primeros Auxilios. Esto completa las pruebas de la Insignia de Segunda Clase.

2.—Charla sobre "Insignias".

Como ya sois Scouts de Segunda Clase podéis empezar a usar insignias sobre vuestro brazo. Si lo tomáis en serio no os veréis cubiertos de condecoraciones. Alguna vez conté cerca de dos docenas en el brazo de un muchacho, lo cual es bien ridículo en un joven Scout. Nadie hay que sea capaz de dominar veinticuatro materias en uno o dos años.

Si usáis una insignia procurad que podáis hacer mucho más de lo que ella exige.

Por ejemplo, para obtener la insignia de Naturalista se requiere, entre otras cosas, coleccionar dieciocho especímenes de hojas silvestres. Pues bien, no os contentéis con las dieciocho; haced una colección completa de todas las hojas que haya en vuestra vecindad.

Algunas insignias pueden pasarse en la escuela; por ejemplo, la insignia de Carpintero puede, en muchos lugares, pasarse en el taller de la escuela. Si mostráis a vuestro profesor los requisitos para obtenerla, casi con seguridad, él arreglará que hagáis el trabajo bajo su cuidado. La insignia de Intérprete, y otras más, también pueden aprenderse de la misma manera.

Hay otras insignias en las que hay que hacer trabajos específicos, que no pueden hacerse en la escuela, como por ejemplo, la de Ambulante. Esta tiene que aprenderse en alguna otra parte.

Otras insignias más, son de tal naturaleza que hay que aprenderlas uno mismo, como la de Músico, y otras por el estilo.

Si es posible, hay que hacer arreglos para clases en las diferentes insignias, pero éstas no han de tener lugar en las noches de reunión regular.

Estas insignias se pueden ir pasando al mismo tiempo que se está trabajando para obtener la Insignia de Primera Clase. De hecho algunas de ellas ayudan a obtenerla, como la de Cocinero.

AL AIRE LIBRE

Practicad el juego "Sumando Fuézas".

La Tropa deberá dividirse en cuatro secciones iguales (si se compone de cuatro Patrullas, tanto mejor).

La Patrulla No. 1 se marcha a un lugar determinado, a más o menos un kilómetro de distancia; mientras la No. 2 va en dirección opuesta a otro lugar, a igual distancia. El resto de la Tropa (las Patrullas Nos. 3 y 4) permanecen en el lugar y suman sus fuerzas. Ahora principia el juego:

Las Patrullas 1 y 2 representan ejércitos alia-

dos, en guerra con las fuerzas que quedan entre ellas, es decir las Patrullas unidas 3 y 4.

El objetivo supremo de los ejércitos aliados es el reunirse sin entrar en contacto con el enemigo, cuya fuerza es doble que la de cualquiera de los otros dos separados.

Por lo contrario, el deber de las Patrullas combinadas es evitar esa unión estorbando las comunicaciones entre ellos, y, si les es posible, rodeándolos o tendiéndole una emboscada a alguno de los aliados y capturándole, haciendo de esta manera imposible su unión.

Si logran evitar la unión hasta que se venza el tiempo fijado, ellos obtienen la victoria.

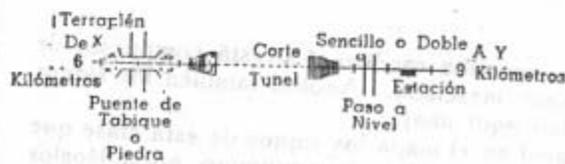
DECIMAOCTAVA SEMANA

1.—Señalación.

Aun cuando se hayan pasado ya las pruebas de señalación de la Segunda clase, esto no quiere decir que la Tropa haya terminado con esta materia. Es de importancia hacer entender a los Scouts, que se espera que ellos conservarán todos los conocimientos que hayan adquirido en las diferentes pruebas. Por tanto un poco de señalación, de cuando en cuando, o de primeros auxilios, deberá incluirse en el programa de adiestramiento de las reuniones. Esto puede realizarse mejor por medio de competencias.

2.—Lectura de Mapas.

(a) Ferrocarriles.—En los mapas de 1:100 los signos que indican ferrocarril son como sigue:



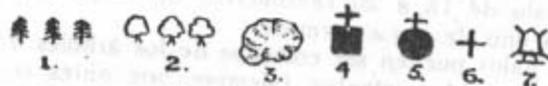
Signos de Ferrocarril.

Notad, no son enteramente iguales a los signos usados en los mapas de 1:100 o en los esquemas en borrador. Copiadlos en un pedazo de papel y aprendedlos. Después, seguid un tramo de ferrocarril, si es que lo hay en el mapa, tramo por tramo, diciendo lo que veís, exactamente como lo hicistéis con los caminos, en vuestra primera lección de mapas.

Tomad también nota del uso de iniciales tales como: P. S., Poste de Señales; C.S., Caja de Señales; P.P., Puente para Peatones.

(b) Bosques y Campos de Recreo.

Un árbol como el pino, que tiene bellotas, se indica como aparece abajo. Un árbol que se despo-



Los pocos que aquí se dan son: (1).—árboles coníferos, (2).—árboles caedizos; (3).—cantera; (4).—Iglesia con torre; (5).—Iglesia con aguja; (6).—Iglesia sin una ni otra; (7).—Molino de viento.

ja de su follaje en el otoño, se indica de manera diferente. A los primeros se les llama coníferos y a los otros caedizos. Si un bosque está compuesto únicamente de árboles coníferos, se le denomina conífero; si sólo se compone de árboles caedizos enton-

ces se le denomina caedizo y si está compuesto de unos y otros, mezclado. Anotad también los signos que se dan aquí abajo:

Señalad en el mapa los signos de esta clase que podáis encontrar y si no hay ninguno, aprendédselos de memoria para que los conozcáis cuando los veáis en otros mapas.

(c) Los arroyos, pantanos, y otras cosas formadas con agua se marcan con azul.

Practicad el juego "Jinetes y Caballos" (fin de la F. 19.).

AL AIRE LIBRE

Practicad el juego: "Colocad Bombas".

Es un juego excelente para el campo. Es sumamente emocionante si se cuenta con facilidades para ocultarse o se juega a la hora del crepúsculo.

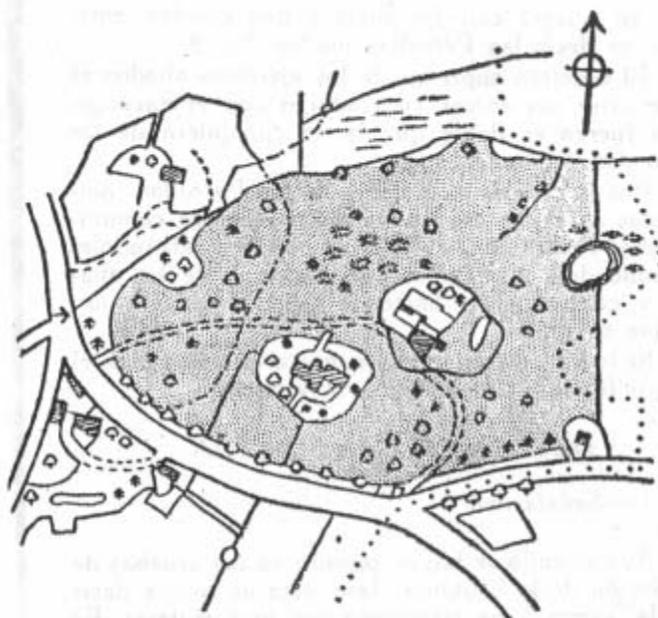
La Tropa se divide en dos bandos, cada uno a las órdenes de un Guía de Patrulla.

Cada Scout, con excepción del Guía, se provee de un palo de 18 a 20 centímetros de largo, con punta en uno de sus extremos.

Los palos pueden ser cortados de los árboles o los arbustos ahí existentes (siempre que antes se obtenga permiso para ello y no se cause daño alguno), si esto no es posible bastará con pedazos de leños. Cada Scout lleva una vida, significada por un estambre atado en la parte superior del brazo derecho, y fácil de desprender o romper.

El Maestresculta define el área del juego, proveyendo de buenos escondites, y los dos bandos escogen cada uno el campo que piensen sea el más defendible.

El centro de cada campo se marca con una bandera colocada al extremo de un bordón. Si el juego



Como dibujar el mapa de un parque privado o de recreo.

se practica en la oscuridad, entonces los campos deben señalarse con lámparas. Los campos son áreas de unos veinte metros de radio, al rededor de cada bandera o lámpara.

El objeto es que cada bando plante sus bombas, representadas por los palos, en el campo enemigo. Cuando un Scout ha plantado su bomba en el campo enemigo debe quitarse el estambre del brazo y amarrarlo en el palo. Ninguna bomba se considera plantada si no lleva atado el estambre de quien la plantó.

Un Scout se considera muerto cuando otro le arrebató o rompe el estambre del brazo y entonces ya no puede seguir en el juego y debe rápidamente retirarse a un lugar neutral, señalado de antemano, donde se dedicará a alguna otra práctica Scout.

Cuando el lugar se presta bien para esconderse, con frecuencia se puede arrancar la vida a un Scout sin que éste lo sienta y después de que con todo cuidado ha plantado su palo y nota que no tiene su estambre, lo que piensa es mejor imaginarlo que describirlo.

Cada bando trabaja a las órdenes de su Guía, quien dirige el ataque. A veces es mejor plantar sólo unas cuantas bombas y emplear el resto de las fuerzas en la defensa. El Guía debe permanecer en su campo y no le está permitido matar a ningún oponente. Puede subirse a un árbol o dirigir las operaciones desde el lugar que más le acomode, dentro de su campo.

Los Scouts que han plantado sus bombas con éxito, deben presentarse inmediatamente a su Guía para informarle y después tomar parte en la defensa de su propio campo, proporcionándoseles otra "vida".

A ningún Scout se le permite colocar más de una bomba.

Si un Scout después de haber colocado su bomba es atrapado, puede ser conducido al campo enemigo como prisionero.

El juego termina a una señal convenida.

DECIMANOVENA SEMANA

1.—Lectura de Mapas.

(a) *Signos.*—En todo mapa hay cierto número

HUGO GREGORIO MENDOZA

de abreviaturas; algunas de ellas son de gran importancia.

Para principiar haced un paseo imaginario por el mapa bajo la dirección de vuestro Guía de Patrulla; al llegar a una abreviatura tal como B.M., buscadla en la lista de abajo y ved-lo que significa. Diez minutos de esto serán suficientes. Después llevaos la lista a vuestra casa y aprendédsela de memoria.

Finalmente llevad el mapa al campo y familiarizaos con todo lo que él representa.

Lista de abreviaturas:

EN EL APENDICE A

(b) *Signos de linderos.*—El país está dividido en áreas tales como: un Estado, un distrito y una parroquia. En cada una de estas entidades hay autoridades que desempeñan ciertas funciones. En una, estarán encargadas de los caminos, de las escuelas, de la policía, del alumbrado o del drenaje. Gobiernan su jurisdicción.

Trazad en el mapa si os es posible los linderos de vuestro Estado, distrito o parroquia. Las siguientes son las líneas principales:

- (1) - - - - -
- (2)
- (3) - - - - -

Arriba se indican los signos de linderos para: (1) Estado; (2) Parroquia; (3) Estado y Parroquia.

(c) *Perfiles.*—Hay otro grupo de líneas también importante, especialmente en otros mapas, que sirven para unir lugares que se encuentran a la mis-

ma altura. Se llaman curvas de nivel y se trazan así:



Estas son las Curvas de Nivel

El número en la línea, da a conocer a cuantos metros sobre el nivel del mar se encuentra. Seguid una o dos de ellas en el mapa. Después haced un recorrido imaginario en línea recta de norte a sur o de este a oeste; ved cuantas líneas cruzáis y ved si váis ascendiendo o descendiendo, conforme pasáis de un lado al otro del mapa.

He aquí dos ejercicios que podréis ensayar en otra ocasión, ya que toman demasiado tiempo para hacerlo en junta ordinaria.

Colocad una hoja grande de papel de calca sobre el mapa y trazad en ellas las curvas de nivel. Traslada estas líneas a una hoja de papel blanco y poned colores en el nuevo mapa, en la forma siguiente:

- Arriba de 600 Mts.: café oscuro; dos manos.
- Entre 500 y 600 Mts.: café oscuro; una mano.
- Entre 400 y 500 Mts.: café claro; dos manos.
- Entre 300 y 400 Mts.: café claro; una mano.
- Entre 200 y 300 Mts.: amarillo; una mano.
- Entre 100 y 200 Mts.: verde claro; dos manos.
- Menos de 100 Mts.: verde claro; una mano.

Con ayuda de la calca que habéis hecho, cortad con una segueta tiras de madera de la misma forma de las curvas de nivel. Fijad estas tiras, una sobre la otra, con clavos o pegamento, en su posición correcta y obtendréis una especie de modelo en manera de un mapa de 1:100.

Tanto el mapa, a colores, como el de madera los podéis colocar en vuestro local.

2.—Juegos de Adiestramiento de los Sentidos.

Cada uno de ellos deberá tomar unos quince minutos.

(a) Vendadles los ojos a todos los miembros de la Patrulla y haced que cada uno de ellos pruebe cinco de las siguientes substancias, escribiendo en un papel, por su orden, las que vaya probando: azúcar, sal, queso, pan, manzana, dátil, leche, agua, té helado, café, cocoa.

(b) De nuevo vendadles los ojos a los miembros de la Patrulla, y dejad que por el tacto traten de reconocer cinco objetos, tales como los contenidos en la siguiente lista: lápiz, regla, gis, caja de cerillos, llave, libro, jabón, carbón, etc.

AL AIRE LIBRE

Practicad el juego "Leyendo el Mapa".

Es ésta una prueba de la lectura de mapas y de memoria, para recordar como se hace esta lectura. El Maestresculta o el Guía de Patrulla llevan a sus Patrullas a una ciudad desconocida o a un terreno intrincado, tratando por medio de ellas de conocer detalles acerca de la localidad; así pues se les muestra un mapa del distrito y a cada uno se le señala el lugar que ha de visitar, mostrándole el camino sobre el mapa e indicándole las iglesias, las posadas, etc., que deberá anotar en el camino. Cada Scout deberá recorrer una distancia fija y tomar nota de cierto número de objetos.

En seguida parten, y a su regreso informan al Maestresculta o al Guía de Patrulla sobre su re-

corrido. Gana el que presenta el mejor informe, en el tiempo más corto.

A estas alturas lo mejor es practicar este juego en el terreno que se ha de usar para pasar la prueba de la insignia de Localizador.

VIGESIMA SEMANA

Los ejercicios de mapa, de esta semana, requieren un mapa por cada Scout. Como esto demandaría un gran gasto, la Tropa puede dividirse en tres secciones y cada sección puede hacer por turno el trabajo que a continuación se expresa.

Si la primera sección principia con lectura de mapa, la segunda puede hacerlo con medidas personales, y la tercera contestando preguntas.

Al terminar la primera media hora se hace un cambio, y al final de la segunda otro, y así todos practican el trabajo que se indica más abajo.

1.—Lectura de Mapas.

Aquí y allá, a lo largo de los caminos, encontraréis bancos de nivel con números y también números sin bancos de nivel.

Banco de Nivel
(B. M.)

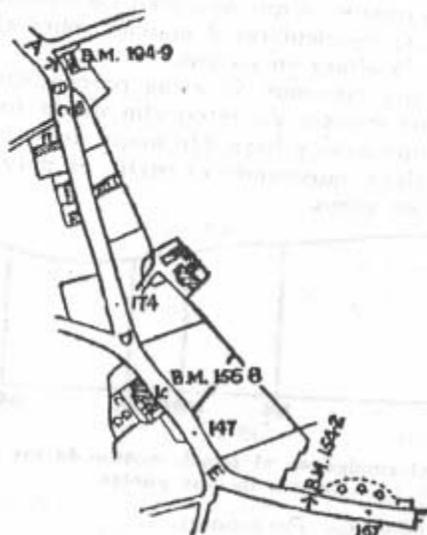


El banco de nivel se marca por medio de una flecha gruesa, y, si ocurris al lugar señalado en el mapa encontraréis tal flecha gruesa pintada en un muro o en el pavimento, o en algún otro lugar por el estilo.

Los números en el mapa denotan la altura del lugar sobre el nivel del mar. Los otros números también denotan lo mismo, pero sin que haya banco.

Principiad al final de un camino largo, midiendo con un pedazo de papel de un recodo a otro. Colocad el pedazo de papel sobre el camino y marcad en él el primer tramo recto, A. B. Si en el mapa hay algunos números ponédlos, en su lugar, sobre el papel.

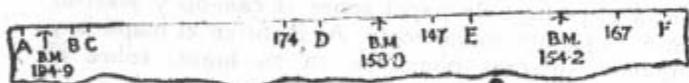
Ahora, marcad el nuevo tramo, B. C., y escribid en él los números que le correspondan y así sucesivamente.



Los números que aparecen en este mapa indican la altura del lugar sobre el nivel del mar.

Al llegar al final del camino tendréis sobre el papel la longitud de éste, y varios números que corresponden a las alturas sobre el nivel del mar de los diversos puntos del camino.

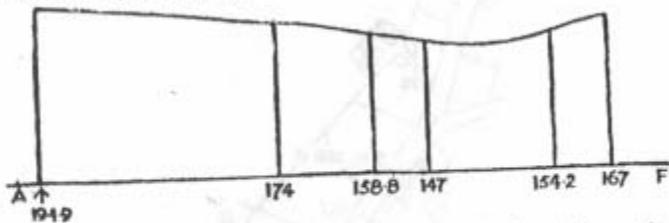
Como aparece la orilla del papel.



Colocad vuestro pedazo de papel, sobre una hoja en blanco o cuadrículada y trazad sobre ésta una línea recta de la longitud del camino medido.

En los puntos en que aparecen los números, trazad líneas perpendiculares y marcad sobre ellas, en milímetros, la altura en metros.

Unid los extremos de estas perpendiculares y tendréis una especie de fotografía de la forma en que el camino sube y baja. Un mapa del camino, de esta naturaleza, mostrando el perfil, es muy útil en determinados casos.



Medida del camino en el papel, mostrando las alturas de varios de sus puntos.

2.—Medidas Personales.

En la F. 8 se dice que todo explorador debería conocer con exactitud algunas de sus medidas personales. Esto permite medir varias cosas, por medio de las medidas de partes de nuestro propio cuerpo.

Pedidle prestada a vuestra madre su cinta de medir y tomad las siguientes medidas:

- Ancho del pulgar. centímetros.
- Distancia entre el pulgar y el índice. centímetros.
- Distancia entre el pulgar y el meñique. centímetros.
- Distancia del codo al índice. centímetros.
- Longitud del pie (descalzo). centímetros.
- Distancia de la muñeca al codo. centímetros.
- Distancia de la mitad de la rodilla al suelo. centímetros.
- Distancia del extremo de una mano al de la otra con los brazos extendidos. centímetros.
- Por medio de un reloj, contad cuantas veces late vuestro pulso por minuto.

Se ahorra tiempo si cada Guía de Patrulla arregla de antemano una hoja de papel, para cada uno de sus Scouts, con estos datos.

3.—JUEGO. "Naufragio".

Los jugadores se dividen en bandos. El barco se hunde (digamos) en dos minutos.

La "tierra" se marca como a ocho metros de cada bando. El primer jugador de cada bando "nada" hasta tierra y lanza el extremo de una cuerda al siguiente, quien se ata con ella un nudo de As de Guía alrededor del cuerpo.

"El que está en "tierra" tira de la cuerda para llevar a ella a su compañero. El bando que logra salvar el mayor número de naufragos es el que gana. El Guía deberá anunciar, cada diez segundos, que el tiempo pasa.

AL AIRE LIBRE

Practicad el juego de "Contrabandistas" (final de la F. 12.)

VIGESIMA PRIMERA SEMANA

Hasta aquí, hemos dividido nuestro programa de trabajo en interior y al aire libre, y no importa en que época se principie, las primeras veinte semanas, más o menos, se puede desarrollar un programa semejante.

Ahora quiero adoptar un sistema distinto para el adiestramiento Scout. Daremos un número diferente de ejercicios cada semana. Algunos de ellos son adecuados para el interior y los otros para el aire libre. Si eso es posible, ejecutad todos; si no, ejecutad siempre aquellos que conducen a la Primera Clase, ya que ahora ésa es nuestra meta.

1.—Lectura de Mapas.

Este es sin duda trabajo interior, y, como se requiere un mapa por cada muchacho, será necesario dividir la Tropa o Patrulla en tres, a fin de evitar el tener que comprar tantos mapas como sería necesario, si todos fueran a hacer el mismo trabajo al mismo tiempo.

(a) Dibujad una brújula en un pedazo de papel de calca y marcad en ella los dieciséis puntos. Si los habéis olvidado, he aquí una oportunidad de recordarlos.

(b) Colocad la brújula sobre el mapa y, bajo la dirección de vuestro Guía de Patrulla, trabajad durante diez minutos de la manera siguiente:

Teniendo por centro de la brújula, digamos, la iglesia, encontrad en que dirección tendríais que ir para llegar a determinados puntos que mencione vuestro Guía de Patrulla.

Como la parte superior del mapa coincide con el norte, la aguja de vuestra brújula debe apuntar

en esa dirección. Si la oficina postal está colocada al este de la iglesia, se dice que queda al este de la iglesia. De ahí que la pregunta del Guía de Patrulla ha de ser formulada así: "¿Cuál es la orientación de... con relación a...?"

(c) Ahora pasad diez minutos contestando preguntas de vuestro Guía de Patrulla, del tenor siguiente: "¿Si váis hacia el noreste de... cual camino (posada, iglesia, arroyo, etc.) encontraréis?"

Todos los signos y símbolos, aprendidos en lecciones anteriores, pueden ser repasados en este trabajo.

Por ejemplo: "¿Cuál es el rumbo de la oficina postal —P— con relación al puente sobre el ferrocarril?", o "¿Si váis rumbo al sur de la estación, por cual camino iréis?". No refunfuñéis por el tiempo gastado en repasar estas cosas, una y otra vez, ya que seguramente deseáis ser la Tropa más lista de toda la Nación.

2.—Juego dentro del Local.

Ajedrez Scout.

Lo primero que se necesita es un mapa aproximado o un plano de la vecindad, a una escala grande. Puede ser dibujado con gis en el piso, una mesa o la pared, para conservarlo permanentemente. En este mapa deberán marcarse todos los caminos y veredas, y si se trata de una área campestre, los campos con las puertas en las cercas y los lugares por donde puede pasarse, bien definidos. También se necesita algo para representar a los Scouts; ordinariamente se usan piezas de ajedrez o si el mapa está en la pared, banderas que puedan clavar en él. Con éstas, se pueden practicar varios juegos Scouts. Cada Scout puede moverse cada vez

dos centímetros (o cualquiera otra distancia, de acuerdo con la escala del mapa). El mejor juego es enviar a un correo de un lugar a otro del mapa sin que sea pasado por el enemigo, una Patrulla, a la que sólo se le permitirá caminar, mientras el otro puede correr (vg. caminar la mitad de la distancia que el correo recorre, es lo que se le permite en cada vez). Para capturarlo dos Scouts deben acercarse tratando de arrinconarlo. Por supuesto sólo pueden caminar sobre las rutas reconocidas.

3.—Juegos para fuerza.

Pueden ser practicados dentro del local o fuera de él. Unos diez minutos para cada uno (véase el final de la F. 17).

(a) La Lucha.

(b) Fuerzas de muñeca, por un Scout solo o por dos, de frente el uno al otro.

4.—Juegos Scouts.

Escondites.

El Maestresculpta sale al campo a hacer un recorrido uno o dos días antes de practicar este juego, llevando consigo unas cuantas tarjetas postales. En cada una de ellas escribe una descripción sucinta de los diferentes lugares por donde pasa, tales como "Puente de madera sobre el arroyo, con tres sauces cerca", o "Reja blanca de cinco barrotes, cerca de la choza en ruinas."

El día que el juego es practicado, estas tarjetas son distribuidas entre los Scouts, a quienes se concede determinado tiempo, de acuerdo con las condiciones locales, para que encuentren los lugares descritos en sus tarjetas e informen a su Maestres-

culta, quien se conserva todo el tiempo en el lugar de partida.

El Scout que regresa primero es el que gana.

Este es un juego más, que lleva al conocimiento necesario para la Insignia de Localizador. Los Scouts deberán ser enviados por parejas, mejor que solos, ya que son afectos a tener compañía.

El juego se puede repetir varias veces, de acuerdo con el tiempo de que se disponga y el número de tarjetas y Scouts con que se cuente.

VIGESIMA SEGUNDA SEMANA

En el Local.—La Tropa trabajará en tres secciones, como lo ha hecho en las últimas semanas.

1.—Lectura de Mapas.

Quizás uno de los usos mejores que se puede hacer de un mapa, es para encontrar la distancia entre dos lugares dados. Por supuesto el mapa no es tan grande como el área que representa; está *dibujado a escala*. En el mapa que usamos, diez centímetros representan un kilómetro. En tal mapa todo es grande y claro; es por eso que le hemos escogido para nuestras primeras lecciones en lectura de mapas.

Dad unos diez minutos a cada uno de los siguientes ejercicios; los detalles exactos serán suministrados por el instructor. Una regla barata e hilo es lo único que se necesita.

(a) ¿Si camináis en línea recta... kilómetros, de... en dirección... a donde llegaréis? —Este ejercicio repasa los puntos de la brújula, los símbolos, etc., que hay en el mapa e introduce las medidas con regla.

(b) ¿Cuál es la distancia entre... y... en línea recta? Este ejercicio entraña el ver la posición de los lugares en el mapa.

(c) ¿Cuál es la longitud del camino (ferrocarril, o arroyo) entre dos puntos dados? Aquí no podemos usar la regla para medir, ya que los caminos rara vez tienen rectas muy largas. Tómese un hilo y colóquese sobre el camino, pedazo por pedazo. Después midase éste con la regla y su longitud será exactamente la del camino, entre los dos puntos dados.

2.—Juego de Kim.

Este debe usarse, de cuando en cuando, como un descanso. Hay que variar la naturaleza del juego vg., usando fotografías de personas o de lugares; hojas de árboles, etc. Hay que esperar cada vez descripciones más detalladas, etc.

3.—Alrededor del Anillo.

Unos doce jugadores se sientan en círculo, hombro con hombro y las piernas extendidas hacia el centro. Un jugador se coloca de pie, en el pequeño espacio que dejan los pies de los demás en el centro y se deja caer, el cuerpo rígido, sobre los brazos extendidos de alguno de los que están sentados, este lo recibe y lo pasa a otro y así hasta recorrer todo el círculo. Si alguno lo deja caer al suelo, pierde y toma su lugar al centro.

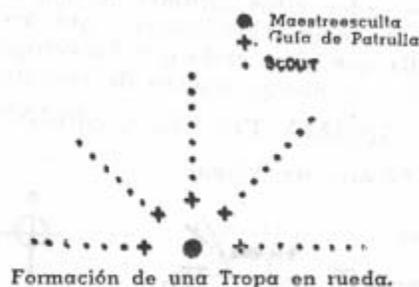
4.—Marchas.

Repasad todos los movimientos aprendidos hasta ahora, y luego practicado el siguiente método para reunir una Tropa que se encuentra dispersa.

Los miembros de la Tropa se dispersan por to-

do el campo o el bosque, y generalmente pasean por unos minutos. Luego, el Maestresculpta da la llamada de la Tropa o alguna otra señal, previamente convenida.

Tan pronto como la señal es escuchada, los Guías de Patrulla se quedan quietos y dan el Grito de la Patrulla y así permanecen hasta reunir, en fila, detrás de ellos a toda su Patrulla.



Tan luego como la Patrulla está completa, el Guía la lleva, a paso veloz, a donde está el Maestresculpta. Conforme las Patrullas llegan frente al Maestresculpta se forman a su alrededor semejan-do los rayos de una rueda, como aparece en el grabado superior.

Si sólo hay una o dos Patrullas, hay que dividir las en grupos menores y darles un grito especial a cada uno. Esta formación es particularmente útil en los campamentos, donde concurren gran número de Scouts, especialmente cuando el Maestresculpta desea hablar a la Tropa.

5.—Juego al Aire Libre.

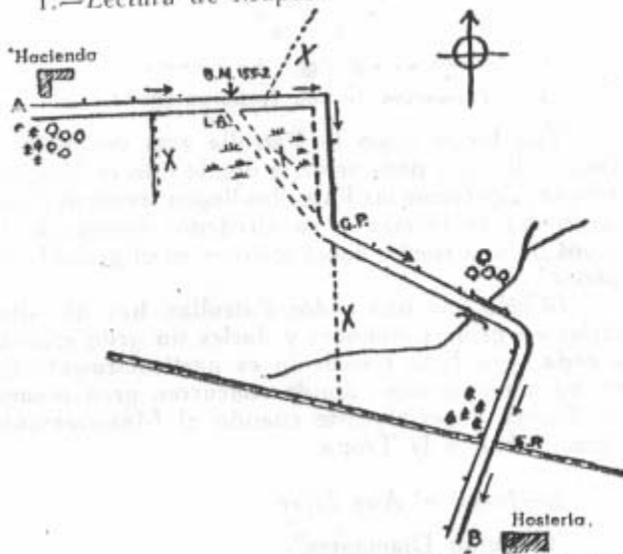
"Cazando Diamantes".

Material: 250 pedazos de cartón verde, del tamaño de los boletos de ferrocarril, los cuales representan diamantes con precios desde \$5.00 hasta \$30.00, su valor marcado en las tarjetas; 250 pedazos de cartón café, con valor de \$1.00; 500 pedazos de cartón rojo, con precio de \$0.50 cada uno.

Se esconden estos cartones en una área determinada y se envía a los Scouts a que los recojan. La Patrulla que gana es la que ha recogido mayores valores, no mayor número de cartones.

VIGESIMA TERCERA SEMANA

1.—Lectura de Mapas.



Plano que le fue dado al Scout que tenía que recorrer de A. a B.

Esta semana podemos volver al método que seguimos durante la primera parte del curso de adiestramiento, es decir, al de trabajar con la Tropa en conjunto. No hay necesidad de dividirla en secciones y el trabajo del Maestrescultista, como director, se simplifica y disminuye.

El plano que aparece arriba, u otro semejante, deberá ser copiado, y una copia entregada a cada uno de los Scouts. Representa el plano que le fue entregado al muchacho que tenía que recorrer de A. a B.

Supongamos que no se le dió ningún plano sino que le fueron entregadas instrucciones escritas, diciéndole que caminos había de seguir y cuales evitar, y como encontrarlos. Tendréis que escribir lo que esas instrucciones debieron haber sido.

Se han usado por igual signos Scouts y algunos de los que se utilizan en los mapas de escala 1:100, pero como el plano es de esa escala, se han colocado pequeños signos para indicar las mojoneras.

Este ejercicio os ayudará a repasar algunos de los signos de planos, ya aprendidos, a aprender a dar instrucciones precisas y sencillas, e, incidentalmente, os demostrará cuanto más útil y sencillo es un plano que un galimatías de direcciones: siempre y cuando la persona que va a hacer el viaje sepa leer un mapa. De hecho sorprende ver cuán pocas personas pueden guiarse por un mapa.

2.—Turnos de Ambulancia.

Para este juego se necesita un juez.

Se forman bandos, como para turnos ordinarios, y se juega como de costumbre. Los que están "dentro" llevan una etiqueta atada al brazo describiendo una clase de hemorragia.

Cuando uno de ellos es atrapado o tocado con la pelota, se tira al suelo. El juez inmediatamente dice el nombre de su supuesta herida, y el que lo ha atrapado o le ha pegado, corre a curarle en forma correcta.

Los del bando opuesto deberán estar pendientes por si el tratamiento no es el adecuado, ya que entonces cuenta puntos para ellos y el herido queda libre, permaneciendo su bando "dentro".

En todo lo demás, el juego es como de costumbre, pero a cada uno de los del bando de "afuera", se le proporciona una venda y unas tablillas, o pedazos de palo.

3.—Preguntas.

De antemano debe prepararse una buena lista. Deberán versar sobre trabajo Scout, primeros auxilios, signos de mapas, signos Scouts, señalación y otras cosas por el estilo; asuntos locales acerca del Consejo de Distrito, la oficina postal, los hombres bien conocidos del distrito, etc.; o se pueden limitar las preguntas a asuntos de "Escultismo para Muchachos".

Si se juega por Patrullas separadas, cada una de ellas deberá tener el mismo primer grupo de preguntas, para poder seleccionar el mejor muchacho de cada una. Los demás podrán permanecer sentados quietos, y escuchar, mientras se encuentra al mejor de los jugadores. El vencedor deberá apuntarse, en la competencia, digamos, diez puntos para su Patrulla.

4.—Repasar los Ejercicios con Bordón.

5.—Un juego de Turnos es un buen cambio de los juegos ordinarios Scouts.

VIGESIMA CUARTA SEMANA

1.—Lectura de Mapas.

Cada muchacho deberá dibujar un plano mostrando la ruta seguida. Se usarán los signos del mapa de escala 1:100, pero cuando no exista un signo apropiado, el Scout deberá inventarlo.

El Scout deberá partir de un poblado y seguir el camino por medio kilómetro. Entonces abandonará el camino principal (Primera Clase, cercado) y doblará al norte hasta llegar a un rancho donde termina el camino. Deberá subirse a una reja, cercana a un árbol grande, y con rumbo al nor-este pasar detrás del rancho, atravesar el campo por una vereda, cruzar una zanja, atravesar un bosque, y seguir todavía con rumbo nor-este, para evitar un camino de Segunda Clase, cercado, que corre cruzando su ruta, de este a oeste, y que conduce, al este, a un poblado.

El bosque se extiende hasta un ferrocarril de doble vía que corre del nor-oeste al sur-este y como no hay puente, tiene que doblar a la derecha y caminar paralelamente al ferrocarril hasta llegar a un puente.

La distancia, desde el punto de partida hasta el ferrocarril, es de cuatro kilómetros y medio, y hasta el puente del ferrocarril de cinco kilómetros.

Deberá cruzar el ferrocarril por el puente y conservándose sobre la derecha de un estanque bordeado de árboles, dirigirse a una puerta, a seis y medio kilómetros, que da al mismo camino, que dejó a medio kilómetro de su partida.

Cruzará este camino, y dirigiéndose derecho al sur, guiándose por el campanario alto de una igle-

sia, que se ve a lo lejos, continuará hasta llegar a un poblado a ocho y medio kilómetros.

Ahora deberá dirigirse a una casa rodeada de árboles, que está situada cerca de un kilómetro al sur-sur-oeste del poblado.

Cuando los muchachos han terminado de dibujar sus planos, el instructor deberá dibujar el mapa en el pizarrón y dejar que ellos comparen los suyos con el correcto. Luego se podrán recoger todos y distribuirse las notas para la competencia de las Patrullas.

2.—Historieta de Fogata de Campamento.

"Resistencia" (F.18).

Esta deberá ser dada siempre que sea posible por un doctor. A continuación, por unos minutos, dad algunos ejercicios de respiración profunda. El objeto es enseñar el método que hay que seguir para esta clase de respiración.

Estos ejercicios se pueden repetir por unos minutos en las próximas reuniones, pero no son de gran utilidad si no se practican con constancia. Por tanto lo que hay que hacer es demostrar como se practican los ejercicios de respiración profunda y luego estimular a los muchachos para que los ejecuten todas las mañanas al levantarse. Agrega interés el que cada Scout lleve una gráfica de sus condiciones físicas y de su crecimiento.

3.—JUEGO. Para repasar nudos.

Se forman dos bandos en fila, y frente a cada fila, a diez metros de distancia, se coloca un muchacho, con un montón de cuerdas junto. Se des-

prende de la fila el primer jugador y va al que está enfrente de su bando y le ata a la cintura una de las cuerdas con un nudo de as de guía simple, regresando a su fila para dar la salida al siguiente que va, y ata otra cuerda a la primera, con el nudo de rizo, y así sucesivamente el tercero ata otra con el nudo de vuelta de escota, el cuarto con el de pescador, el quinto con el de margarita, para acortar el último pedazo añadido, y el sexto ata el cabo a su pierna con el nudo de ballestrinque. El equipo que termina primero de manera correcta, es el que gana.

4.—Jugar "La Araña y la Mosca" (fin de la F. 14).

VIGESIMA QUINTA SEMANA

Recordaréis que hemos dividido nuestro esquema de adiestramiento en periodos de trece semanas cada uno. Nos acercamos, pues, al fin del segundo de estos periodos, y está por cerrarse la segunda competencia de Patrullas. Emplearemos esta tarde en repasar, por medio de juegos, algunas de las cosas que hemos aprendido para la insignia de Segunda Clase.

1.—Juego de Primeros Auxilios.

Un paciente, por cada equipo, lleva sobre sí una etiqueta describiendo sus heridas y los equipos compiten curando de la mejor manera posible a su paciente.

Casos de emergencia tales como "Fuego" quedan incluidos en este juego.

En todos los casos de juegos y competencias que tratan de Primeros Auxilios, la velocidad no es de importancia, excepto en los casos de hemorragia y para llamar al médico.

2.—Juego de Brújula.

"Relevos de Brújula".

Las Patrullas se forman en filas, y en el extremo opuesto, cada una tiene una carátula de brújula, en blanco. A cada Scout se le da una tarjeta en la que va anotando un rumbo de la brújula y corre, como en cualquier carrera de relevos, a colocarla sobre la carátula en posición correcta.

3.—Observación.

"Relevos de Kim".

La Tropa se forma en filas a un extremo, y al otro, un Scouter por cada Patrulla, tiene una bolsa con varios objetos pequeños. El No. 1 corre hacia él, toma uno de los objetos, lo examina y lo devuelve, yendo a decir al No. 2 lo que ha visto. El No. 2 corre, ve un segundo objeto y le dice al No. 3 lo que ha visto y lo que le ha dicho haber visto el No. 1. El último no regresa a su Patrulla sino que escribe lo que pueda recordar de lo que le ha dicho su predecesor y lo que él ha visto.

Los puntos ganados en estos juegos son los últimos que se anotan en esta segunda competencia.

Ahora es tiempo de dar a los Guías de Patrulla una oportunidad de hacer lo que ellos quieran, en una reunión al aire libre. Que formen un programa

de medio día y lo pongan en práctica ellos mismos. Que escriban un informe completo de lo que hayan hecho, y se les otorgan puntos por el programa y por la forma de ponerlo en práctica.

El Maestresculta puede, si quiere, visitar las Patrullas y observar lo que están haciendo, o puede tomar un descanso bien merecido. Dos o más Patrullas pueden combinarse, si así lo desean.

VIGESIMA SEXTA SEMANA

Hemos llegado al final de nuestro segundo periodo, por tanto esta es la ocasión de preparar algo especial, tal como una reunión de Padres de Familia, una Fogata de Campamento o simplemente un programa de juegos con harta diversión y regocijo. En ella anúnciese cuál fué la Patrulla vencedora durante este periodo.

AIRE LIBRE

Practica del juego "Emboscadas".

El núcleo principal avanza por un camino, habiendo apostado Scouts de uno y otro lado para evitar cualquier peligro de sorpresa.

Dos Patrullas (el enemigo) los van siguiendo y trata de sorprenderlos haciendo que una Patrulla se les adelante y la otra los ataque por detrás. Van siguiendo de cerca al núcleo principal, conforme éste avanza, hasta encontrar un lugar adecuado en el que una Patrulla se trata de adelantar, describiendo un semi-círculo, para volver al camino más adelante; si lo logran, se emboscarán y atacarán al núcleo principal. Cuando se acerque la otra Patrulla que ha ido detrás deberá atacar inmediatamente por la re-

taguardia. Para que tenga éxito la emboscada, la Patrulla que va atrás deberá ser capaz de atacar inmediatamente después de que el núcleo principal ha llegado a la emboscada, para lo cual deberá seguirlo muy de cerca. Si la Patrulla que intenta el semi-círculo es vista, deberá ser seguida y la emboscada descubierta; tanto ésta, como la otra Patrulla que va detrás, pueden ser capturadas con solo ser tocadas, como en "Persecución".

Este juego puede ser aún más útil si las Patrullas, mientras marchan, se dedican no sólo a encontrar la emboscada, sino que van anotando los números de los automóviles que pasan, los nombres de las posadas, etc., conforme el Maestresculta lo indique.

El grupo que avanza tiene una doble ocupación, recoger informes, y al mismo tiempo cuidarse del enemigo.

El juego sirve para realizar una caminata larga (no demasiado larga) y al mismo tiempo evitar que ésta se haga aburrida.

VIGESIMA SEPTIMA SEMANA

Ya hemos hecho mucho del trabajo de la insignia de Segunda Clase; la hemos repasado varias veces por medio de juegos y otros ejercicios; hemos hecho algo más de lo que los reglamentos exigen en materia de trabajo de Ambulancia; hemos hecho el estudio preliminar de un mapa sencillo; y hemos practicado algunos juegos y movimientos destinados a adiestrar los sentidos y a fortalecer el cuerpo.

En nuestro tercer periodo haremos algo del trabajo de la insignia de Primera Clase, y continuaremos con nuestros juegos.

Notaréis una cosa acerca del trabajo de la insignia de Primera Clase y es que tiene que ser ejecutado la mayor parte al aire libre. No es posible escribir informes sobre caminos, apreciar distancias y alturas, o hacer esquemas de excursiones, en el local. Ahí podemos explicar cómo hacer algunas de estas cosas, pero la ejecución misma de ellas tiene que ser bajo el cielo abierto.

Este y los próximos doce programas están arreglados de la siguiente manera:

Cada programa, ordinariamente se desarrolla en seis o siete secciones y cada una de las primeras seis secciones toma una media hora para hacerlo. Las secciones 1, 2 y 3 pueden hacerse en el local; las secciones 4, 5 y 6 son para ejecutarse al aire libre; la sección 7 para un medio día, omitiendo lo menos importante, como son los juegos ordinarios, si no disponéis de mucho tiempo.

Si la vuestra es una Tropa de escuela y comenzáis este trabajo junto con los estudios, veréis que la semana vigésima séptima corresponde al final del séptimo mes o principios del octavo. Las tardes lluviosas las dedicaréis a las secciones 1, 2, 3 y un medio día, para las secciones 4, 5, 6, y 7 o las partes más importantes de ellas. En circunstancias ordinarias omitiréis las secciones 1, 2, 3, totalmente, sólo que querráis ejecutar una de ellas o todas en la salida de medio día.

1.—Historieta de Fogata de Campamento.

"Apreciación de alturas y distancias" (F.8).

Recientemente, lei en un libro para Scouts estas palabras: "El juzgar distancias es sencillamente un asunto de práctica. Es difícil apreciar dimensiones

con 25 por ciento de error. Al Scout no se le puede enseñar".

Estoy de acuerdo en que el poder apreciar estas cosas es cuestión de práctica, pero no es tan difícil, y puede ser enseñado, como lo veréis, más o menos, en el próximo mes.

2.—Medidas en el Local.

Tomad una cinta de medir o con un cordón marcado en metros por medio de nudos. Observadlo cuidadosamente, y fijaos en vuestra mente lo que es la medida de un metro.

Tomad una hoja de papel y divididla en dos columnas. Encabezadlas: "Apreciación", "Correcto". Entonces, siguiendo las indicaciones de vuestro Maestresculta, apreciad la altura de la puerta. Anotadla en la columna "Apreciación". Luego haced que otro de los muchachos mida la altura de la puerta con la cinta o con el cordón. Anotad esto en la columna "Correcto". ¿Qué tanto fué el error?

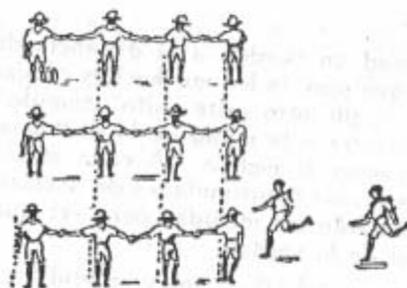
Continuad con esto por media hora, midiendo la pata de una silla, el ancho del cuarto, el largo de la mesa, la estatura del Maestresculta o cualquier otra cosa que él os diga.

3.—Juegos en el Local.

(a) Liebres y Lebreles. Diez minutos.

Se reparte a los muchachos en filas de tres, cuatro, cinco y aún mayor número. A dos muchachos se les deja fuera de las filas para que actúen uno de liebre y el otro de lebrele.

El número 1 (en el rincón superior de la derecha del grabado) da la orden de "cambio" a inter-



Liebres y Lebreles

valos fijos y todos los muchachos dan flanco derecho tomando la mano del que les queda junto en la línea, estorbando con la nueva combinación de líneas la carrera, ya sea de la liebre o del lebrele, como se ve por las líneas puntuadas que marcan el camino prohibido.

(b) "Celebridades".

Se distribuyen por el cuarto una serie de retratos de celebridades sin sus nombres, pero numeradas. El jugador que pueda hacer la mejor lista de ellas es el que gana.

4.—Apreciación de Distancias.

(a) Con un cordón con varios nudos, medir 25 metros, los cuales cada muchacho medirá después con sus pasos, dando éstos naturales. La distancia debe ser recorrida en los dos sentidos y la suma de los pasos empleados, en uno y otro recorrido, dividida por dos. El promedio de las dos medidas indica el número de pasos empleados en recorrer 25 metros. Dividid 25 entre el número de pasos y sabréis la medida de vuestro paso. Esta es muy importante y la debéis recordar.

(b) Colocad un bordón a la distancia de 25 metros. Haced que uno de los muchachos camine en dirección de él y que otro grite "alto" cuando juzgue que se encuentre a la mitad de la distancia o a 5, 10 u otro número de metros. A cada muchacho se le darán dos o más oportunidades de acertar. En cada caso se tomarán las medidas para ver qué tan cerca estuvieron de la verdad.

(c) Ahora medid 50 metros y repetid los ejercicios a y b.

5.—Formación.

Repásese la formación de la Tropa y los movimientos por Patrulla. Haced que las Patrullas practiquen marchar de X a Y (en un mapa dado), otorgando puntos por la mejor formación al marchar, en campo abierto.

6.—Juegos al Aire Libre.

(a) "Carrera de las Plantas".

Enviad a vuestros Scouts ya sea en bicicleta o a pie, en la dirección que ellos escojan, a recoger especímenes de las plantas que se les hayan señalado, tales como un brote de tejo, un retoño de coscoja, una castaña, una rosa o algo por el estilo. Escoged algo que ponga a prueba sus conocimientos sobre plantas y su memoria, cuando vean uno de los ejemplares que les han sido pedidos. Debe estimularse la velocidad, haciendo que el primero en volver con éxito sea el triunfador. (De preferencia

estas plantas deberán escogerse entre las más usuales de la localidad).

(b) "¿Dónde está el silbato?"

He aquí la descripción de un juego capital, que puede practicarse en un campo abierto en el que no haya donde ocultarse.

Se les venda los ojos a un número de Scouts y se les coloca en fila en un extremo del campo.

Entonces el Maestresculpta o uno de los Guías de Patrulla va al otro extremo del campo y hace sonar de cuando en cuando su silbato.

Los Scouts que tienen los ojos vendados deberán ir a donde está el que silba y tocarle.

Este último podrá agacharse, pero no moverse de un lado para otro.

Tan pronto un Scout toca al que silba, se quita la venda y queda fuera del juego.

El que tiene el silbato cuidará de que ninguno de los que tienen los ojos vendados vaya a caer en una zanja u hoyo o a tropezar con algo, para lo cual hará sonar el silbato y por medio de él atraerá en la dirección conveniente al que esté en peligro.

Se otorgan puntos de acuerdo con el orden en que los Scouts llegan a donde está el del silbato, siendo naturalmente los más altos para el que llegue primero.

7.—Juego de Escultismo.

"El Tesoro del Pirata".

Los miembros de una Patrulla son los "piratas", quienes tratan de entregar su botín a los contrabandistas (Patrulla 2) mientras los guardacostas (Patrulla 3) tratan de impedirlo. El botín pue-

de estar representado por fichas de colores, cada una con distinto valor. Los piratas y los contrabandistas salen de puntos distantes entre sí, un cuarto de kilómetro y caminan ocultándose hasta encontrarse, mientras los guardacostas salen de un punto más o menos a la mitad entre los dos y tratan de evitar el que se pasen el botín. Si un pirata o un contrabandista es atrapado llevando una ficha, debe entregársela a su aprehensor. Podrá seguir en el juego, pero sólo para el objeto de distraer a los guardacostas y advertir el peligro a los suyos. Cada vez que un contrabandista recibe una ficha, deberá ir a la base y entregarla al Maestresculpta, sin esperar a recibir más. Al final, el bando que tiene fichas por mayor valor es el que gana. Las fichas que queden en manos de los piratas no cuentan para ninguno de los bandos.

8.—¿Conserváis al día vuestro acervo de conocimientos sobre la naturaleza?

VIGESIMA OCTAVA SEMANA

1.—Apreciación de Distancias.

Haced que los muchachos hagan las siguientes pruebas acerca de apreciación de distancias; esta tarea la pueden desempeñar entre dos reuniones. En la junta vosotros podréis comparar las notas y ver que tanto están de acuerdo la práctica con la teoría. (N.B.—El trabajo deberá dárseles la semana anterior).

(a) A 50 metros: la boca y los ojos se pueden ver con claridad.

(b) A 100 metros: los ojos parecen puntos.

(c) A 200 metros: se pueden ver los botones y los detalles del uniforme.

(d) A 300 metros: se puede ver la cara, pero el contorno se ve un poco esfumado. Los botones aparecen como una línea.

(e) A 400 metros: se pueden ver los movimientos de las piernas. La silueta se ve con claridad, pero no se ve la cara si no es en condiciones favorables.

(f) A 500 metros: pueden verse los movimientos de los miembros, también el color del uniforme. El cuerpo principia a afilarse un poco, especialmente en los hombros.

(g) A 600 metros: la cabeza se ve como un punto. No se distinguen más los detalles.

(Como ahora todavía no pretendemos apreciar distancias más allá de los 600 metros no hay necesidad de describir lo que pasa con la silueta del hombre entre 700 y los 800 metros y entre los 800 y los 1200. Si tenéis curiosidad de saberlo averiguadlo por vosotros mismos.)

He aquí otro grupo de hechos que vale la pena escribir y recordar:

Las cosas parecen estar más cerca de lo que en realidad lo están, cuando se ven:

(a) En días brillantes y claros.

(b) Cuando uno tiene el sol detrás.

(c) Al otro lado del agua.

(d) Al otro lado de un valle.

(e) Al otro lado de la nieve.

(f) En una planicie.

(g) Hacia arriba o hacia abajo en una cuesta.

(h) Sobre el horizonte.

Las cosas se ven más lejos de lo que están:

- (a) Cuando está uno hincado.
- (b) Cuando el hombre que está uno tratando de saber a qué distancia se encuentra, está de rodillas, o está acostado.
- (c) Cuando el objeto es del mismo color que el fondo sobre el que se destaca.
- (d) Cuando está lluvioso o nublado.
- (e) En un campo con muchos setos.
- (f) Viendo a lo largo de una avenida, o calle.
- (g) Cuando hay reverberación.

2.—Fogata de Campamento.

¿Saben vuestros Scouts algo de la vida y aventuras de B.-P? Esta es una materia que podéis utilizar en muchas historietas de diez minutos, y con frecuencia encontraréis algo en su vida, que os sirva para ilustrar una parte del Escultismo; vg. observación y deducción, rastreo, etc.

3.—Juegos para el Local.

- (a) Electrocutación.

Una cuerda tirada en el suelo representa un cable de alta tensión. Al principiar, un scout de cada Patrulla está tirado debajo de ella y los demás deberán retirarlos de su contacto. Si el Scouter juzga que alguno de los Scouts que hacen el rescate ha sido electrocutado por descuido, éste deberá reunirse con los que están privados, debajo de la cuerda, y ser a su vez rescatado. La Patrulla que regresa primero completa, gana. Una adición puede consistir en resucitar a las primeras víctimas.

- (b) Halconería.

Un extraño llega a la Patrulla llevando una maleta con muestras; trata de convencer al Scouter de que le compre; los Scouts se agrupan alrededor de éste para escuchar. Después que se ha despedido al vendedor, se les pide a las Patrullas que (a) hagan una lista de los artículos ofrecidos, (b) de sus precios y (c) de los argumentos esgrimidos por el vendedor para cada objeto.

- (c) Carrera de Tanques.

A cada equipo se le agrupa en el menor espacio posible, amarrándolos bien apretados, con una reata. Así, tienen que correr sobre una pista y el primer equipo que llegue a la meta intacto es el que gana.

(4) Apreciación de Distancias al Aire Libre.

(a) Medid 100 metros con un cordón. Que cada uno de los muchachos recorra esta distancia y vuelva a obtener la medida de su paso. Hay que ver si ésta está de acuerdo con la que resultó al recorrer las distancias de 25 y 50 metros respectivamente. Deberá estar de acuerdo.

(b) Colocad las gorras u otros objetos a diferentes distancias sobre esta línea, para que digan a qué distancia se encuentra cada uno de ellos. Las apreciaciones deberán ser verificadas después, midiendo las distancias con cinta métrica.

(c) Enviad a un muchacho desde un punto determinado y que alguien señale cuando haya recorrido determinado número de metros.

(d) Hacedles notar como se ve la cara de una persona a las distancias de 50 y 100 metros.

N.B.—A estas alturas es muy importante que todas las apreciaciones se verifiquen midiéndolas con cinta métrica. Esto hace que los muchachos sean cuidadosos con sus apreciaciones y que estén atentos cuando las distancias son medidas, para verificarlas. Cada quién da dos vistazos a la distancia, siendo el segundo más prolongado e intenso que el primero.

5.—Nudos. Ensayad una carrera de relevos de nudos para cercioraros de que se conservan al día en esta materia.

6.—Juego al Aire Libre. "Entradas".

Dos equipos. Uno en casa, al bate y otro fuera. Los bateadores se agrupan detrás de la meta de casa. Otras cuatro metas se colocan en las esquinas de un exágono, con los lados hasta de 30 metros, de acuerdo con el espacio y número de jugadores de que se disponga. El lanzador se coloca a cuatro metros y medio del bateador. Las pelotas lanzadas deberán pasar al bateador entre las rodillas y los hombros. Se permiten tres lanzadas, pero el bateador deberá correr cuando le pega a la bola. Si puede correr pasando por las cuatro bases sin ser tocado se apunta una entrada, pero si es tocado entre bases se considera fuera. Puede, sin embargo, volver a entrar si su equipo se anota una entrada. Sólo podrá haber un bateador en cada base. Si se juntan más de uno, quedan fuera todos menos el último en llegar. La bola queda muerta al llegar a las manos del lanzador y ningún bateador puede moverse de la base en que se encuentra hasta que el próximo bateador salga corriendo de la meta de casa. Si una pelota bateada es atrapada antes de tocar el suelo todos los de ese equipo quedan fuera.

Es necesario tener un juez, ya que las reglas varían considerablemente.

7.—Juego de Escuchas. "Patrulla de Indios Piel Roja."

Unas Patrullas de Guarda Fronteras (M.E. y A.M.E.) tratan de aventajar a un grupo de "Indios Piel Roja" (Scouts) que han andado incursionando. Los policías salen con cinco minutos de ventaja y caminan por veredas y senderos señalados, dentro de ciertos límites separados, digamos, un kilómetro, de acuerdo con la naturaleza del terreno. Los "Piel Roja" deberán pasar a los policías sin ser vistos hasta una línea (un tramo de carretera entre dos puntos) que representa su propia frontera. Cualquier Indio que haya sido visto con claridad suficiente para ser reconocido se considera "muerto". Los policías pueden hacer alto y ver a su alrededor cuantas veces quieran, pero no pueden retroceder. La distancia puede fluctuar entre uno y dos kilómetros.

VIGESIMA NONA SEMANA

1.—Medidas Personales.

Cada Scout debe formar la lista de sus medidas personales, que se pide en la F. 8. Los Guías de Patrulla se encargarán de ver que así se haga.

2.—Historieta de Fogata.

"El Crimen de Elsdon" (F.2). Si el Maestroesculta lo prefiere, puede sustituirla por otra cualquiera semejante, que haga resaltar los mismos pun-

tos que ésta. Algunas veces sucede que un acontecimiento reciente, aparecido en los periódicos locales o de otro lugar, proporciona un relato más efectivo, por real.

3.—Juego Nocturno. "Rastreo por Olfato".

El rastreo nocturno por olfato es una parte muy importante del Escultismo.

Una Patrulla enemiga ha acampado en un cierto lugar, y pensando que todo está seguro enciende un fuego y prepara la comida. Pero el centinela avisa que hay señales y ruidos sospechosos, por lo que inmediatamente le echan agua al fuego, pero no pueden evitar el humo. Esto debe hacerse en una noche tranquila, pero oscura, en un lugar bastante descampado. El humo puede producirse quemando, sin llama, papel de estraza, o pólvora húmeda, dentro de un bote. Los otros tienen que llegar al lugar guiándose por el olfato, mientras los que están acampados permanecen absolutamente quietos.

4.—Apreciación de Distancias.

Distancias hasta de 200 metros. El método es el mismo que el propuesto en la Semana 28. Pero el contar los pasos puede ser sustituido por la medición exacta de la distancia apreciada. También el trabajo debe hacerse en un lugar nuevo. Esto mismo se aplica al trabajo de apreciación de distancias que se ha de hacer las próximas semanas.

Distintos terrenos tienen distintas ondulaciones, distintos fondos, etc., de tal manera que el ojo se va acostumbrando a las diferentes condiciones. Si hacéis toda vuestra práctica en el mismo terreno o

en los mismos caminos, encontraréis que cuando hayáis de probar en otros lugares tropezáis con dificultades.

No olvidéis anotar la apariencia de una persona a diferentes distancias, agregando una observación nueva cada semana. Esta semana podéis anotar como se ve una persona a 50, 100 y 200 metros, y que diferencia hay si está de pie o hincada. Siempre hay que repasar el trabajo anterior, es necesario hacerse eficiente. Ya sea que estéis ocupados en un paseo o en un juego, tratad de apreciar distancias.

5.—Código de Señales.

He aquí un sistema útil de enviar mensajes de señales durante un juego amplio. Cada Tropa puede hacer su propio esquema de mensajes de acuerdo con el modelo de la siguiente página.

Para decir vg.: "Regresad al Campamento", se envían las letras BA. (Nota: principiad con la letra de la columna perpendicular izquierda, seguida por las letras de la cabeza). He aquí una conversación:

Maestresculta— AD/AB/FA.

Guía de Patrulla— DA.

Maestresculta— ED/AA/BC.

Guía de Patrulla— BD/EB.

	A	B	C	D
A	Quedáis donde estáis pero estad alertas.	Movéos hacia adelante.	Regresad.	El otro se acerca.
B	Regresad al campamento.	Reunid a vuestra Tropa.	¿Habéis visto al A.M.E.?	Si.
C	No.	¿Qué debemos hacer ahora?	¿No es hora ya de la merienda?	El fuego no quiere arder, quiero leña.
D	He capturado a un enemigo. ¿Qué hago?	Apenado. No volverá a suceder.	Agáchate cabeza cuadrada.	El juego ha terminado. Reunámonos.
E	100 metros.	Hace cinco minutos.	Diez minutos.	¿Alguién tiene miedo del oso malo?

La clave deberá limitarse a las letras del primer círculo, pero es posible hacer ingeniosas combinaciones. Haced que los Guías de Patrulla hagan una clave para la Tropa: cada Patrulla puede tener la suya.

6.—Juego al Aire Libre. "Ataque y Defensa".

Se necesita un terreno de unos sesenta metros de largo, con una línea divisoria a la mitad. En cada extremo un equipo está cuidando varios objetos (uno por cada miembro del equipo). Cada equipo trata de capturar el tesoro de sus contrarios y a la vez defender el propio. Un jugador, sólo puede ser capturado fuera de su campo y no cuando regrese con una captura. Los prisioneros son colocados detrás de la base de sus aprehensores, y deben ser libertados antes de que se pueda seguir capturando más objetos. Sólo un prisionero u objeto puede ser libertado o aprehendido en cada ocasión. El equipo con más objetos y menos de sus hombres prisioneros, es el que gana.

7.—Juego Scout. "El Manuscrito Roto".

Se sabe que existe un escondite antiguo, secreto, en alguna parte de la vecindad, pero la única clave que hay es un papel roto, en el cual alguna vez estuvieron escritas las señas. (Una descripción del camino hacia el lugar puede escribirse en un pedazo de papel y después romper éste, de manera irregular, a la mitad, y entregar cada una de las partes a las Patrullas que compiten). Las señas fueron rotas a propósito, para seguridad, así como en los Bancos donde dos de los jefes tiene cada uno su llave, pero se necesitan las dos para poder abrir

la caja. Dos bandos se han adueñado de estas señas, y cada uno con su mitad trata de encontrar el lugar, porque según se dice, unos antiguos ladrones enterraron ahí un tesoro.

TRIGESIMA SEMANA

1.—Nudos.

Las Patrullas se forman como para relevos, cada Scout con un metro de cuerda. Otro pedazo de cuerda se cuelga en el muro opuesto del salón. Se apagan las luces, y el primer Scout ata su cuerda a la de la pared con un nudo de rizo, el siguiente con el de vuelta de escota, el otro con el de pescador y así sucesivamente.

2.—Debate.

Es bueno, de cuando en cuando, tener un debate en el que todos tomen parte. El asunto deberá escogerse con una semana o quince días de anticipación y debe ser de tal naturaleza que ambos lados tengan mucho que decir. El debate durará una media hora más o menos si se desea.

El muchacho que abre la discusión hará uso de la palabra por cinco minutos y lo mismo el primero de la oposición. El resto puede hacer uso de la palabra por dos o tres minutos cada uno, según convenga.

3.—Juego nocturno. "Fuegos Fatuos".

Este juego debe practicarse de noche, en el campo.

Dos Scouts salen en una dirección determinada, llevando una lámpara eléctrica. Después de dos minutos, la Patrulla o la Tropa sale en su persecución.

El que lleva la lámpara deberá encenderla por lo menos cada minuto y el resto del tiempo tenerla oculta. Los dos Scouts se turnan con la lámpara y así podrán mejor ayudarse en las dificultades, pero cualquiera de los dos puede ser capturado. El Scout que no lleva la lámpara, en un momento dado, puede mezclarse con los perseguidores sin que le reconozcan y así aliviarle la presión a su compañero. Los dos deberán concertar ciertas señas o llamadas para entenderse entre sí.

Si la noche estuviera lluviosa o inapropiada, en cualquiera otra forma, para un juego nocturno como éste, podréis practicar durante media hora juegos de salón, de los cuales, para estas fechas, ya deberéis saber un buen número.

4.—Apreciación de Distancias.

Distancias hasta de 400 metros. Recordad las advertencias que se os hicieron la semana pasada. Los métodos de práctica son los mismos.

5.—Juego al Aire Libre. "Mensajes".

Se forman dos equipos uno más grande que el otro. El más pequeño tiene su cuartel en un baluarte al que no deben acercarse sus componentes, sino a cierta distancia, excepto cuando van en persecución de un contrario. El M. E. está en el baluarte y los miembros del equipo más grande están a salvo, cuando están en el baluarte. El equipo más grande se divide en tres grupos; a cada uno se le da ver-

balmente una parte de un mensaje y a los tres se les envía por distintos rumbos. El objeto del juego es que el equipo más grande lleve el mensaje al M. E. No se permite escribirlo.

6.—Juego de Rastreo. "Lejos y Cerca" (final de la F.11).

TRIGESIMA PRIMERA SEMANA

1.—Nudos.

Aprended el nudo de Marinero.

Ahora, tratad de ejecutar con las manos por la espalda los siete nudos que habéis aprendido. Los nudos correctos cuentan para la competencia entre Patrullas.

2.—Jurado Simulado.

Véanse las sugerencias para un jurado serio, pero simulado, que se dan en la F. 4. Los papeles que van a ser representados por los diferentes miembros de la Tropa han de entregárseles con una semana de anticipación, para que puedan preparar sus discursos y sus pruebas. Los arreglos, generalmente pueden dejarse en manos de los dos miembros más elocuentes de la Tropa, quienes respectivamente pueden desempeñar los papeles de fiscal y defensor.

Es más divertido si se siguen los procedimientos que se observan en los juzgados, pero todo el juicio debe ser de carácter jocoso.

Por ejemplo, se puede arreglar que los testigos, digamos de la defensa, produzcan pruebas absolutamente contradictorias o se nieguen a hablar

hasta que se les soborne; que los jurados produzcan un veredicto imposible, que nada tenga que ver con el caso.

3.—Juego Nocturno.

(Si el tiempo lo permite, si no, habrá que practicar uno de los juegos viejos de salón).

"Mostrando la Luz".

Un Scout se interna en el campo, en la obscuridad, y al oír el silbato de su Guía hace brillar la luz de una lámpara, por cinco segundos. Después se queda quieto con la luz apagada y el resto de los Scouts debe apreciar que tan lejos y por donde se encuentra.

Todos van al lugar donde piensan que se halla, tratando de llegar cada quien el primero. El de la linterna la pasa al primero que llega.

Tomad nota de que este juego sirve para practicar apreciación de distancias en la obscuridad.

4.—Apreciación de Distancias.

Distancias hasta 600 metros. Usese el mismo sistema que en las semanas anteriores.

5.—Competencia de Encendido de Fuego.

Se estira una cuerda a una altura de 45 centímetros sobre el suelo. Cada Patrulla tiene que reunir leña, encender un fuego, y quemar la cuerda. El primero en hacerlo es el que gana, pero deberán otorgarse puntos también por la organización del trabajo.

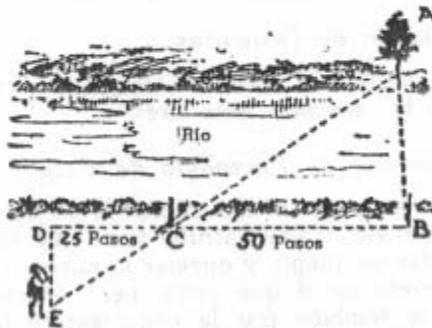
6.—Juego de Escuchas. "Acechar e Informar" (fin de la F. 14.)

TRIGESIMA SEGUNDA SEMANA

1.—Medir el ancho de un río, camino o ferrocarril.

Muchas veces sucede que se desea conocer el ancho de un río, camino o ferrocarril que uno no puede cruzar. Si no tenéis a mano un río para practicar, un camino lo sustituye. Dad a la Tropa el siguiente diagrama, explicándolo en la pizarra. Dejad que los muchachos lo copien en sus cuadernos y, si alcanza el tiempo, poned algunos ejemplos.

Método 1.—A, es un árbol, roca u otro objeto en la orilla de un arroyo. No podéis llegar a él, porque os encontráis en la otra rivera. Colocad un bordón en B, exactamente opuesto a A. Contad un número de pasos, digamos cincuenta, en línea perpendicular a AB y de esa manera llegaréis a C. En C colocad otro bordón Scout.



Continuad caminando en la misma dirección BC hasta llegar a D, de tal manera que la distancia CD sea la mitad en pasos que BC.

— 122 —

En D, dad vuelta en sentido contrario al arroyo, en dirección DE, en ángulo recto con respecto a BD.

Caminad hasta que encontréis que el bordón en C y el objeto, en A queden en la misma línea recta. Ahora os encontráis en E. Medid DE. Esta es igual a la mitad del ancho del arroyo.

Método 2.—Como antes, pero esta vez contad el mismo número de pasos de C a D que los que hay de B a C. En este caso la distancia DE os da el ancho del arroyo, no la mitad como en el anterior.

La razón para dar dos métodos es evitar errores. Podéis cometer un error al contar los pasos que hay de B a C, por ejemplo, y entonces la distancia DE sería falsa y el ancho del arroyo incorrecto.

Si usáis los dos sistemas, y las dos medidas son más o menos iguales, probablemente la distancia será correcta, hasta donde esto es posible, con pasos. Si las dos cifras no están más o menos de acuerdo, entonces una o las dos medidas están erradas y tendréis que repetir las, en su totalidad.

2.—Representación sin preparación.

Véase el final de la F. 14. Al escoger el argumento para una representación podéis hacer uso de juegos de Scouts, acontecimientos locales, o hechos históricos tales como el desembarco de Guillermo el Conquistador, etc.

Todos estos debates, juicios, representaciones y demás cosas por el estilo son de importancia para el adiestramiento de los muchachos en expresarse con rapidez, exactitud y fluidez. Tales cualidades probablemente les sean de gran valor en la carrera que adopten más tarde.

— 123 —

3.—Jugad "Barcos en la Niebla".

Se les venda los ojos a los Scouts de cada equipo, formándolos en fila sencilla, llevando cada Scout las manos sobre los hombros del que va adelante y a cierta distancia de su jefe, quien guiará la nave, por medio de rumbos de la brújula, hacia el puerto formado por dos sillas convenientemente colocadas. El primer equipo que pasa entre las sillas es el que gana.

Variación.—El jefe no mencionará a su equipo sino que éste deberá reconocerle por la voz y seguir sus indicaciones.

Al aire libre (que es más divertido) dos bordones scouts, clavados en el suelo, señalarán el puerto.

4.—Pruebas de Apreciación de Distancias.

Ya hemos tenido suficiente práctica en apreciación de distancias para que nos permita tratar de pasar la prueba de Primera Clase en esta materia...

Habrán diez pruebas distintas, y se darán en lugares diversos y en días diferentes, para que las condiciones de terreno y de tiempo no sean iguales.

El sinodal lleva una o más Patrullas a un lugar donde ya ha tomado varias medidas. Los muchachos registran sus apreciaciones en un cuaderno, que entregan al sinodal y el cual éste se lleva a su casa para calificarlo.

En otra ocasión este mismo sinodal u otro lleva a los muchachos a otro sitio y les da un nuevo grupo de pruebas, y así sucesivamente hasta llegar a diez.

— 124 —

De estas diez pruebas, tres son entre 10 y 100 metros, tres entre 100 y 200 metros, tres entre 200 y 400 metros y una entre 400 y 600 metros. Cualquier otro arreglo conveniente puede ser adoptado, ya que este no representa una norma fija.

Se espera que el muchacho pase bien, dentro de un 25 por ciento de tolerancia, siete de las diez pruebas. Si no lo hace, se le cancela su tarjeta y en otra oportunidad se le conceden otras diez pruebas.

Para esta semana sugerimos que las tres pruebas se les den, durante el adiestramiento, no muy lejos del local, ya que no deseamos perder mucho tiempo en ir y venir al lugar de las apreciaciones.

5.—Historieta de Fogata de Campamento.

"La Excursión de Primera Clase".

Explicad la importancia de la excursión desde el punto de vista del Scout que se basta a sí mismo. Poned énfasis en la necesidad de ser hábiles en la lectura de mapas, en la rendición de informes, en cocinar, etc. Discutid el equipo que hay que llevar. Deberán arreglarse excursiones cortas de práctica que duren una tarde y a la que vayan los Scouts por parejas.

6.—Más práctica en medir anchuras de ríos o de caminos.

7.—No habrá juego Scout esta semana. En cambio dedicaremos ese tiempo al siguiente trabajo:

(a) Tres pruebas más sobre apreciación de distancias, bien lejos del local.

(b) Medición real del ancho de un arroyo, ferrocarril o camino, por los métodos descritos arriba.

— 125 —

ba, en la sección 1. Haced varias mediciones en puntos bastante distantes unos de los otros.

8.—No olvidéis, por supuesto, la dosis regular de ciencia de la naturaleza.

TRIGESIMA TERCERA SEMANA

1.—Método para apreciar alturas.

F. 8. El método dado en esta fogata para la apreciación de alturas es muy sólido. A los Scouts hay que hacerlos practicar mucho.

2.—Historieta de Fogata de Campamento.

"Señalación" (F. 7).

Habéis aprendido a hacer señales de Semáforo. Pero como veréis por esta historieta hay muchas otras maneras de enviar mensajes a distancia y aún es posible que vosotros inventéis uno o dos más. Más abajo, en la sección 6, se dan algunos de los signos más usuales que se pueden ejecutar con movimientos de la mano; pero de estos hablaremos más adelante.

3.—Juego en el Local. "Interpretación de Sombras".

(a) Dividid la Tropa en dos secciones que jueguen la una contra la otra. Colgad una sábana o varios papeles prendidos unos con otros, de un lado al otro del salón, de tal manera que formen una cortina delgada. Apagad las luces de un lado,

dejando el otro iluminado por una luz colocada a la altura de la cabeza de una persona.

Se pone un Scout de pie junto a la cortina, de manera que la luz proyecte su sombra, de perfil, sobre ésta. Los Scouts que están del lado medio obscuro escriben el nombre de aquél a quien piensen pertenece la sombra.

Se continúa de esta manera hasta que todos los de ese bando han proyectado sus sombras y entonces se procedé a ver si las adivinaciones son correctas. Los bandos cambian de lugar y se repite el juego.

(b) Ahora haced un agujero en la cortina, por donde puedan los Scouts espiar. Los jugadores deberán estar en la obscuridad, de otra manera su sombra los descubrirá. Un bando adivina de quién son los ojos que están espiando y de nuevo se cuentan los puntos, de acuerdo con las veces que hayan acertado.

(c) Esta vez haced que cada Scout muestre, por turno, una mano o la nariz, por encima de la cortina y que los otros adivinen de quién es.

(f) Finalmente, sacad un pie por debajo de la cortina y que los demás adivinen de quién es.

Esta es una práctica excelente para fijarse en las características de la apariencia personal de las personas:

4.—Medidas de Alturas.

Los Scouts trabajan por patrullas, o por parejas y cada una en el término de media hora mide el mayor número posible de alturas, usando el bordón Scout.

5.—Señales.

"Señales de Humo". (F. 7).

6.—Señales de Brazos.

Estas, antes que todo, hay que practicarlas en el orden siguiente y de esta manera:

Formad en línea a los Scouts, si hay suficiente espacio para todos. Explicadles la primera señal, como se dá y lo que significa. Después haced que ejecuten el movimiento que le corresponde. Explicad la segunda y así sucesivamente.

Para llamar la atención de la Tropa de que una nueva señal se va a dar, sonad vuestro silbato. Cuando los Scouts lo oigan, deberán inmediatamente buscar la señal.

Es necesario sonar el silbato, pues puede suceder que la persona que está dando las señales se encuentre a la espalda de los Scouts y éstos no la puedan ver sin tener que volver la cara.

Adelante.—Haced girar vuestro brazo de atrás a adelante, abajo del hombro.

Retirada.—Describid un círculo con vuestro brazo, arriba de la cabeza.

Alto.—Levantad vuestro brazo en toda su longitud, arriba de vuestra cabeza.

Cuando estas señales ya sean bien conocidas y rápidamente obedecidas, introducid las siguientes:

Paso Redoblado.—Moved el puño cerrado para arriba y para abajo, entre el hombro y el muslo.

Paso veloz.—Levantad la mano hasta el hombro. Esta seña se usa también cuando deseáis cambiar de paso redoblado a paso veloz.

Mezclad las doce voces de mando y cuando ya sean bien conocidas, dad las siguientes:

Pecho a Tierra.—Haced dos o tres movimientos ligeros hacia el suelo, con la mano abierta.

Media Vuelta.—Extendid vuestro brazo en línea con vuestro hombro y haced un movimiento circular en la dirección requerida.

7.—Trabajo de un Medio Día de Fiesta.

Los Muchachos, cuyo trabajo por las tardes es en lugar cerrado, tienen que hacer las secciones 4 y 6. Los dos grupos tienen que tener cuatro pruebas en apreciación de distancias. Los muchachos cuyo trabajo por la tarde es al aire libre, y quizás los otros también (todo depende de la duración del día), practicarán el siguiente juego: "Acecho" (fin de la F. 14), o cualquiera de los juegos al aire libre que ya se han aprendido. Cada vez que haya tiempo hay que repasar los juegos viejos.

TRIGESIMA CUARTA SEMANA

1.—Natación.

Este es más un recordatorio que un tópico especial del programa. La natación es parte esencial del adiestramiento Scout, haced, por tanto, arreglos, si es posible, para dar instrucción permanente. Si en la vecindad existe un tanque de natación, haced arreglos para sesiones regulares de la Tropa.

2.—Trabajo nocturno.—Notas.

Para estas fechas habéis ya practicado bastantes juegos en la noche, y probablemente sabéis que es lo que se puede y que es lo que no se puede hacer, cuando camina uno en la oscuridad.

El Maestresculta os explicará ahora los puntos siguientes, ilustrándolos con vuestros propios

errores, cometidos en el campo. Os extrañará que no se os hayan dado estos informes antes de empezar los juegos. La verdad es, que si no habéis cometido errores, no sabréis apreciar estos informes. Ahora estáis en posición de saber la verdad acerca de los siguientes puntos.

Silencio.—Lo primero es moverse sin hacer ruido. Durante la noche muchos de los ruidos del día se apagan, los pájaros duermen, el viento cesa, y hablando en general, cualquier ruido que se hace de noche es escuchado más lejos que durante el día.

Para obtener que vuestros movimientos no sean escuchados por la otra Patrulla con la que jugáis:

(1) No habléis. Si es necesario hablar, cuchichead, pero recordad que aun el cuchicheo se oye lejos.

(2) No uséis silbatos.

(3) No golpéis vuestros botones unos con otros o con alguna otra cosa.

(4) Mandad por delante a un Scout que examine con cuidado el camino por donde váis a pasar, pues con frecuencia existen cosas con las que podéis tropezar y caer si no sois advertidos a tiempo.

(5) Abrid y cerrad todas las puertas con cuidado. Saltadlas si rechinan, pero recordad también que debéis conservarlas lo más que sea posible pegadas al suelo y por tanto el saltar una reja es peligroso. Esto puede descubrirlos a vuestros enemigos.

(6) Si cruzáis un arroyo, hacedlo tan despacio que no chapotéis.

(7) Si tenéis que pasar sobre pasto y este es corto pisad primero con el talón, pero si es largo hacedlo con la punta.

(8) Si tenéis que atravesar por un bosque, pisad ligero para evitar romper ramas, hojas secas, etc.

(9) No marquéis el paso. La uniformidad de las pisadas, de un grupo de personas marchando a compás se oyen muy lejos, y cualquiera puede darse cuenta de lo que eso significa.

3.—Juegos en el Local.

(a) "El hablador más rápido". Dividid el grupo en dos. Nombrad un marcador y un tomador de tiempo. El bando A envía a un individuo fuera del cuarto y el bando B escoge una letra. El individuo regresa, se le dice la letra, y cuando el tomador de tiempo dice "ya", el individuo se lanza diciendo tantas palabras, que principien con la letra que le han señalado, como le sea posible.

Pasado un minuto el tomador de tiempo le ordena parar y el marcador dice cuantas palabras ha mencionado, número que se le apunta. Entonces el bando B señala a uno de sus individuos y lo manda fuera del cuarto y el A escoge la letra y el juego sigue como antes.

(b) "Pasadlo". También se requieren dos bandos, los cuales se sientan de frente el uno al otro, en el suelo o en sillas. El que dá la salida, se sienta a la cabeza de la fila, entre los dos primeros jugadores. Un receptor se sienta al otro extremo de la fila, entre los dos últimos jugadores.

Todos los jugadores extienden las manos. El que dá la salida deja caer un centavo en la mano más cercana a él, de cada fila. Estos centavos van pasando de mano en mano hasta llegar a los dos últimos de las filas para ser tocados a las manos del receptor. En seguida vuelven a hacer el mismo recorrido hacia atrás. El bando que obtiene primero

el regreso de su centavo, es el que gana. Se necesitan trece puntos para ganar el juego.

4.—Apreciación de alturas.

Estas se hacen por el método empleado la semana pasada, pero esta vez váis a hacer la apreciación antes de medir.

Paraos frente al objeto cuya altura se requiere, y, teniendo presentes las alturas que habéis medido la semana pasada, escribid en una tarjeta la altura que creáis tiene el objeto. Ahora medid la altura del objeto y escribid la cifra al lado de la anterior, en la tarjeta. Ved que tanto os habéis equivocado y si el equivoco ha sido de más o de menos.

Dos o tres parejas de Scouts deberán medir la misma altura, para que sus contestaciones puedan usarse para comprobación entre ellas, y la altura correcta se encuentre con regular aproximación.

5.—Juego "Rugby de Gis".

Equipo necesario: Un pedazo de gis y dos cajas

Compiten dos Patrullas. Las cajas se colocan a los dos extremos del salón y los equipos se forman como para jugar fútbol. El juez entrega los gises y dá principio el juego. La idea es que se apunta una nota marcando la caja de los contrarios. Se pueden formar reglas, según los requisitos particulares, de cada quien, pero es esencial que ningún jugador retenga el gis demasiado tiempo.

6.—Juego Scout.

Practicad "La Araña y la Mosca" (fin de la F. 14), o un buen Asalto a la Bandera.

TRIGESIMA QUINTA SEMANA

1.—Haciendo las Cosas.

De tiempo en tiempo, destinad media hora para revisar los trabajos que los Scouts hayan realizado para insignias, aficiones o trabajos manuales. Esto no solamente estimula a los que los hacen, sino también a los demás que proceden a imitarlos.

2.—Notas sobre Trabajo Nocturno.

Observar y ser observados.

(a) De noche las luces pueden ser vistas desde muy lejos. Aun el rojo y la lumbre de un cigarrillo pueden con facilidad ser visibles a 500 o 600 metros. De ahí que de noche el uso de luces, debe evitarse cuanto sea posible.

Si es necesario usar una luz ya sea para ver un mapa, la brújula, el reloj, o buscar algo que se ha caído, los Scouts deberán pararse alrededor para servir de biombo y taparla.

La luz debe ser sostenida de tal modo que arroje su haz hacia abajo; de preferencia puede usarse una lámpara eléctrica, pequeña, y no la de la bicicleta u otra cualquiera.

(b) Es más fácil ver cuando tiene la luna a la espalda que cuando la tiene uno al frente.

(c) Deberéis ser capaces de ver a alguien que se acerca, a una distancia de veinte metros. Pero requiere mucha práctica el poder ver con facilidad en la obscuridad. Los arbustos son tomados por hombres y éstos por arbustos.

Si no estáis seguros de que un objeto un poco confuso sea una persona, observad con cuidado para

ver si se mueve. También contad los objetos. Si no se mueven durante algún tiempo y si su número permanece el mismo, lo más probable entonces es que sean objetos sin vida. Pero puede suceder que estén dormidos.

(d) La silueta de un bosque es una línea dentada, y las sombras varían en densidad.

(e) La silueta de un monte es uniforme y más regular que la de un bosque.

(f) Las figuras se destacan contra el cielo a menos de que esté muy obscuro. Si tenéis que cruzar el horizonte hay que hacerlo a gatas. Si estáis observando a alguien que tiene que cruzar el horizonte, escoged un lugar de observación desde donde los movimientos sobre el horizonte es probable que se destaquen.

Prácticas en lugar Cerrado.—Para practicar movimientos silenciosos, ensayad lo siguiente. Que los Scouts se quiten todo su equipo y lo coloquen en el suelo junto con su bordón y se acuesten; apagad las luces y que a una señal convenida se vualvan a poner todos su equipo, se formen por Patrullas, por orden, sin hacer el menor ruido o hablar.

Se pueden otorgar diez puntos a cada Patrulla que pueda hacer esto sin ruido. Dos puntos se deducirán a cada Patrulla por cada ruido que se escuche, aun cuando este sea muy pequeño.

3.—Juego Nocturno.

Practicad "Prófugo Fumador".

Un reo se ha escapado de la prisión, y siendo un fumador empedernido, lo primero que hace es comprar un buen surtido de cigarrillos y cerillos.

En una noche oscura, llega a los Scouts un

mensaje diciendo que se le ha visto en un bosque cercano, fumando aún. La Tropa se pone luego en movimiento, y circundando el bosque, silenciosamente, tratan de encontrar al hombre usando su vista, oído y olfato lo mejor posible. El que representa el papel de prófugo, está obligado a conservar su cigarrillo a la vista todo el tiempo y a encender un cerillo por lo menos cada tres minutos. A menos que los Scouts sean muy listos, las probabilidades son de que pasarán sin verle, y después de unos minutos, se darán cuenta de que la luz del cerillo brilla a sus espaldas.

4.—Apreciación de Alturas.

Empleando en ello una media hora, medid y apreciad la altura de varios objetos. Primero, haced la apreciación y después medid la altura.

5.—Señales de Brazos.

Asignad una media hora para practicar los movimientos ya aprendidos.

6.—Practicad "Dardos de Explorador".

En uno de los muros del local se coloca un mapa de la ciudad, montado sobre una tabla. Se le arroja un dardo y cuando este dá en el blanco el Maestresculta dice: "Se está incendiando una casa. ¿Cuál es el número de teléfono de los bomberos? ¿Dónde queda la señal de incendio más próxima?" O "Hay un accidente automovilístico. Os encontráis ahí. ¿Qué hacéis? ¿Cuál es el número de teléfono del hospital más cercano? ¿Cuál es el de la policía?" etc.

7.—Juego Scout.

Dejad que los Guías preparen este juego por sí solos.

TRIGESIMA SEXTA SEMANA

1.—Mensajes.

Que el Maestresculta envíe un mensaje largo, y que los Scouts escriban de él lo que puedan entender. Los puntos cuentan para la competencia entre Patrullas.

2.—Apreciación de Pesos.

Deberemos obtener varios pesos y determinar el peso de varias cosas. La primera semana nos conformaremos con pesos de medio kilo como máximo.

Los Guías deberán agenciarse diez o veinte artículos, numerados y pesados, listos para ser usados. Algunos de ellos deben ser del mismo peso, pero de distinto volumen; por ejemplo una pequeña bala de plomo y una bola grande de algodón que tengan el mismo peso. Otros debe ser de igual volumen, pero de diferentes pesos, por ejemplo, cajas de cerillos o de metal, pequeñas, llenas de diferentes materiales, arena, algodón, lana, etc.

La vista debe ser engañada, de tal manera que el muchacho tenga que depender para su juicio, enteramente en la presión que el objeto ejerza sobre su mano o brazo.

(a) Tomad los pesos, uno después del otro, primero con la mano derecha y después con la izquierda, y tratad de obtener una idea clara de lo que pesa determinado número de gramos.

(b) Colocad en una de vuestras manos un peso conocido y tratad de equilibrarlo en la otra con uno de los objetos proporcionados por vuestro Guía.

Practicad estos dos ejercicios con objetos proporcionados por vuestro propio Guía. Cuando juzguéis que ya tenéis una buena idea de lo que son los pesos, desde un gramo hasta medio kilo, id con otro de los Guías y ensayad el ejercicio No. 3.

(c) Proveos de una tarjeta o papel, con líneas numeradas con un número igual al de los objetos que el Guía tenga sobre su mesa.

Tomad cualquier objeto, digamos el número cinco, apreciad su peso e inscribidlo en la columna de apreciaciones.

Al final, cuando ya toda vuestra Patrulla haya ensayado con todos los objetos, pedid al Guía que os dé los pesos verdaderos, ponedlos en la columna de pesos y comparad, para ver en cuales os habéis equivocado.

(d) Entre ésta y la semana próxima tratad de apreciar los pesos de todos los objetos que encontréis en casa, la mantequilla, el azúcar, un pan, y así sucesivamente. Con la práctica se perfecciona uno, pero requiere mucha práctica el poder apreciar los pesos.

3.—Prácticas Nocturnas.

(a) Colocad una Patrulla al extremo de un campo y haced que uno de sus muchachos se aleje despacio de ella. Tan luego como alguien ya no lo pueda ver, ordenadle por medio de señales luminosas que se detenga y contad los pasos que haya hasta ese lugar. Luego puede seguir caminando, hasta que otro ya no lo distinga.

(b) Colocad una Patrulla al extremo de un campo y haced que uno de sus muchachos camine acercándose a ella desde un punto en que no se le

pueda ver. Haced que se detenga cuando alguien pueda verle y medid la distancia. Luego, que continúe su marcha hasta que alguien con menos vista le pueda ver y así sucesivamente hasta que sea visible para todos.

(c) Haced que dos personas se acerquen a la Patrulla por dos direcciones distintas, una llevando un traje más claro que la otra. Anotad las distancias a que primero se les distingue.

(d) Haced que una persona se acerque o se aleje de la Patrulla, primero teniendo un fondo de color semejante al de su ropa y después con un fondo sobre el que resalte y anotad las distancias a que se le distingue primero, en uno y en otro caso.

N.B.—Estas prácticas hay que repetirlas, en el crepúsculo, a la luz de la luna o en pleno día, según convenga.

4.—Apreciación de Alturas.

Haremos ahora un intento para pasar las pruebas de Primera Clase en apreciación de alturas. La prueba debe intentarse en tres ocasiones distintas y tres lugares diferentes, consistiendo en total de diez apreciaciones.

Esta tarde habrá tres apreciaciones, se harán cerca del local para evitar pérdida de tiempo en ir de aquí para allá.

5.—Apreciación de Pesos.

Más prácticas.

6.—Juego "Destronando al Rey".

Se trazan líneas a cada extremo del local, colocándose los "realistas" detrás de una de ellas y los "revolucionarios" detrás de la otra. El "Rey" se sienta en una silla, conducida por tres defensores y rodeada por "realistas". A la señal "ya" los "realistas" y los "revolucionarios" avanzan, los primeros

tratando de llevar al "Rey" al través de las líneas enemigas y los segundos tratando de bajarlo del trono. Si el "Rey" es llevado al otro lado, ganan los "realistas", pero si los otros logran hacerle tocar el suelo, antes de llegar al campo contrario, ganan los "revolucionarios". Los golpes y los puñetazos no están permitidos.

7.—Trabajo de Medio Día.

(a) Tres apreciaciones más de alturas en un lugar en que jamás hayáis practicado.

(b) Juego. Colocad a los Scouts en línea. A unos 50 o 100 metros de distancia clavad un bordón. Vendadle los ojos a un Scout y haced que vaya y plante su bordón junto al que ya está plantado.

A cada muchacho se le da una oportunidad, otorgándose puntos según los coloquen más o menos cerca; digamos diez por llegar al lugar señalado y descontando uno por cada tres decímetros que hayan quedado lejos del bordón original. La Patrulla que obtenga más puntos es la que gana.

Este juego cultiva el sentido de orientación y la idea de distancias, y proporciona algunos conocimientos sobre los efectos del sol y del viento.

La tendencia de la mayor parte de los jugadores es describir un círculo hacia la derecha, pero cualquier intento de corregir este resulta en bamboleo y en que se siga una línea en zigzag que conduce a todas partes menos al lugar deseado.

TRIGESIMA SEPTIMA SEMANA

1.—Primeros Auxilios.

(a) Ahora ya podemos empezar a pensar en

Primeros Auxilios más avanzados y ocuparnos de fracturas. En estos días de velocidad, no es rara la fractura de un miembro y es deber del Scout saber como atenderla. Debemos aprender a distinguir entre un miembro roto y uno que sólo está luxado. Si existe fractura, el miembro se encoge y no es posible hacer uso de él. El lugar de la fractura se hincha y se pone muy doloroso. Cuando las partes de un hueso roto se frotan, dan sensación de chirrido; pero no hay que tratar de que se frotan la una con la otra, a menos de que se sea un gran experto y se tenga gran experiencia en el tratamiento de fracturas.

Si no se está seguro de que el hueso esté roto, de todas maneras hay que vendarlo como si lo estuviera; en esta forma no puede causarse mucho daño.

Hay dos clases de fracturas:

(a) Simple; el hueso solamente está roto.

(b) Compuesta; donde la rotura queda expuesta por haberse roto también la carne.

En caso de fractura compuesta detened la hemorragia, curad la herida, y después vendad como en el caso de fractura simple.

Para el caso bastarán las vendas hechas por vuestra propia madre o vuestro pañuelo Scout, pero cuidad de que no toquen la herida, pues quizás los colores puedan causar envenenamiento de la sangre.

No es fácil que tengáis con vosotros tablillas, por lo que hay que aprender a fabricarlas de cualquier cosa que haya a mano. Usad pedazos de madera, un rollo de periódico, vuestro bordón, pedazos de corteza, o cualquier cosa dura de que podáis disponer.

Las tablillas deben ser lo suficientemente largas

para abarcar mas allá de las coyunturas, tanto arriba como abajo de la fractura. Colocad una tablilla por debajo y otra por arriba del miembro fracturado, con algún material suave entre éstas y el miembro.

No mováis al paciente del lugar del accidente hasta no colocarle las tablillas.

Si la fractura es simple no hay que quitarle la ropa; pero en el caso de una fractura compuesta, hay que curar la herida y por tanto hay que quitar la ropa. Lo mejor en el caso es descoser la ropa a lo largo de la costura. Esto no la daña y la deja en condiciones de volverla a coser.



Vendaje del hueso roto de la clavícula.

(b) Para vendar el hueso roto de la clavícula enrollad una venda o un pañuelo alrededor de un cojin duro y colocadlo en la axila. Doblad una venda ancha y atadla como aparece en el diagrama.

La fractura de la clavícula se puede conocer por cualquiera de las señas siguientes:

La persona trata de sostenerse el brazo con la otra mano; hay hinchazón y dolor en la clavícula; el hombro se cae hacia abajo y hacia afuera.

2.—*Encontrad el Norte.*

Esta es otra de las materias para la Insignia de Primera Clase. La primera dificultad que se presenta es que hay dos nortes. Uno de ellos lo encontramos por medio de la brújula, el otro por el método que ahora vamos a explicar.

Si nosotros saliéramos de casa y camináramos hacia el norte, guiándonos por la brújula, no llegaríamos al mismo lugar ni seguiríamos la misma dirección que si nos guiamos por el sol. Dejaremos ahora la brújula y la explicación de esta diferencia, hasta que nos ocupemos de nuevo de lectura y construcción de mapas.

- (a) Encontrar el norte por la posición del sol.
- (b) Encontrar el norte por medio del sol y el reloj.

Este método es muy burdo y poco preciso cuanto el sol está muy alto. (Véase F. 5 y el diagrama).

Si deseáis guiaros por el sol habréis de hacer una nueva observación cada quince o veinte minutos. Si no lo hacéis, en vez de caminar en línea recta seguiréis una curva hacia la derecha.

(c) Encontrar el norte por la luna. Esto es difícil, excepto en ciertas épocas. Este año nos hemos de contentar con uno o dos hechos fáciles.

Algunas veces vemos la luna en forma de D; está en *creciente*. Más tarde la vemos redonda y la llamamos *luna llena*. Más tarde aún, la vemos con esta forma \sqcap está en *menquante*. Al final del primer cuarto de su carrera, y de nuevo al principiar el último

cuarto, sólo se ve la mitad de la parte brillante de su superficie.

Consultando la siguiente tabla y un reloj, se pueden encontrar algunos de los puntos de la brújula a ciertas horas durante el mes.

Luna Llena	Cuarto	Creciente	Cuarto Meng.	Posición
6 p. m.	—	—	12 p. m.	Este
12 p. m.	6 p. m.	—	6 p. m.	Sur
6 p. m.	12 p. m.	—	—	Oeste

Si hay luna llena a las 6 p.m., entonces la luna está en el este. Si la luna está en el cuarto creciente y son las 6 p.m. la luna está al sur.

En cualquier almanaque podéis encontrar las fases de la luna y así aprender como se ve en cada una de ellas.

Cuando es luna llena, el norte verdadero puede encontrarse siguiendo el mismo método del reloj, usado arriba en (b).

3.—*Apreciaciones de Pesos.*

Usad el mismo método que antes, pero tomad ahora pesos entre 1 y 5 kilos. No se necesitan muchos objetos, tampoco hay necesidad de apreciar los pesos con más de un kilo de diferencia. Los gramos y fracciones de kilo pueden despreciarse.

4.—*Encontrar el Norte.*

Más prácticas.

5.—*Juego "Puntos de la Brújula".*

Las Patrullas se forman como para una carrera ordinaria de relevos, colocando enfrente de cada una, un mapa con una tarjeta mostrando los nombres de algunos lugares, escritos en columnas, v.g.:

Lima	Buenos Aires
Habana	México
Río	Caracas

y así sucesivamente.

Cada muchacho corre y escribe frente al par de nombres la dirección de uno con respecto al otro.

6.—*Trabajo de Medio Día.*

(a) Para terminar con la apreciación de alturas, poned cuatro pruebas más. Los muchachos que fracasen tendrán que esperar una oportunidad para otra nueva prueba.

Hay muchachos que no principian a hacer el esfuerzo sino hasta que han fracasado y en los momentos más inconvenientes, desean que se les pongan toda clase de pruebas. Deberán aprender a trabajar duro en vista de la prueba, ya que si fracasan tendrán que esperar algún tiempo antes de que se les dé otra oportunidad.

7.—*Juego "Conspiradores".*

Este juego puede practicarse en un bosque o en un camino, en donde haya muchos lugares donde esconderse de ambos lados de una senda señalada por la cual caminan el M.E. y el A.M.E. Mientras ellos caminan, discuten los detalles de una conspiración violenta, tales como el tiempo, lugar de reunión, contraseña, miembros de la pandilla, objeto de la conspiración, etc. Cuando la pareja llega al final señalado del camino, los Scouts escondidos salen de sus escondites, se reúnen por Patrullas y escriben todos aquellos detalles, que hayan podido escuchar de la conversación. Si alguno de los muchachos es visto por los conspiradores, queda excluido de dar informes a su Guía de Patrulla.

TRIGESIMA OCTAVA SEMANA

1.—*Primeros Auxilios.*

(a) Como vendar el hueso fracturado de un brazo. Fijad una tablilla por el lado de adentro y la otra por el lado de afuera, sosteniéndolas en posición por medio de vendas atadas, una abajo y la otra arriba de la fractura. La de arriba debe atarse primero. El brazo, debe ponerse en cabestrillo como aparece en el diagrama. Tened cuidado de no sacudir el brazo, pues podéis empeorar la fractura.



Fractura del brazo

Fractura del antebrazo

(b) Para vendar una fractura del antebrazo, doblad el brazo en ángulo recto, con el dedo gordo hacia arriba. Buscad dos tablillas suficientemente largas para abarcar desde el codo hasta la punta de los dedos. Colocad una por el lado de adentro y la otra por el de afuera del antebrazo atando una venda cerca del codo, y la otra del otro lado de la fractura. La cercana al codo debe ser la primera en atarse. El brazo debe ponerse en cabestrillo.

Apreciación de Números.

La sección final de la prueba de apreciaciones puede ser ahora acometida: la apreciación de números.

Es ésta una cosa principalmente de sentido común y de práctica, pero los muchachos pueden con mucha rapidez hacerse eficientes en apreciar el número de personas que hay en una multitud, primero investigando el que hay en un grupo pequeño de ella y luego comparándolo con el total. Si el total es diez veces mayor que el grupo, todo lo que hay que hacer es multiplicar el número de personas en el grupo por diez y se tendrá una buena apreciación de la multitud.

En una reunión ordenada, en que todos estén sentados, como en un concierto o en una iglesia, basta contar el número que cabe en cada hilera y multiplicar esté por el número de hileras. Esto puede hacerse rápidamente.

Para poder apreciar el número de tarjetas postales o papeles que hay en un montón, lo primero que hay que hacer es averiguar cuantas caben en uno o dos centímetros. Después multiplicando este número por el número de centímetros que tenga el montón, se obtiene con bastante aproximación el número de tarjetas o papeles que hay en él. La apreciación de palabras en un papel puede hacerse en la misma forma, tantas palabras por centímetro, tantos centímetros, tantas palabras.

La práctica de estimación de números puede hacerse en el local, al aire libre, en las reuniones, en las exhibiciones, etc.

Durante las prácticas deberán usarse aparatos etc., para comprobar las estimaciones, pero para la prueba misma nada podrá usarse.

3.—Encontrad el Norte.

(a) Por medio de las estrellas. En la F. 5 se dan excelentes diagramas e instrucciones, no puede pedirse mejor. Si estáis interesados en las estrellas podéis buscaros un amigo que conozca las constelaciones y que se preste a mostraros unas cuantas de las más importantes.

(b) Otras indicaciones del norte:

(1) Las iglesias están construidas de este a oeste, con el ventanal principal hacia el este y la torre hacia el oeste. (Esto debe ser en Inglaterra) (N. del T.)

(2) Observad las veletas en las iglesias y otros edificios.

(3) Las copas de los pinos se inclinan hacia donde sale el sol.

(4) La lama en los árboles es más tupida del lado que ve al norte.

(5) Las ramas de los árboles son más largas y numerosas del lado que ve al sur.

(6) La corteza de los árboles es más espesa y más tosca del lado noroeste. Este hecho es útil cuando se tropieza con el tronco de un árbol que ha sido cortado.

(7) Los árboles en general se inclinan hacia el lado contrario de donde sopla el viento dominante, esto deberá recordarse al buscar el norte por otros medios.

4.—Apreciación de Pesos.

Usad los mismos métodos que antes, pero usad ahora pesos hasta de quince kilos. Deberéis ser capaces de decir el peso de una carga de carbón o de un saco de cereales o de un hombre juzgado por su apariencia.

Como de ordinario no será posible conseguir sacos de cereales o cargas de carbón para practicar, proponemos que la prueba se haga con objetos que pesen desde un gramo hasta quince kilos. Al mismo tiempo, no deberá desperdiciarse ninguna oportunidad de aprender a apreciar estos pesos grandes, lo que sólo podrá hacerse sopesándolos y no solamente viéndolos.

5.—Apreciación de Números.

Esta es práctica al aire libre. Id a una reunión local o a un evento deportista y haced que vuestros Scouts aprecien el número de personas presentes. Después comprobad su apreciación con las cifras exactas de la taquilla. Las Tropas de la ciudad pueden apreciar el número de pasajeros en el tren, ómnibus o tranvía en que viajen.

6.—Encontrar el Norte.

Más prácticas al aire libre.

Primeros Auxilios.

(a) Vendar una quijada rota. Levantad la quijada suavemente a su posición natural. Colocad debajo de la barba el centro de una venda *angosta*. Llevad una de sus extremidades sobre la cabeza, cruzad sus puntas en el ángulo de la quijada, llevad la punta larga alrededor de la barba y atad las dos puntas a un lado.

N.B. No puede insistirse demasiado en que estos vendajes se aprendan de un doctor o de alguna otra persona calificada y no de simples diagramas.



Vendaje de una quijada rota Vendaje de una pierna rota

(b) Para vendar una pierna rota, colocadla entre dos tablillas, una por el lado de afuera, abarcando desde más arriba de la rodilla hasta el pie y la otra en el lado de adentro, abarcando desde la rodilla hasta el tobillo interior. Atad las dos piernas juntas.

TRIGESIMA NONA SEMANA

Esta semana no habrá necesidad de dividir la sección en el local y al aire libre, ya que cualquiera que sea la estación del año, el trabajo es el mismo.

Hemos llegado ahora al final de nuestro primer año de trabajo. Es verdad que sólo hemos considerado treinta y nueve semanas en el año, pero como explicamos al principio, esto da margen a los imprevistos: para las tardes en que el tiempo es malo, que nadie aparece por el local, para las semanas pasadas en el campo y para esos ciento y pico de sucesos que tienden a echar a perder los planes más cuidadosos.

1.—*Historietas de Fogata de Campamento.*
"Encontrad el Camino" (F. 5).

2.—Apreciación de Pesos.

Conseguid un extraño que os pase esta prueba de Primera Clase, trayendo consigo un número de objetos para ello.

3.—Encontrar el Norte.

Esto tomará otra tarde. Podéis ser enviados con uno o más sinodales quienes os pondrán las pruebas para encontrar el norte.

SUGESTIONES ULTERIORES

Hasta ahora habéis trabajado de acuerdo con los programas contenidos en este libro, y pensaréis como le váis a hacer de aquí en adelante.

Primero que nada, es de esperarse que hayáis aprendido por la experiencia, como consecuencia de estas treinta y nueve semanas, algunos hechos importantes acerca del adiestramiento Scout. Hagamos ahora una lista de los puntos importantes:

(1) En las juntas Scouts deberá haber mucho que hacer, para no dar lugar a intervalos en que os rasquéis la cabeza "tratando de pensar en algo". Esto sólo puede conseguirse si vuestros programas están planeados de antemano.

(2) Deberán hacerse progresos definidos en el adiestramiento. Habréis notado que en estas treinta y nueve semanas hemos tenido presente principalmente las pruebas de Segunda y Primera Clase. Esta clase de trabajo siempre será necesaria, porque siempre habrá nuevos Scouts que ingresen, pero podréis escoger una insignia, por ejemplo la de Explorador, que os sirva de base para una serie de programas conectados.

(3) Deberá haber tanta actividad como instrucción. Los juegos de mucho movimiento son muy

útiles para este objeto. En juegos Scouts, de Gilcraft, encontraréis suficientes juegos de todas clases. Contiene cerca de 600, suficientes para entreteneros.

(4) Deberéis tener juntas al aire libre siempre que os sea posible, rara será la tarde en que el mal tiempo os impida tener siquiera un número del programa al aire libre, por ejemplo un juego nocturno. El adiestramiento dado en las juntas de la tarde debe completarse después, con un medio día o un día en el campo.

(5) Conservad vuestros programas variados, para que el interés no decaiga. Si una materia resulta tediosa, es inteligente el dejarla por el momento y volver a ensayarla en otra ocasión. Pero, como en todo aprendizaje, el Escultismo demanda a ratos concentración y atención continuadas. No se puede esperar de los muchachos que den éstas por largos períodos, pero deberán estar preparados para, llegada la ocasión, dedicarse a un trabajo importante aun cuando no les guste. Estos son algunos de los puntos acerca del adiestramiento Scout que es de esperarse vosotros hayáis aprendido. Lo siguiente que hay que discutir es como habréis de proceder. He aquí algunas sugerencias:

(1) Recurrid a "Escultismo para Muchachos" y acometed los puntos que hayan sido tocados en estos programas. Os quedaréis sorprendidos de cuanto no se ha hecho así, que aún no se han tocado para vuestros programas ulteriores.

(2) Acostumbraos a hablar de los programas futuros, con vuestros Guías de Patrulla, en la Corte de Honor. Por supuesto que al principio tampoco ellos sabrán suficiente acerca del Escultismo para poder hacer muchas sugerencias (aun cuando ellos

también pueden recurrir a *Escultismo para Muchachos* y hacer lista de las cosas que les gustaria hacer). Ellos pueden proporcionar ideas acerca de las insignias que se necesitan o de las partes especiales de las pruebas que requieren repaso. Conforme van adquiriendo experiencia, van siendo más y más eficaces en su ayuda para hacer planes para las actividades de la Tropa.

(3) Algunos otros volúmenes de la Serie de Gilcraft se encontrará que son útiles. Nos hemos referido ya a *Juegos Scouts*; encontraréis que *Juegos Amplios* es de utilidad para el trabajo al aire libre; otros volúmenes de que podéis tomar nota son: *Pionerismo* (trata de amarres, puentes, etc.); *Exploración* (éste trata de lectura de mapas, etc.); y *Adiestramiento en Rastreo* (lleno de ideas acerca de observación y deducción). Si os atraen los nudos, ensayad el volumen llamado *Nudos*.

(4) Lo mejor de todo, ahora que ya tenéis algo de experiencia es asistir a un Curso de Adiestramiento práctico. Jamás os arrepentiréis del tiempo que hayáis empleado en ello. Además de los informes prácticos que ahí se os darán, obtendréis un buen número de ideas y sugerencias de los otros Scouters, que tomen el curso. Una semana o diez días en un campamento de esta naturaleza, vale más que un estante lleno de libros, aun cuando éstos sean tan útiles como son.

Finalmente he aquí un mensaje de nuestro fundador, para vosotros, que os confortará cuando os encontréis deprimidos y comencéis a preocuparos sobre sí en realidad después de todo, esto vale la pena.

B. P. dijo:

"En el trato con los Scouts, váis a encontrar desilusiones y contrariedades. Tened paciencia; mayor número de hombres arruinan el trabajo de sus carreras por falta de paciencia, que por la embriaguez y otros vicios. Tendréis que soportar con paciencia las críticas irritantes y hasta cierto punto los estorbos del papeleo, pero vuestra recompensa llegará. Vuestra satisfacción provendrá de haber tratado de cumplir con vuestro deber, a costa de la renunciación de vosotros mismos, y de haber desarrollado el carácter en vuestros muchachos, lo que les dará una posición diferente en la vida. Este es un premio que no puede expresarse adecuadamente con palabras".