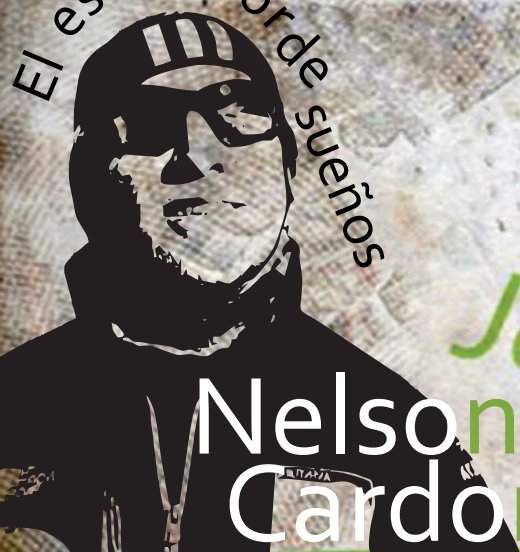




SCOUTS®
Colombia



El escalador de sueños



Indiana Jones

El Arqueólogo Aventurero

Nelson Cardona

BITÁCORA

S C O U T

Un SCOUT a prueba de todo



Bear Grylls



NEIL ARMSTRONG

SCOUTS Colombia

DATOS PERSONALES

- Nombre: _____
- Dirección: _____
- Teléfono: _____
- E-mail: _____
- Patrulla: _____
- Tropa: _____
- Grupo Scout: _____

EN CASO DE URGENCIA

- Avisar a: _____
- Al teléfono: _____
- Mi grupo Sanguíneo: _____
- Mi factor RH: _____
- Alergias: _____

**¡Bienvenidos
a la Tropa de Scouts !**

HOLA HERMANO SCOUT,

BIENVENIDO A LA MEJOR AVENTURA DE TU VIDA

"Todo niño tiene derecho a tener una aventura. La vida es acerca de aprovechar las oportunidades. Los premios no siempre van al más grande, al mejor y al más fuerte. También van a los que perseveran. Estas son lecciones de la vida simple que el Escultismo enseña a la gente".

*Bienvenido al movimiento juvenil más grande del mundo presente en más de 216 países con más de 50 millones de miembros. Baden Powell nuestro fundador decía que **"el movimiento es un gran juego, pero un juego con un propósito"** y ese propósito podrás conocerlo y alcanzarlo en tu paso por la Tropa. A partir de este momento comienzas una gran aventura junto con tus compañeros de patrulla, en la que podrás aprender, divertirte, conocer y sobre todo crecer y ser cada día mejor ser humano.*

Las actividades que realizas con tu patrulla y en la Tropa, junto con los que haces en tu colegio, en tu hogar y con tus amigos y amigas, contribuyen a tu crecimiento personal. Este crecimiento se verá reflejado en tu paso por cada una de las fases que te llevarán a convertirte poco a poco en el scout que sueñas ser.

Durante este camino necesitarás el apoyo de varias personas: tus padres, profesores, amigos, dirigentes, tu Guía de patrulla y demás compañeros serán actores durante tu proceso y deberás trabajar e interactuar con ellos en diferentes momentos para cumplir con los desafíos de cada fase.

Recuerda que Baden Powell decía:

"Ningún hombre puede ser llamado educado, si no tiene una buena voluntad, un deseo y una capacidad entrenada para hacer su parte en el trabajo del mundo."

Siempre listos.

Comisión Nacional Scout.

LA RUTA DE LA PROGRESIÓN

Debes aprender de los grandes exploradores de la historia en la forma como hacen sus expediciones. Para iniciar debes soñar y observar, es decir realizar tu fase de VIGÍA donde estarás buscando y observando hacia dónde quieres ir; después iniciarás la exploración de los lugares durante tu fase de EXPLORADOR para luego ir a colonizar y dominar el entorno EXCURSIONANDO en estos territorios, y te adentrarás en la profundidad de estos terrenos realizando una gran EXPEDICIÓN.

Para llegar a ser algún día un gran expedicionario, debes iniciar conociendo qué es nuestro movimiento y cómo funciona. Mientras descubres este gran mundo, los valores que nos rigen y decides adoptar este estilo de vida, estarás en tu etapa de aspirante a scout que todos llamamos cariñosamente la etapa de PIETIERNO, que representa al nuevo explorador con poca experiencia y su pie aún no se ha adaptado a las caminatas de exploración o de excursión; por eso se dice que su pie es aún de piel tierna y de ahí viene este término.





ETAPA DE PIETIERNO

Para comenzar, deberás inscribirte a tu Grupo, lo cual implica quedar inscrito en la Asociación Scouts de Colombia y a la vez, en la Organización Scout Mundial; esto te permitirá asistir y participar de actividades y eventos nacionales e internacionales, al igual que poder portar el uniforme de nuestra asociación.

Luego debes conseguir un cuaderno, en el que puedas consignar información importante, recuerdos, fotos, documentos, etc., que vayas recolectando en tu paso por la Tropa. Comienza por escribir en tu cuaderno cuáles son las insignias propias de la tropa, el significado del saludo scout, lo que significa para ti la Ley y la Promesa Scout, nuestro lema, nuestra oración, nuestros principios y virtudes.



PROMESA SCOUT

En tu investidura como scout, harás tu promesa delante del resto de la Tropa. Según nuestro fundador Baden Powell, nuestra promesa scout "es muy difícil de cumplir", puesto que es muy seria y todo scout debe hacer cuanto puede por cumplir con ella. Ya ves, el escultismo no es sólo diversión requiere también bastante de ti, pero sabemos qué harás todo por cumplirla:

*Por mi honor
y con la gracia de
Dios,
prometo hacer
todo cuanto de mi dependa,
para cumplir mis deberes
para con Dios y la Patria,
ayudar al prójimo
en toda circunstancia
y cumplir fielmente
la Ley Scout.*



La Ley Scout contiene los compromisos que deben cumplir los scouts de todo el mundo y que debes tener en cuenta al decidir que quieres ser scout. Estúdiala cuidadosamente de manera que entiendas el significado de cada uno de sus puntos. En las primeras páginas del libro "Escultismo para muchachos" de Baden Powell, encontrarás la ley y el significado de cada uno de sus puntos.

LEY SCOUT

1. *El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.*
2. *El Scout es leal.*
3. *El Scout es útil y ayuda a los demás sin esperar recompensa.*
4. *El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier scout sin distinción de credo, raza, nacionalidad o clase social.*
5. *El Scout es cortés y respeta las convicciones de los demás.*
6. *El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios y procura su conservación y progreso.*
7. *El Scout es obediente, responsable y ordenado.*
8. *El Scout sonríe y canta en sus dificultades.*
9. *El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.*
10. *El Scout es limpio y sano, puro en pensamientos, palabras y acciones.*

ORACIÓN SCOUT

Teniendo en cuenta que uno de nuestros principios son mis deberes para con Dios, no olvides aprender y decir en cada actividad tu oración scout.

*Señor...
Enséñame a ser generoso,
A servirte como lo mereces,
A dar sin medida,
A combatir sin temor a la heridas,
A trabajar sin descanso,
Y a sacrificarme,
Sin esperar mayor recompensa,
De la de saber,
Que hago tu santa voluntad*

VIRTUDES SCOUT

1. **Lealtad:** El Scout debe aceptar los vínculos implícitos en su unión a otras personas, ya se trate de amigos, de familiares, de compañeros de trabajo o estudio o Hermanos Scouts. También, exactitud en el cumplimiento de los compromisos a tal unión, además de una correspondencia de afectos. Esta virtud está basada en la verdad y en la sinceridad.
2. **Pureza:** El Scout procede con desinterés, no condiciona ni pone restricción, excepción o plazo a todo aquello que debe realizar. Es también ser casto, puro en pensamientos, palabras y acciones, según exige la Ley scout.
3. **Abnegación o Sacrificio:** Es el sacrificio espontáneo de los bienes materiales, de la voluntad, de los afectos e, incluso, de la vida por el bien del prójimo.

PRINCIPIOS SCOUT

1. Deberes con la espiritualidad.

La adhesión a los principios espirituales, la lealtad a la religión que los exprese y la aceptación de los deberes que de ella resulten.

2. Deberes con los demás, las cosas y el medio ambiente.

La lealtad a su país, en armonía con la promoción de la paz, la comprensión y la cooperación local, nacional e internacional.

La participación en el desarrollo de la sociedad con el reconocimiento y el respeto a la dignidad humana y la integración del mundo natural.

3. Deberes consigo mismo.

La responsabilidad en el desarrollo personal.

LEMA “¡SIEMPRE LISTO!”



Cuando hablamos de saludo scout nos referimos a la seña de mano, el apretón de mano izquierda lo veremos más adelante. Es bueno recordar todo el significado de nuestros símbolos, y este es uno de los más significativos, al realizarlo debemos recordar que los 3 dedos (índice, medio y anular) nos evocan los principios y virtudes scout, pero lo que más debemos recordar son las tres partes de la promesa scout, que prometemos por nuestro honor hacer todo cuanto de nosotros dependa, es decir, hacer el más grande esfuerzo para ser mejores, cumplir con nuestros deberes basado en mis principios scouts, ayudar siempre a nuestro prójimo y cumplir siempre la ley scout. Los dedos meñique y pulgar en nuestro saludo significan que el fuerte protege al débil, es decir, nos recuerda que siempre debemos cuidar de los demás y vivir de acuerdo a unas premisas de vida recta.

El Saludo Medio se hace levantando la mano derecha a la altura del hombro con la palma hacia el frente, el dedo pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos, anular, medio e índice unidos.





El Saludo Completo se hace en un Ángulo de 45 grados y los dedos anular, medio e índice tocando el parietal derecho.

El saludo medio se usa en ceremonias (Promesa scout) y en este el Angulo es de 90° grados; en caso de tener bordón el saludo medio equivale a el saludo con bordón.

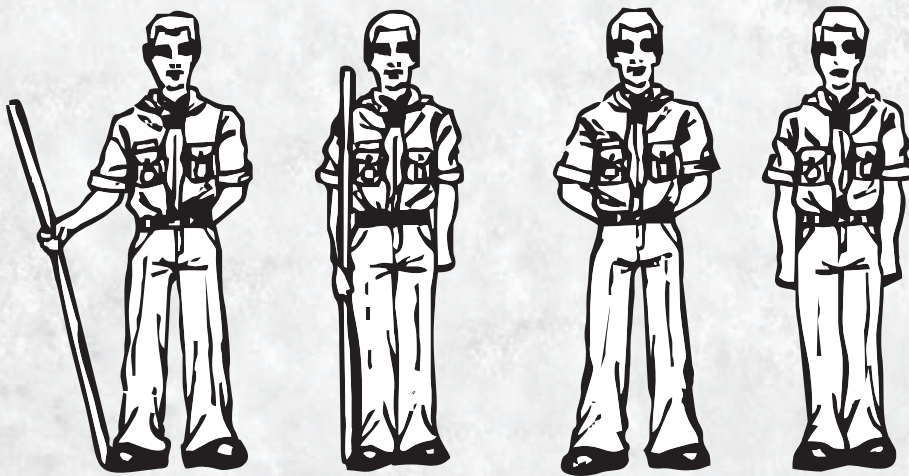
Saludo con bordón y Saludo Completo

El saludo con bordón consiste en que el scout se coloca en posición de Siempre Listo y con el bordón en la mano derecha lo acerca al cuerpo, con la mano izquierda hace la seña scout, cruzando el brazo a la altura del pecho en posición horizontal, como se ve en el gráfico anterior.

Las posiciones de Descanso y Siempre Listo se observan en el gráfico siguiente pero es bueno resaltar:

1. En posición de Siempre Listo las manos están empuñadas con los dedos hacia atrás y pegadas al cuerpo.
2. Otro aspecto a recordar son los pies. Los talones juntos y las puntas de los pies en Ángulo de 45 grados para dar más estabilidad a la persona y evitar bamboleo.
3. El bordón en formaciones siempre se porta en la mano derecha (en descanso y en siempre listo o saludando).





Posiciones de Descanso y Siempre Listo

DIVISA SCOUT: "HACER UNA BUENA ACCIÓN DIARIA"

HISTORIA DE LA BUENA ACCIÓN

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

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

¿Puedo ayudarlo señor?, preguntó el muchacho "ya lo creo que sí", dijo el señor Boyce "quisiera que me indicaras cómo llegar a esta dirección..."

"Yo lo llevaré ahí señor" dijo el muchacho, y se encaminó en la dirección deseada por el señor Boyce. Cuando llegaron al lugar, el señor Boyce buscó en sus bolsillos algunas monedas para dárselas de propina, pero antes de que tuviera la oportunidad de ofrecerlas al muchacho éste le dijo: "no señor, muchas gracias, soy scout, y un scout no acepta nada por ayudar a alguien".

¿Un scout? ¿Y qué es eso?, preguntó Boyce, no ha oído hablar de los Boy scouts de Baden Powell, el señor Boyce no había oído de ellos "cuéntame de ellos" dijo. Así es que el muchacho habló al norteamericano acerca de él y sus hermanos scouts.

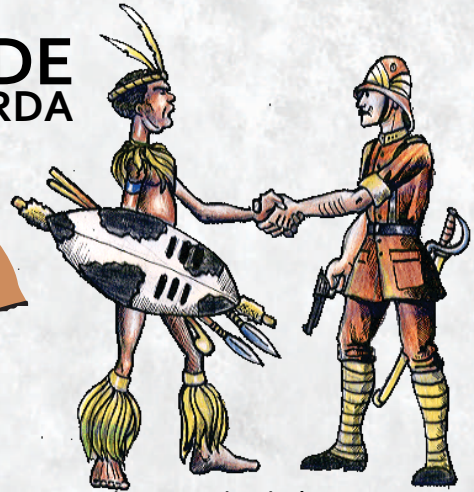
El señor Boyce quedó muy interesado y después de terminar sus negocios, le pidió al muchacho que lo llevara a las oficinas de los Boy Scouts Británicos. Ahí desapareció el muchacho.

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

¿Qué pasó con el muchacho que ayudó a Boyce?

Nadie lo sabe, nadie volvió a oír de él. Sin embargo nunca se le olvidó.

SALUDO DE MANO IZQUIERDA



Los scouts de todo el mundo nos saludamos con la mano izquierda, pero de algún tiempo para acá, la mayoría no sabe que significa o ni lo hacen.

Bueno aquí me encuentro en un dilema pues siempre me contaron de una manera esta historia, pero al documentarme para escribirla lo más cercano a la realidad, descubrí que hay varias imprecisiones y varias historias, en aras de conservar su romanticismo y significado les contare la que más me agrado por su explicación: Es que es la mano que está más cerca del corazón.

La historia más interesante proviene de la tribu Ashanti. Algún día del pasado B.P. entró a Kumasi donde fue recibido por el jefe guerrero Prempeh el cual le extendió la mano izquierda y le explicó que el más bravo entre los bravos saluda con la mano izquierda ¿Por qué? Porque los guerreros usan la mano izquierda para sostener su escudo y la derecha para la lanza.

Entonces para mostrar confianza a alguien, coloca abajo su escudo y lo saludan con la mano izquierda, recibéndolo desprotegido y sin temores.





HISTORIA DE NUESTRO FUNDADOR

Teniente Coronel Lord Robert Stephenson Smith Baden Powell of Gilwell.

Nació en Londres, Inglaterra, el 22 de febrero de _____. Su padre fue el reverendo H.G. Baden-Powell, profesor en _____. Su madre fue hija del almirante inglés W.T. Smith.

Su padre murió cuando Robert tenía unos tres años de edad, dejando a su madre con siete hijos, el mayor con menos de catorce años de edad. B.P. vivió una vida encantadora al aire libre en compañía de sus hermanos, excursionando y acampando con ellos en muchos lugares de Inglaterra.

En 1870 obtuvo una beca en la escuela _____, de Londres. Siempre fue uno de los estudiantes más activos y curiosos, lo que lo convirtió en el centro de todo lo más sonado que acontecía en el patio de la escuela, también adquirió

fama como portero en el equipo de fútbol y sus habilidades como actor eran sumamente apreciadas por sus compañeros de escuela.

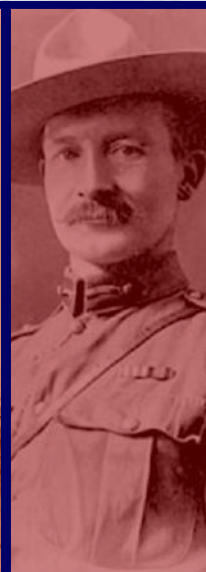
Además de prestar excelentes servicios militares, a la edad de veintiséis años ya tenía el rango militar de _____, ganó el más preciado trofeo de deportes en toda la India en la _____, provisto de una lanza corta como única arma.

En 1887 Baden Powell se encontraba en África tomando parte en la campaña en contra de los _____, y más tarde en contra de las tribus de los feroces _____ y de los salvajes guerreros _____. Los nativos llegaron a respetarle tanto que, por su valor, su pericia Scout y su asombrosa habilidad para acechar, le dieron el nombre de "_____", que quiere decir "Lobo que nunca duerme".

Estalló la guerra en el sur de África, y durante 217 días, a partir del 13 de octubre de 1889, Baden Powell defendió _____, resistiendo el sitio contra fuerzas mucho más numerosas, hasta que le llegaron refuerzos el 18 de mayo de _____.

En 1901, después de regresar a Inglaterra, descubre que su libro "_____

_____" (Ayudas para el escultismo) el cual fue destinado al ejército, es muy famoso y estaba siendo usado como libro de texto en las escuelas para muchachos.



En el verano de 1907 llevó un grupo de veinte muchachos a la isla de _____, en el Canal de la Mancha, divididos en cuatro grupos que llamo patrullas, el nombre de estas son _____, _____, _____ y _____. Después, en los primeros meses de 1908, publicó en cuatro entregas quincenales e ilustrado por él mismo, su "Manual de Adiestramiento: Escultismo para Muchachos".

En 1912 hizo un viaje por todo el mundo para conocer los Scouts de muchos países. Eran los principios de la Hermandad Mundial. En _____ los Scouts de todo el mundo, se encontraron en Londres en la primera reunión internacional Scout (Jamboree Mundial). La última noche de este Jamboree, el 6 de agosto, B-P fue proclamado Jefe Scout Mundial por una entusiasta multitud de muchachos.

La Historia de nuestro fundador es mucho más larga e igual de interesante, ¿No te gustaría saber que hacia cuando estaba en el colegio, seria caso, como se llamaba su esposa, cuando murió y que dice su epitafio en su tumba?

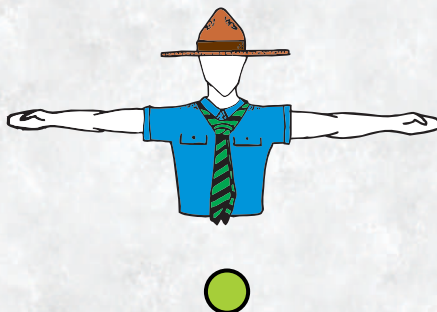
Investiga más sobre él, completa los espacios en blanco y compártelo con tu grupo una noche en campamento.

NOTA: DEBES LLENAR TODOS LOS ESPACIOS EN BLANCO QUE ENCUENTRES, ASÍ QUE REALIZA UNA BUENA INVESTIGACIÓN ACERCA DE NUESTRO FUNDADOR.

TIPOS DE FORMACIONES

Nomenclatura:

-  Jefe
-  Guía
-  Sub-Guía
-  Scout



Significa que se colocan unos al lado del otro. Los scout de cada patrulla se forman en una línea con el Guía a la cabeza (derecha), luego vienen los scout y al final de la patrulla se coloca el Sub guía. A continuación viene la otra patrulla que se forma de la misma manera de la anterior, fijándose en mantener una separación de dos o tres pasos entre cada patrulla. El jefe queda ubicado al centro a una distancia de tres pasos como mínimo.

Para llamar a esta formación el jefe extiende sus brazos hacia los lados a la altura de los hombros. UNA VEZ QUE LOS DEJE CAER SE CUMPLIRÁ LA ORDEN (esto es válido para todas las formaciones).

Esta formación se usa generalmente para inspeccionar el equipo y uniforme, y en ocasiones, para no dificultar la circulación por un camino al movilizar la tropa.

De mayor a menor:

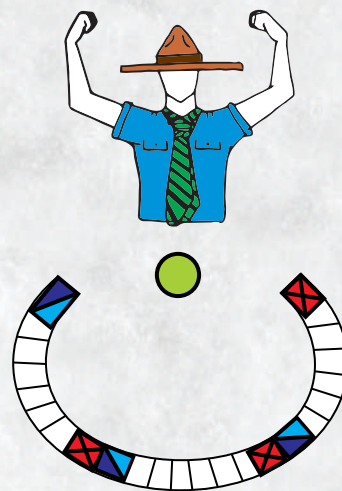


Dentro de esta formación se encuentra la de Mayor a Menor, ya sea de izquierda a derecha o viceversa. El jefe lo ordenará extendiendo sus brazos hacia los lados y colocando uno más abajo que el otro, lo que indica en qué orden se hará la formación. En esta formación no existe el orden por patrulla a menos que el jefe así lo indique; en tal caso las patrullas se formarán en "fila" pero ordenadas de mayor a menor tamaño según las indicaciones del jefe y esta se utiliza generalmente para juegos.

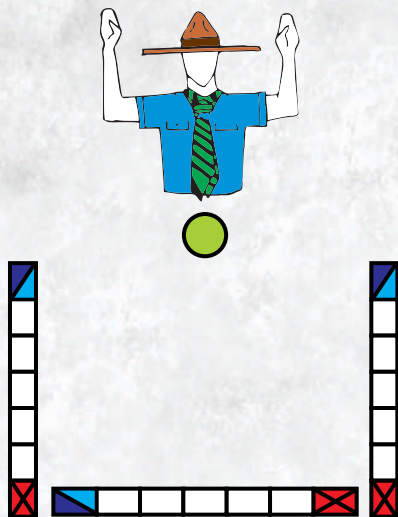
Herradura:

Significa que las patrullas se formarán de tal manera como en especie de semicírculo, pero con la puntas o extremos cerrados hacia donde está el jefe(a) a cargo y la parte de centro abierta hacia atrás, formando una herradura. Para llamar, el jefe(a) colocará sus brazos hacia abajo y a los lados, con las palmas de las manos hacia dentro con un ángulo de 45° más o menos.

Es la formación oficial para ceremonias.



Rectángulo:



Para llamar, el jefe(a) levantará sus brazos formando los tres lados de un rectángulo, para lo cual los doblará en ángulo recto.

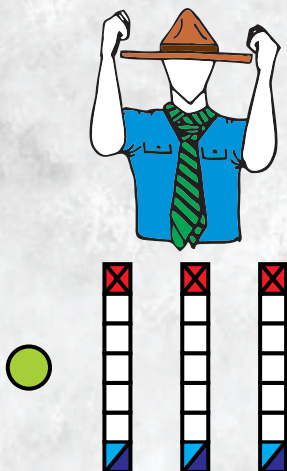
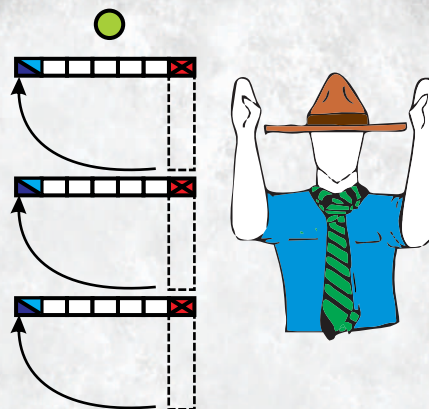
Las patrullas se forman en línea con el Guía a la derecha formando tres lados de un rectángulo. El Jefe ocupa el cuarto lado, que es siempre uno de los más largos.

Esta formación se hace generalmente para dirigir la palabra a la sección, dando indicaciones, etc.

Actualmente esta es la formación más usual de las tropas, se utiliza casi para todo tipo de actividad, inclusive para algunas ceremonias, entrega de reconocimientos, etc.

Columnas abiertas:

Para hacer el llamado el jefe colocará sus brazos doblados hacia arriba, en ángulo recto delante del pecho con las palmas de las manos abiertas. La distancia entre las patrullas es de cinco pasos como mínimo. Se usa generalmente como formación de desfile, para inspeccionar o para utilizar lugares espaciosos.



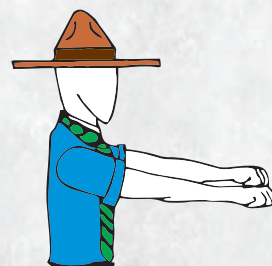
Para formar el bloque cerrado, las patrullas lo harán de igual forma que la anterior pero la distancia entre las patrullas es de dos pasos. El jefe adoptará la misma posición de bloque abierto pero con la diferencia que las palmas de sus manos irán cerradas.

Esta formación se utilizará en lugares cerrados o pequeños. Existe la columna abierta y la columna cerrada.

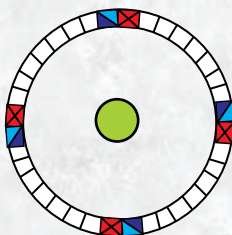
Fila India:

En este tipo de formación las patrullas se formarán una detrás de la otra en forma vertical.

El jefe para llamar a la formación extenderá su brazo derecho hacia adelante. Se usa para no dificultar la circulación por algún camino



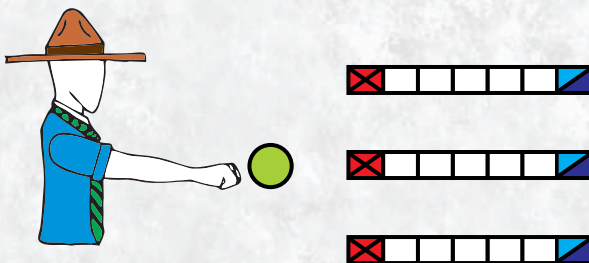
Círculo:



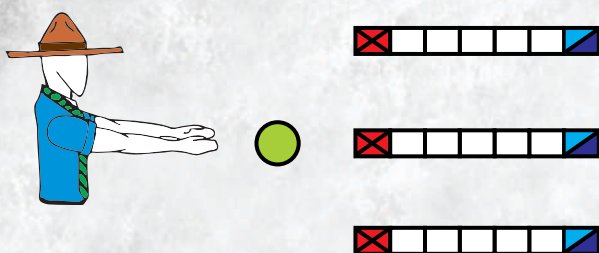
El jefe levanta el brazo como la formación de semicírculo pero lo girará sobre su cabeza mientras las patrullas comienzan a girar una atrás de la otra al rededor del dirigente. En el momento que el dirigente baje su brazo los scout se detendrán en la posición en la que se encuentren, esta formación es muy útil para realizar capacitaciones o adiestramientos.

Filas Cerradas:

En esta señal, el jefe pide la formación extendiendo sus brazos hacia adelante en línea recta a la altura de los hombros y las manos empuñadas, las patrullas se colocan en fila con el guía de patrulla al frente del dirigente y el resto de los scouts atrás del guía. Esta formación es útil para iniciar juegos de relevos darles una información a las patrullas.



Filas abiertas:



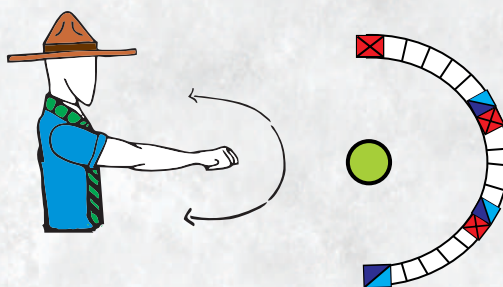
Esta formación es prácticamente igual a las filas cerradas con la única diferencia que entre las patrullas debe existir una doble distancia de brazos, esta formación sirve igualmente para realizar algún juego de relevo que requiera más espacio entre las patrullas.

Semicírculo:

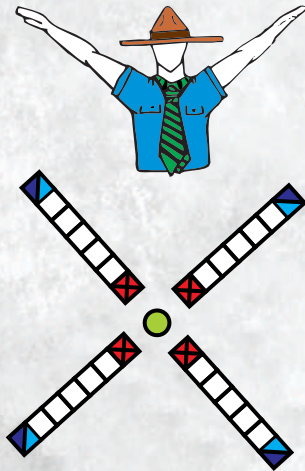
Esta formación consiste en que las patrullas de los extremos se cerrarán hacia el centro pero dejando una distancia prudente hacia el jefe que está a cargo. El jefe para llamar a esta formación describe un medio-círculo con el brazo derecho extendido, y las patrullas se alinean en torno a él, formando un semicírculo.

Se utiliza para demostraciones.

La formación en círculo es lo mismo nada más que se da la vuelta completa con la mano.

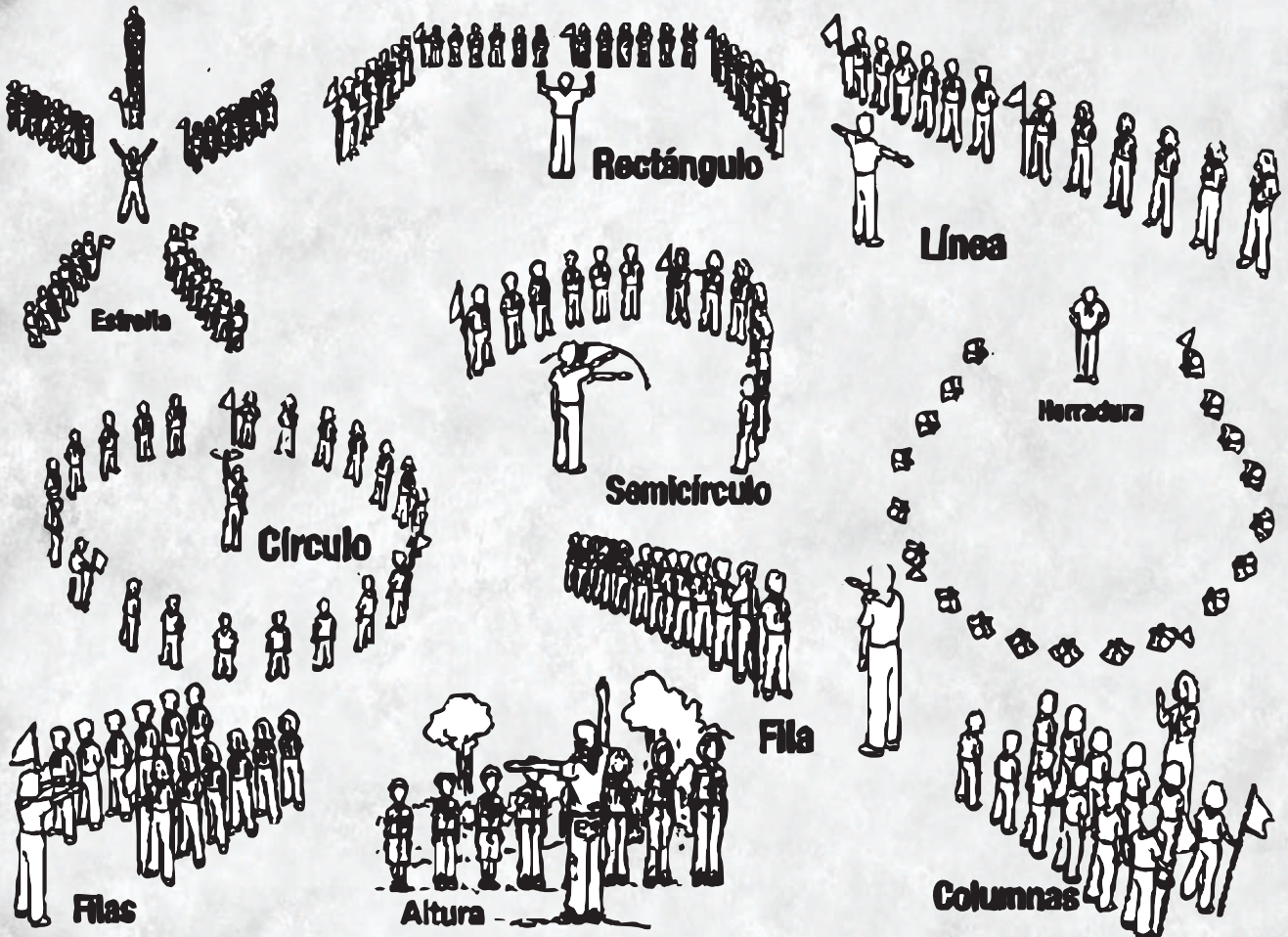


Estrella:



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

Repasemos...



SEÑALES DE PITO

Señal	Símbolo	Equivalente Código Morse
Atención	—	T
Auxilio - Socorro	...---...	SOS
Alto	--	M
Marchen	..	D
Peligro	...	S
Entendido	..	I
Posición de Alerta	—.	
Posición de Descanso	..—	
Reunión de Tropa	--... ./--... .	C/C
Reunión de Guías	..._	V
Reunión de Jefatura	---.	

Es necesario que se marque bien la diferencia entre los puntos y las rayas, dando un silbato más largo para las rayas.

Por lo general, antes de hacer cualquier llamado de Silbato se ha de hacer uno de Atención con el fin de que todos estén prestos a ver a quién o quiénes.

FORMACIÓN CON SEÑALES DE BRAZOS

Esta clase de formaciones pueden llevarse a cabo fácilmente sin tener que dar voces de mando; todo lo que se necesita es que el Jefe haga una señal e, inmediatamente, todos los Scouts trotan a ocupar sus puestos en su patrulla, todos de frente al Jefe de Tropa.

Estos ejercicios los realizará el Jefe adoptando las posiciones de mando con sus brazos en las posiciones que corresponda según la formación que desee realizar.

Los movimientos por señales se ejecutan siempre corriendo y en perfecto silencio.

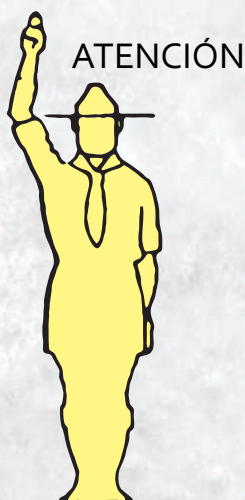
Directivas generales.

La llamada a reunión con el silbato es C, C en clave Morse. Esta debe de efectuarse fuerte y una sola vez con los brazos en la posición que indica la formación que se va a realizar.

Deberán ser llevadas a cabo por las diferentes patrullas en perfecto orden, rapidez y silencio; siendo el guía de patrulla el único autorizado a dar órdenes durante la formación ayudado por el Sub-guía.

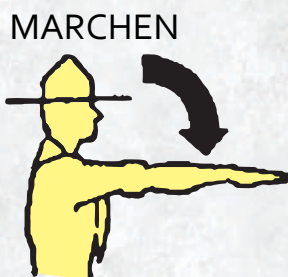
Los Scouts se forman con el Guía a la derecha y el Sub-guía a la izquierda y los demás en orden de derecha a izquierda, de acuerdo a su antigüedad.

Una vez que la patrulla está formada, el Guía de Patrulla deberá de iniciar el grito o lema de patrulla para que los demás scouts los sigan. Esto indica que la patrulla se encuentra lista para recibir instrucciones o entrar en actividad.



Notas:

1. Muestra en cartulinas como debe lucir la formación y cuáles son las señales y llamado para la formación.
2. Realiza actividades que utilicen las diversas formaciones, ya que la falta de utilización provoca el olvido y obsolescencia de las mismas.
3. Debe de realizarse al menos una vez al mes una práctica de todas las formaciones. Esta práctica puede sustituir a la actividad de desfogue que tengas planeada al inicio de la reunión.



UNIFORME

El uniforme es un elemento muy importante para los scouts, no solo porque nos identifica ante la sociedad, sino porque desde el momento en que lo portamos, nos sentimos listos para ir de excursión, de campamento, para servir a los demás y vivir todas las experiencias únicas que nos brinda el escultismo.

En nuestro uniforme también se evidencia nuestro avance dentro de movimiento scout. En él portamos las diferentes insignias que ganamos en nuestro paso por cada rama, nuestras habilidades y conocimientos, los eventos en los que participamos, etc.

Baden Powell (B.P.), en el Escultismo para Muchachos dice: "La corrección en el porte y la elegancia individual del Scout, honran nuestro Movimiento. Demuestran el orgullo que siente el Scout por serlo él y por su Tropa. Un Scout desaliñado en el vestido, puede, por el contrario, traer descrédito al Movimiento ante los ojos del público. Si me mostráis a un individuo así, os diré que no ha asimilado el verdadero espíritu del Escultismo y que no se siente orgulloso de ser miembro de esta Gran Hermandad." Así que porta adecuadamente tu uniforme y demuestra tu orgullo por pertenecer a esta gran hermandad.



Uniforme Scout



Junto a tu uniforme, tendrás un elemento muy importante, que no solo te identificara como Scout de un grupo en particular, sino también será una herramienta fundamental para tus aventuras en la naturaleza; nos referimos a la pañoleta, la cual portarás en tu cuello cuando llegue el momento

Investiga que uso le daba Baden-Powell a la pañoleta y pregúntale a tu jefe el significado de los colores de la de tu grupo; colorea de acuerdo a ellos.

FLOR DE LIS

FLOR DE LIS
NACIONAL



FLOR DE LIS
MUNDIAL



La Flor de Lis que se usa en los mapas y en las brújulas para señalar el norte. Se ha escogido como insignia de los Scouts porque señala la dirección hacia lo alto, marca el camino que hay que seguir para cumplir con el deber y ser útil a los semejantes. La Flor de Lis ha llegado a ser la insignia de los Scouts en casi todos los países del mundo. Para distinguir una nacionalidad de otra ha sido superpuesto a la flor de lis, el emblema de la nación. Cada uno de los elementos que componen la flor de lis tiene un significado. Investiga cuál es y colócalo en los espacios del dibujo

LA PATRULLA SCOUT

Toda Tropa Scout está conformada por dos o más patrullas de seis a ocho integrantes. El sistema de patrullas tiene como objetivo dar una responsabilidad real al mayor número posible de scouts y los conduce a comprender su responsabilidad en el bienestar de su patrulla y así la patrulla tiene una responsabilidad definida en el bienestar de la Tropa.

Cada patrulla dentro de la tropa lleva el nombre de un animal.

Baden Powell aconseja escoger animales reales y propios de la región en la que se encuentra la patrulla. Es importante buscar un animal con el que se identifiquen todos debido a sus habilidades y características.

Cada patrulla debe también escoger su "grito de patrulla" o lema, que generalmente resalta las características tanto del animal como de los Scouts (por ejemplo, las águilas, su grito puede ser "ágiles y veloces". También existe el llamado de patrulla, que se asemeje al grito o sonido que realiza el animal escogido.



Recuerda, el éxito de una patrulla es el trabajo en equipo y el cumplimiento responsable de las funciones de cada uno de los integrantes. Escribe en la tabla los datos de tus compañeros de patrulla.

NOMBRE	TELEFONO	E-MAIL	CARGO

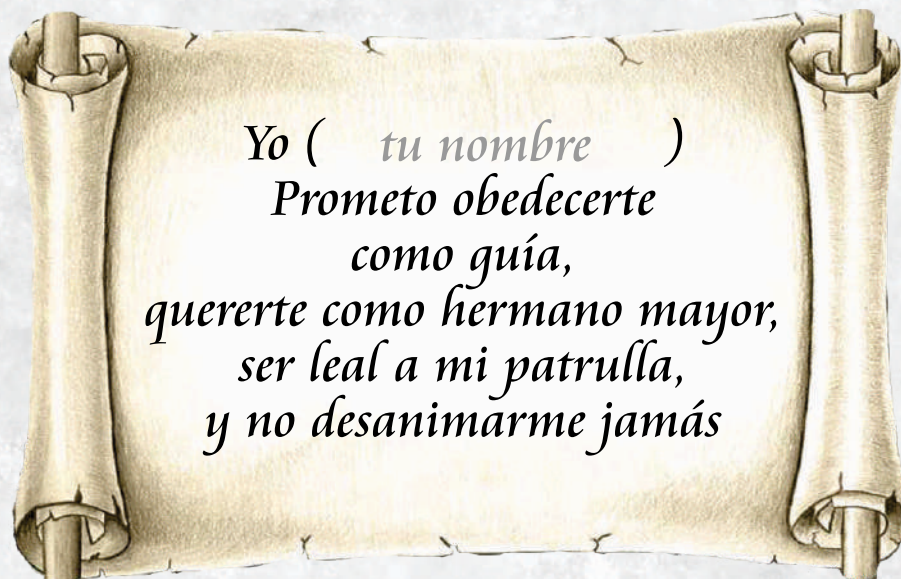
LEMA PATRULLA

GRITO PATRULLA

Pega aquí una foto
de tu patrulla

Dibuja el banderín
de tu patrulla

Luego de hacer la promesa scout ante la tropa, estarás listo para hacer la Promesa a tu Patrulla. Esta promesa la debes realizar ante el guía en compañía de todos los integrantes de la Patrulla.



*Yo (tu nombre)
Prometo obedecerte
como guía,
quererte como hermano mayor,
ser leal a mi patrulla,
y no desanimarme jamás*

Por último deberás demostrar que eres un scout en todo el sentido de la palabra, es decir, que te destacas por tu excelente rendimiento académico y tu ejemplar comportamiento en casa.

Cuando consideres que estás listo para asumir este nuevo estilo de vida, te invitamos a que busques a tu dirigente y le solicites tu ceremonia de investidura. Debes comprender muy bien el compromiso que asumes al decir tu promesa... un compromiso con la construcción de tu sociedad, de tu país, de tu familia... crear un mejor mundo para tí y para los que vienen detrás.



Después de hacer tu promesa, debes iniciar con tus DESAFÍOS para lograr recorrer con éxito el camino de tu progresión, hasta lograr la insignia máxima y llegar a ser un gran Expedicionario Scout.

Pero te preguntarás ¿Qué es un Desafío?... Simplemente es una invitación a competir, a enfrentarte, a superarte cada vez más y a tener la voluntad para salir adelante en los momentos difíciles que te pondrán a prueba y te dejarán enseñanzas para toda la vida.

No debes olvidar que realizarás los desafíos de la fase de progresión en la que te encuentres, no los de otra fase.

Los desafíos de la fase los puedes realizar en cualquier orden, teniendo en cuenta que no puedes cambiar de fase hasta que realices todos los de esa fase. Si hay alguno que no te aplica por las características de tu región o de tus creencias, etc., puedes solicitar a tu jefe ser reemplazado por uno que te aplique.

VIGÍA

Hola compañero scout, ya prestaste promesa y comienza una nueva fase en tu progresión. En las siguientes páginas encontrarás lo necesario para convertirte en un gran VIGÍA. El tiempo para lograrlo depende de ti, pues los desafíos son personales y tú marcas el ritmo para conseguirlos.





INDIANA JONES™

Era una calorosa noche de verano de 1891 cuando un bebé gritaba a todo pulmón porque no podía tocar al perro de la casa en Princeton, New Jersey (EEUU). Quién se iba a imaginar que este bebé hijo de Henry Walton Jones Sr y Anna Jones a quien bautizaron Henry Jones Jr, se convertiría en el arqueólogo con las historias y aventuras más

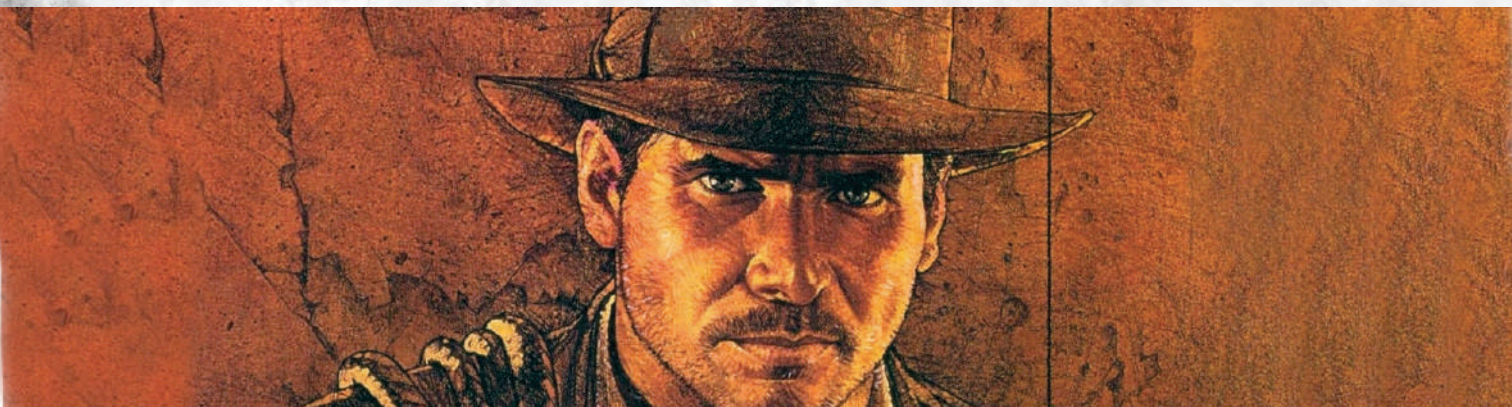
famosas del mundo. ¿De dónde salió su nombre Indiana o más bien Indy?... de su perro!!! El adoraba su perro Indiana y quería llamarse como él.

Anna y Henry presentando a Indiana su nueva mascota. Hacia principios del siglo XX, entre 1908 y 1910, Henry Jones Jr. inicia un viaje alrededor del mundo dictando conferencias de literatura Medieval en varias universidades prestigiosas con su esposa Anna, Indiana y su perro Indy. Estos viajes, sobre todo cuando llegan al Cairo (Egipto), fueron la puerta para conocer ilustres personajes que lo inspiraron en la arqueología como Lawrence de Arabia (T.E. Lawrence) escritor y militar británico. Con él discute temas de las pirámides, momias y conocen al renombrado arqueólogo Howard Carter, descubridor de la famosa tumba de Tutankhamon en el valle de los reyes sobre el río Nilo!

Estos años de viajes dieron como resultado conocer sitios tan increíbles como Florencia (Italia) donde estudia física con el gran Puccini y aprendió el aprecio por el arte en París. En Viena conoce a su primer amor, la hija del archiduque Fernando de Austria, la princesa Sofía.

La muralla China y Pekín se convierten en un mal recuerdo ya que casi muere de fiebre pero es tratado con medicina oriental y sobrevive.

Llega a un continente que para él era el más misterioso de todos...África. Allí, en Nairobi, conoce al futuro presidente de Estados Unidos, Teodoro Roosevelt, a quien acompaña en varios Safaris, descubriendo un gran aprecio y respeto por la naturaleza, y a la vez, convenciendo a su nuevo amigo en cazar solo si es necesario y no como un deporte como lo venía haciendo. Nada mal para un niño de apenas 10 años, persuadir al que muy pronto sería el Presidente de una las naciones nacientes con mayor poder económico. Uno de los viajes que le



enseñaron el respeto hacia la diversidad de creencias en su infancia fue ir a Benares (India). Allí conoció multitud de religiones y lo que realmente le marcó fue ver cómo vivían y se aceptaban entre ellos.

No todo fueron alegrías y aventuras, hacia 1912, los Jones regresan a Oxford (Inglaterra) y Anna contrae fiebre escarlata. Desafortunadamente fallece causando un gran impacto en su padre el cual se encierra en sí mismo y se distancia de Indiana. Indiana regresa a Estados Unidos por el puerto de Liverpool con su tutora Helen en el majestuoso y tristemente célebre Titanic, se salvan de la mala fortuna de los 1517 pasajeros que fallecieron en esa tenebrosa noche de abril 15 de 1912.

Ya en Estados Unidos Henry Jones decide viajar al oeste americano con su hijo al estado de Utah, hasta la población de Moab, llegando a la universidad Four Corners. Es en este año (verano de 1912) Indy conoce a un grupo de jóvenes de su edad con ansias de aventuras, los Scout!!! Indiana tiene su primer gran aventura cuando en una caminata por las montañas desérticas de Utah ven a un grupo de ladrones de tumbas llevarse un tesoro de los tesoros más preciados de una tumba indígena perdido por muchos siglos...la cruz de coronado. Es en esta aventura donde Indiana, después de vencer a los saqueadores, encuentra su famoso sombrero y látigo que lo han caracterizado.

Su máxima de esta aventura fue: **"Este tesoro pertenece a un museo"**.

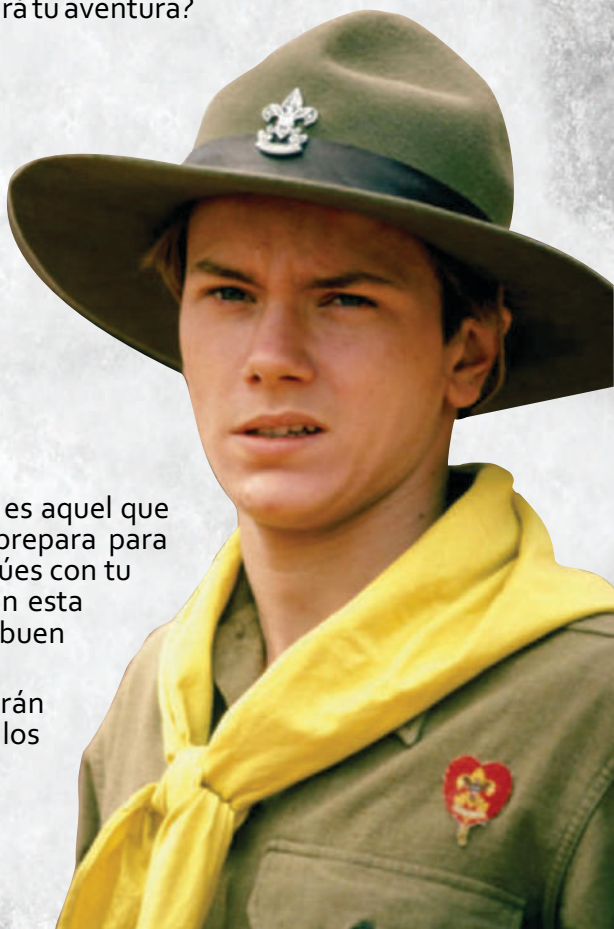
Como Scout tuvo muchas más aventuras, cifró su honor, vivió sus valores hasta llegar a ser el famoso profesor arqueólogo y aventurero que salvó el Arca Perdida en África, Salva los niños de una aldea en India, salva al mundo de los malas intenciones con el Santo Grial y otras grandes aventuras que todos conocemos...¿YCuál será tu aventura?

Actividad:

1. Busca un mapa y marca los diferentes sitios que Indiana estuvo.
2. Piensa en Indiana y ten presente lo acabas de leer.
 - a. ¿ACuál te sueñas ir?
 - b. ¿Cómo lo harías?
 - a. ¿Cómo logró ser un famoso arqueólogo?
 - b. ¿Cómo lograrás cumplir tus sueños?

Prepárate para ser un gran VIGÍA. Recuerda que el vigía es aquel que divisa a lo lejos los nuevos territorios a explorar y se prepara para hacerlo de la mejor forma; por esto te invito a que continúes con tu conocimiento técnico y que aprendas como sobrevivir en esta exploración. Deberás aprender lo básico para volverte un buen campista.

Para iniciar, están estos pocos nudos que te permitirán comenzar el camino de volverte un experto en el arte de los nudos y las construcciones.

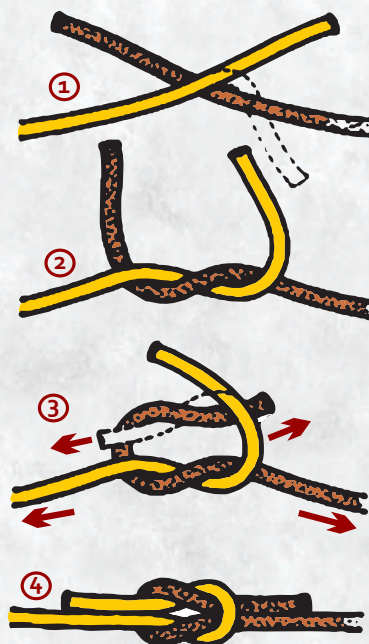


nudos

Llano, Cuadrado o Rizo:

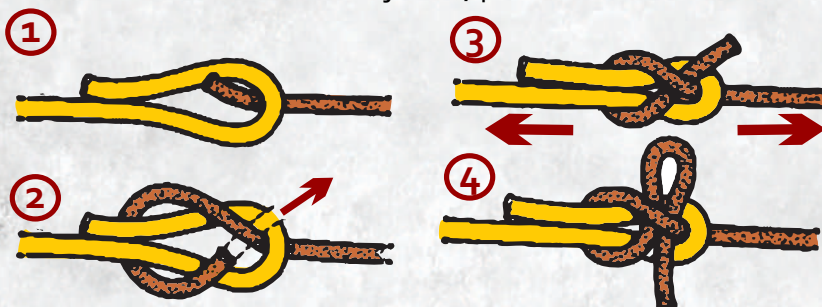
Se usa para unir dos cuerdas del mismo calibre.

Elaboración: Este nudo se efectúa confeccionando dos medios nudos. El primer medio nudo se realiza colocando la cuerda izquierda sobre la derecha, el segundo se hace después colocando la cuerda derecha sobre la izquierda, de forma que los dos extremos cortos o chicotes queden al mismo lado. Si el nudo es llano pero los extremos cortos quedan en lados opuestos, se conoce con el nombre de "nudo del ladrón o de cabo de vela"; si queda levantado y desigual, es el nudo de la abuelita. Ninguno de estos nudos es seguro y deben evitarse. Para realizarlo solo basta con colocar la cuerda izquierda sobre la derecha de giro para hacer un nudo simple y después se coloca la cuerda derecha sobre la izquierda, hacemos nuevamente un nudo simple y listo.



Vuelta escota:

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



La unión de escota deslizante

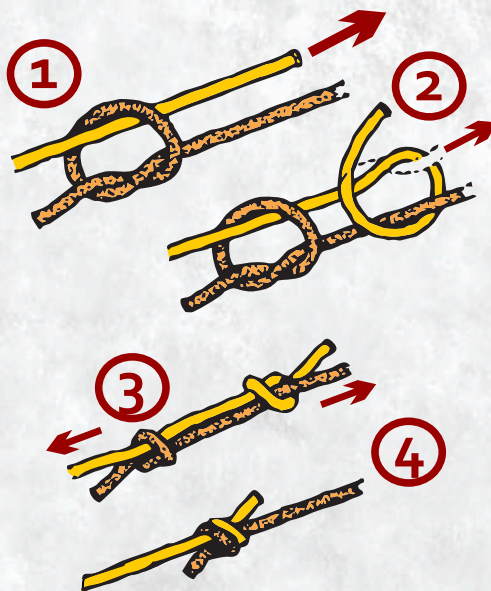
Elaboración: Con el seno de uno de los cabos se forma un bucle a modo de gaza, si es que no la tiene (al de mayor calibre). Se pasa el chicote del otro cabo por dentro de la gaza, se le da vuelta y se pasa el chicote por debajo del firme para que quede mordido por él.

El "vuelta de escota" también puede hacerse dando dos vueltas sobre el bucle en lugar de una, antes de morder el chicote; entonces se llamará "vuelta de escota doble". De esta forma aumenta la seguridad del nudo, siendo recomendable cuando deba permanecer trabajando durante mucho tiempo.

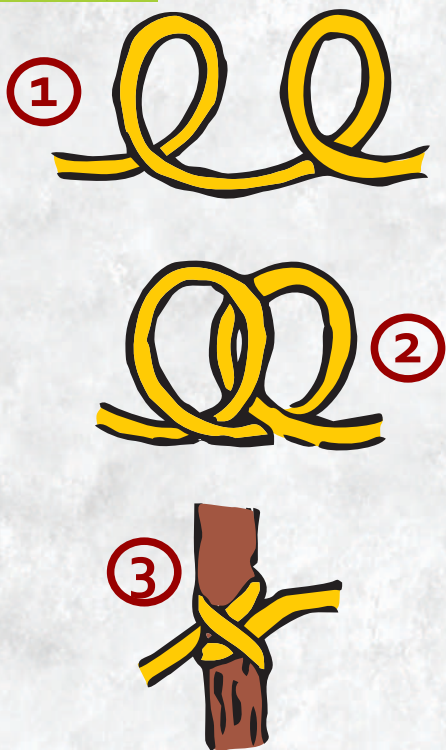
Pescador

Se usa frecuentemente para unir o alargar los sedales de los aparejos de pesca. Se utiliza para unir líneas de igual sección.

Elaboración: Se colocan uno junto al otro los dos chicotes a unir. Se hace un medio nudo con el cabo de la izquierda sobre el de la derecha. Con el chicote del cabo de la derecha se hace un medio nudo sobre el cabo de la izquierda. Se aprieta bien los medios nudos. Se tira de los firmes de ambos cabos, haciéndoles deslizar hasta que quede un nudo junto al otro.



Ballestrinque

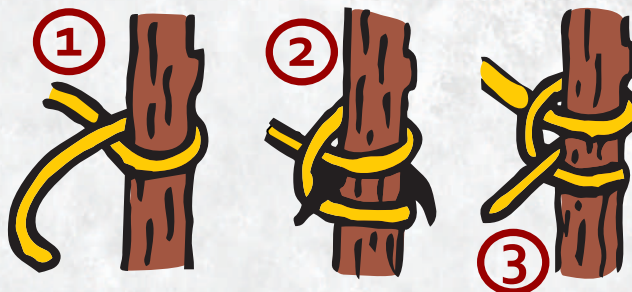


Es una de las más conocidas y mejores vueltas. Puede utilizarse para asegurar una cuerda a un poste, una barra o a otro cabo que no forma parte del nudo. Con algo de práctica, puede hacerse con una sola mano. Tal como sugiere otro de sus nombres, "nudo del barquero", es particularmente útil para los marinos que precisan amarrar un bote auxiliar al puerto con una mano mientras mantienen la barra con la otra. El "ballestrinque" no es, por otra parte, un nudo de amarre absolutamente seguro, ya que trabaja mal bajo esfuerzos intermitentes que provienen de ángulos diferentes. Debe utilizarse sólo temporalmente y reemplazarse después por un nudo más estable. Puede hacerse más seguro añadiendo "dos medios cotes" sobre el firme, o haciendo un "nudo de tope" en el chicote. Lo utilizan los campistas para asegurar los soportes de las tiendas, pero en este caso recibe otro nombre, "nudo de clavija".

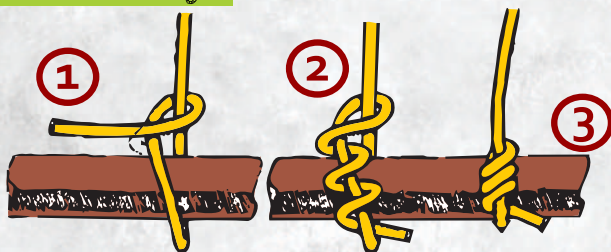
Elaboración: Se hace una vuelta sobre el objeto al que se quiere amarrar, con el firme encima y el chicote por abajo. Continuando en el mismo sentido, se da otra vuelta con el chicote por encima de la anterior. Al finalizar la segunda vuelta se introduce el chicote por dentro del seno que se ha formado al dar la segunda vuelta, por encima del firme. Terminado el nudo, se azoca tirando del firme y del chicote. Hay que dejar una cierta longitud de margen al chicote, pensando que puede escurrirse algo.

Ballestringue sobre poste:

Elaboración: Este nudo se ejecuta sobreponiendo dos medias vueltas sobre un poste.



Vuelta de braga:



Elaboración: Se efectúa doblando el chicote sobre sí mismo y retorciéndolo sobre el propio extremo del chicote (nunca sobre el firme), varias veces.

Es un lazo provisional formado alrededor de objetos tales como troncos de árboles, tablones, o postes, de forma que puedan ser arrastrados, empujados, subidos o bajados. Es un nudo muy útil que puede hacerse con rapidez, es seguro, y no se aprieta. Desgraciadamente, es fácil para los que se inician el equivocarse al realizarlo.

AMARRRES

Es la forma de unir troncos y en lo posible deben ser Estéticos, firmes, sólidos y fáciles de desatar. Mientras se hace el amarre se debe juntar las cuerdas lo más que se pueda y mantener la tensión. Para hacerlo con fuerza puedes utilizar un pequeño palo al que enrollas la cuerda y después tiras.

Todo amarre tiene cuatro pasos:

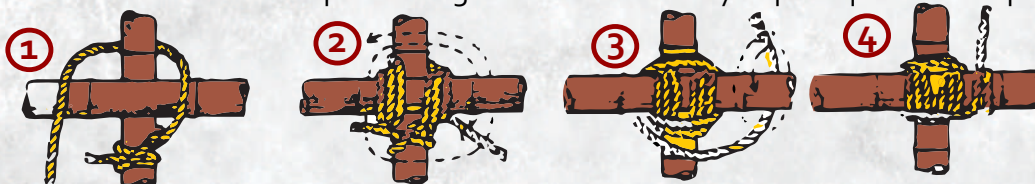
- 1 Un primer momento de "Inicio" en el que comienzas con un nudo sobre uno de los troncos.
- 2 Un segundo momento de "Fijación", en el que sujetas los troncos que se quieren unir.
- 3 Un tercer momento de "Remate" en el que se ajusta el amarre, y
- 4 Finalmente un momento de "Cierre", en el que terminas el amarre con un nudo sobre alguno de los troncos.

Amarre Cuadrado: Se usa para unir troncos que formen un ángulo de 90° grados.

Se inicia haciendo un ballestingue preferiblemente en el tronco que esta vertical y aun mejor si queda debajo del madero que esta horizontal.

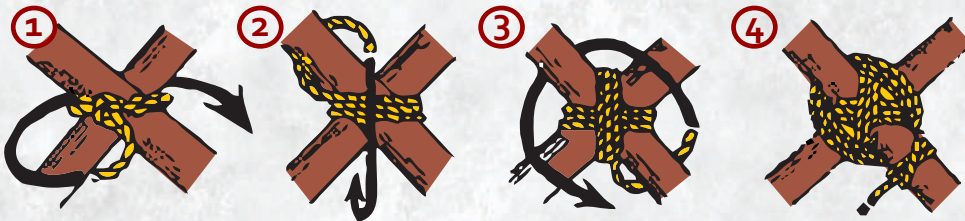
Después damos vueltas con la cuerda como lo muestra el gráfico, finalmente para darle firmeza se debe ahorcar el amarre para esto se deben realizar unas vueltas entre el tronco vertical y horizontal, para rematar el amarre se hace con un nudo llano.

El calibre de la cuerda a utilizar depende del grosor de los troncos y de peso que deben soportar.



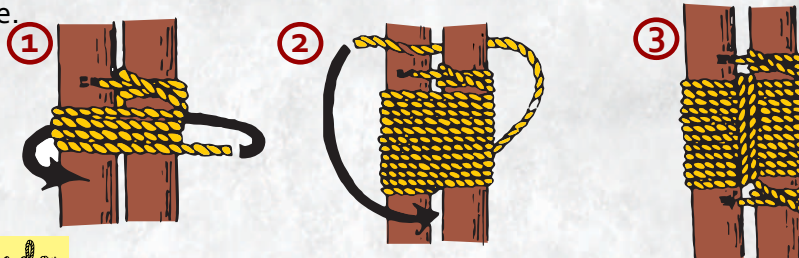
Amarre Diagonal: Se usa para unir dos troncos en ángulo y que conserven este, sin importar la tensión que trate de cambiarlo.

Se inicia con un nudo de leñador, el cual se hace al rededor del ángulo mayor formado por los troncos, después damos unas cuantas vueltas alrededor de este mismo ángulo, después cambiamos de ángulo también durante algunas vueltas, para finalizar ahorcamos el amarre dando algunas vueltas entre los dos troncos, se remata con un nudo ballestingue sobre uno de los troncos.



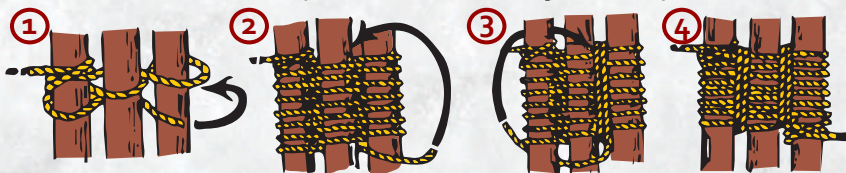
Amarre en ocho: Permite unir varios troncos para realizar trípodes, los cuales nos permiten realizar construcciones muy estables.

Se inicia con un ballestingue y se dan vueltas alrededor de los troncos en forma de ocho, luego se ahorca en cada juntura del amarre, para terminar se remata con un nudo llano o con un ballestingue.



Amarre Tripode:

Es similar el amarre redondo o bípode solo que esta vez se hace no con dos troncos si no con tres, a la hora de ahorcarse se realiza por cada una de las junturas y se remata con un nudo llano.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Obtén una especialidad diferente a las propuestas en los otros desafíos y muestra la importancia de éstas en tu vida scout.		
Escoge un fenómeno natural, que te impacte y realiza un comic, una canción, un cuento o una obra de teatro sobre este fenómeno.		
Busca algún integrante antiguo de tu patrulla y pídele una cita para entrevistarlo. Le preguntarás acerca de su historia en la patrulla, la historia del animal y cuáles son sus mejores recuerdos. Si puedes le grabas la entrevista y la presentas a tu patrulla.		
Lee la historia de la buena acción y luego narra la historia de tu primera buena acción.		
Dicta a una charla a tu patrulla sobre un tema scout que te interese, es importante que cuentes con la presencia de tu jefe de tropa.		
¿Terminaste un campamento, caminata u actividad con tu tropa?. Narras los detalles que más te llamaron la atención como un cuentero. Analiza tus fortalezas y debilidades. Entrevístate a ti mismo en frente de tropa y pregúntate por las cosas y situaciones que has vivido y como las puedes mejorar.		
¿Cómo te va con los nudos?, ¿te atreves a retar al Guía de tu patrulla?, ¿qué tal a un hermano de la comunidad? Prepara 15 nudos que domines a la perfección y organiza una actividad para la Tropa con invitados especiales.		
¿Tienes identidad de patrulla? De ser así deberás tener su huella; ¿aún no la tienes? Organiza a tu patrulla y con la colaboración de tu dirigente desarrolla una actividad de levantamiento de huellas con yeso o un material que facilite la actividad. Algunas no serán legítimas ya que no habrán animales a la vista, de los que representamos en nuestra patrulla. Para esto tendrás que manipular el terreno para sacar el negativo de lo que será tu huella. No olvides tomar fotografías para tu bitácora.		
Reúnete con compañeros de tu tropa o de tropas vecinas, que tengan los mismos intereses que tú en un tema en específico, y entre todos, deben hacer lo necesario para obtener la especialidad.		
Gana una especialidad del área de "Servicio a los demás".		
Procura presentar en el siguiente consejo de patrulla una propuesta de tu futa o futuras especialidades.		

Así como todo buen vigía debes aprender a observar las pistas y señas que te muestren el camino correcto, y debes aprender a identificarlas en medio de la naturaleza que te rodea y seguir el camino que te indican tus hermanos mayores.



Todo Scout debe tener una excelente capacidad para observar y memorizar todo lo que hay a su alrededor, esto le permite ser un buen explorador y conocer más y mejor su entorno y los que visitará en las excursiones y campamentos con su patrulla y con la tropa.

Las señales de pista te servirán para seguir un camino que te indique tus compañeros, o para dejarles indicada la ruta que seguiste. Para realizarlas debes tomar en cuenta lo siguiente:

1. Deben ser visibles y hechas preferiblemente del lado derecho del camino, para evitar que otras personas o algún animal las borre. En los lugares transitados coloca más señales.
2. No deben ser hechas en tierra porque se borran fácilmente. De acuerdo con el camino en que las estés colocando, puedes hacerlas con piedras, ramas o tiza (solo si es indispensable marcarlas con tiza sobre las piedras o árboles). Recuerda no hacer jamás incisiones en los árboles.
3. La distancia entre una señal y otra dependerá de las condiciones del terreno. En lugares despejados puedes dejar entre ellas aproximadamente 50 metros, en lugares muy difíciles de observar puedes variar de entre 5 a 25 metros, según tú consideres.
4. Cuando consigas una división en el camino, marca el camino a seguir y coloca en el otro camino la señal correspondiente.
5. Si vas a atravesar un sitio poblado, deja en la entrada una "Carta Escondida", que indique con precisión el lugar donde continuarás. Evita hacer señales en paredes, y objetos móviles que estén detenidos momentáneamente.
6. Sigue la pista a paso moderado porque al correr puedes omitir alguna señal.
7. El último en pasar, borrará todas las señales, recogerá las cartas y cualquier otro objeto que haya sido utilizado para trazar la pista; para no dejar rastros que otras personas puedan seguir.

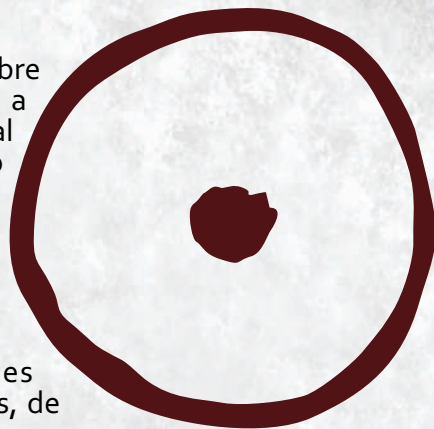
Las señales de pista artificiales son aquellas que se dibujan sobre papel o elementos que no pertenecen al medio donde se van a hacer la ruta aquí tenemos algunas para que las conozcas de igual manera puedes hacerlas con elementos naturales como ramas o piedras y usarlas como naturales.

Descripción de las señales de pistas más comunes

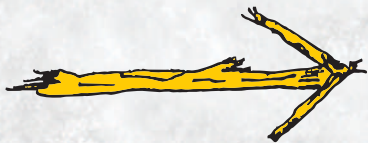
Se debe indicar el inicio de pistas con el símbolo que es representativo y que llame la atención para iniciar a buscarlas, de acuerdo a las normas indicadas anteriormente.

Este inicio de pistas tiene varias formas muy comunes de representarlo:

Comienzo de pista: Simula un cráneo de animal cuyos cuernos indican la dirección del camino a seguir, también se puede utilizar una rejilla, que se puede hacer fácilmente con ramas.



Camino a seguir: indica la dirección hacia donde te diriges.



Media Vuelta: nos indica que debemos devolvemos por el camino.



Camino con obstáculos: indica si es necesario franquear obstáculos en la dirección que sigues.



Más aprisa:



Camino a evitar: debe estar al comienzo de todos los caminos que no se han seguido



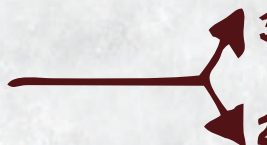
A la derecha: indica que debes cruzar a la derecha.



Agua potable en esa dirección: observa que para el "agua no potable" se utiliza en la señal un triángulo, en cambio para el "agua potable" le corresponde un círculo.



Nos hemos separado: debes indicar en números romanos en la punta de cada flecha la cantidad de personas que tomó cada camino..



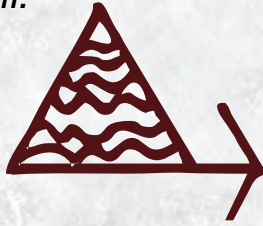
Peligro: te previene de algún tipo de peligro que se puede presentar cerca de donde se encuentre esta señal de pista.



Campamento habitado en esa dirección: la punta de la flecha indica hacia donde estará el campamento.



Agua "no" potable en esa dirección:



A la izquierda: indica que debes cruzar a la izquierda.



Guerra: el juego o la actividad comenzó.



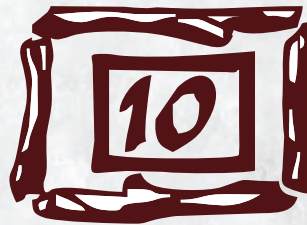
Paz: el juego o la actividad no ha comenzado.



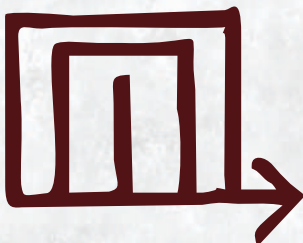
Carta escondida a "x" pasos en esa dirección: El número de pasos se indica dentro del rectángulo en números romanos. (En el ejemplo: 15 pasos).



Esperar aquí: los minutos se indican en el interior del rectángulo en números romanos. (En el ejemplo: 10 minutos).



Perros bravos: cuidado con los perros bravos



Escondarse:



Pista más adelante: la pista siguiente está lejos mucho más adelante



Escalar: subir en la dirección indicada



Traer leña al campamento:



Traer agua al campamento:



Campamento deshabitado:



Cruzar el puente:



Dispersarse:



Reunirse:



Misión cumplida: Regresar al punto de partida. Significa que ha terminado el juego, la actividad o lo que puede ser lo mismo indica que la pista culmina en ese punto. Es frecuente encontrar este signo en las tumbas de los Scouts como símbolo de que han regresado a la eterna y verdadera mansión, o se ha cumplido con la misión asignada en la vida.



Ahora veamos algunas señales de pistas también muy comunes.

Este es el camino: estas son algunas de las maneras de indicar el camino correcto



Camino incorrecto: no seguir por este camino



Giro a la derecha



Giro a la izquierda



***Giro a la derecha por
4 kilómetros***

Atención, peligro



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
¿Cuáles son los cuidados que debes tener para el manejo de cuerdas y cuáles son las normas de seguridad que debes tener?		
Indaga sobre las prácticas necesarias de seguridad para desplazarse en vehículos tales como motocicletas, automóviles y demás. ¿Haces uso de ellos?		
Construye un chaleco salvavidas y pruébalo en un ambiente controlado mientras tus padres o tus dirigentes te acompañan.		
Participa de unas olimpiadas scout en tu tropa, u organiza una con tu patrulla, puede ser preparada por tu jefe de tropa o por el concejo de tu patrulla.		
Recuerda el 5 punto de la ley scout. Demuestra que participas de todas las actividades con tus hermanos scout, cumpliendo con todos los puntos de la ley scout.		
Escribe en tu bitácora una situación en la que sentiste que tu desempeño afectó el desempeño general de la patrulla. Habla con tu guía sobre acciones que puedes mejorar al respecto.		
Escribe en tu bitácora los números telefónicos de emergencia de tu ciudad, has una copia de ellos y pégalos al lado del teléfono de tu casa, coméntaselo a tu familia para que lo tengan en cuenta en caso de alguna emergencia.		
Como todo scout debe ser limpio en su pensamiento y acción, pues también debe serlo con su cuerpo. Escribe en tu bitácora los hábitos que practicas y cuáles debes adoptar.		
Ayuda a tus dirigentes en una jornada de limpieza y organización del local o espacio del Grupo.		
Escribe en tu bitácora las tareas básicas para contribuir al orden y aseo en casa. Muéstraselo a tus padres y en conjunto complementen esta lista.		
Analiza en compañía de tus padres, los hábitos alimenticios que tiene tu familia. Cambia aquellos que consideres inadecuados; ellos te certificarán este desafío.		
Busca una receta de tu interés y escribe en tu bitácora las reglas de higiene para prepararla.		
Indaga el tipo de alimentación que debes consumir de acuerdo a tu edad y tus actividades.		
Organiza tus horarios de clase y de actividades de forma creativa y vistosa. Colócalo en tu cuarto y pídele a tus padres que certifiquen este desafío.		
Enséñale a tu patrulla un nuevo juego, invita a uno de tus dirigentes para que se divierta con ustedes.		
Hazte el propósito de aprender un juego, hobby o actividad nueva que puedas practicar en tu tiempo libre. Luego de dos meses comenta con tu jefe tu vivencia.		

EL FUEGO



El fuego es de gran importancia en la supervivencia, pues es un elemento que mejora y aumenta las condiciones de vida, permitiéndonos:

1. Cocinar
2. Calentar, secar la ropa
3. Ahuyentar animales peligrosos
4. Alejar insectos
5. Conservar alimentos.
6. Alumbrar

¿Qué hacer antes de encender el fuego?

Primero hay que limpiar el lugar que se ha escogido para hacer el fuego en un diámetro de unos tres metros: limpiar el terreno de materiales que puedan causar un incendio con una chispa que pueda caer.

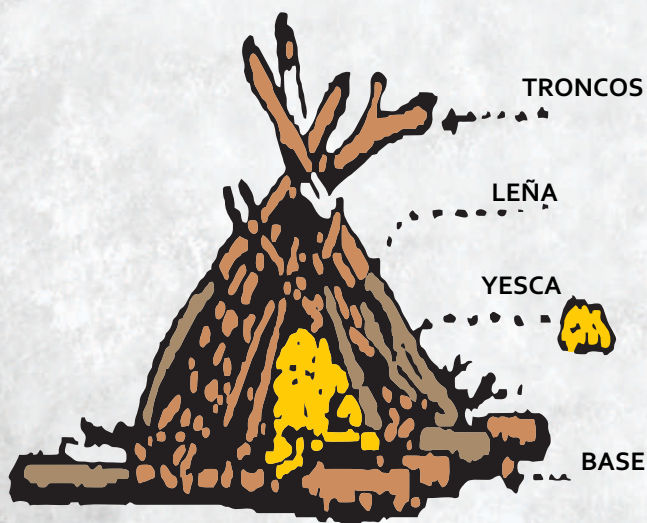
En los campamentos es necesario destinar un lugar para ubicar allí la zona de cocinas y así poder preparar los alimentos, esto implica la necesidad de saber preparar y obtener la leña, cortarla con un hacha o machete, hacer el fuego y cocinar, después limpiar el lugar correctamente.

Para realizar un buen fuego tenemos que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. **Elección del lugar:** tenemos que tener en cuenta que tiene que estar alejado de cualquier lugar que pueda ocasionar un incendio (árboles, pastizales, leñeros).
2. **La dirección del viento:** el fuego o fogón debe construirse teniendo en cuenta la dirección del viento. El sentido hacia donde se dirige el humo debe ser contrario al establecimiento de las carpas y de las zonas de actividad de las personas.
3. **Es buena idea excavar un hoyo de unos 10 o 15 cm y rodearlo con piedras para alojar en él la hoguera.** Cuando deshagamos el campamento, taparemos las cenizas con la tierra que sacamos, devolveremos las piedras a su sitio y dejaremos todo de manera que nadie pueda notar que hemos estado allí.

Normas de seguridad:

1. No hacer hogueras más grandes de lo necesario, pues son más difíciles de controlar y habrá más riesgo de que provoquen un incendio
2. Nunca construir un fuego en zonas de alto peligro de incendio, sólo en las permitidas.
3. Nunca cerca de un árbol (distancia mayor a 3 m.) teniendo en cuenta la copa del árbol y raíces. Ni tampoco cerca de maleza o ramas bajas.
4. Aislar la zona del fuego por medio de piedras.
5. Una vez que hayamos terminado, apagarlo correctamente con agua, arena o tierra.



Ahora veamos los diferentes tipos de madera y cuál es su utilidad...

YESCA: La yesca es un tipo de material que se enciende rápidamente al ser tocado por la llama de un fósforo.

Se puede utilizar como yesca los arbustos secos que haya por los alrededores, pero no la hierba y hojas secas que se queman con una gran llamarada, pero no dan suficiente calor para que continúe el fuego.

También podría servir como iniciador del fuego cualquier tipo de papel: periódico, papel higiénico.

LEÑA: las astillas agarran la llama que produce la yesca y a su vez, encienden las ramas más gruesas que se colocan para que dure el fuego o combustible. Dado que la yesca tarda en consumirse de 1 a 4 minutos, es necesario poner leña para que ésta encienda definitivamente el fuego.

En el campo siempre se encuentran muchas ramitas secas que se pueden utilizar para este fin, ya sean las que están en el suelo como, las que aún están pegadas al árbol. Si las que están pegadas al árbol no se parten sino que se doblan, déjalas, pues están demasiado verdes para que sirvan para el fuego (harán mucho humo y no prenderán). Las ramas no deberían ser más gruesas que un lápiz.

COMBUSTIBLE: Se consigue de cualquier tronco muerto o ramas caídas. Deberán partirse en trozos de una longitud aproximada de 30 cm. Hay maderas que arden mejor que otras, pero prácticamente todas sirven para hacer un fuego.

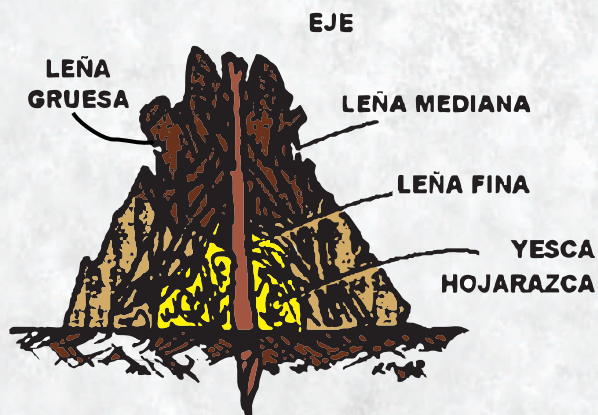
Para seleccionar la leña, hay varios Tips que es muy importante tener en cuenta:

- Debe evitarse la madera verde, de lo contrario será más difícil encender el fuego, producirá mucho humo y poco calor.
- La leña húmeda también es difícil de encender y produce humo. Si la única opción es leña húmeda, se recomienda quitar la corteza con un machete, y utilizar el centro de la rama, que suele tener menos humedad.
- Al recolectar la leña, hay más probabilidad de que la leña que está en el suelo esté húmeda, debido a que el agua se empoza y la humedad sube de la tierra. La leña seca que aún está en las ramas de los árboles es la ideal. Para alcanzar esta leña, muchas veces es suficiente lanzar sobre ella una cuerda muy larga, y tirar de ambos extremos a la vez hasta que la rama ceda. Deben ser muy cuidadosos con las personas que vayan pasando por debajo de la rama.
- En los lugares donde no hay leña el hombre recurre a otro tipo de combustibles. En los desiertos se queman los excrementos de los camellos; y en las zonas polares, la grasa de las focas y otros animales.

¿Cómo encender fuego?

Hay una pequeña receta para hacer fuego:

1. Primero, un trocito de corteza, tan seco como pueda estar (YESCA) que es la que permite que una chispa inicie el fuego.
 2. Luego algunas ramitas de madera suave, secas, pero aún en el árbol (LEÑA).
- Después, unos cuantos leños grandes.



Formas básicas de encender un fuego:

Una de las formas más fáciles de hacerlo es colocando algunas hojas o cortezas secas y después cubriéndolas con algunas ramas delgadas, las cuales apoyaras sobre algún tronco para después encenderlo, las hojas puedes ser reemplazadas por un trozo de papel o cualquier otro elemento inflamable si cuentas con alguno.



También se pueden colocar 2 piedras medianas, sobre las cuales colocamos una rama que servirá de apoyo a un conjunto de ramas delgadas y secas que forman un pequeño techo, debajo de este techo colocamos yesca, o si deseamos un pequeño trozo de vela que al encenderla nos prenderá las demás ramas, si seguimos colocando ramas más gruesas sobre el pequeño techo estas se irán encendiendo hasta obtener el fuego del tamaño que lo deseamos.

Otra forma de hacer la choza de ramas delgadas es clavando una rama delgada y dándole apoyo sobre otra en diagonal como se muestra a el gráfico 1 y 2 después apoyamos las demás ramas delgadas sobre la larga dejando sin cubrir el soporte más corto, para por ahí introducir el fuego inicial, seguimos cubriendo de ramas cada vez más gruesas la rama soporte hasta tener armado nuestro fuego.

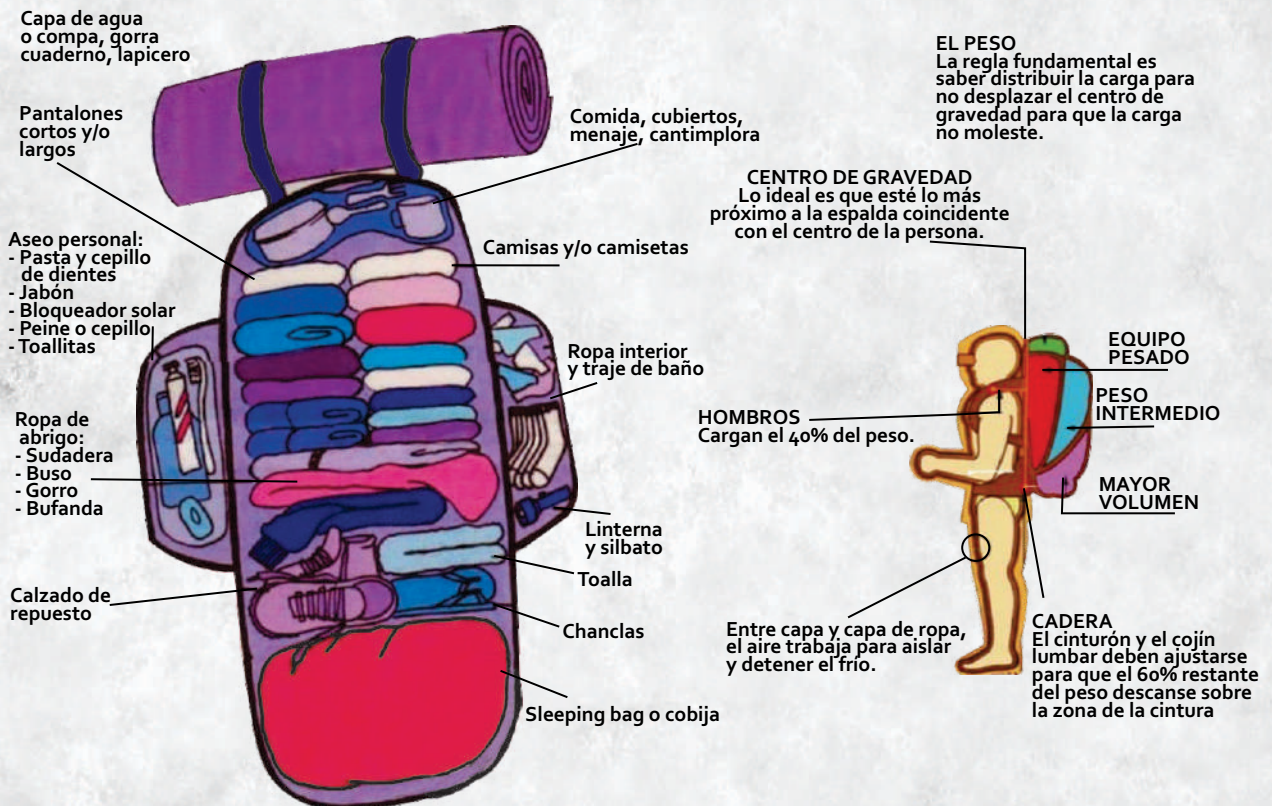
Para iniciar el fuego colocamos un pequeño trozo de vela en la abertura que dejamos o introducimos yesca y la encendemos con un fósforo.



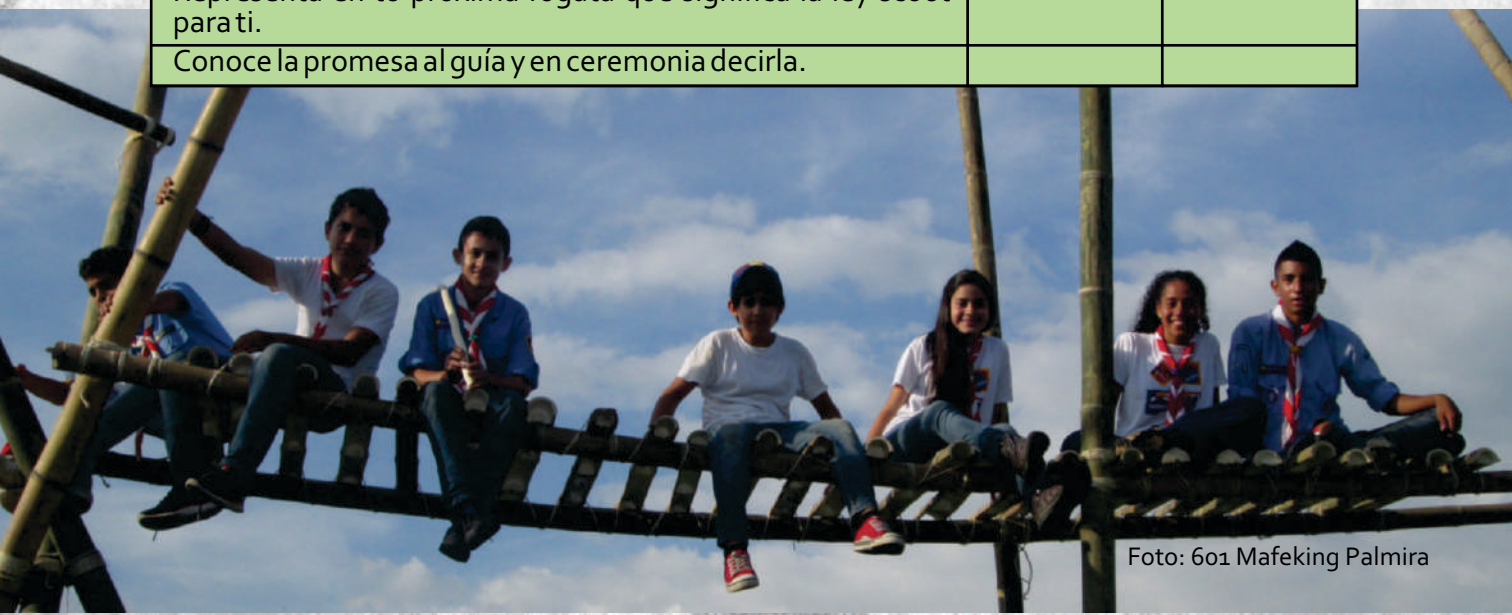
¿CÓMO EMPACAR EL MORRAL?

Esta es una de las cosas que debes comenzar a dominar, el empaque de tu morral. El cual te acompañará en tus caminatas y campamentos.

1. Antes de empezar a empacar, se debe revisar la lista de equipo personal así como la de equipo de grupo que corresponda llevar. Se guarda la bolsa de dormir en rollo en la parte exterior del morral si el morral es de varillaje se coloca en la base.
2. En bolsas plásticas se empaca los elementos de igual características como aseo, menaje (utensilios de cocina), ropa extra, que deberán ir por separado. Este sistema de empaque permite encontrar con facilidad cada elemento.
3. Colocar las bolsas con elementos suaves en la parte que descansara tu espalda, y lo que no se usara inmediatamente en la parte de abajo del morral.
4. El impermeable va en la tapa superior en caso de lluvia.
5. El morral no debe pesar más del 20% del peso de la persona, la ropa debe enrollarse para ahorrar espacio y para que no se arrugue de igual forma la ropa sucia se debe guardar por separado en la parte de abajo en bolsas. Los elementos de aseo, medias, cantimplora deben ir en los bolsillos externos del morral.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Escoge un animal con el que te identifiquen en tus aspectos positivos y negativos y exponlo a tu patrulla para q sean ellos quienes califique si fue acertado.		
Recopila una lista de buenas acciones que hicieron tus compañeros de patrulla scout (sin colocar el nombré) y socializarlos con la tropa. Analiza las consecuencias positivas y negativas se evitaron.		
Habla con tu jefe de tropa de tu compañero scout que consideras poco o nada compatible contigo y convence a tu jefe con aspectos positivos de la gran persona que puede llegar a ser.		
Participa en una maraña de tropa (bases).		
En campamento habla con el Guardián de Leyendas de tu patrulla y con tu jefe de tropa para que te dejen ser el encargado de animar la fogata de alguna noche.		
Haz parte de un consejo de patrulla en donde se tomen decisiones.		
Crea una porra para tu patrulla donde se grite fuertemente lo alegre que son.		
Ayuda y facilita a un pietierno con todo lo necesario para que logras la investidura.		
Participa activamente en la próxima obra que realice tu patrulla en alguna fogata o actividad donde muestres tu sentido del humor.		
Apréndete las virtudes scout y entiende su significado.		
Demuéstrale a tu patrulla con tus actos, que ya eres merecedor de las cintillas de la misma. Ellos decidirán en qué momento entregártelas.		
Apréndete los puntos de la ley Scout y entiende su significado.		
Representa en tu próxima fogata que significa la ley scout para ti.		
Conoce la promesa al guía y en ceremonia decirla.		

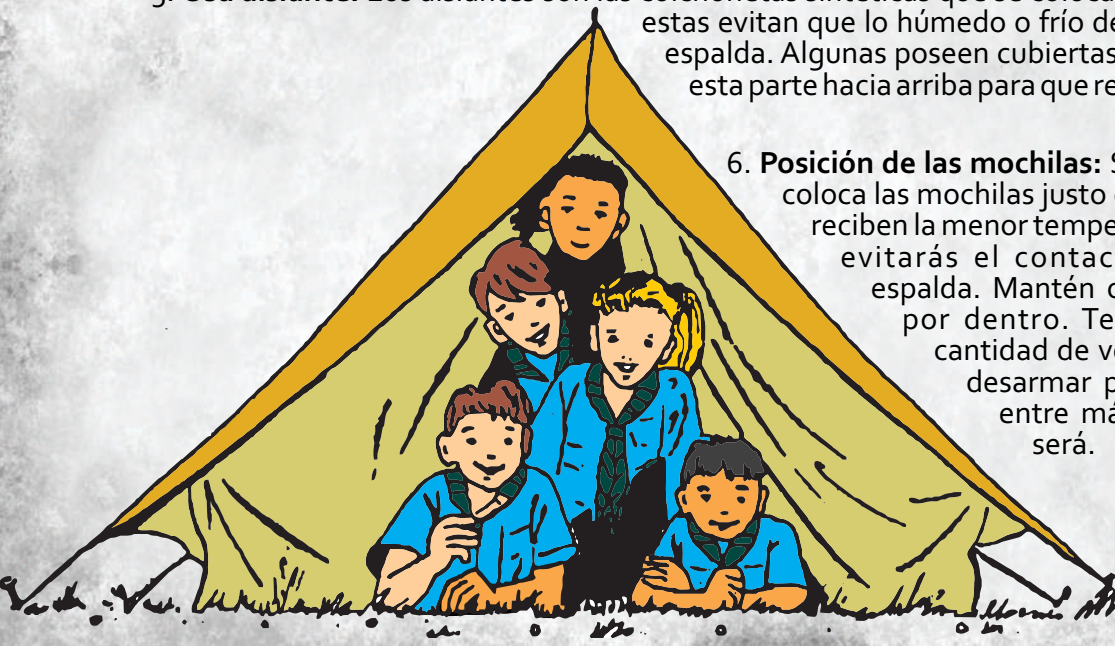


PASOS PARA ARMAR UNA CARPA

Acampar parece super sencillo, pero hay que saber armar y usar tu carpa. Recuerda que aunque pesen, son muy necesarias porque la calidad de tu sueño dentro de la carpa determina cuánta energía recuperarás.

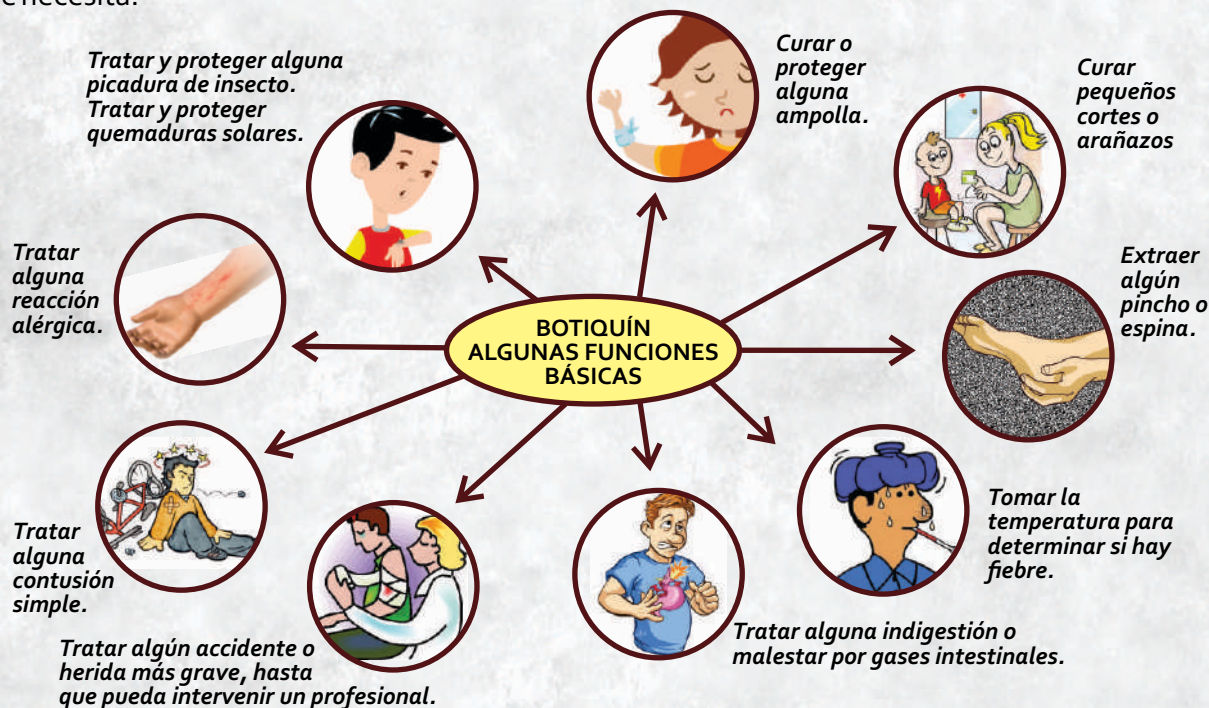
1. **¿Dónde armar la carpa?:** Escoge un lugar plano y resguardado del viento. Lanza un poco de tierra al aire y verás la dirección del viento. No ubiques la puerta directamente hacia la dirección del viento o se te inflará la carpa e intentará levantarse arrancándose del suelo. La carpa debe romper eficientemente el viento y tener las puertas a los lados.
1. **Ten en cuenta el viento:** El viento puede cambiar en el día y en la noche, y por lo general lo hace de sentido y no de dirección (norte a sur se convierte de sur a norte, por ejemplo). Si el viento es demasiado fuerte quizá lo mejor sea colocarla con sus esquinas alineadas en forma romboide (la mayoría de carpas son cuadradas o iglú) y el viento ingresará por las esquinas circulando hasta el final sin inflarlas. Esto depende del modelo de tu carpa.
2. **Ancla tu carpa:** Todas las carpas vienen con piezas que se entierran para fijarla al suelo. A veces si el viento es muy fuerte igual correrá peligro de deformarse o que se rompan las varillas, para esto introduce las mochilas de inmediato y colócalas en las esquinas donde azota más el viento.
3. **Cierra de inmediato:** Así evitas el ingreso de insectos. Si hace mucho calor recuerda que toda carpa tiene dos pieles en las puertas, una malla que evita los insectos pero permite el paso del aire y la otra lisa que no permite el ingreso del aire.
4. **Colocación del toldo:** Aquí es donde la mayoría comete el error más grande... dejar el toldo pegado a la carpa. Verás, la carpa más común tiene dos partes, su cuerpo principal y un toldo. Arma la carpa y ténsala, asegúrala bien. Luego coloca el toldo y ténsalo de forma que no se mueva ni azote.
5. **Usa aislante:** Los aislantes son las colchonetas sintéticas que se colocan bajo tu sleeping, estas evitan que lo húmedo o frío del suelo llegue a tu espalda. Algunas poseen cubiertas metalizadas, deja esta parte hacia arriba para que refleje tu calor.

6. **Posición de las mochilas:** Si hace mucho frío coloca las mochilas justo en las paredes que reciben la menor temperatura y viento, así evitarás el contacto directo en la espalda. Mantén ordenada tu carpa por dentro. Te sorprenderás la cantidad de veces en que debes desarmar por emergencias y entre más orden más fácil será.



PRIMEROS AUXILIOS

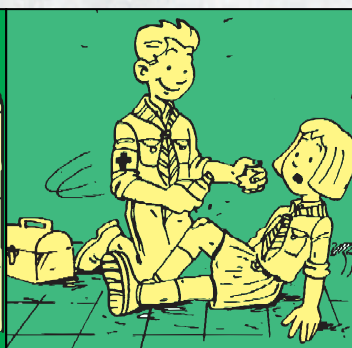
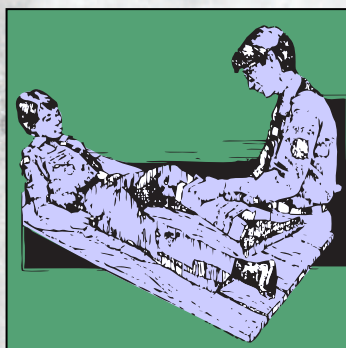
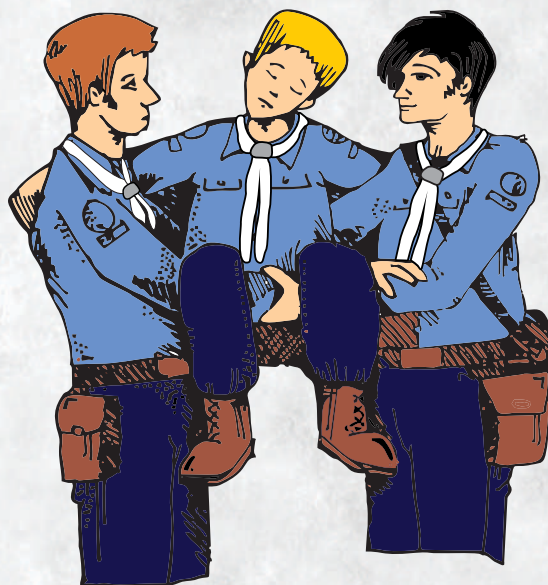
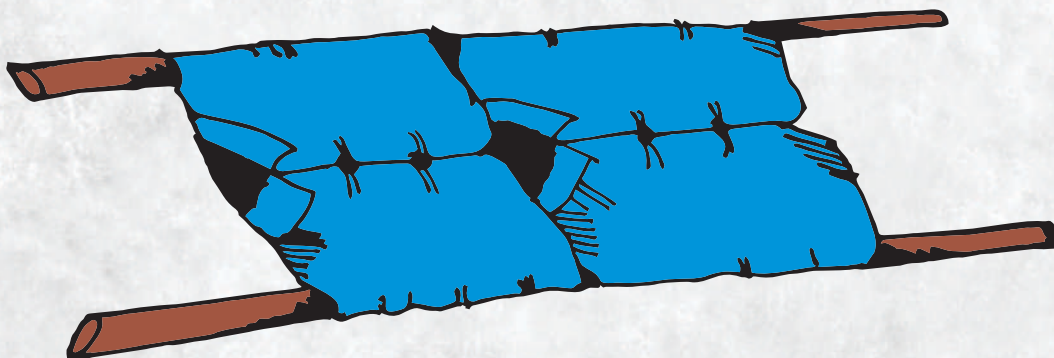
Todo VIGÍA esta Siempre Listo para lo que pueda pasar en nuestras aventuras de exploración. Toda patrulla y tropa debe tener un botiquín bien dotado el cual llevara a sus actividades por si se necesita.



BOTIQUÍN PRIMEROS AUXILIOS



En algunas ocasiones deberás transportar a algún compañero por dificultades de movilidad. Por esto es bueno conocer algunas formas de hacerlo.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
En un lugar rodeado de naturaleza, invita a tu patrulla a vivir un momento de reflexión sobre la creación de Dios. Pídele a cada uno de sus integrantes que exprese qué es lo que más le gusta de la naturaleza y por qué. Pídele a tu guía de Patrulla que certifique tu desafío.		
Identifica cuál ha sido lo más importante que has aprendido en los scouts y por qué y escríbelo en tu Bitácora. Coméntalo con tu dirigente.		
Pregúntale a tu familia desde cuándo tienen la creencia religiosa que los caracteriza y cuál fue el origen de su elección. Escríbelo en tu bitácora y coloca qué piensas al respecto.		
Identifica cuáles son las celebraciones religiosas de tu comunidad de fe y en cuáles de ellas has participado. Escribe en tu bitácora cuál te gustó más y por qué.		
En una actividad de Patrulla debes ser el encargado de dar las gracias a la hora de consumir los alimentos y por poder compartir las experiencias con tus compañeros.		
Los Scouts somos agradecidos y reconocemos que existe un Dios que nos ha puesto en este mundo y nos ha entregado todos los recursos para vivir, para la próxima actividad de tu Patrulla debes ser el encargado de dar las gracias a la hora de consumir los alimentos y por poder compartir las experiencias con tus compañeros.		
Escribe en tu bitácora en qué momentos agradeces a Dios y por qué razón. Coméntalo con tu dirigente.		
Busca un buen momento de grupo y dirige una oración en la que des las gracias a Dios por lo que tú quieras. Haz partícipe un integrante de cada rama.		
Identifica cuáles de tus características personales se relacionan directamente con los principios de tu fe. Escríbelas en tu bitácora y procura que todas tus acciones sean coherentes con tus creencias		



MANEJO DE HERRAMIENTAS

En el manejo de las herramientas los accidentes que presentan por su mal uso o mal mantenimiento, por esto debemos aprender a conocerlas, manejarlas y realizar un buen mantenimiento de estas.

Mantenimiento:

Como regla general podemos decir que las herramientas de corte se dividen en dos: las que cortan por fricción como cuchillos y navajas; y las que cortan por golpe como el machete y el hacha.

Las que cortan por fricción se afilan con piedra de amolar y se asientan en cuero o madera, con el fin de quitar la rebaba, mientras que las que cortan por golpe se afilan con lima y se asientan con piedra de amolar.

Una herramienta sin filo es más peligrosa que una con filo, al contrario de la creencia popular, pues la que no tiene filo requiere más fuerza y es más fácil perder el control de ella o en las de golpe un rebote de la hoja la puede mandar hacia nuestro cuerpo.

Reglas de Seguridad en Manejo de herramientas

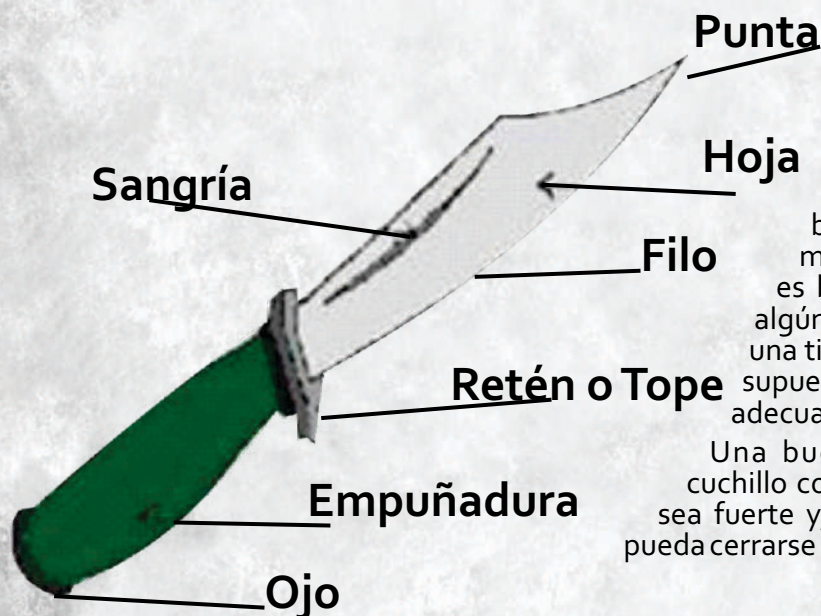
1. Nunca juegue con un cuchillo o navaja
2. Cuando no estuviere utilizándolo, el cuchillo debe ser mantenido en su estuche o vaina y la navaja debe permanecer cerrada.
3. Manténgalos afilados y siempre secos.
4. Nunca los deje tirados en el suelo.
5. No utilice el mango como martillo.
6. escoja un cuchillo de mango áspero, para poder agarrarlo con firmeza.
7. No haga huecos en la grama con la hoja del cuchillo, una piedra podría dañar el filo.
8. Mantenga los dedos apartados de la hoja con filo del cuchillo.
9. No utilice el cuchillo para amontonar brasas o leña de una fogata. El metal puede perder la resistencia.
10. Al entregar un cuchillo, agárrela por la parte de la hoja que no tiene filo, de tal manera que el filo no toque su mano ni la mano del otro.
11. Cuando saque punta una madera, hágalo de adentro hacia afuera.
12. Al cerrar una navaja cuide sus dedos en la operación.
13. ¡Cuidado!. No corra con el cuchillo o la navaja abierta en la mano.

Cuchillo:

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

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

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



También es fundamental que el acero sea de óptima calidad.

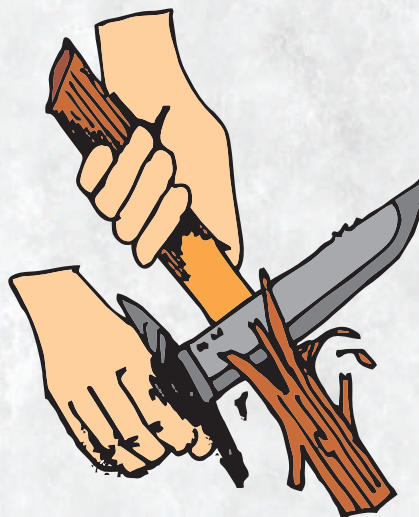
La hoja puede ser de acero inoxidable, pero en este caso debemos tener en cuenta que no todos los inoxidables dan un filo bueno y duradero. Como no todo el mundo conoce la calidad de los aceros, es bueno remitirse a la experiencia de algún conocido o comprar el cuchillo en una tienda de confianza. Es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

Una buena navaja puede remplazar un cuchillo como el descrito, siempre que la hoja sea fuerte y, una vez abierta quede firme y no pueda cerrarse accidentalmente.

Cuidados del Cuchillo:

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

Cuando usemos el cuchillo o la navaja debemos hacerlo siempre con el filo alejándose de nosotros.



Debemos cuidar que nuestros dedos estén siempre en la empuñadura y no fuera de esta o en el lomo de la hoja de nuestro cuchillo o navaja.

¿Cómo mantener en buenas condiciones tú cuchillo?:

- **NUNCA** lo dejes tirado por ahí. Siempre debe andar contigo o guardado en la mochila con su respectiva funda.
- **NUNCA** lo arrojes a un árbol o a una persona.

El Machete:

Es una herramienta en la que es importante la forma, machetear es una tarea pesada, y si la herramienta no ayuda, no se puede lograr mucha efectividad. La hoja debe ser diseñada de modo que sea lo más liviana posible, pero que, una vez puesta en movimiento, adquiera la energía suficiente como para penetrar hondo en la madera.

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

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

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

Uso del machete:

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

¿Cómo llevar el machete?

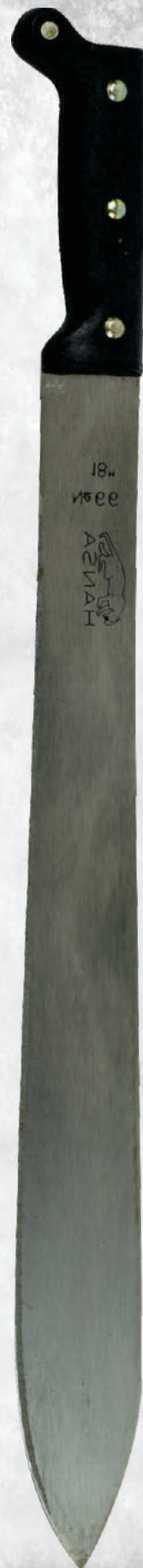
El mejor lugar para llevar el machete es la mochila, pues es un arma muy peligrosa. Cuando el uso es muy frecuente lo más útil es tener siempre una vaina preparada de tal modo que pueda llevarse colgando horizontalmente de un cinturón a propósito. Así no molestará al caminar y estará a mano cuando se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

Consejos de uso del machete.

Antes de comenzar a usar el machete se debe cuidar de realizar el círculo de seguridad, es decir medir con la mano estirada y el machete en ella formando un círculo a nuestro alrededor esta es área que debe permanecer libre a la hora de usarlo.

No usar el machete si los zapatos no son cerrados a menos que se tenga mucha práctica, (y aun así sería mejor no hacerlo). Llevar siempre zapatos y no poner los pies y las manos cerca de donde se va a cortar. Vigilar que no haya gente cerca, sobre todo a nuestras espaldas.

Cuando se usa el machete debe llevarse en una funda de cuero fuerte, no de tela ni de plástico, que no cuidan bien de su filo y su punta.



Ser muy cuidadosos al saltar obstáculos, pasar alambrado o atravesar puentes de troncos. Una caída con un machete en la mano puede tener las más graves consecuencias. Lo más indicado sería colocarlo en la funda o tirarlo adelante donde se va a dar el salto o donde se pueda caer.

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Realiza con tu patrulla ingeniosas máscaras donde representen diferentes estados de ánimo y exponerlas a tu tropa.		
¿Sabes qué es un teatro de sombras? Realiza una pequeña obra representando diferentes emociones		
¿Sabes que es un debate? Consigue un tema que te apasione y realiza uno con tu patrulla donde puedas poner tus puntos de vista y defiende tu posición.		
¿Quién es tu mejor amigo? ¿A Cuál miembro de la familia le tienes más confianza? Realízale a estas personas un presente hecho por ti que le demuestre tu afecto.		
¿Sabes qué es un Siempre Listo? Consigue tus primeras 6 horas de servicio.		
Investiga que son las GUÍAS SCOUT y como se formaron en el movimiento scout.		



LASTRES "R"

Las tres "R" son los conceptos básicos de la ecología que nos ayudarán a conservar el medio ambiente: Reducir, Reutilizar y Reciclar.

1. REDUCIR

Este concepto puede que sea el más importante de todos, pues si partimos reduciendo o evitando que se genere basura innecesaria y utilizando los productos correctamente podremos evadir una gran cantidad de problemas medio ambientales.

Tenemos que reducir el volumen de productos que consumimos, así como el uso de todo aquello que proceda de recursos naturales que puedan terminarse algún día. No olvides que para fabricar productos de todo tipo, necesitamos materias primas, agua, energía, minerales, etc. que pueden agotarse o tardar muchísimo tiempo en renovarse. Para esto sigue los datos que a continuación te daremos;

- Elige los productos con menos envoltorios ya que reduce el uso de productos tóxicos y contaminantes.
- Reducir el uso, en casa, de productos tóxicos y contaminantes, para contaminar menos nuestros ríos y mares.
- Cuando compres lleva una bolsa de tela o el carrito.
- Disminuye el uso de papel de aluminio.
- Limita el consumo de productos de usar y tirar.
- Reduce el consumo de energía y agua.

2. REUTILIZAR

Empleando repetidamente o de diversas formas distintos productos consumibles.

No debe descartarse aquello que puede ser usado otra vez ya que cuantos más objetos reutilicemos, menos basura produciremos y menos recursos agotables tendremos que "gastar".

- Compra líquidos en botellas de vidrio retornables.
- Utiliza el papel por las dos caras.
- Regala la ropa que te ha quedado pequeña o que ya no usas.

3. RECICLAR

Si no puedes reducir el consumo de algo en particular, ni tampoco reutilizarlo, entonces, al comprarlo, ten en cuenta siempre ese producto puede reciclarse. Utilizando los residuos como materia prima para la elaboración de un producto que puede ser igual o distinto al inicial.

- Materia orgánica (restos de comidas).
- Papel y cartón.
- Vidrio.
- Metales (hojalata, aluminio, plomo, zinc y otros ferrosos).
- Plásticos.



¿POR QUÉ DEBEMOS RECICLAR?

Los beneficios de reciclar son muchos. Aquí conocerás algunos pero entre más investigues sobre el tema más beneficios encontrarás:

1. Por cada tonelada de papel que se utiliza se deben cortar más de 17 árboles. Al reciclar se evita la deforestación de nuestros bosques.
2. La gran mayoría de la basura que tiramos son plásticos y polímeros, los cuales se demoran más de 500 años en desaparecer del planeta. Al reciclar estos productos, se logra disminuir la contaminación.
3. Hay muchos recursos que no son renovables y la extracción de metales hace que estos recursos se consuman. Al reciclar se logra una disminución de la explotación de recursos no renovables.
4. Al reciclar se evita la contaminación del suelo y del agua, haciendo que todo el planeta se beneficie.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Escribe en tu bitácora las regiones de Colombia y los símbolos más importantes de cada una de ellas.		
Con ayuda de tus padres, escribe en tu bitácora una lista de tareas que desarrollarás en casa durante un tiempo determinado. Al finalizar el plazo, siéntate con tu dirigente y revisa cuáles de ellas cumpliste, Cuáles no y por qué.		
Muéstrale a tu jefe de tropa un listado de las buenas acciones que has ejecutado durante una semana. No olvides seguir haciéndolas.		
Investiga cuáles son los derechos humanos y escríbelos en tu bitácora.		
Pregunta a tu Guía, Jefe de Tropa y Jefe de grupo cuales son las normas de convivencia de tu Grupo y escríbelas en tu Bitácora.		
Escribe el nombre de tu jefe de Grupo, de Tropa y tu guía de patrulla y coloca al frente qué lo hace importante.		
Define cuál será el cargo que tendrás en tu patrulla. Escríbelo en tu bitácora y coloca sus principales funciones.		
Investiga qué es un proyecto social y qué necesitas para llevarlo a cabo. Coméntalo con tu dirigente y con tu guía de patrulla.		
Investiga los símbolos de tu ciudad o municipio (el himno, la bandera, el escudo, etc.) y haz un dibujo en tu bitácora.		
Con elementos reciclables elabora un mural acerca de las características de tu región.		
Realiza una investigación de los países en los que hay scouts y cuántos hay alrededor del mundo. Escribe en tu bitácora los datos más curiosos que encuentres.		
Realiza un dibujo en tu bitácora del significado que tiene la palabra Paz y Conflicto para ti.		
Enumera en tu bitácora los principales problemas del medio ambiente de nuestro planeta.		
Muéstrale a tu dirigente cómo colaboras con la limpieza del sitio en el que desarrollan las actividades. Hazlo por lo menos en 5 ocasiones, y luego continúa con este buen hábito.		
Investiga el significado de las tres R's y escríbelo en tu bitácora con un ejemplo de cada una.		
Investiga los riesgos de incendio y deterioro de los recursos en un sitio natural y coméntalo con tu dirigente.		

De los 80 desafíos debes lograr un 80%, o sea, 64 desafíos. Manos a la obra VIGÍA.

AHORRA!!!

1. Determina qué quieres hacer con el dinero que vas a ahorrar. Una vez que sepas qué quieres hacer o comprar con el dinero, recorta una foto de lo que quieres adquirir e incluye el precio (ya sea un viaje o algún juego que viste en una revista) y pégala en la cocina, el baño o algún lugar donde la veas con mucha frecuencia.
2. Compra una alcancía. La mejor manera de ahorrar dinero es cuando no lo tienes y una alcancía es excelente para que guardes el dinero y no sientas la tentación de gastarlo.
3. Lo mejor es ocultar el dinero y que no te sea posible gastarlo. Ya que si lo tienes a la vista, no vas a poder ahorrar.
4. Cuéntale a alguien de confianza sobre tu plan de ahorro, para que te ayude y evite que hagas gastos innecesarios.
5. Recuerda que cada centavo cuenta. Imagínate que 100,000 personas te dieran cien pesos. Ahorra todo lo que puedas.
6. Si tienes planeado salir con tus amigos, propón alguna actividad que no requiera que gastes dinero. Ya sea que vayan a jugar fútbol o basquetbol, cualquier actividad que no involucre gastar.
7. El dinero se tiene que gastar inteligentemente. Calcula los gastos primordiales que tienes en la semana y lo que te sobre que sea para ahorros.
8. Establece un presupuesto. Compara cuánto dinero gastas por semana contra lo que ahorras y anótalo donde lo puedas ver.
9. Cuenta todo el dinero que tengas ahorrado. Verifica si ya llegaste a la meta que tienes o si juntaste todo lo que necesitas para comprar eso que tanto quieres. Poner un objetivo hace que sea más fácil ahorrar.
10. Cuando eres niño no tienes un trabajo para recibir un sueldo y por eso no siempre vas a poder tener dinero para ahorrar. Pero no te preocupes ofrécele ayuda a tu mamá en casa a cambio de un pago y así poco a poco vas a ir adquiriendo más responsabilidades.
11. Propone a tus hermanos limpiarles el cuarto a cambio de dinero. Si tus hermanos no tienen dinero, pregúntales a tus padres si ellos te podrían pagar a cambio de limpiar el cuarto. La intención es conseguir dinero y saber lo que cuesta ganarlo.
12. Pídele trabajo a tus vecinos lavando el carro, haciendo jardinería, vendiendo limonadas o dulces.
13. Cuando visites a tus abuelos o tíos, pregúntales si no tienen trabajo o algo que puedas hacer con tal de ganar un poco de dinero.
14. No compres nada con el dinero que tienes ahorrado. Una vez que gastas un poco del dinero que tienes ahorrado, va a hacer más fácil volverlo a hacer la segunda vez.

ÚLTIMO MENSAJE DE BADEN POWELL

Queridos Scouts: Si alguna vez han visto la obra de "Peter Pan", recordarán cómo el jefe de los piratas estaba siempre haciendo su último discurso de despedida por temor de que, posiblemente, cuando llegara la hora en que habría de morir, no fuera a tener tiempo para darlo a conocer. Así me sucede a mí, y aun cuando no me estoy muriendo en este momento, esto tendrá que suceder uno de estos días, y deseo decirles una palabra de despedida. Recuerden: esta es la última que oiréis de mí, por lo tanto, medítenla. He tenido una vida muy dichosa, y deseo que todos ustedes tengan también vidas muy dichosas. Estoy convencido de que Dios nos ha puesto en este mundo maravilloso para que seamos felices y gocemos de la vida. Pero la felicidad no proviene simplemente de la riqueza, ni de tener éxito en la carrera, ni dándose uno gusto a sí mismo. Un paso hacia la felicidad es hacerse uno sano y fuerte cuando niño, para poder ser útil y así poder gozar de la vida cuando se es hombre. El estudio de la naturaleza les enseñará cómo Dios ha llenado de cosas bellas y maravillosas este mundo para que lo puedan gozar. Estén satisfechos con lo que les haya tocado y saquen de ello el mejor partido que puedan. Vean siempre el lado bueno de las cosas y no el malo. Pero la verdadera manera de obtener la felicidad es haciendo felices a los demás. Traten de dejar este mundo en mejores condiciones de cómo lo encontraron; de ésta manera, cuando les llegue la hora de morir, podrán hacerlo felices porque, por lo menos, no perdieron el tiempo e hicieron cuanto les fue posible por hacer el bien. "Estén Listos" en ésta forma, para gozar de una vida dichosa y morir dichosos: aférrense a su Promesa Scout siempre, aun cuando hayan dejado de ser muchachos. Que Dios los ayude a hacerlo así.

Su amigo,

Baden Powell y Gilwell

Recordando siempre el último mensaje de nuestro fundador debemos aprender a convivir con la naturaleza, realizando campismo de bajo impacto que nos permita disfrutar siendo amables con el medio ambiente.

La filosofía básica es "No deje signos de que se ha estado alguna vez en el lugar"

PLANIFICACIÓN DE UNA SALIDA

1. Planificar las salidas para 10 ó 12 personas o menos si es posible. Los grupos grandes generan mayor impacto que varios pequeños: es más difícil manejar el grupo y encontrar buenos sitios de campamento, y es más problemático el tema de los desechos. Si el grupo es mayor, tratar de ir a campings organizados con ciertos servicios (baños, mesas, caminitos, etc), preparados para recibir mucha gente.
2. Llevar comida liviana y nutritiva, en bolsitas de nylon u otros envases que pueden quemarse fácilmente o llevarse de vuelta. Trate de dejar en su casa la comida enlatada o embotellada. Las botellas y latas vacías y el aluminio deben llevarse de vuelta: no deben ser enterrados, ni se queman.
3. Lleve una o dos bolsas para residuos, para recoger su basura y la que otros puedan haber dejado. También lleve una pala de mano o algo similar, para enterrar las deposiciones.
4. Evite a toda costa introducir especies exóticas al área que va a visitar.

Al Caminar

1. Caminar en fila sin salir del sendero. Caminar dispersos usando el borde del sendero, aumenta la erosión y altera el lugar.
2. Evitar caminar sobre suelo anegado. El suelo cargado de agua es mucho más susceptible de deterioro.
3. Salir sin mascotas (perros, gatos); los perros, por ejemplo, son por naturaleza predadores, y van a tender a perseguir y molestar ejemplares de la fauna.
4. Mantener lo más bajo posible el nivel de ruido. Los ruidos extraños alteran el comportamiento de la fauna, y deterioran la calidad de la experiencia en la naturaleza, para usted y los otros visitantes.
5. No cortar camino en las curvas del camino. Circular por la línea de máxima pendiente produce un alto grado de erosión del suelo. Los "atajos" se erosionan severamente. ¿Cuál es tu apuro?
6. Hacer los descansos fuera del camino y en lugares con poca vegetación. Hacer los descansos sobre el camino obliga a otros caminantes a salir del mismo para pasar.



Si se debe caminar en zonas donde no hay camino

1. Como regla general, debe caminar por los senderos, pero en ocasiones se transita por áreas sin ellos. En ese caso:
2. Dispersar el grupo y no caminar en fila. Caminar en fila donde no existe sendero, crea nuevos senderos en áreas donde no son convenientes.
3. Elegir zonas de superficies durables, como roca, pedreros o cursos de arroyos secos.
4. Si se camina fuera de sendero, no señalizar (con cintas u otros objetos colgados o amarrados, o con machetazos en los árboles). Eso produce impacto visual negativo en un área silvestre, que hay que atravesar sin dejar marca; por algo no existen senderos.

Acampando

1. Acampar en lugares permitidos; en las zonas libres muy frecuentadas, hacerlo sólo en lugares ya impactados con anterioridad.
2. En lugares poco frecuentados, sólo acampar en sitios libres de vegetación. Dispersar las actividades en el sitio de campamento, para no pisotear en exceso ningún punto.
3. Nunca acampar en sitios ligeramente impactados, así se recuperan.
4. En el sitio de campamento, usar calzado de suela blanda como zapatillas o tenis.
5. Evitar el pisoteo de la vegetación.
6. Tratar de acampar cerca de pequeñas elevaciones con algo de bosque. Esos sitios algo elevados son más cálidos que las orillas de arroyos o los pastizales húmedos, donde a la noche baja aire frío. También suelen tener menos insectos, y menos vegetación delicada sensible al pisoteo. Y se evita interferir con la fauna que necesita acercarse al agua.
7. Armar el campamento de manera que este escondido por árboles, arbustos y rocas. Eso va a aumentar la sensación de soledad y privacidad en otros.
8. Si se acampa en áreas altas, no va a tener que hacer canaletas alrededor de la carpa. Las canaletas pueden comenzar erosión y dejar cicatrices muy duraderas. Trate de quedarse en un sitio no más de 4 días, para minimizar la acumulación de basura y evitar dañar la vegetación y suelo del sitio.
9. Dicen que "los buenos sitios de campamento no se hacen, sino que se encuentran". Adáptese Ud. a la naturaleza y no adapte la naturaleza para Ud... No construya estructuras, como círculos de piedra alrededor del fuego, "camas", bancos, repisas, etc. No corte plantas verdes. Antes de irse del lugar, revíselo y asegúrese que no quedan rastros de su visita.
10. Evite llevar innecesariamente su vehículo hasta la carpa, deteriorando la vegetación y el suelo. Tampoco lave vehículos en los cursos o cuerpos de agua o en sus orillas.
11. Si acampa en un área donde están permitidos los perros, manténgalos siempre controlados, y atados el mayor tiempo posible. De todos modos, trate de no llevar perros a las áreas silvestres.

Fuego

1. Siempre lleve un calentador liviano, y trate de no hacer fuego.
2. Si tiene que hacer fuego, y sólo si está permitido, trate de usar un sitio de fogón ya usado en

vez de inaugurar uno nuevo.

3. Usar leña seca y caída que pueda cortarse a mano. Los grandes troncos son hábitat de muchos organismos. No cortar leña en pie (ni verde ni muerta).
4. Si quema basura, luego llévese los restos que no se han quemado.
5. Haga el fuego no demasiado lejos del agua.
6. Si va a un sitio no usado antes, elija un punto alejado de árboles y arbustos. Trate de hacerlo sobre suelo inorgánico. Si no puede conseguir ese tipo de suelo, saque las ramitas y hojarasca hasta que llegue al suelo "desnudo", y acumúlelas para usarlas luego en el fuego. Resista la tentación de construir un círculo de piedras. Puede usarse una o dos piedras para sostener las ollas, pero un círculo completo no es necesario, y no evita que un fuego se escape.
7. Nunca haga un fuego al ladito de una gran roca, porque el humo la va a ennegrecer; o en un pastizal, donde la cicatriz va a permanecer. Seleccione un punto arenoso o de suelo muy duro.
8. Alimente el fuego de a poco, para evitar quemar la vegetación circundante. La leña chica es preferible porque se quema completamente y proporciona un sustrato de brasas limpias y bien calientes; y cuando se vaya del lugar, no va a dejar troncos semiquemados.
9. NUNCA deje el fuego sin atender.

Aspectos sanitarios

1. En áreas sin baño ni letrina, que cada individuo haga un hueco de unos 20 cm de profundidad (si no tiene palita, se puede hacer con el pie), a por lo menos 60 m de cualquier curso o cuerpo de agua, y cubra las deposiciones con suelo. Luego, lávese las manos pero no en el arroyo o el lago. No orinar cerca del agua, el campamento o los senderos.
2. Para un grupo, excavar un hueco de unos 30 cm de profundidad y no más de 30 cm de ancho,



EXPLORADOR



BEAR GRYLLS

Llegó la hora de atreverte a ser un gran explorador como Bear Grylls y ser un Scout a prueba de todo, por esto ámate a pasar tus desafíos para llegar a obtener este gran reconocimiento.

Nunca olvides que debes estar acompañado de un experto y cuidar tu seguridad. Para esto están tus jefes que te ayudarán en esta tarea.

Bear Grylls comenzó su vida como explorador a una edad muy temprana. Creció en la Isla de Wight y desde muy pequeño practicó la escalada de montaña con su padre.

Sirvió durante tres años en el Servicio Aéreo de las Fuerzas Especiales del ejército Británico y rompió su espalda por tres lugares distintos como resultado de un accidente de paracaídas en Sudáfrica.

Con 23 años de edad y a pesar de su gravísima lesión, en 1998 Bear se convirtió en el escalador británico más joven que logró alcanzar y descender la cumbre del Monte Everest. Escribió acerca de esta experiencia en el libro "The Kid Who Climbed Everest" (El niño que escaló el Everest).

No contento con esta hazaña, Bear logró otro gran reto con el mismo equipo con el que alcanzó la cumbre del Monte Everest al circunnavegar el Reino Unido en moto de agua. También lideró la primera travesía sin asistencia en una embarcación hinchable en las gélidas aguas del Atlántico Norte. "Facing the Frozen Ocean" (Enfrentándose al océano helado), es el libro que escribió acerca de esta aventura y fue todo un éxito en el Reino Unido. Bear fue premiado por la Marina Real Británica por esta expedición.

En junio de 2005, Bear rompió un récord al celebrar una cena en una mesa suspendida sobre un globo de aire caliente a 24.500 pies de altura. Practicó rapel desde la cesta del globo hasta la mesa, en donde en uniforme naval degustó un menú de tres platos antes de saludar a la reina. Su objetivo consistía en apoyar a dos instituciones de caridad: The Prince's Trust y el Premio Duque de Edimburgo.

También en el 2005, Bear presentó una serie de televisión para el Canal Cuatro del Reino Unido titulada "Escape to the Legion", en donde condujo a un grupo de jóvenes al desierto occidental del Sahara para experimentar el infame y básico entrenamiento de la Legión Extranjera Francesa.

Una segunda serie para el Canal Cuatro titulada "Born Survivor: Bear Grylls" completó su recorrido por el Reino Unido en abril de 2007.

El 15 de mayo de 2007, Bear rompió otro récord mundial al convertirse en la primera persona que sobrevoló el Monte Everest en parapente. Apoyado por el equipo GKN Misión Everest, Grylls y su amigo piloto Giles (Gilo) Gardozo volaron en para-motores especialmente diseñados. Aunque una avería en la máquina de Gilo lo forzó a abortar a tan sólo 1.000 pies por debajo de la





cumbre, Bear continuó ascendiendo hasta que alcanzó los 29.500 pies y pudo observar la cumbre del Everest, a la vez que sobrevolaba algunos de los picos más famosos del Himalaya. Su propio motor comenzó a experimentar problemas y tuvo que descender hasta un punto de seguridad, aunque ya había alcanzado su meta. La misión consiguió recaudar un millón de dólares para la Fundación Global Angels, una institución de caridad que apoya a los niños en África. Filmado por el mismo equipo de Planeta Tierra, el reto de Bear y Gilo fue registrado en un documental de dos horas de duración para Discovery Channel y el Canal Cuatro del Reino Unido.

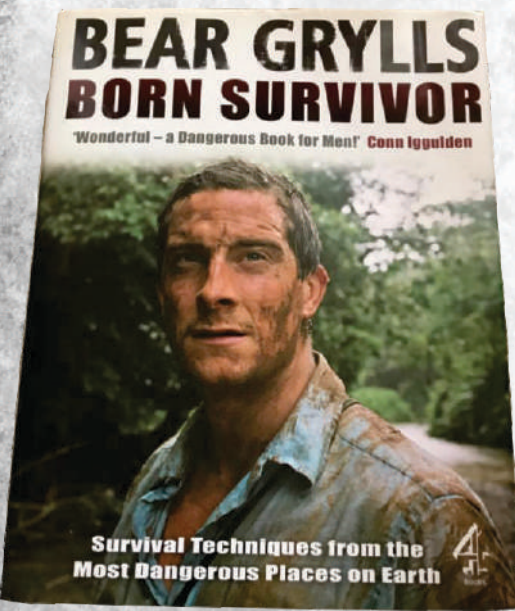
El libro de Bear "Born Survivor: Survival Techniques From the Most Dangerous Places on Earth" salió al mercado en la primavera de 2007. Además, formó parte de la lista de los 10 mejores bestsellers del Sunday Times. Su último libro titulado "Bear Grylls Outdoor Adventures" es, por otra parte, una guía extrema de las aventuras al aire libre.

Grylls, junto con el doble amputado Al Hodgson registraron un Premio Guinnes de los Records en el año 2008 al llevar a cabo la caída libre en interiores más larga jamás realizada. Usando un túnel de viento vertical en Milton Keynes, rompieron el récord anterior por tan sólo unos segundos. El intento se llevó a cabo en apoyo de la institución de caridad Global Angels.

En diciembre de 2008, Bear rompió su hombro al practicar kite sky en un tramo de hielo de la Antártida. Su esquí quedó atrapado entre el hielo, lanzándolo al aire y dejándolo caer con fuerza.

El 17 de mayo de 2009, la Asociación de Scouts anunció que Grylls sería nombrado Jefe de los Scouts. Recibió oficialmente este título el 11 de julio de 2009, en un evento que se celebró enfrente de una muchedumbre compuesta por 3.000 scouts.

Bear vive en una embarcación en el Río Támesis con su esposa Shara y sus hijos, Jesse, Huckleberry y Marmaduke.

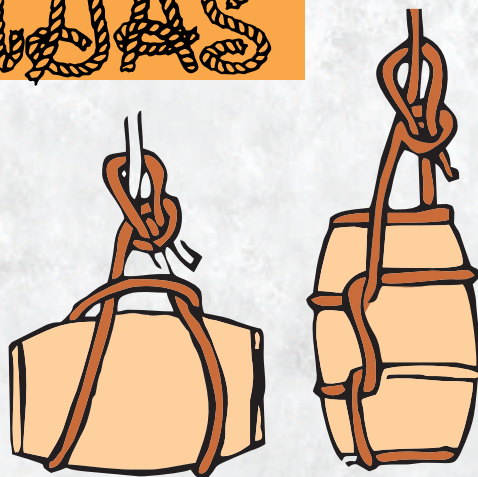


DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Investiga diferentes formas de hacer crecer un árbol, y planta el que más te interese.		
Vas a ir a la biblioteca más cercana y le pides a la persona encargada una cita para que te expliquen cómo funciona la biblioteca, e investigas un tema de tu interés.		
Busca un artículo que sea divertido de leer para una fogata. Lo llevas y lees en voz alta con sonidos y ruidos que hagan más real.		
Realiza con tu patrulla un club de lectura sobre escultismo para muchachos.		
Mira a tu alrededor, tu barrio, comunidad o zona donde está tu grupo Scout y busca algo que te interese. Como Scout conecta tu hallazgo con un tema Scout y das una charla de 10 minutos de cómo los 2 están relacionados.		
Terminaste un campamento, caminata u actividad con tu tropa. Vas a entrevistar a los miembros de tu patrulla y crear una narración de eventos. Al terminar analizarás con los Scouts de tu patrulla las fortalezas y debilidades de esta actividad y plantearán a tu jefe de tropa que acciones realizarán para fortalecer sus debilidades.		
Tú serás el organizador de la siguiente fogata de tropa en campamento, habla con tu patrulla y organiza una representación artística (lo que tú quieras) donde muestren lo más importante que tiene tu patrulla, tu tropa o tu grupo.		
En el siguiente campamento tú serás el encargado de que tu patrulla esté cómoda, así que para el consejo de patrulla previo al campamento lleva la propuesta de las astucias que tu patrulla debería construir y con la ayuda de tus amigos escoge tres para construir bajo tu supervisión.		
Consigue 6 especialidades de tu interés, pero que estén distribuidas en diferentes áreas.		
Consigue el área de "Servicio a los demás".		
Habla con Akela, y pídele que te deje representar, de forma artística, un capítulo del libro de la selva.		
En el siguiente campamento de grupo encárgate de ser el guardián del fuego y anima la fogata de grupo, recuerda que de ti depende que los lobatos, scouts, caminantes y rovers de tu grupo se diviertan.		
Fabrica un fogón alternativo, como el de parafina, alcohol, aserrín, napalm, solar etc.		
Debes demostrar que dominas el fuego por esto teniendo en cuenta todas las medidas de seguridad enciende fuego sin fósforos.		
Realiza un mapa del campamento usando una brújula y la medida de tus pasos, recuerda que debe ser realizado a escala y con un muy buen nivel de detalle y exactitud.		

ESLINGAS

Eslinga de Barril

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



Eslinga de Andamio

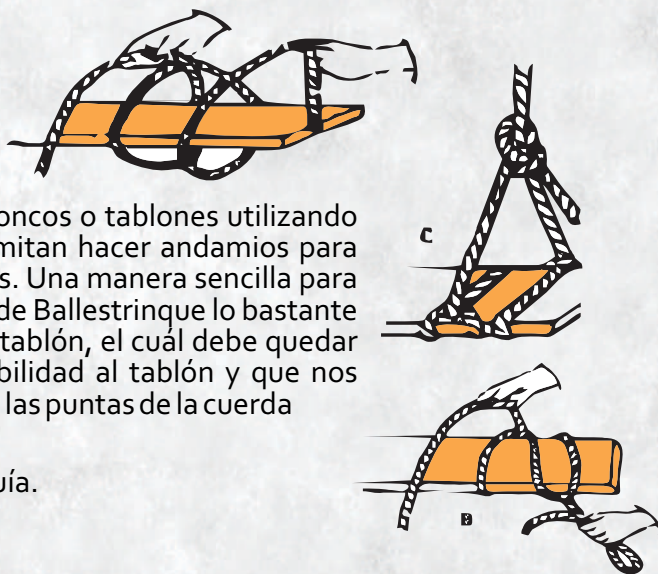
Éste es quizá el mejor método para hacer un andamio. Se le dan 2 vueltas y media al tablón con la cuerda (ver figuras); se coloca la parte 1 de la cuerda entre las partes 2 y 3, y posteriormente se pasa la parte 2 de la cuerda encima de la 1 y la 3, y por debajo del tablón. Finalmente, se llevan las puntas de la cuerda hacia arriba y se atan con un As de Guía.



Eslinga de Tabla:

Las eslingas son idóneas para levantar troncos o tablones utilizando cuerdas, de manera incluso que nos permitan hacer andamios para subir o bajar materiales e incluso personas. Una manera sencilla para hacer una eslinga es elaborando un Nudo de Ballestrinque lo bastante amplio para introducir en medio de él un tablón, el cual debe quedar como muestra la figura. Para darle estabilidad al tablón y que nos permita utilizarlo como andamio, se llevan las puntas de la cuerda

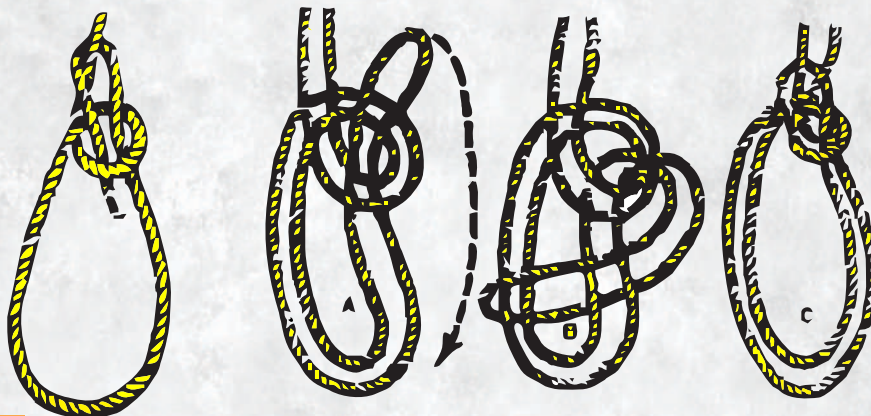
hacia arriba y se atan utilizando un As de Guía.



As de guía doble o por seno:

El "as de guía por seno" forma dos gazaas fijas que no se deslizan, son del mismo diámetro y pueden utilizarse separadamente. Aunque es un nudo antiguo, todavía se usa, especialmente en rescates. Si la persona a ser rescatada está consciente, coloca una gaza a través de cada pierna y se sujeta al firme; si está inconsciente, se pasan las dos piernas a través de una gaza u la otra por debajo de los sobacos. Este nudo es igualmente eficaz para rescatar cualquier objeto.

Elaboración: Para hacerlo tomamos un seno del cabo, aplicándolo al firme, que se retuerce de modo que al final el seno sale a través de la vuelta del firme. Tirando de la "oreja" saliente, la llevamos hacia abajo, separando las dos partes de la gaza. Seguidamente la pasamos hacia arriba, sobre la vuelta del firme, y ajustamos. Parecerá como un "as de guía doble", pero sin el chicote normal dentro de la gaza principal.



Esterillada

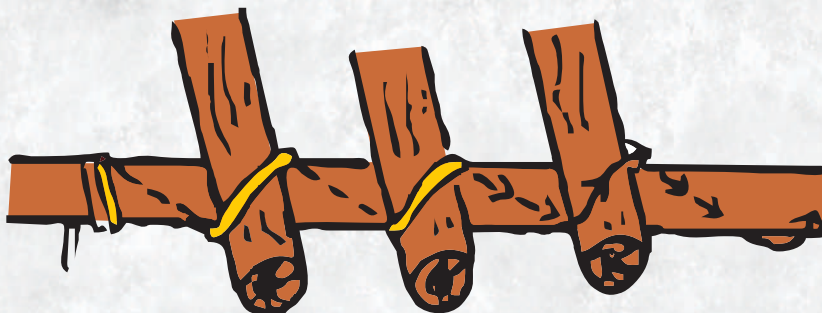
En muchas de las construcciones que se realizan se requiere hacer un tendido de tablas o maderos o un piso. Para esto necesitamos unir los maderos con la ayuda de cuerdas.

Todos estos tejidos se inician y se terminan con un ballestrinque.

Lazadas en diagonal:

Es el que menos gasta cuerda, solo basta con cruzar la cuerda abrazando los maderos como lo muestra el gráfico.

Debes tener en cuenta no escoger maderos de mucho diámetro para evitar la curvatura tan pronunciada que disminuirá la firmeza del tejido.



Este tejido solo se hace de ida. Podemos hacer el tejido anterior de ida y vuelta.

Tejido cuadrado de ida:

Iniciamos con un nudo ballestrinque, abrazamos los maderos de forma similar a como lo hacemos con el amarre cuadrado variándole el paso por el tronco principal de forma diagonal.



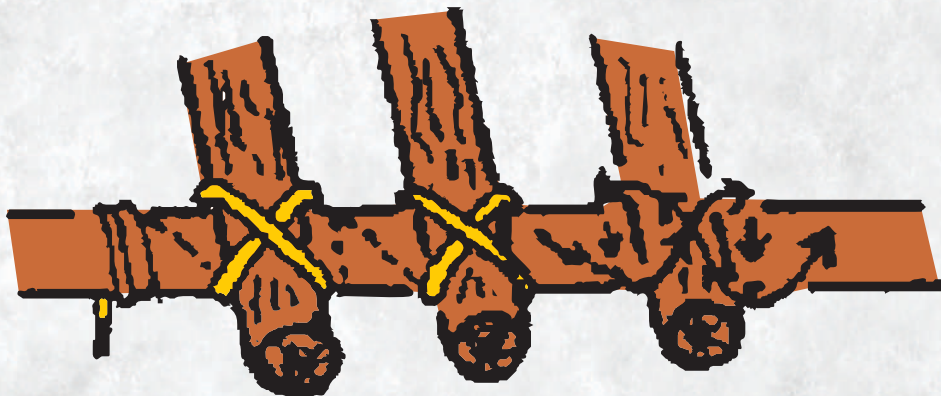
Tejido cuadrado de ida y vuelta:

En este tejido se abraza el tronco de forma alternada a lado y lado del tronco base, al llegar al final regresamos alternando esta vez los lados que no utilizamos cuando hicimos la primera pasada.



Tejido triangular o en cruz:

Este tejido gasta un poco más de cuerda, al tener más cruces evita o disminuye el desplazamiento de los troncos hacia los lados, para hacerlo lo más fácil es dividir la cuerda a la mitad y hacer el ballestrinque del tronco en la mitad de la cuerda, después realizamos el tejido con las dos cuerdas al mismo tiempo, como muestra el gráfico.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Investiga en tu hogar cuál es la forma apropiada para clasificar los productos que consumes a diario como: Botellas plásticas, botellas de vidrio, paquetes de comida, verduras, latas, detergentes, limpiadores, etc. También es importante verificar las fechas de fabricación y vencimiento.		
Participar en una caminata tipo 3 cuidando hasta dónde puede participar según su resistencia física.		
Participa en una representación teatral donde se realicen cambio de roles con los miembros del otro género.		
Realiza los arneses de seguridad tales como la silla inglesa, silla de bombero, entre otros.		
Llego la hora de que utilices tus habilidades y las compartas con tu patrulla, organiza una actividad en la que cada uno realice mascararas alusivas al animal que los representa, no te olvides de utilizar elementos reciclables.		
Identifica actividades y deportes que no sean de tu agrado y realiza un acuerdo con tu dirigente para participar en al menos una en un mes. Escribe en tu bitácora tu experiencia.		
Conoce las normas básicas de asepsia.		
Como eres el hermano mayor de los scouts más pequeños, tus acciones deben enseñar. Por esta razón tu presentación personal y aseo deben ser ejemplo para todos, pídele a un profesor que certifique que llegas bien uniformado al colegio		
Durante 4 actividades lidera una campaña para que al finalizar se revise el sitio de reunión y se haga limpieza del lugar.		
Asume una responsabilidad en casa que contribuya al orden y aseo del hogar. Pídeles a tus padres que verifiquen el cumplimiento de esta tarea por un tiempo que definas con ellos.		
¿Qué tan organizada es tu comida? Investiga de dónde provienen los productos que consumes regularmente en tu casa, y analiza cuáles son los que más te alimentan. Expone esto a tu jefe de tropa.		
Prepara un desayuno balanceado a tu familia y pídeles que te certifiquen si cumpliste con las normas de higiene y balanceo de alimentos.		
Organiza para el próximo campamento de patrulla el menú, escríbelo en tu bitácora, ensénalo al dirigente para que sea avalado y comunicado a la patrulla, para sus respectivas compras.		
Recuerda que debes tener en cuenta las recomendaciones del experto en nutrición.		
Consulta sobre distintas herramientas, ya sea virtuales o físicas para el manejo eficiente del tiempo.		
Escribe con tu patrulla un cancionero y un repertorio de juegos que pueden desarrollar.		
Realiza en compañía de tu patrulla un juego, deporte o hobby de tu preferencia.		

MEDICIÓN DE ALTURAS

Método del cambio de eje:

Muchas veces poseemos los medios para medir algo pero se nos dificulta por ser muy alto y estar vertical, por esto, lo más fácil es trasladar esta distancia vertical a una horizontal (o paralela al suelo).

Esto se puede hacer de la siguiente manera:

Tomamos un palito, en nuestra mano, luego estirando bien el brazo, nos apartamos lo suficiente, hasta que el palito abarque la altura del objeto a medir. Luego, sin movernos de nuestro sitio, volteamos el palito hasta tenerlo horizontal y le indicamos a alguien que ubique un bordón en el sitio donde termine visualmente el palito, perpendicularmente a la línea formada por nosotros y el árbol. Recuerda que la parte de abajo del palito y del objeto a medir deben coincidir cuando estamos tomando la altura del objeto y también cuando rotamos el palito.



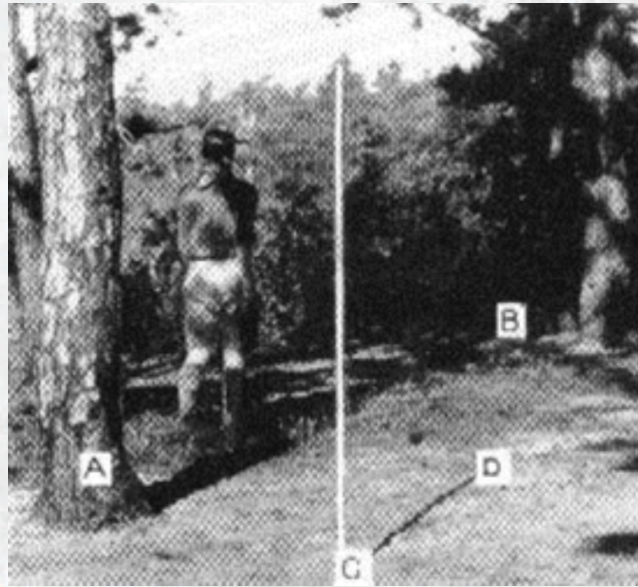
Método del recipiente



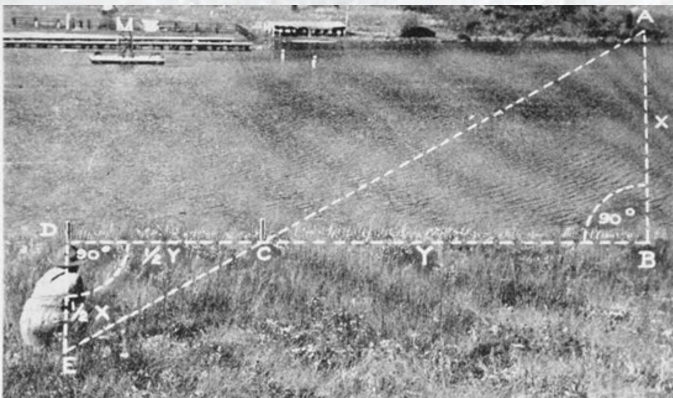
Para este método necesitamos un recipiente con agua, el cual colocamos en el piso a cierta distancia del árbol u objeto a medir (aproximadamente la altura del árbol). Luego nos separamos del recipiente una distancia equivalente a nuestra altura y observamos si podemos ver el reflejo de la punta del árbol en el recipiente; de no ser así, retiramos o acercamos el recipiente del árbol, hasta lograr ver el reflejo de la punta en el recipiente. La distancia entre el recipiente y nosotros siempre debe ser igual a nuestra altura, y si esto se cumple, la altura del árbol será la distancia desde el recipiente al árbol.

Nota: el árbol, el recipiente, y el observador deben de estar en la misma línea recta.

Consiste en colocar un bordón u objeto con altura conocida al lado del árbol que deseamos medir, de forma que ambos den sombra. Luego medimos cuántas veces contiene la sombra del árbol a la del bordón y multiplicamos este número por la altura real del bordón.



Método de los triángulos:

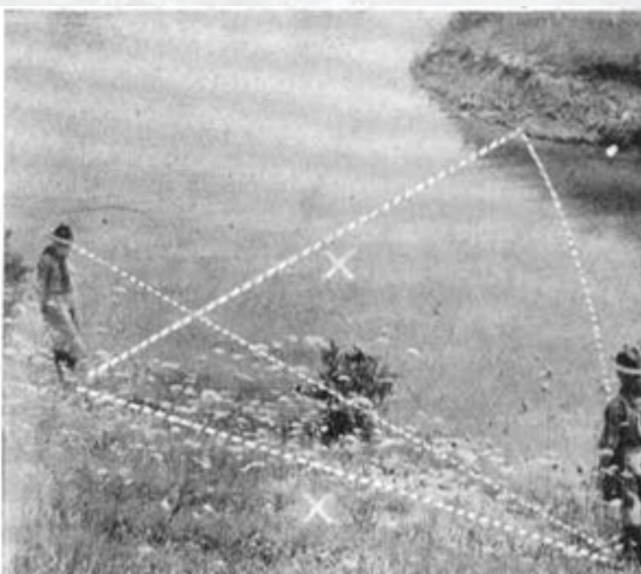
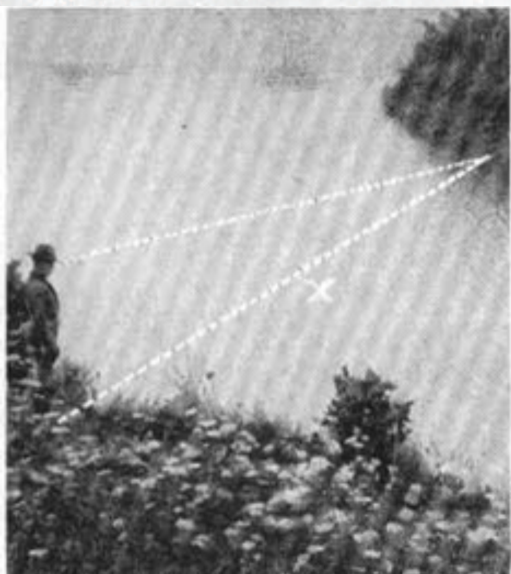


- 68 -

Método del sombrero o de Napoleón:

Es también usado para medir distancias no asequibles, y consiste en trasladar la medida de dirección para poder medirla con facilidad.

Para hacerlo, nos colocamos al frente del lugar que deseamos medir. Luego, inclinamos la cabeza hasta que el filo de nuestro sombrero o gorra coincida con el lugar final de la distancia. Después, y sin levantar la cabeza para no perder la referencia, giramos todo el cuerpo hasta estar frente a un lugar sobre el cual sí podamos medir, colocando una marca en el lugar que coincida con el borde del sombrero. La distancia deseada será desde nuestra posición hasta esta marca.

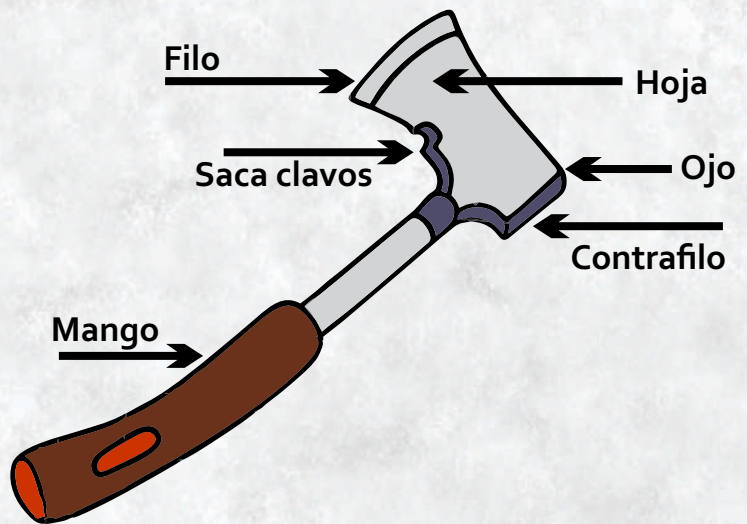


DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Qué bueno poder explorar nuevos juegos. Busca en "Escultismo para Muchachos" u otro libro scout, un juego bien interesante, donde puedes competir con otra patrulla y pongas a prueba tus emociones por ganar o perder.		
Sabes que es un mimo. En una reunión de patrulla muéstrate como uno y trata de comunicarle a tus compañeros que situaciones no te gusta.		
Ya llevas un tiempo en la patrulla y conoces como funciona, entonces en el próximo consejo, escucha lo que dicen tus compañeros acerca de situaciones que afecten el funcionamiento de la patrulla; se muy respetuoso con los comentarios, posteriormente da tus opiniones y si estás en desacuerdo con alguno hazlo saber de la manera más educada. Escribe en la bitácora los cometarios que consideres más importantes de cada uno de los miembros de la patrulla y las conclusiones a las que llegaron en este consejo.		
Participa activamente en el próximo consejo de patrulla y pon a consideración tus ideas y defiéndelas con buenos argumentos.		
Sabes que el papel se realiza de diferentes pulpas y se puede hacer reciclado. Investiga cómo puedes hacer papel reciclado y elabora una bonita tarjeta para que expreses el afecto que le tienes alguno de tus compañeros.		
Acumula 12 horas de servicio.		
Programa una tarde deportiva con tu tropa donde Niños y Niñas participen, enfrentándose cada uno e identifica las diferencias de género.		
Realiza una actividad con tu patrulla donde los invitados especiales sean tu familia y comparte con ellos una deliciosa comida elaborada por toda la patrulla.		
Los momentos de diversión con la familia ayudan a que tengas una mejor relación con ellos. Organiza con ayuda de un miembro de tu familia una salida a algún parque de tu ciudad; puede ser un parque de diversiones, un parque a elevar cometa si está en temporada, a un picnic, Escribe cada punto que planees en tu bitácora. Recuerda que para aquellos que no te ayuden debe ser una linda sorpresa.		

MANEJO DE HERRAMIENTAS

EL HACHA

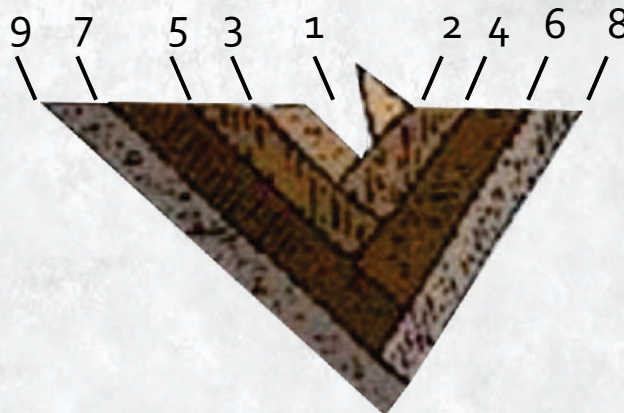
El hacha canadiense, también llamada Alemana, tipo vizcaíno o americana, posee la particularidad de tener un mango de doble curva, que proporciona dos ventajas: en primer lugar el sostenimiento del hacha (es más firme); y en segundo lugar, el empleo de dicho mango mejora notablemente el rendimiento del esfuerzo muscular y permite mayor precisión en el corte.



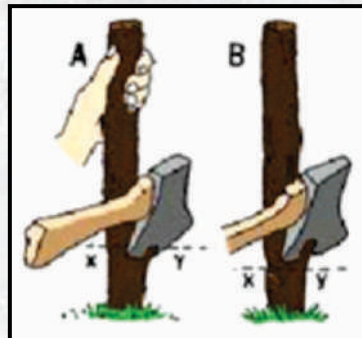
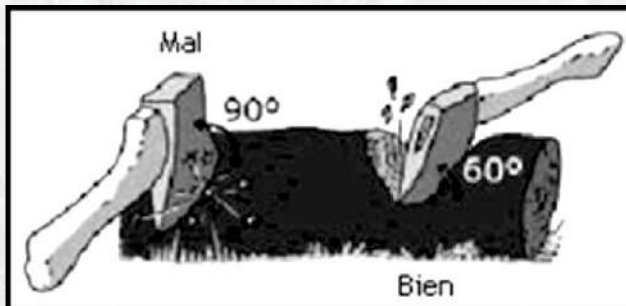
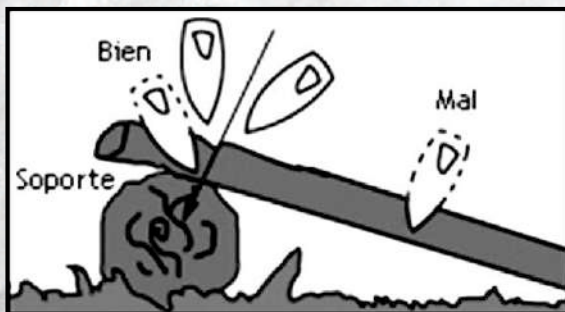
Suele ser corriente que cualquier Scout, el primer "pieterno" recién ingresado, se atreva a emplear el hacha sin haber recibido las instrucciones necesarias para su uso. Esto trae, como consecuencia, algunos accidentes que pueden revestir gravedad y que siempre causan el deterioro rápido en el hacha que pronto queda inservible. Debemos tener en cuenta que se requiere cierto tamaño y masa muscular para su manejo. Por esto se recomienda que la usen personas mayores de 15 años.

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

El golpe con el hacha debe darse sin que apenas se haga esfuerzo muscular.
No golpes verticales sino que a 60°.



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



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

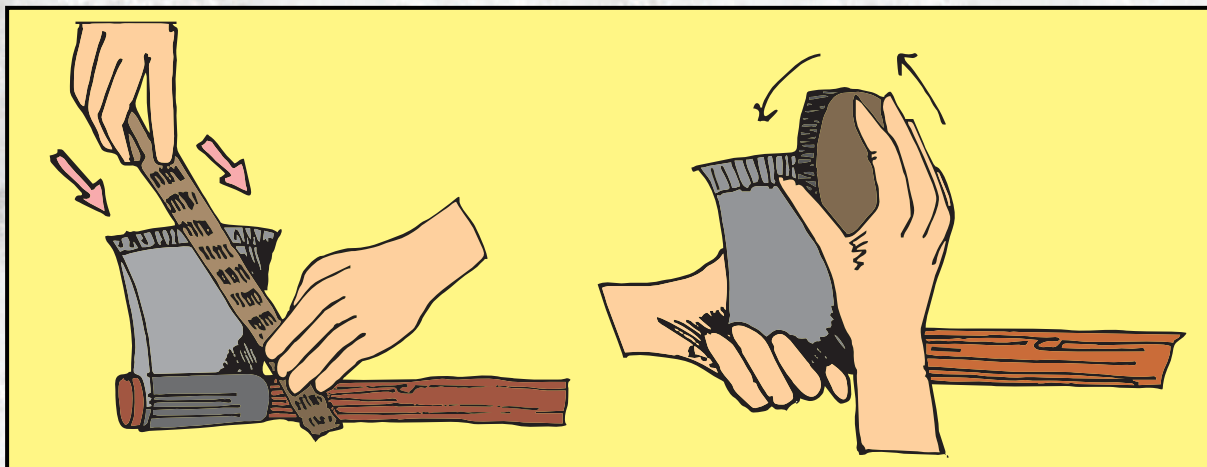
Cuando se entrega el Hacha a otro Scout, se lo dará en propia mano y no lanzándola desde cierta distancia, confiando en la buena puntería. Un rebote en una piedra del suelo, por ejemplo variando su dirección, podría producir un accidente gravísimo. Esto es de suma importancia.



Afilando del Hacha

Para preservar el filo del hacha en buenas condiciones, siempre procederemos a asentar el mismo una vez concluido nuestro campamento o salida al aire libre.

Podremos hacerlo como indica el dibujo a continuación, pero siempre deberemos darle un acabado con una piedra al aceite, con el grano que se desee utilizar o que corresponda al estado del filo del hacha, debido a que esta puede presentar melladuras profundas que deben ser corregidas antes de su nueva utilización.



Son 2 los inconvenientes que pueden presentarse en campamento con respecto al hacha:

- **Rotura del mango:**

Generalmente se debe a la excesiva fuerza con la que se impulsa el hacha en su trayecto hacia la madera. Es un error muy común, por el contrario el hacha debe cortar por su propio peso.

La zona más vulnerable del mango se ubica en las cercanías del talón. El primer paso para cambiarlo consistirá en quitar la parte de la madera que ha quedado en el ojo, la solución es sencilla:

1. Se hunde el hierro en la tierra húmeda, dejando sobresalir solamente el ojo.
2. Se construye un fuego en pirámide por encima, de manera que la combustión carbonice el trozo de mango quebrado. La tierra mojada evita que el corte se destemple.

El segundo paso consiste en el ajuste del nuevo mango, para ello debe disponerse de una pequeña cuña de madera de hierro (las hay muy buenas en el comercio) que se introducirá en la ranura previamente cerrada. Se golpea luego la cabeza de la cuña contra un tronco, sosteniendo el hacha por el mango cerca del hierro. Al comienzo ha de golpearse suavemente, para luego aumentar la intensidad a medida que la cuña penetra.

Nota: La acción de dicha cuña puede ser reforzada, ya sea hundiéndola otra más pequeña de hierro, en cruz con la madera, o hundiéndola dos tornillos cortos y gruesos en el cabo, de un lado y del otro de la cuña.

- **Afloje del hierro:**

Todos los hierros enmangados con cuñas de madera o de metal terminan por desmangarse. Solo raramente y con mucha experiencia, puede hacerse un acuañamiento perfecto. El mejor método para volverlo a ajustar parece ser el de darle un baño de aceite a la espiga antes de colocarlo. La dilatación de la madera seca permite un ajuste satisfactorio. Por lo demás, cuando se trata de un hacha que no se ha utilizado durante unas semanas o meses, bastará con ponerla en agua durante dos o tres horas para que la madera se hinche y se

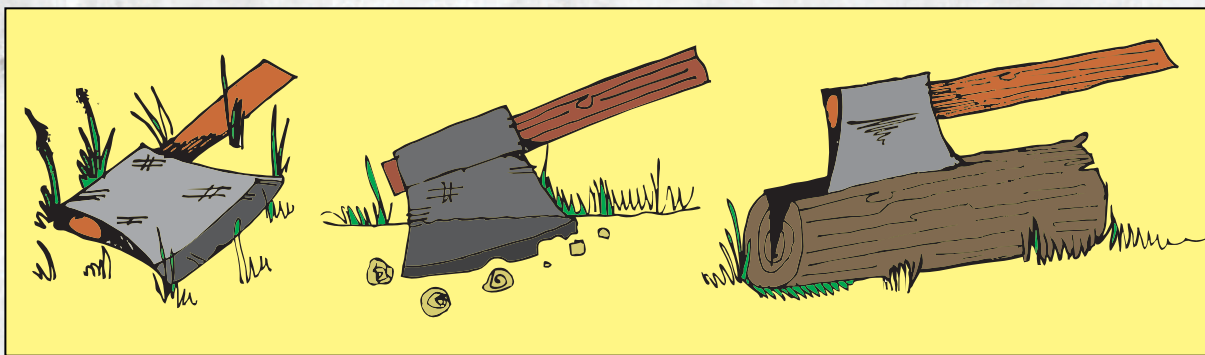
Conservación del hacha:

El hacha es un instrumento al que deben darse los cuidados necesarios para que conserve su eficacia:

1. Los mangos poseen una parte puntiaguda en el extremo opuesto al hierro. Si no se tiene cuidado, los golpes de este sobre un tronco cualquiera, al querer ajustar el hierro, pueden astillar el mango. Por consiguiente conviene cortar un trozo de esa punta para que los golpes se den sobre una parte plana.
2. Para que el mango guarde su resistencia, es necesario que mantenga su elasticidad, por esto es bueno de vez en cuando aceitar el mango.
3. Es muy común que, al usarla, el hacha quede mojada en su parte metálica (agua, roció). Para evitar la oxidación conviene lavarla y secarla después de cada uso y engrasarla al terminar el campamento (puede servir también la vaselina).

¿Cómo mantener en buenas condiciones tú hacha?:

1. NUNCA dejes el hacha tirada en el suelo: la humedad oxida el hierro y mella el filo, además de que alguien puede herirse con ella.
2. NUNCA claves el hacha en la tierra: las piedras enterradas dañarán el filo.
3. Guarda el hacha en su funda o déjala clavada en un tronco seco con todo el filo enterrado.
4. Para mantener la elasticidad del mango debes frotarlo con aceite de linaza de vez en cuando.
5. En tiempos de lluvia debes mantener el hacha seca cuando no la estés ocupando.
6. Si vas a guardar el hacha durante varios meses, es bueno engrasarla ligeramente y déjala en su funda (si no tienes una, envuélvela en papel de diario).



Cuando el hacha no se esté utilizando debe permanecer en su estuche o clavada en un tronco seco

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Desarrolla con tu patrulla una actividad donde invites a cada uno, a crear una oración de agradecimiento a Dios por la naturaleza, en la que reconozcan la importancia de la misma en sus vidas. Realizar letreros llamativos con ellas y exponerlos en lugares estratégicos donde todos puedan admirarlos.		
Observa a cada integrante de tu patrulla y busca qué características de ellos te gustan más y por qué. Identifica de éstas características cuáles encuentras en ti mismo. Dile a cada uno de ellos lo que tienen en común y aprovecha para agradecerle las cosas que te enseña en cada reunión que comparten.		
Desarrolla una actividad con tu patrulla en la que todos expongan qué creencia religiosa tienen y por qué. Respetando las convicciones de tus compañeros. Escribe en tu bitácora la conclusión más importante de la actividad.		
Participa en una celebración religiosa de tu comunidad e identifica los símbolos que tienen lugar en ella. Escríbelos en tu bitácora y dales un significado de acuerdo a lo que entiendas. Coméntalo con tu dirigente.		
Busca la oportunidad para dirigir la oración en una actividad de Tropa. Piensa en la importancia de realizar una oración para agradecer lo que Dios nos da todo el tiempo.		
Escribe en tu bitácora la oración que más te gusta y por qué la escogiste. Comenta con tus compañeros de patrulla y revisa si la oración que escogiste se repite en ellos. O escribe una oración que exprese tus sentimientos hacia Dios y compártela con tus compañeros.		
Genera un momento de conversación con tu patrulla que permita conocer las necesidades de cada uno de los integrantes y propone realizar oraciones de intersección durante un periodo de tiempo.		
Organiza una actividad con tu patrulla en la que cada uno de sus integrantes identifiquen cuáles de sus comportamientos se relacionan directamente con los principios de tu fe. Coméntenlo entre todos y hablen con su dirigente al respecto.		

ESTUFA DE ALCOHOL

Materiales:

- 2 latas de gaseosa
- Fibra de vidrio de la que se usa para aislar las paredes de estufas y neveras
- Alambre galvanizado
- Alcohol industrial (se encuentra en supermercados y droguerías).

Herramientas:

- Bisturí
- Puntilla delgada
- Alicates
- Lija de grano pequeño

Procedimiento:

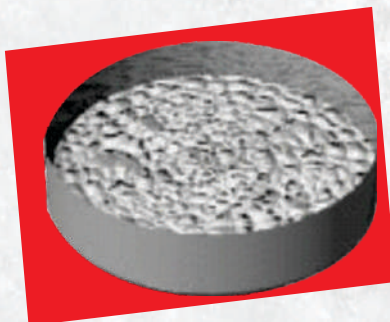
- Lija la parte baja de las latas para quitar los rastros de pintura de estas.
- Corta limpiamente una de las latas a 3.5 cm de la base. Corta la otra a 2.5 cm de la base.



Haz entre 18 y 30 agujeros en el borde de la tapa y en el centro, como se muestra; usa una puntilla delgada de 2mm aproximadamente de diámetro.



- Llena la parte de la lata grande con fibra de vidrio



- Haz 6-8 cortes verticales en la tapa, muchas veces no son necesarios los cortes. Estos cortes deben ser hasta arriba, pero no sobrepases el borde redondeado. Introduce lentamente la tapa en la base (una pequeña tabla puede ayudar a hacerlo de forma regular).



- Llena la estufa de alcohol dejando caer este en el centro tratando de llenar la estufa hasta la mitad o hasta que el alcohol se vea salir por los orificios del centro. Enciende el quemador moviendo un fósforo o cerilla sobre su borde.

Nota: si no permanece encendido, golpéala suavemente para derramar un poco de combustible en su borde y luego enciéndela. Agárrala hasta que se quede encendido o se caliente demasiado.

- Corta y endereza el alambre galvanizado. Usa una lija fina para eliminar cualquier recubrimiento o pintura. Dobla hasta darle una forma que mantenga una olla unos centímetros por encima del quemador (fíjate en el ejemplo).

Nota: con un poco de imaginación puedes crear un gran número de bases para el quemador.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Enseña a tus compañeros de patrulla a construir una veleta, o un anemómetro o un pluviómetro. Claro está, que solo son aparatos que nos servirán para calcular. Primero demuéstroles cómo se hacen y para qué sirven. Evalúa tu actividad.		
Reporta en una reunión un accidente automovilístico (busca en el periódico) y redacta un proyecto de reglamentos de tránsito para la ciudad con el que se hubiese evitado el accidente. Con el scout que menos tienes empatía realiza un juego de integración donde los dos dirijan la dinámica.		
Construye un modelo o maqueta de un campamento. Debe incluir: A) ubicación de las carpas B) Letrinas. C) Lugares de baños. D) Hoyos de desperdicios E) Construcciones básicas. Utiliza tu creatividad.		
Muy seguramente ya tienes un cargo en tu patrulla, pero habla con el resto de tus compañeros y temporalmente cambien de cargos, así hasta completar mínimo 4. Posteriormente identifica cual te causó más dificultad en el momento de realizarlo y escribe un plan de trabajo para solucionar dichas dificultades.		
B.P fue un gran actor y la mímica depende directamente de la observación. Representa mediante la mímica a tus hermanos menores un episodio de la vida de B.P.		
Serás el encargado de respetar y hacer respetar los acuerdos de tu patrulla de acuerdo al último consejo y hasta el próximo, debes saber cómo decirle a los demás si incumplen algún acuerdo.		
Trae y escribe una nueva dinámica y enséñala a la tropa.		
Haz un listado de las metas que te has propuesto y de las que quiere alcanzar y junto con tu dirigente establece estrategias para cumplirlas.		
Dirige una actividad en la que toda tu patrulla pueda participar. La regla es que debe ser muy divertida, coméntala primero con tu jefe y busca el momento para hacerla.		
Ejecuta la campaña de reciclaje que diseñaste en tus desafíos de vigía.		
Realiza con tu patrulla una obra de teatro donde expresen el significado de diferentes valores.		
¿Qué punto de la ley Scout es más difícil de cumplir y qué puedes hacer para lograrlo?		
Recorta imágenes del periódico en donde se ven hechos en los cuales se puedan aplicar la Ley Scout y encuéntrale la aplicación de los (10) artículos de la ley scout		
Acumula 16 horas de servicio.		



OBSERVACIÓN DE ANIMALES, RASTREO Y ACECHO.

MAPAS Y BRÚJULA.

¿Cuándo escuchas las palabras medio ambiente, qué es lo primero que piensas? Muy seguramente se te viene a la cabeza, los bosques, los animales y todo lo que te rodea y sí, el medio ambiente es todo eso y mucho más. En esta etapa de tu camino como Scout es importante que conozcas el entorno que te rodea y cómo, tu junto con tu patrulla, pueden ayudar a mejorarlo.

¿Sabías que Colombia cuenta con más de 56 parques naturales y su extensión es de 12.602.320 Hectáreas?

Colombia es de los pocos países que tienen el privilegio de tener muchos climas diferentes, desde los páramos en las altas montañas hasta el rico calor de la costa. Esto hace que nuestra flora y fauna sea una de las más ricas del mundo. Sabías que si sumáramos el total de las especies de aves de Norte América con las de Europa no superarían las especies que hay en Colombia, pues en nuestro país hay más de 1.800 tipos de aves. ¿Sabías también que Colombia tiene 1.300 especies de mamíferos reconocidos, más de 35.000 especies de insectos y un sin número de árboles y plantas, gracias a sus pisos térmicos?

Para poder hacer este registro fotográfico, es necesario que conozcas los principios fundamentales del rastreo y el acecho, de modo que puedas acercarte a los animales sin asustarlos y logres sus mejores ángulos.

ACECHO

Es el arte de seguir a un animal o un grupo de personas sin ser visto y registrar todos sus movimientos. Seguir a un animal es muy difícil pues estos siempre están alerta y sus sentidos los advierten del peligro, pero con práctica y paciencia se puede seguir a un animal sin ser visto. Para acechar se debe ser sigiloso, discreto y ante todo paciente. A continuación algunas reglas básicas que nos propone B.P. para tener éxito acechando.

- 1.- Escoger el fondo: hace referencia a camuflarse entre el entorno y la vestimenta que uno posee. Si se tiene ropa oscura, buscar matorrales o la sombra de un árbol.
- 2.- Movimientos lentos: son importantes, pues todo movimiento rápido que se haga así sea a larga distancia llamara la atención del objetivo que se está acechando.
- 3.- Caminar silenciosamente: si se camina con los talones, el golpe sobre el suelo se oirá, se debe caminar sobre las puntas de los pies. Esto es uno de las características más complejas de dominar, porque cada ambiente es diferente.
- 4.- Conservarse en contra del viento: antes de empezar a acechar a un animal o a alguien se debe verificar hacia donde sopla el viento, pues nunca se debe estar entre el viento y el objetivo a acechar.
- 5.- Uso de disfraz o camuflaje: el objetivo es desfigurar la silueta humana para tratar de confundirse con el paisaje.

RASTREO

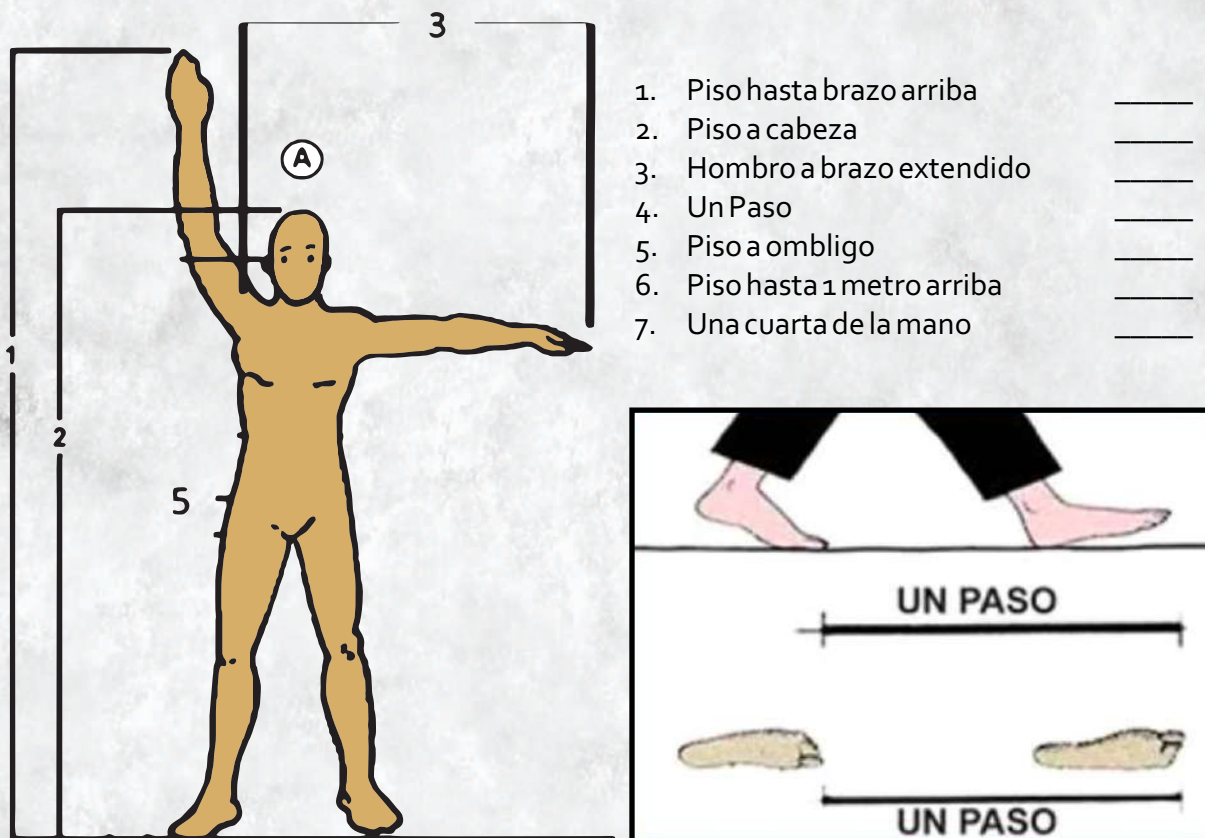
El acecho es el complemento perfecto del rastreo, pues para poder acechar a alguien primero se lo debe encontrar y para encontrarlo se lo debe rastrear. Los cazadores utilizan el rastreo para encontrar a su presa, mientras que los Scouts la pueden utilizar para encontrar un campamento amigo o un animal.

Jugar a rastrear animales y cosas es divertido, pues es el arte de descubrir huellas y rastros que se han dejado en el camino. Esto, cuando se convierte en un hábito hace divertida la caminata más aburrida.

Gracias a las huellas dejadas en un sendero, se puede determinar si lo que se está rastreando va despacio o corriendo. Esto se logra según la profundidad de la huella y lo seguidas que estén una de la otra. Rastreadores experimentados pueden determinar la edad de las huellas.

HÁBITOS SALUDABLES No. 2: Antropometría

A parte de ser una herramienta de medición, la Antropometría nos ayuda a conocer nuestro cuerpo y evaluar cada cierto tiempo nuestro crecimiento físico. B.P. decía que un Scout debe estar siempre preparado y ser capaz de tomar cualquier medida en una excursión.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Averigua con tus padres y abuelos qué es un gentilicio y cuáles son los de las principales ciudades de nuestro país. Organiza un juego con tu patrulla de construcción de coplas, rimas o trabalenguas con estos gentilicios		
Sé un siempre listo en al menos 15 tareas que asigne tu dirigente. Escríbelas en tu bitácora.		
Vincúlate en un proyecto social que se adelante en tu colegio o en tu barrio. Insíbete y participa activamente. Escribe las experiencias en tu bitácora y compártelas en una reunión de patrulla.		
Escribe en tu bitácora qué derechos humanos son violados en nuestro país y de qué manera. Habla con tu dirigente de lo que piensas al respecto.		
Lee detenidamente el manual de convivencia de tu colegio y comenta con tu dirigente qué normas podrían aplicarse a la Tropa.		
Al interior del movimiento scout existen diferentes niveles y cargos, personas que están trabajando para que los scouts seamos cada día mejores. Consulta el organigrama de la Asociación Scouts de Colombia y coloca los nombres de las personas que lo conforman.		
Durante una actividad corta en una reunión, asume el cargo de guía de patrulla. Al finalizar pídele a tus compañeros y a tu guía que te retroalimenten acerca de tu desempeño.		
Lee detenidamente el manual de convivencia de tu colegio y comenta con tu dirigente qué normas podrían aplicarse a la Tropa.		
Plantea con tu patrulla un proyecto que pueda ser llevado a cabo en la comunidad en la que se reúnen. Planea el paso a paso de su cumplimiento con todos los integrantes de la patrulla.		
Investiga la historia de la buena acción y cuéntasela a tu Patrulla. Realiza con ellos una discusión sobre la importancia de hacer buenas acciones.		
Investiga los símbolos de tu departamento (el himno, la bandera, el escudo, etc.) y haz un dibujo en tu bitácora. Incluye comidas y trajes típicos.		
Con ayuda de tu patrulla, inventa unas coplas, rimas o canciones que hablen sobre la riqueza cultural de nuestro país. Preséntalas en una fogata de campamento o en una celebración especial de grupo. Pregúntales a los integrantes de tu patrulla si conocen scouts de otros países y cómo se contactaron con ellos. Busca en internet una foto de scouts de otros países y coloca en tu bitácora la que más te llame la atención.		
Con ayuda de tu patrulla formula una acción que puedan desarrollar para aportar a la paz en nuestro país. Coméntenlo con el jefe de Tropa.		
Investiga cuáles son las diferentes corporaciones, fundaciones o asociaciones que se dedican a la preservación del medio ambiente. Averigua cuál es su función y contribución.		
Encárgate de que todos conozcan información sobre el manejo de basuras y durante 3 actividades serás el responsable de indicarles los cuidados y manejos que deben tener según el lugar de la actividad.		
Realiza una actividad de patrulla en la que utilicen elementos reciclables.		
Identifica uno de los riesgos para el ambiente en una salida de Tropa. Muéstraselo a tu dirigente.		

EXCURSIONISTA



EL ESCALADOR DE SUEÑOS

Nelson Cardona el primer hombre colombiano que aun teniendo una discapacidad física sube el monte Everest

Nelson Cardona nacido en 1963 en el departamento de Caldas, Colombia, un escalador de amplia trayectoria, se convirtió oficialmente este 17 de mayo de 2010 en la primera persona con discapacidad física en conquistar la cima del Monte Everest, el más alto del mundo.

A este gran alpinista colombiano le fue amputada una pierna tras un accidente sufrido precisamente practicando montañismo en un volcán de Colombia, pero esto no lo detuvo y en el 2010 logró llegar a la cumbre del Everest haciendo realidad su sueño.

Nelson es sin duda un gran ejemplo de coraje y determinación a pesar de todas las dificultades se aferró a su gran meta. En su accidente sufrió lesiones delicadas, tales como fracturas maxilofaciales, pérdida total de la dentadura, trauma craneoencefálico con fractura, dos fracturas de pelvis y fractura abierta de tibia y peroné derechos que provocó la amputación. Luego de varias cirugías de reconstrucción ósea y estética, Nelson logró superarse con la convicción de ponerse en pie, de nuevo, algún día para escalar montañas y cruzar desiertos.

Sin embargo, a pesar de contar con un proceso de recuperación rápido y exitoso, algo no encajaba en su pierna, y fue allí cuando los médicos decidieron amputarla "Hice fisioterapias y entrenamientos para "volver a caminar". "Fuí consciente de lo que suponía tener que caminar con muletas y por ende renunciar a la posibilidad de volver a las montañas de gran altitud, donde sería imposible avanzar en estas condiciones".



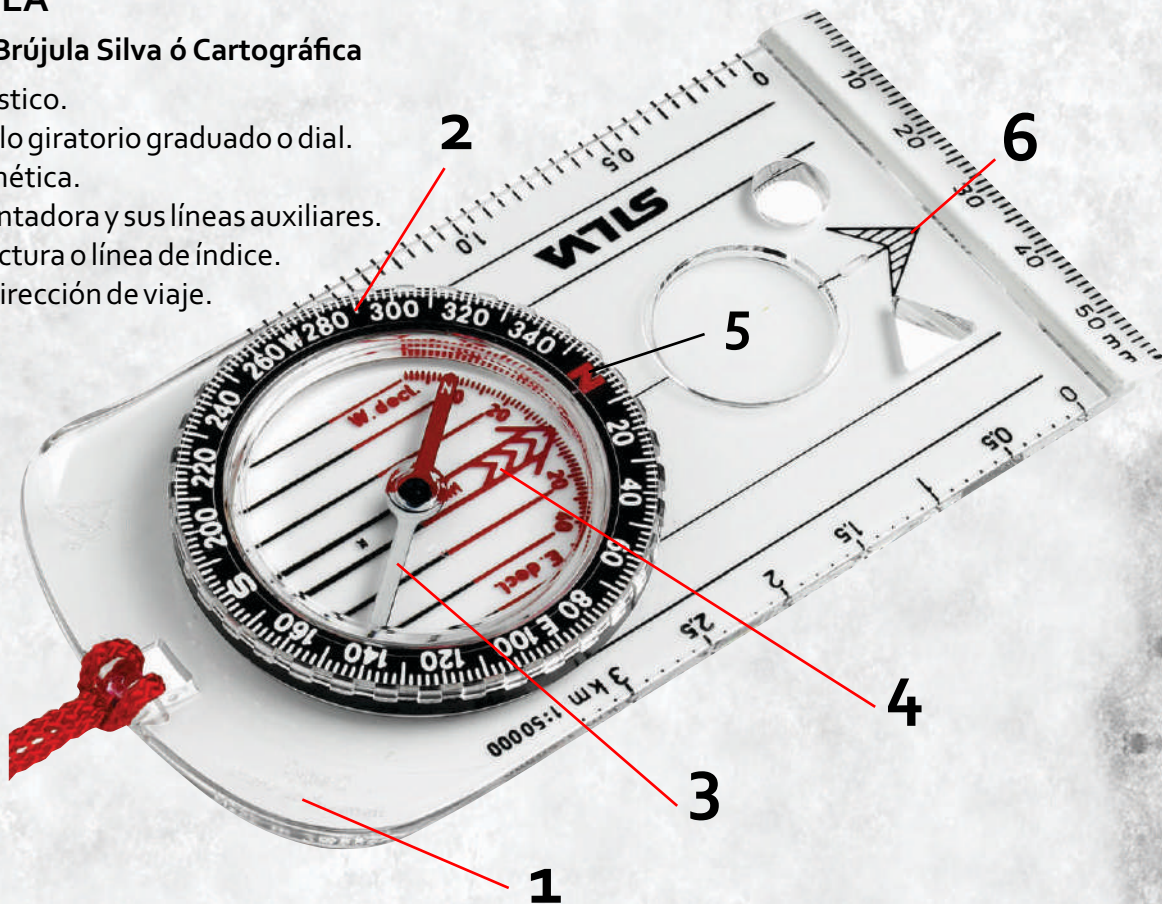
Nelson hizo de su sueño, el sueño de toda Colombia. Publicitó su aventura y su sueño y los colombianos no dudaron en darle su apoyo. Y no era para menos, Nelson se alzó por el pico más alto del mundo con una carga muy pesada, pero con una carga de determinación que le daba fuerzas.

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Con ayuda de tu patrulla construye y mantén una estación meteorológica, y analiza los resultados que obtengas de ella.		
Es muy importante conocer nuestras raíces, por eso investiga cómo surgió el movimiento scout, hazlo en un sitio de confianza. No se te olvide referenciar de donde sacaste la información. Es importante cuidar los derechos de autor y no incurrir en plagio.		
Vas a grabarte leyendo una noticia inherente a tu zona o barrio. Te vistes como presentador de noticias y juegas con tu voz. Apóyate de tu patrulla para generar distintos efectos y presentar el video a tu grupo y al consejo de padres.		
Realiza una representación culturista, costumbrista, etc., sobre una historia del escultismo o de la vida de Baden Powell.		
Da una charla sobre las especialidades y sus etapas a tu patrulla, donde incentives a los scout nuevos sobre la importancia de adquirirlas.		
Terminaste un campamento, caminata u actividad con tu tropa. Es el momento que la patrulla se reúna y narre su aventura, analiza las fortalezas y debilidades. Le presentarás a tu jefe de tropa acciones para mejorar en la próxima actividad.		
¿Qué es un Tótem, para qué sirve y cómo se hace?, ¿qué es la Totemización? Averigua con tus dirigentes sobre el tema y busca ayuda para diseñar tu tótem. Recuerda que su uso es especial; por eso, con la asesoría de tus Jefes establece en qué momento debe ser utilizado.		
¿Debes ser hábil con las manos? Aprovecha estas habilidades y asesórate con tu Jefe sobre los tipos de fogatas existentes. La tarea: escoge una de las opciones y enciéndela sin cerillos durante una jornada de campamento con la Tropa.		
Consigue 9 especialidades de tu interés, pero que estén distribuidas en diferentes áreas.		
De forma artística, no común, tales como el teatro de sombras, marionetas, mimos, etc. Representa las mejores anécdotas de los campamentos en los que has estado.		
Habla con el Guardián de Leyendas de tu patrulla y pídele que te deje actualizar el Libro de Oro de tu patrulla durante un ciclo de trabajo. Debes recordar que cuidar y construir la historia de tu patrulla no es fácil y sería un reto muy interesante.		
Es muy divertido explorar y buscar tesoros. Para hacerlo investiga que es un Geocachig y participa de una de estas búsquedas.		

LA BRÚJULA

Partes de la Brújula Silva ó Cartográfica

1. Base de plástico.
2. Limbo, anillo giratorio graduado o dial.
3. Aguja magnética.
4. Flecha orientadora y sus líneas auxiliares.
5. Punto de lectura o línea de índice.
6. Flecha de dirección de viaje.



MANEJO DE LA BRÚJULA CARTOGRÁFICA:

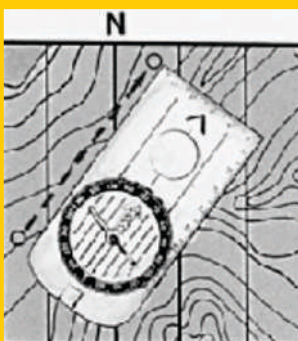
¿Cómo tomar el azimut de un punto del terreno?:

1. Apuntar hacia la referencia con la flecha de dirección
2. Girar el limbo, anillo giratorio graduado o dial hasta que la marca N del mismo flecha orientadora, coincida con la aguja magnética.
3. Leer el rumbo en el punto de lectura o línea de índice.

¿Cómo tomar un azimut dado?:

1. Girar el limbo, anillo giratorio graduado o dial hasta que el rumbo elegido coincida con el punto de lectura o línea de índice.
2. Con la brújula en la mano girar con todo el cuerpo sobre nuestro mismo eje hasta que la marca N del limbo, flecha orientadora, coincida con la aguja magnética.
3. Levantar la vista, observar el terreno y buscar referencias sobre la dirección que indica la brújula a través de la flecha de dirección de viaje.
4. Mientras no cambiemos de rumbo, la marca N del limbo, flecha orientadora, tiene que coincidir con la aguja magnética roja.

¿Cómo Utilizar Una Brújula Silva O Cartográfica Con Un Mapa?



Colocar la brújula sobre el mapa, con el lateral de su placa base a lo largo del rumbo deseado.



Hacer girar la cápsula hasta que la 'N' del limbo señale el norte magnético en el mapa.



Manteniendo la brújula horizontalmente delante nuestro, girar el cuerpo hasta que el extremo rojo de la aguja se encuentre exactamente sobre la parte roja de la flecha del Norte. La flecha de la placa base ahora estará señalando la dirección a seguir. Escogeremos un punto de referencia en esa dirección y nos dirigiremos a él, repitiendo el proceso hasta llegar a destino



Cuando usemos una Brújula con espejo, la mantendremos delante nuestro como en el dibujo. La colocaremos de forma que veamos la brújula reflejada en el espejo y las miras alineadas con el punto de destino sobre el terreno.

Las brújulas lensática son muy usadas por el ejército por su alta precisión, dada por el lente de aumento que permite leer la escala más fácilmente. Sin embargo no se presta mucho al uso con mapas ya que no tiene la base transparente ni la escala giratoria para funcionar como transportador.

Manejo de brújula Lensática

1. Base que contiene la aguja y el limbo flotante
2. Flecha indicadora del norte magnético
3. Cubierta o tapa que contiene la mira delantera con alambre vertical
4. Mira trasera con lente
5. Punto de lectura, línea de índice
6. Línea girable.
7. Cápsula transparente externa giratoria, anillo de rotación externo.



Para medir el Azimut de un punto.

1. Apuntar hacia la referencia con mira delantera que tiene el alambre vertical.
2. Esperar que el limbo flotante gire y se alinee con el N magnético.
3. Leer el rumbo en el punto de lectura o línea de índice con el lente de la mira trasera inclinada hacia delante 45° .

Para indicar la dirección de un rumbo dado:

1. Con la brújula en la mano girar con todo el cuerpo sobre nuestro mismo eje hasta que el rumbo elegido coincida con el punto de lectura o la línea de índice, con el lente de la mira trasera inclinada hacia delante 45° .
2. Girar la cápsula transparente con el anillo de rotación externo hasta que la línea girable coincida con la flecha indicadora del norte magnético.
3. Levantar la vista, observar el terreno y buscar referencias sobre la dirección que indica la brújula a través de la mira delantera.
4. Mientras no cambiemos de rumbo la flecha indicadora del norte magnético tiene que coincidir con la línea girable.

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
De acuerdo con la investigación que hiciste en tu hogar sobre la forma apropiada de clasificar los productos que consumes a diario, realiza un esquema y verifica la correcta aplicación en tu entorno.		
Con los conocimientos que has adquirido en el manejo de cuerdas, realiza de forma segura un ascenso, paso de manila, rapel, etc.		
Indaga por una persona que haya roto los paradigmas en algún momento histórico.		
Observa la película "127 horas" de James Franco, y analiza tu actitud ante tomar riesgos innecesarios.		
Las construcciones scouts no solo sirven para hacer más fácil nuestra vida de campamento, junto con la tropa organicen un campamento a escala que pueda servir de exhibición.		
Participa u observa un simulacro realizado por una entidad especializada en la prevención y atención de desastres.		
Conoce cuales son los focos contaminantes del mosquito de dengue y que puedes hacer para prevenirlos.		
Conviértete en veedor durante un mes para que tu patrulla sea la mejor uniformada de la Tropa.		
Como hermano mayor que eres, explícale a un nuevo scout las condiciones óptimas para acampar, el aseo, orden, comodidad y seguridad.		
Realiza una jornada de organización de tu habitación. Desecha todo aquello que no utilices y organiza las cosas útiles de manera que se vea un verdadero cambio. Pídeles a tus padres que certifiquen este desafío. Además convierte esta actividad en un hábito, estableciendo una rutina periódica.		
Organiza y participa en un foro con tu patrulla, en el cual el tema principal sea la buena nutrición, la bulimia y anorexia.		
En tu próximo campamento de patrulla vas a preparar un desayuno y un almuerzo de acuerdo al menú establecido, recuerda tener en cuenta todas las recomendaciones de aseo que ya conoces, invita a un dirigente para que pruebe tus comidas y de su opinión.		
Consigue la especialidad de cocina.		
Utiliza una agenda personal donde puedas registrar la planeación de tus actividades. Enséñasela a tu dirigente de Tropa.		
Obtén la especialidad de natación.		
Organiza en tu comunidad una yincana o una jornada de actividades lúdicas.		

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Muéstrale de forma creativa a tu patrulla y jefe como puedes controlar tus emociones y mantener el equilibrio en momentos en que tu ánimo no es el más bueno. ¿Qué te disgusta? En una reunión de patrulla en 5 minutos realiza un monologo para tu patrulla donde expreses lo que no te gusta.		
Excursiona en el mundo de la política ¿Sabes que es un debate? con tu patrulla realiza uno referente algún tema que te apasiona y defiéndelo con argumentos.		
Sabes que es un juicio, que tal si realizas uno con tu patrulla donde involucres todos los actores (juez, fiscal abogado y acusado) y desarróllalo hasta el final hasta que dictes el veredicto.		
Realiza el festejo del cumpleaños a uno de tus amigos o algún familiar y documéntalo con fotos o video para que lo presentes a tu patrulla.		
Acumula 18 horas de servicio.		
En tu próxima fogata realiza con tu patrulla una obra de teatro en la cual interpretes e rol opuesto a tu género para que identifiques tus diferencias y similitudes.		
En las próximas fechas importantes de tu familia, cumpleaños, navidad..., has una linda sorpresa para ellos, ya sea un regalo, una cena, algo muy emotivo, hazles saber con esto que ellos son importantes para ti. Cuenta en la bitácora que vas hacer y cómo.		
Reúnete con los miembros de la familia (padres, hermanos), dialoga con ellos sobre las grandes vacaciones que les gustaría, llega a un consenso con ellos, propónles que se convierta en un proyecto de familia, en donde cada uno tenga responsabilidades con fechas de cumplimiento, es decir ayuda a realizar con tu familia todo un plan para lograr esas vacaciones tan deseadas, quizás sea un proyecto que requiera algunos meses y dedicación de todos, escribe en la bitácora los compromisos de cada uno así como los avances que se van teniendo, al finalizar el proyecto escribe la fecha en la cual disfrutaron de esas grandes vacaciones.		

COCINA

SIN UTENSILIOS

Para cocinar sin utensilios existen muchos métodos veamos algunos de los más conocidos:

Recipientes de corteza:

Se puede hacer un recipiente para hervir agua, con corteza u hojas verdes, podemos hacerlo formando un cono con ellas o una especie de canoa. Coloque el agua en el recipiente y caliente algunas piedras en el fuego. Cuando se calientan las piedras, échelas en el recipiente con agua. Retírelas a medida que se vayan enfriando y eche otras más calientes. Si continúa haciendo esto, las piedras calientes harán que el agua hierva. Una precaución: manténgase alejado al echar las piedras. Algunas piedras pueden explotar al tocar el agua fría. Evite rocas como el granito porque explotan.

Método de hojas verdes:

Se pueden cocinar muchos vegetales envolviéndolos en hojas verdes húmedas y colocándolas sobre brasas calientes.

Método del barro o arcilla:

También se puede usar barro o arcilla para envolver algunos vegetales para asarlos sobre las brasas calientes. Se pueden envolver también los huevos de esta manera también para cocinarlos.

Método de la cáscara de naranja o de la cebolla:

Dos formas excelentes de cocinar huevos son usando la cáscara de la naranja después de haberla vaciado, o Corte una cebolla grande a la mitad y sáquele el centro hasta que queden unas tres capas exteriores. Se rompe el huevo y se lo coloca en el área que ha sido vaciada y luego se pone la cáscara de naranja o de cebolla sobre brazas calientes.

Cuando el huevo esté cocinado, quite las capas de cebolla.

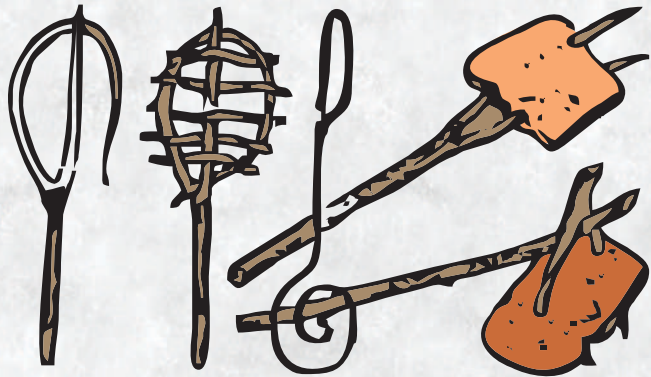
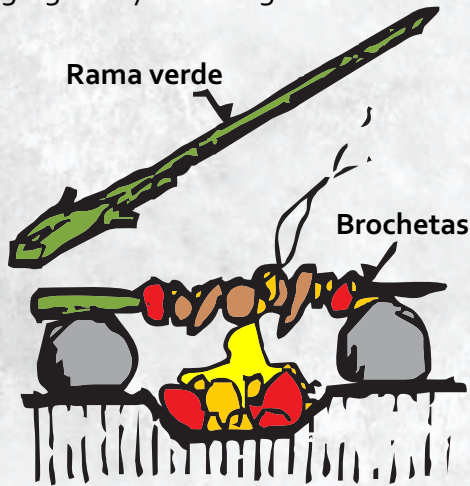
Parrillas o pinchos con ramas verdes:

Para cocinar con pinchos de deben usar ramas verdes para evitar que estas se quemen y deben ser delgadas resistentes, hay que tener en cuenta el sabor amargo que las ramas verdes pueden dejar en la comida un sabor no muy agradable, por esto debes morder las ramas para escoger las que no sean amargas, después quítale la corteza y afina la punta, curar las ramas antes de usarlas, esto se hace colocando las al fuego por un momento para que se queme la sabia que se encuentra en la corteza.



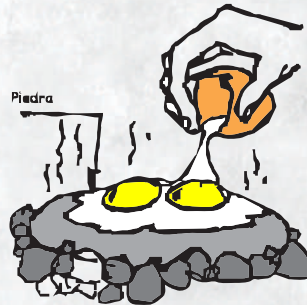
Los alimentos se cortan en cubos de uno o dos centímetros de grosor y se ensartan en la vara, se debe cuidar que no sean muy pequeños como para partirse al insertarlos en la vara o muy gruesos que sea muy lenta la cocción.

Se deben alternar los trozos de carne con algunos vegetales (tomate, cebolla, etc.), no olvidar agregar sal y aliños al gusto.



Cocina sobre piedras:

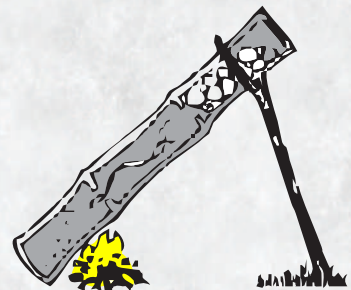
De esta forma se pueden cocinar buenas cenas de excursiones. Se busca una buena piedra plana y se coloca sobre cuatro piedras para formar un fogón. Antes de ponerle cerca el fuego, hay que lavarla y secarla bien. Enciende entonces un buen fuego que se mantenga a una temperatura bastante regular. Puede cocinar al mismo tiempo huevos y tortas delgadas de pan. Puede usar un poquito de grasa para las tortas.



Cocinar en guadua:

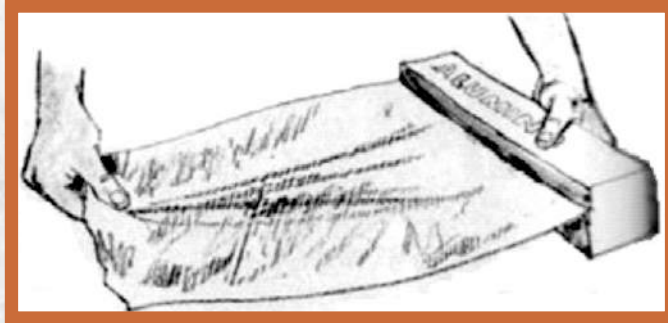


Buscamos una guadua verde y cortamos un tramo cuidando que quede un cañuto con las tapas de los lados, le realizamos los cortes como lo muestra el dibujo, encendemos una fogata bajo la guadua, que está apoyada sobre dos ramas como se muestra el gráfico.



Como cocinar con papel de aluminio

El papel de aluminio es un elemento muy versátil en la cocina al aire libre. Asegúrese de usar el papel más grueso que haya.



Tomamos un trozo de papel aluminio de 30 a 40 cm, lo engrasamos después colocamos una porción de carne aliñada, le agregamos unas rodajas de papa, cebolla, tomate ajo y sal después salpicamos un poco de agua.

Doblamos los bordes de papel aluminio de manera que cubra los ingredientes y que permita cerrarlo sin que salgan los ingredientes al voltearlo.

Para terminarlo colocamos sobre las brasas después de unos 15 minutos le damos vuelta para que la cocción sea por ambos lados o simplemente colócalo sobre las brasas y cúbrelo con ellas

Puedes hacer otro tipo de recetas de igual manera, como pescado, plátanos y muchas cosas más.



Otra manera similar al papel aluminio es reemplazarlo por hojas de papel las cuales después de envuelta la comida se deben cubrir con barro para que no se queme este.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
En campamento, busca un momento dentro de la fogata para elevar una oración a Dios agradeciéndole por la naturaleza que creó. Pídele a tu patrulla que te acompañe con una canción alusiva a la naturaleza.		
Organiza con tu patrulla una visita a un asilo de ancianos donde compartan y escuchen las experiencias de ellos. Luego comparte tu experiencia con toda la tropa.		
Habla con tu asesor espiritual (cura, pastor, etc.) y pregúntale cuáles son los valores que practican en tu religión y como se puede aplicar en tu entorno. Haz un paralelo entre los valores de tu religión y los valores scout. Saca conclusiones y coméntalos con tu patrulla.		
Asiste con tu familia a una celebración religiosa propia de tu iglesia. Pregúntales a tus familiares cuál es la importancia de este tipo de celebraciones para la familia y escribe una breve conclusión en tu bitácora.		
Para un campamento prepara con tu patrulla una actividad de reflexión acerca de la importancia de la oración en la que den gracias a Dios por la oportunidad de compartir unos con otros momentos como ese.		
En una noche de guardia en campamento, observa tu entorno y escribe las razones por las que consideras que debes agradecer a Dios. Coméntalo con tu compañero de guardia.		
En una noche de campamento, prepara una oración y reflexión en agradecimiento a Dios. Invita a tu patrulla a compartir esta experiencia.		
Haz un paralelo en tu bitácora entre tus creencias religiosas y la ley scout. Coméntalo con tu dirigente.		
Investiga una creencia religiosa que no conozcas y busca asesoría con tus padres sobre el tema. Pide que te ayuden a buscar una manera creativa de exponerlo a tu patrulla y llévalo a cabo.		



Foto: Elmer Posso



Foto: Bernardo Giraldo



Foto: Elmer Posso

VIDA DE CAMPAMENTO No. 3:

REFUGIOS, ORIENTACIÓN Y ASTRONOMÍA

REFUGIOS

Todo buen Scout debe saber construir un vivac en el que pueda pasar algunas noches cómodas y seguras. Para esto se deben tener en cuenta varios factores como es la dirección en que sopla el viento, el terreno dónde se acamparía, las condiciones climáticas, etc.

El refugio se puede construir como se desee, lo importante es que sea útil para su propósito que es el descanso y la protección. Muchas veces lo más sencillo es lo más efectivo. Clavando en el piso dos varas de un metro de alto y atravesando una tercera entre las dos, se tiene un refugio eficiente y seguro.

El fuego debe estar cerca al refugio para que proporcione calor y se debe acostar a lo largo del armazón. Para que un Refugio no se inunde es preciso que sus paredes sean oblicuas, pues las paredes verticales y los tejados planos tarde o temprano ceden y dejan pasar el agua.

Existen dos tipos de refugios: los naturales y los artificiales. Los refugios naturales son aquellos que se construyen exclusivamente con elementos que proveen la naturaleza, tales como ramas, hojas; mientras que los refugios artificiales son aquellos que se pueden construir con plásticos, o toldos de tela.



Refugio cambuche natural



Refugio cambuche artificial

ORIENTACIÓN Y ASTRONOMÍA

Si queremos ubicarnos con el sol, debemos tener en cuenta la hora del día en que nos encontramos, pues sabemos que el sol a las 6 am está ubicado hacia el este; a las 9 am en el sudeste; al medio día estará al sur; a las 3 pm esta al sudoeste y a las 6 pm al oeste.

La orientación por estrellas nos ayuda a ubicar los puntos cardinales geográficos para lograr llegar a un punto determinado o para saber hacia dónde estamos caminando. Muchas estrellas han sido bautizadas con nombres porque se asemejan a siluetas humanas o animales.

Es importante conocer las constelaciones principales que nos pueden ayudar a orientarnos, pues dependiendo en que parte del planeta nos encontremos se ven unas y otras no, como es el caso de la estrella polar que nos indica la dirección del norte ya que está casi sobre el polo norte (esta estrella la podemos ver solo si estamos en el hemisferio norte). Para ubicarnos en el hemisferio sur debemos ubicar un conjunto de 4 estrellas llamada cruz del sur.

Otra constelación que nos puede ser útil para orientarnos es la osa mayor. Esta consta de 7 estrellas. Cuatro estrellas forman su base y las tres restantes hacen un brazo curvo; de las cuatro estrellas de base, las dos más cercanas a orión se las llama apuntadoras ya que señalan directamente la estrella polar y entre los apuntadores y la estrella polar no hay ninguna otra estrella.



Estrella polar



Cruz del sur



Orión

Osa mayor



Osa menor

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Realiza una caricatura tuya donde pongas tus debilidades y fortalezas y recoge las opiniones de tus compañeros.		
Por lo menos bimestralmente, en una reunión de patrulla, entrega un informe de los resultados del cargo que desempeñas y cuáles son las acciones que implementarás para que tu cargo sea cada vez más útil en tu patrulla.		
Busca una película donde puedas encontrar claramente un mensaje de autocontrol y de aceptación al otro.		
Organiza y/o participa en una carrera de observación con tu tropa.		
Procura que los consejos de patrulla se evalúen las dificultades que tiene la patrulla y cada uno de sus integrantes para tomar medidas y de esta forma mejorar día a día.		
Recuerdas el punto 8 de la ley Scout? "el Scout sonríe y canta en sus dificultades". Organiza un concierto con solo canciones scout.		
Revisa las metas y logros que has alcanzado en los últimos años, invita a algunos lobos solitarios a una reunión de patrulla y comparte con todos como lograste alcanzados.		
Enseña el himno de tu patrulla a un nuevo integrante y si tu patrulla no tiene himno inicia su creación.		
Revisa tu progresión personal y desarrolla un plan para cumplirlo o complementarlo.		
Únete con 4 o 5 personas de la tropa que quieran acompañarte y crea una casa de la risa para todo tu grupo en donde des a conocer tus dotes humorísticas.		
Realiza una actividad con tu patrulla de reciclaje en donde visites a tu comunidad y sensibilices de su importancia para todos.		
Trabaja con algunos lobatos de tu grupo los siete puntos de la ley de la manada.		
De una forma creativa muéstrale a tu tropa lo importante es que es la tolerancia y el respeto por los demás.		
En un consejo de patrulla explica a tus compañeros cuál debería ser el camino que debe seguir tu patrulla para cumplir con la Ley Scout.		
Realiza una actividad con tu patrulla para personas externas al movimiento Scout y enséñales la importancia de vivir con los valores que te refuerza la ley scout.		
Investiga qué es un sinodal y cómo puedes llegar a serlo para ayudar a un compañero.		

TRAZADO DE MAPAS

Para el trazado de mapas solo basta con tomar los ángulos y las distancias de los puntos representativos del terreno partiendo de un punto conocido. Para hacer más fácil este trazado usamos una tabla llamada cartera de campo, en la cual tomamos dichos datos, al igual que algunas observaciones que pueden hacer más sencillo el dibujo del mapa en un lugar con más comodidades y donde podamos utilizar las herramientas de dibujo como lo son el transportador y regla.

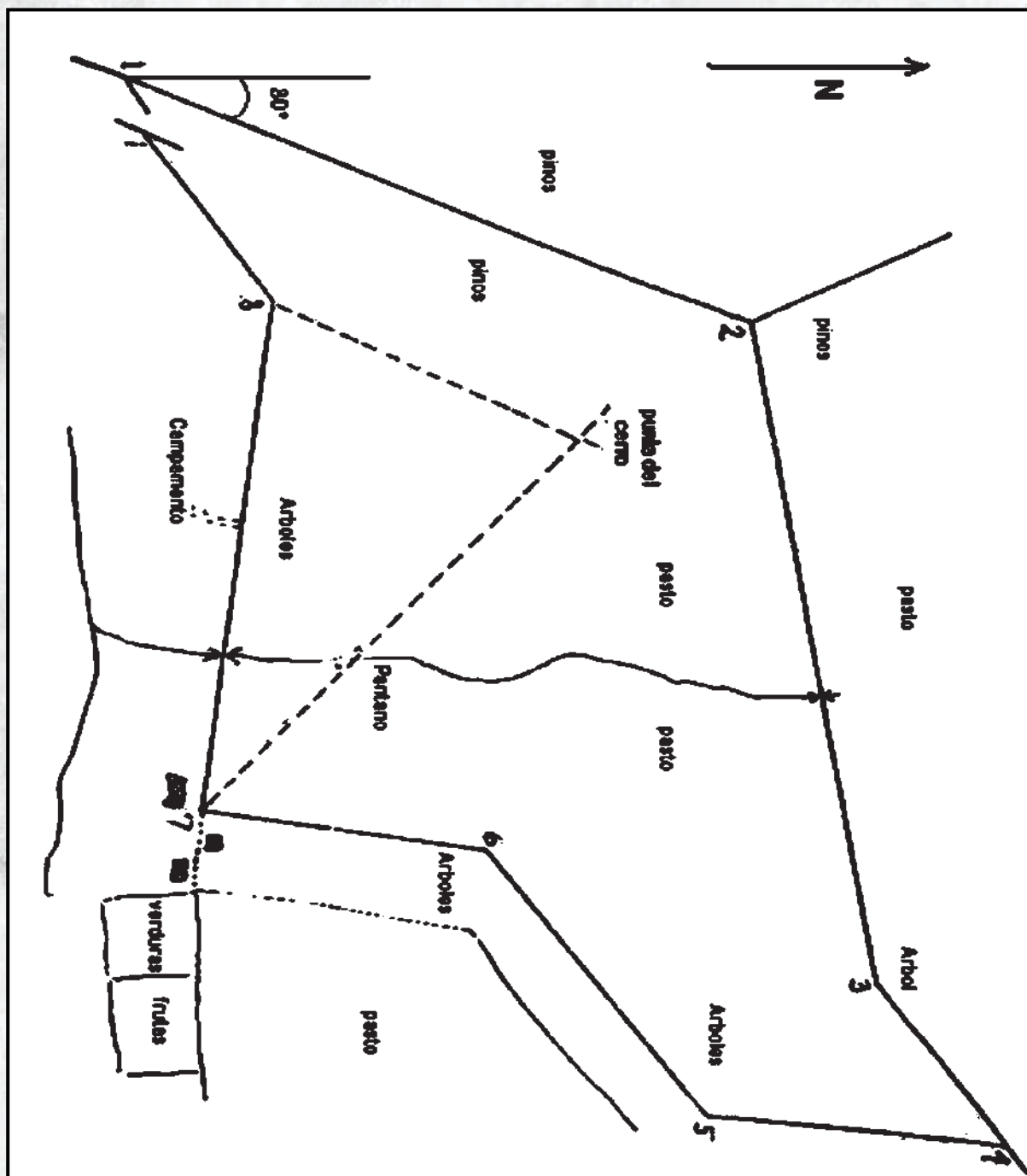
Est.	Distancia (m)	Azimut adelante.	Azimut atrás	Observaciones
1-2	366	30	210	Camino con pinos a ambos lados
2-3	467	82	265	
2-	----	330	-----	Pinos iniciando y pastos a ambos lados, y pasto a ambos lados
3-4	133	59	240	
4-5	150	187	10	
4-	-----	60	-----	Árbol grande lado izquierdo solitario
5-6	217	238	60	
6-7	150	191	12	Bosque de árboles a la derecha
7-8	263	277	100	camino
7-a	----	100	-----	Árboles frondosos a ambos lados del camino
8-1	177	243	63	
8-a	----	32	-----	Casas (3) cultivos

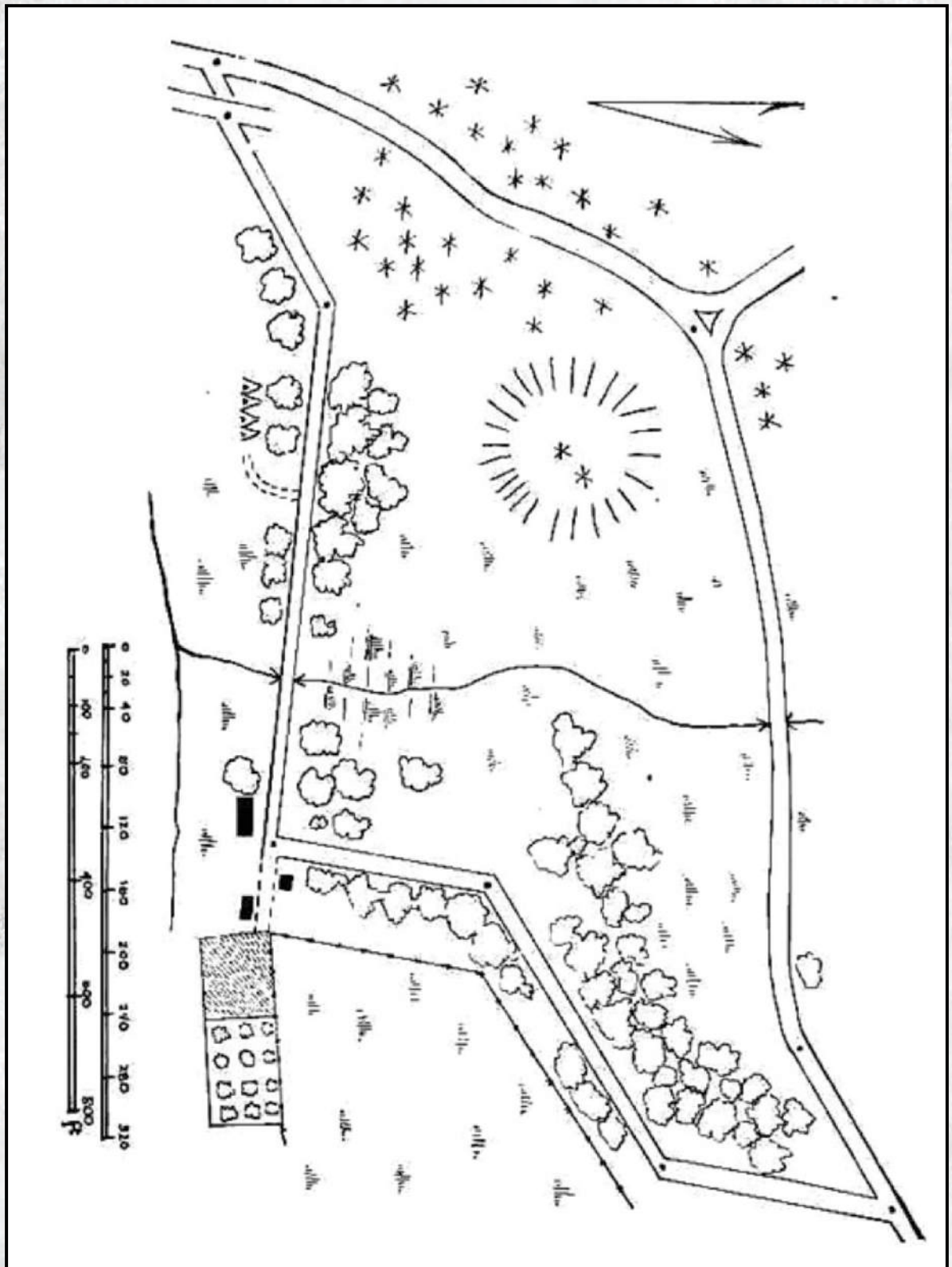
El punto 1 se ubica a conveniencia en la hoja, ahí colocamos el transportador de 360 grados con el cero hacia arriba, es decir, que la regla media quede paralela a las líneas sur-norte de la hoja. Trazamos el Azimut adelante en sentido de las manecillas del reloj; después trazamos una línea de tamaño equivalente a la distancia tomada del punto 1 al 2 aplicando la escala seleccionada.

Se repite el procedimiento en cada uno de los puntos.

Señale cualquier dato de interés en su mapa: cursos de agua, arboles aislados, accidentes del terreno con formas extrañas, que puedan utilizarse como punto de referencia, zonas de vegetación diferentes etc.

En el campo de observaciones de la cartera de campo puedes hacer anotaciones o dibujar los datos de interés de cada punto del recorrido.





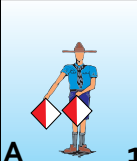
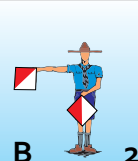
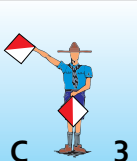

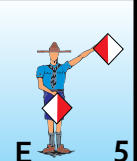
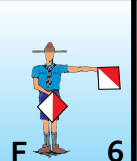
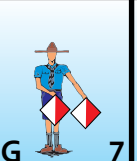
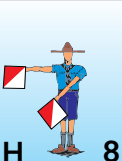
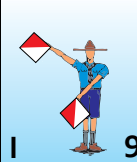
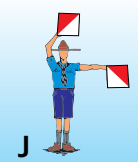
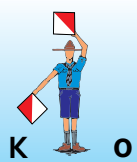
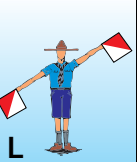
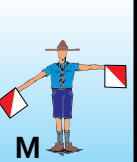
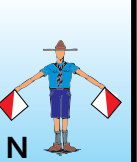
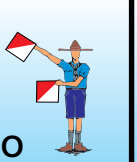
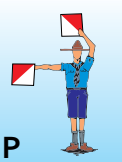
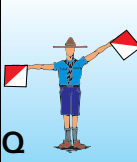
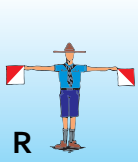
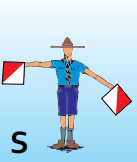
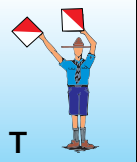
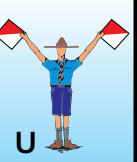
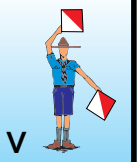
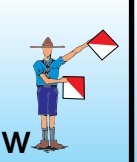
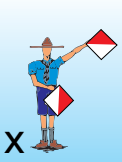
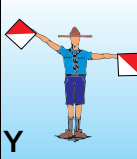
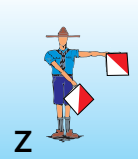


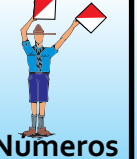

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Investiga sobre diferentes culturas del mundo. Escoge una que te guste mucho y habla con tu jefe al respecto. Explícale de qué se trata la cultura y por qué la escogiste.		
En campamento cumple una función específica: intendente, cocinero, fogatero, etc. Al finalizar pide a tu guía de patrulla que evalúe tu gestión en el cargo y firme este desafío.		
Plantea una acción social para llevar a cabo con tu patrulla, donde ayuden a algún sector de la comunidad en la que se reúnen, prestando un servicio específico.		
Desarrolla una actividad con tu patrulla en la que todos conozcan los derechos humanos. Utilizar material reciclable para realizar carteleras sobre el tema.		
Consulta con tus profesores cuáles son los derechos fundamentales de la Constitución de nuestro país y coméntalos con tu Patrulla.		
Escribe el nombre del párroco de tu comunidad, el alcalde de tu ciudad, el gobernador de tu departamento y el presidente del país. Investiga su principal función y escríbela en tu bitácora.		
Lleva a cabo el proyecto social construido con tu patrulla. Recuerda tomar fotos y videos para tener evidencia de las actividades realizadas.		
En un consejo de patrulla pídeles a todos que comenten qué buenas acciones han desarrollado en la última semana.		
Investiga los símbolos de tu país (el himno, la bandera, el escudo, etc.) y haz un dibujo en tu bitácora. Incluye las principales características de los colombianos. Incluye también deportes típicos y géneros musicales.		
Organiza un campeonato de deportes típicos de nuestro país en el que participen todas las patrullas de la Tropa. Para realizarlo, investiga cuáles son estos deportes y dónde puedes conseguir sus implementos.		
Investiga cuáles son los conflictos entre países más conocidos y comenta con tu dirigente lo que piensas al respecto.		
Identifica un problema ambiental de tu interés e inicia una campaña en tu tropa para contribuir al cuidado del ambiente, específicamente a ese problema que has escogido.		
Realiza una campaña de recolección de basura en el sitio de reunión con todo el Grupo. Busca un premio de manera creativa para el integrante del grupo que más se preocupe por cumplir con el objetivo de la campaña.		
Realiza una campaña de reciclaje en la tropa.		
Realiza una explicación creativa de los riesgos ambientales y preséntala a la Tropa.		

80 DESAFÍOS x 80% = 64 DESAFÍOS A CUMPLIR

CRIPTOGRAFÍA No. 3:

Clave Semáforo.

Para aprender la clave semáforo debes tener buena vista y estar siempre atento a las señales que se envían. La gran ventaja que tiene es que se pueden transmitir mensajes desde muy lejos sin necesidad de recorrer largas distancias. Se utilizan banderas de semáforo que son cuadradas, de 45 cm. de lado, divididas diagonalmente en dos partes, una blanca y otra roja, sujetas por el lado rojo a un asta de aproximadamente 65 cm. de longitud.

 A 1	 B 2	 C 3	 D 4	 E 5	 F 6	 G 7	 H 8
 I 9	 J	 K O	 L	 M	 N	 O	 P
 Q	 R	 S	 T	 U	 V	 W	 X
 Y	 Z		 Pausa	 Error		 Números	 Letras

Clave 10 ó las vocales.

En esta clave se encuentran las vocales de 10 en 10 y las demás letras se encuentran a partir de la posición de cada una de las vocales en el abecedario así:

A=10	E=20	I=30	O=40	U=50
B=11	F=21	J=31	P=41	V=51
C=12	G=22	K=32	Q=42	W=52
D=13	H=23	L=33	R=43	X=53
	M=34	S=44		Y=54
	N=35	T=45		Z=55
	Ñ=36			

Ejemplo: Siempre mejor.




44.30.20.34.41.43.20 34.20.31.40.43.

CABUYERÍA No. 4: EMPALMES Y ANCLAJES

EMPALMES

Los empalmes además de darle un remate original a las cuerdas, sirven para evitar el desgaste de las mismas y para unir de forma permanente dos cuerdas entre sí.

He aquí algunos empalmes que deberás conocer y dominar además de investigar su uso.

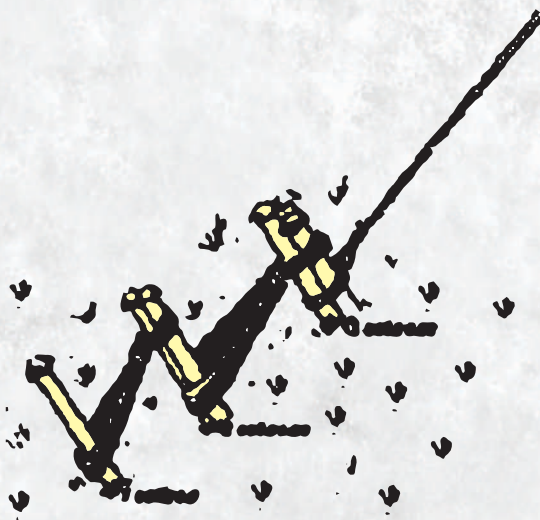
EMPALME	NOMBRE	USO
	Cola de puerco	
	Corto	
	En ojo	

ANCLAJES

El sistema de anclaje más simple y más sólido, consiste en atar la cuerda por medio de un nudo de ballestrinque y de dos cotes en un árbol de los alrededores, pero si los alrededores son desiertos, es necesario recurrir a anclajes creados.

Para hacer un anclaje necesitas cuerda, estacas y troncos que soporten la fuerza. A continuación veremos los anclajes más usados.

Anclaje 3-2-1: Este anclaje es temporal y dentro del conjunto de anclajes es aquel que menos fuerza resiste, se clavan tres estacas juntas al principio, con espacio prudente se clavan dos estacas más y al final se clava una sola estaca, tal como muestra el gráfico.



Anclaje Muerto: a diferencia del primero, este es el anclaje más confiable. Se abre un hueco del tamaño del tronco que servirá de ancla, se mete el tronco y se tapa el hueco con piedra y tierra.

Anclaje Tronco y Estacas: uno de los anclajes más fuertes que existe excelente para trabajos de alto pionerismo temporales.



Los "Anclajes" simples o sofisticados, dependen del terreno, las condiciones del suelo, los elementos que le rodean, la tensión que deseamos aplicar o la cantidad de cuerda de que disponemos. Todos son buenos si están bien sujetos

EXPEDICIONARIO



Alguna vez has soñado con viajar al espacio. Pues un scout como nosotros lo soñó y fue el primero en pisar la luna.

NEIL ARMSTRONG

Como comandante de Apolo 11, la primera misión tripulada a la Luna con la intención de alunizar, Armstrong ganó la distinción de ser la primera persona en poner pie sobre la superficie lunar. El 16 de julio de 1969, Armstrong, Michael Collins, y Edwin E. Aldrin comenzaron su viaje a la Luna. Collins fue el piloto del módulo de mando. Aldrin, un experto en sistemas, fue el piloto del módulo lunar y se convirtió en el segundo ser humano en caminar sobre la Luna. Como comandante de Apolo 11, Armstrong pilotó el módulo lunar y logró un aterrizaje seguro sobre la superficie lunar. A las 2:56:20 (Tiempo Coordinado Universal) del 21 de julio de 1969, Neil Armstrong pisó la Luna y pronunció su famosa frase: «Es un pequeño paso para un hombre, pero un gran salto para la humanidad» (orig.: "That's one small step for man, one giant leap for mankind"). Aldrin y Armstrong estuvieron cerca de dos horas y media caminando sobre la Luna, recogiendo muestras, haciendo experimentos y tomando fotografías. El 24 de julio de 1969, los tres hombres amerizaron en el Océano Pacífico y fueron recogidos por el portaaviones USS Hornet. Ninguno de los tres volvería jamás a volar al espacio.

Época de scout

Neil Armstrong estuvo muy vinculado a los Boy Scouts of America donde consiguió en su juventud la máxima distinción Eagle Scout (scout águila). Ya adulto fue condecorado con una distinción especial para los Eagle Scout y el Silver Buffalo Award (búfalo de plata), la más alta recompensa para adultos por servicios extraordinarios. El 18 de julio de 1969 durante su trayecto hacia la Luna, tuvo un saludo especial para sus scouts:

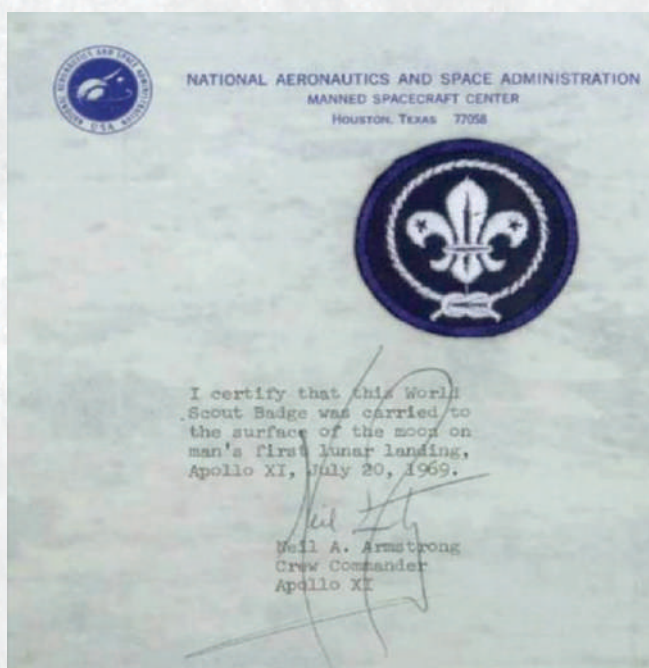
«Me gustaría saludar a todos mis compañeros scouts y Scouters [jefes] de Farragut State Park en Idaho que celebran esta semana el Jamboree nacional; Apolo 11 les envía los mejores deseos.»

Entre los pocos gramos de efectos personales que podían llevar consigo durante el viaje, se encontraba la insignia scout mundial y quiso certificarlo por escrito en un documento histórico:





Certifico que esta insignia scout mundial fue llevada a la superficie de la Luna en el primer alunizaje del hombre. Apolo XI, 20 de julio de 1969. Firma Neil Armstrong, Jr. Comandante de la tripulación del Apolo XI

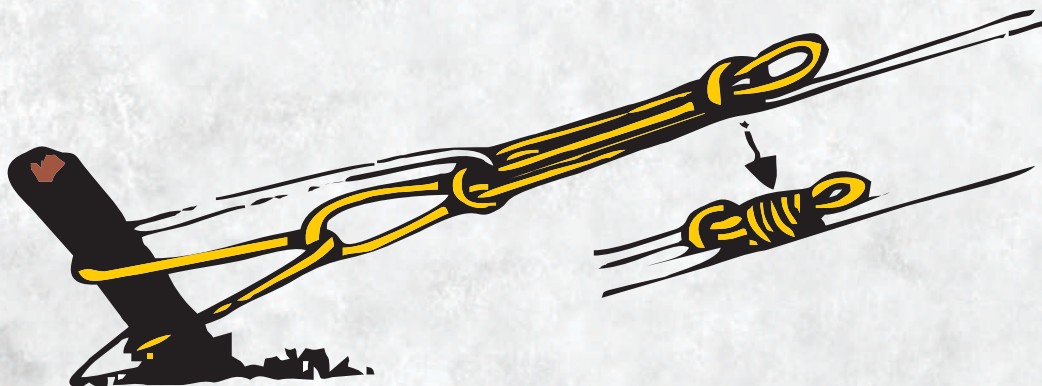


DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Realiza una excursión a un páramo o desierto y observa fotografía o filma el ciclo del agua o un fenómeno natural presente en este ciclo. Edita tus hallazgos y lo presentas a tu tropa o grupo en forma de video.		
Buscar contenidos de la historia scout nacional e internacional. A partir de esto y con la ayuda de tu patrulla, construye un periódico para socializar los hallazgos con los miembros de tu grupo Scout, dejando en evidencia tu capacidad de investigación al remitirte a fuentes de gran relevancia y confiabilidad.		
Trae una publicación local de tu zona o barrio. Asigna a cada integrante de tu patrulla un artículo a leer. Los divides y envías a los 4 puntos cardinales y les das un tiempo para leer. Los traes de vuelta y se dividen en 2 filas frente a frente. Cada pareja tiene 1 minuto para compartir su noticia. Al terminar el minuto cambian de pareja. O Haz que cada integrante presente en sus palabras esta noticia con su opinión acerca de la misma y los grabas en video. Al terminar editas y publicas el noticiero para tu grupo y padres de familia.		
Realiza una adaptación cinematográfica de un libro de aventura que tú prefieras, apóyate de tu tropa en su elaboración y luego preséntalo a tu grupo en una reunión.		
Crea un periódico o noticiero en el que involucres información sobre tu grupo y tu distrito.		
En el Movimiento Scout existe La Corte de Honor. Investiga que funciones cumple y cómo trabaja. Pide una invitación para que puedas observar cómo funciona y participar en la misma donde tienes el derecho de ejercer tu voz y/o voto según tu rol en ella.		
Aplicando tus conocimientos debes organizar un seguimiento de pistas naturales para tu patrulla o tu tropa, siguiendo todas las normas que hay para esto.		
Dicen que eres excelente cocinero, ojalá que no sea un rumor. Se recursivo y prepara un plato fuerte sin utensilios. Alimenta a los Jefes, Guías y Subguías de la Tropa.		
Consigue 10 especialidades de tu interés, pero que estén distribuidas en diferentes áreas.		
Contacta a una organización, tal como un ancianato, hogar comunitario, etc. Donde puedas realizar un espacio cultural, y realices una obra social.		
Realiza una canción, donde cuentes las vivencias que te han marcado en tu vida scout, compártela con tu tropa.		
Participa en una excursión de exploración durante la cual construirás el mapa del recorrido y realizarás un informe de tu recorrido donde contarás tus dificultades y como las superaste. Esta excursión debe ser supervisada por tu jefe de tropa.		

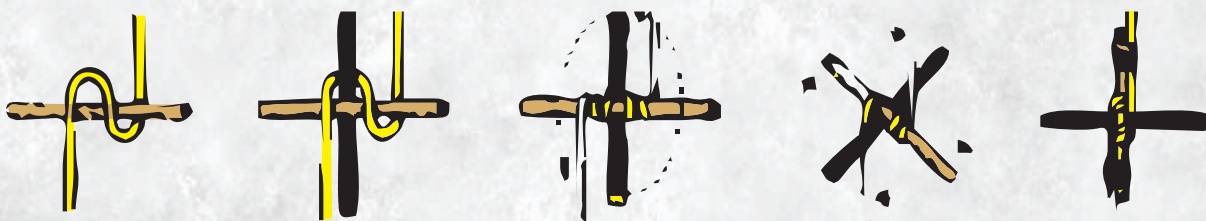
TENSORES

Son nudos que nos permiten crear un medio de tensar una cuerda con la ayuda de la teoría de poleas, en momentos en los cuales no tenemos los medios y solo contamos con cuerdas.

Tensor con margarita:



Torniquete español:

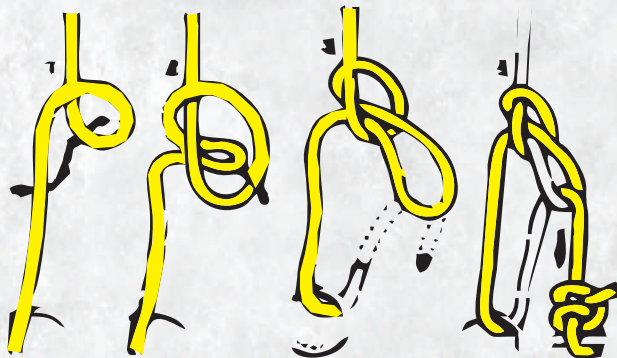


Tensor con corredizo:

Este nudo es muy útil y práctico, se suele utilizar en el campo, permite tensar una cuerda o un cabo y liberarla cuando se desee. Esto lo convierte en un nudo ideal para sujetar temporalmente cualquier cosa, también se utiliza para formar un sistema de poleas con solo cuerda.

Elaboración: Se forma un bucle con el cabo, con el chicote por encima. Se dobla el cabo bajo el bucle, entre éste y el chicote, y se le introduce por el bucle. Se pasa el chicote por una argolla o punto firme y luego por dentro del bucle. Así queda el nudo listo para su uso. Una vez se haya tensado lo suficiente, se dará un par de cotes con el chicote para inmovilizar el conjunto.

Otra forma de hacer un tensor es realizando un ocho.



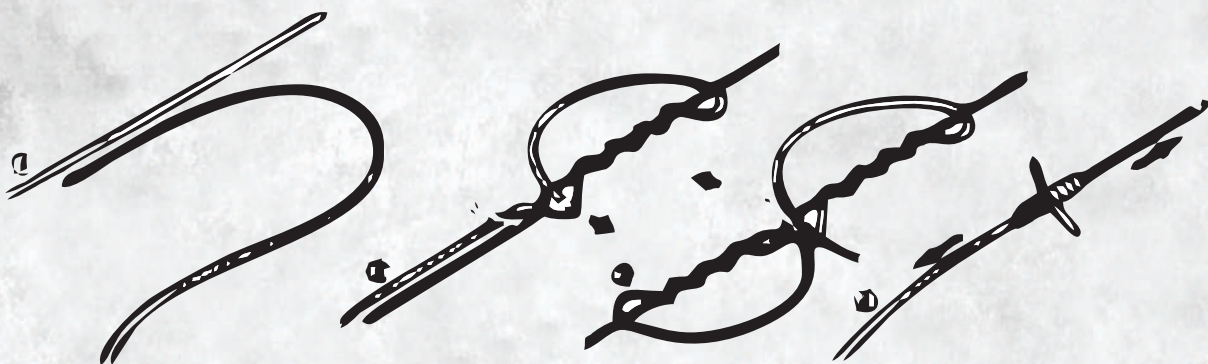
DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Realiza una campaña dirigida a la comunidad sobre la importancia de las fechas de elaboración y de vencimiento de productos que consumes a diario en tu hogar.		
Prepárate para tu excursión, donde aplicarás los conocimientos que has adquirido en caminatas y cuerdas.		
Con el acompañamiento de tu jefe genera un conversatorio donde participe el resto de la tropa, sobre los cambios, el manejo de la sexualidad, y los gustos.		
Preséntale a tu dirigente los elementos de seguridad que vas a utilizar en tu excursión, y que medidas vas a usar para minimizar los riesgos que expongan tu integridad física.		
Realiza como mínimo una de las construcciones, que realizaste en tu maqueta, observando las normas de seguridad en el momento de su construcción.		
Vincúlate en una actividad de servicio que tenga que ver con actividades deportivas, donde participen personas con limitaciones físicas o mentales.		
Obtén tu especialidad en primeros auxilios.		
Obtén la especialidad en prevención de riesgos y desastres.		
Conoce y aplica los cuidados necesarios para prevenir enfermedades de transmisión sexual.		
Pídele a Akela que te permita hablar con los Lobatos sobre la importancia del uniforme y de llevarlo de manera correcta.		
Sé el intendente de patrulla durante un campamento. Vela por el orden y aseo de los elementos de patrulla y del lugar de campamento.		
Apoya a tus padres cada vez que realicen una jornada de limpieza a profundidad en casa. Pídeles que te certifiquen.		
Reconoce tus hábitos inadecuados de nutrición y haz un compromiso con tu dirigente que implique un cambio de estos hábitos en un tiempo determinado. Al finalizar el plazo evalúa tus cambios positivos al respecto.		
Prepara un plato para toda la tropa teniendo en cuenta los cuidados de higiene.		
Organiza para el próximo campamento de patrulla el menú, escríbelo en tu bitácora, enséñalo al dirigente para que sea avalado y comunicado a la patrulla, para sus respectivas compras. Recuerda que debes tener en cuenta las recomendaciones del experto en nutrición.		
Enséñale a los lobatos técnicas de manejo eficiente del tiempo. Obtén la especialidad en diseñador de juegos.		
Reúnete con otra patrulla de otro grupo, para realizar una actividad lúdica, no olvides coordinar con los jefes y vigilar todas las normas de seguridad.		

nudos

Union de Nilon

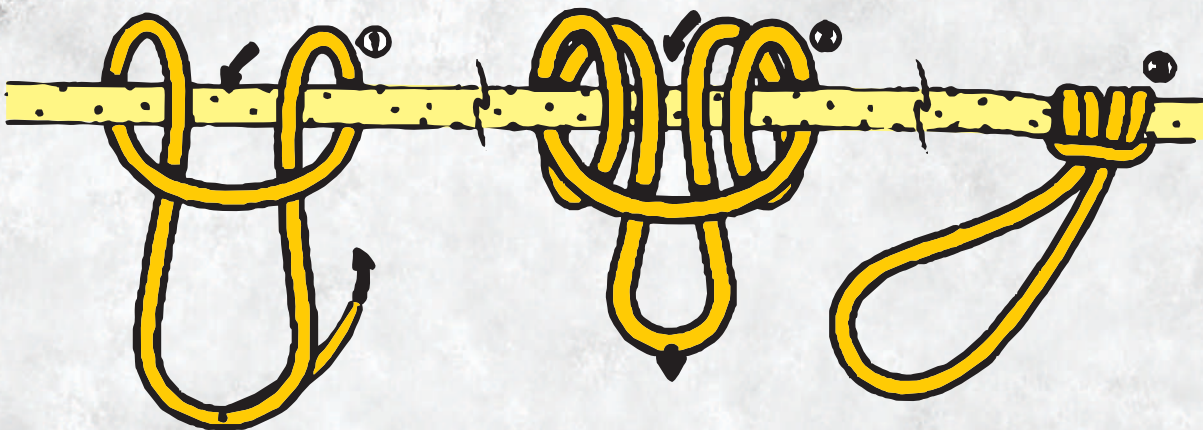
Las vueltas que lo forman le permiten absolver esfuerzos repentinos y le comunican una gran resistencia de rotura. Se utiliza para unir monofilamentos muy finos de igual o similar diámetro; los pescadores reconocen su utilidad en diversas situaciones.

Elaboración: Ponga los dos chicotes paralelos. Coja un chicote y dé dos vueltas en torno al otro. Pliegue ahora el chicote hacia atrás e insértelo entre las dos cuerdas en el punto inicial de cruzamiento. Repita este proceso con el otro chicote. El nudo está ya completo, pero sin tensar. Antes de apretarlo, asegúrese de que sea perfectamente simétrico. Para apretarlo, tire de los chicotes primero y después de los firmes de las dos cuerdas.



Nudo de Prusik:

Para sujetar eslingas a la cuerda de forma que deslicen libremente cuando el nudo está flojo, pero permanece firme con cualquier carga lateral. El "nudo Prusik" no se desliza siempre con facilidad, y una vez que la carga está en su lugar, puede aflojarse sujetando la carga y liberando las vueltas de la cuerda. El nudo debe realizarse con una cuerda mucho más fina que aquella sobre la que se hace, y es importante recordar que puede deslizarse si la cuerda está mojada o helada.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Construye un artículo periodístico con entrevistas a los integrantes de tu patrulla acerca del tema de la importancia de la naturaleza. Pregúntales acerca de la influencia de Dios en el entorno que les rodea. Utiliza fotografías que reflejen el tema.		
Realiza una actividad con tu patrulla donde se haga un reconocimiento a cada integrante por la característica más positiva que tenga. Con ayuda de tu guía elijan un recordatorio (trofeo, diploma, etc.) y entréguenlo periódicamente (una o dos veces al año o como decidan).		
Desarrolla un foro con jóvenes de tu misma religión scout o no scout con el fin de aprender y compartir las experiencias de tu relación con Dios. Concluye con aspectos positivos y negativos y coméntalos con tu jefe.		
Participa en un encuentro juvenil de su creencia religiosa (retiros, pascuas, encuentros, etc.) donde conozcan más acerca de su fe y como la viven los demás jóvenes. Comparte tu experiencia con tu patrulla y entrega un ensayo a tu jefe.		
Realiza un documental sobre la importancia y el poder de la oración, busca testimonios en tu familia, amigos, o de personajes destacados, etc.		
En tu excursión como Expedicionario, encuentra un momento indicado donde hables con Dios para agradecerle por los momentos vividos en la tropa, por tus compañeros y por tus aventuras. Si quieres puedes comentarlo con tu tropa o patrulla.		
Ayuda a preparar una Ceremonia o un servicio religioso donde participes activamente en las lecturas, oraciones, reflexiones y/o cantos. Solicita que el Sacerdote o pastor (o asesor espiritual) certifique tu servicio.		



fotos: Grupo 601 "Mafeking"

"El servicio no solamente incluye a aquellas pequeñas buenas acciones personales de cortesía y bondad hacia el prójimo; estas son rectas y buenas; sino algo más elevado y más grande aún: el servicio como ciudadano al propio país". B.P.

CLAVES

Scout unitario.

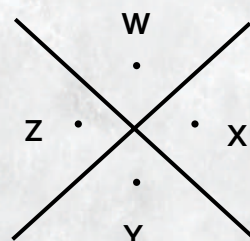
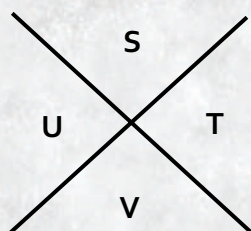
Dibuja dos "triquis" y dos "X" y en sus casillas dispón una a una las letras del alfabeto en forma secuencial sin añadir la "Ñ".

En las "X", se inicia la disposición de las letras desde la parte superior y en sentido horario.

Para escribir o descifrar el mensaje, ten presente que cuando una letra corresponda al segundo triqui o a la segunda "X", estas irán acompañadas de un punto.

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

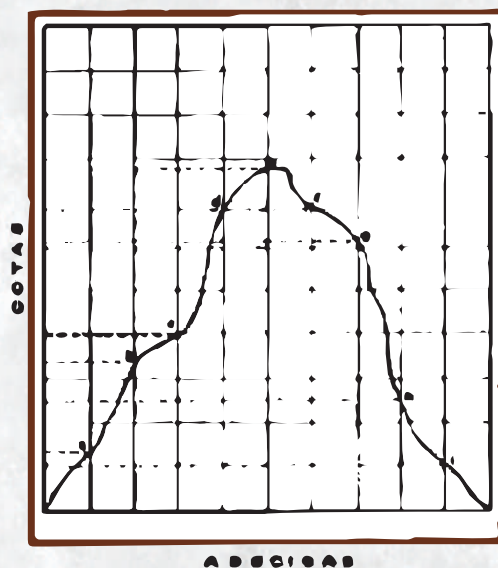
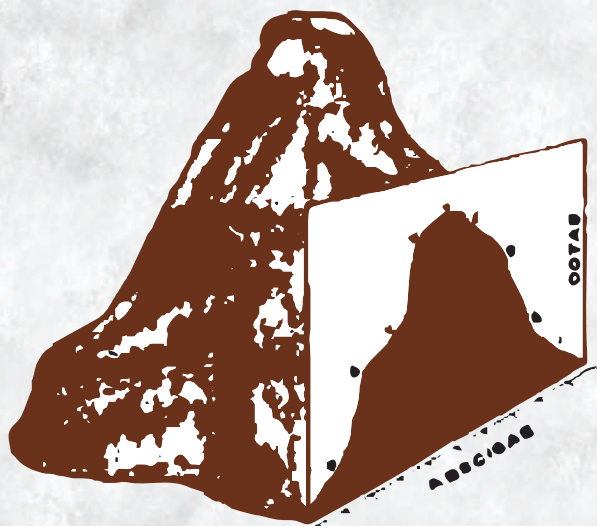


Ejemplo: El scout es cortés y caballeroso



ALTIMETRÍA

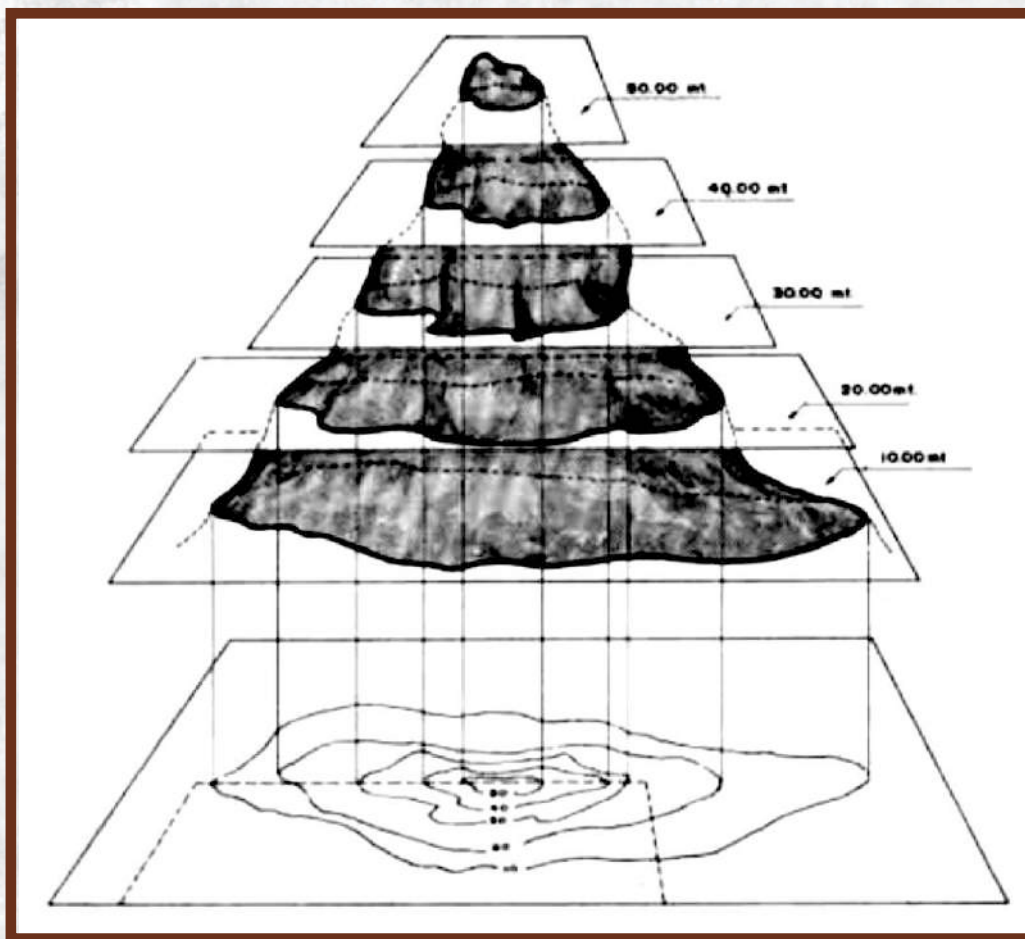
La Altimetría se encarga de la medición de las diferencias de nivel o de elevación entre los diferentes puntos del terreno, las cuales representan las distancias verticales medidas a partir de un plano horizontal de referencia. La determinación de las alturas o distancias verticales también se puede hacer a partir de las mediciones de las pendientes o grado de inclinación del terreno y de la distancia inclinada entre cada dos puntos. Como resultado se obtiene el esquema vertical.



Curvas de nivel:

Para representar la altimetría se emplea el sistema de planos acotados, de forma que se unen todos los puntos que tienen la misma cota mediante líneas denominadas "curvas de nivel".

El resultado es el mismo que si la superficie que se quiere representar se cortase por unos planos horizontales y se proyectasen sobre un plano



Las cotas de las curvas de nivel son múltiplos de un número dado, de forma que los planos horizontales equidistan entre sí.

Dos curvas de nivel no pueden cortarse o coincidir, excepto en acantilados...

Todas las curvas de nivel son cerradas si se considera un mapa completo, caso de una isla.

Otro dato importante en la representación del relieve mediante curvas de nivel es la equidistancia. La equidistancia es la distancia entre curvas de nivel consecutivas. Suele ser un número múltiplo de 10. Para elegir la equidistancia de un mapa, debe tenerse en cuenta que dos curvas consecutivas no se encuentren a menos de 0,5 milímetros.

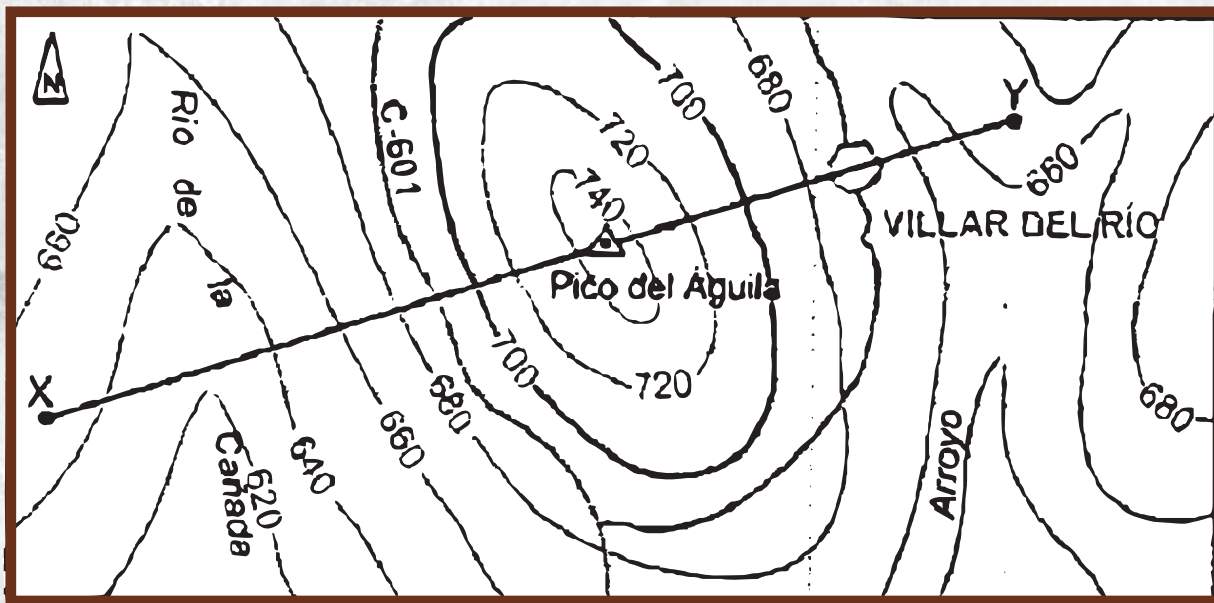
Otro detalle del curvado es la representación de las curvas maestras. En ellas se representa su cota mediante una rotulación de la curva más gruesa y poniendo la cota. Las curvas maestras se señalan cada cuatro normales. Si la equidistancia es de 20 metros, las curvas maestras se señalan cada 100 metros.

Elaboración de perfil topográfico

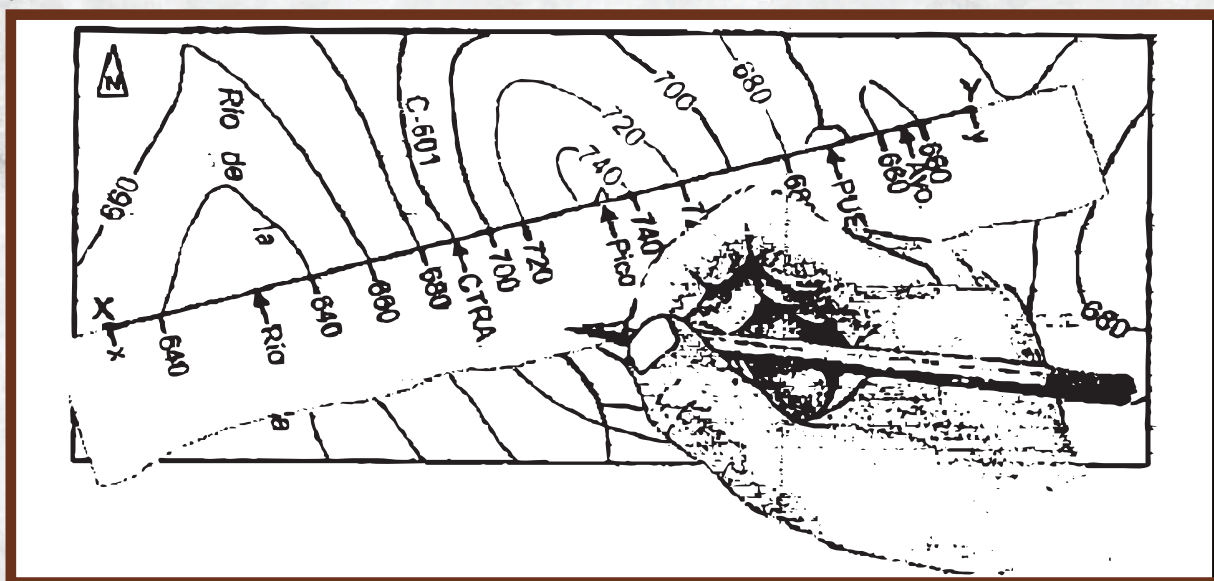
El perfil topográfico expresa gráficamente y a escala la forma del contorno de la superficie en una dirección establecida. Es una sección vertical que hacemos del terreno en una dirección determinada.

Los pasos en la elaboración de un perfil son los siguientes:

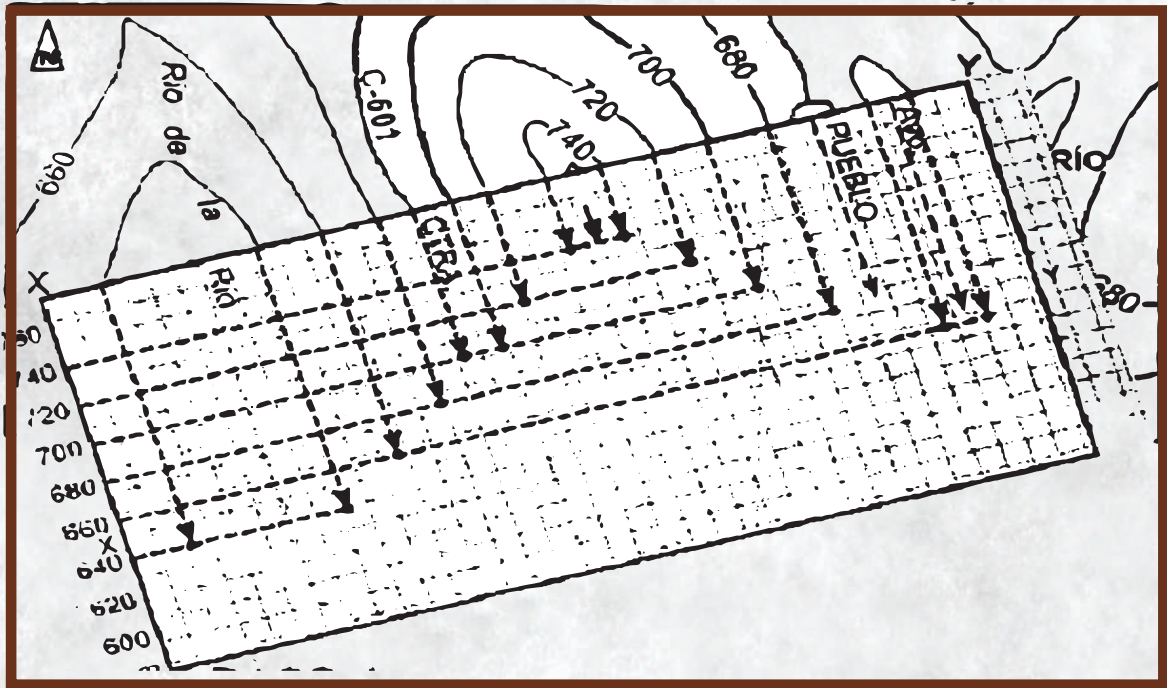
PASO 1: Trazar sobre el mapa una línea, línea de perfil, en la zona cuyo perfil queremos conocer.



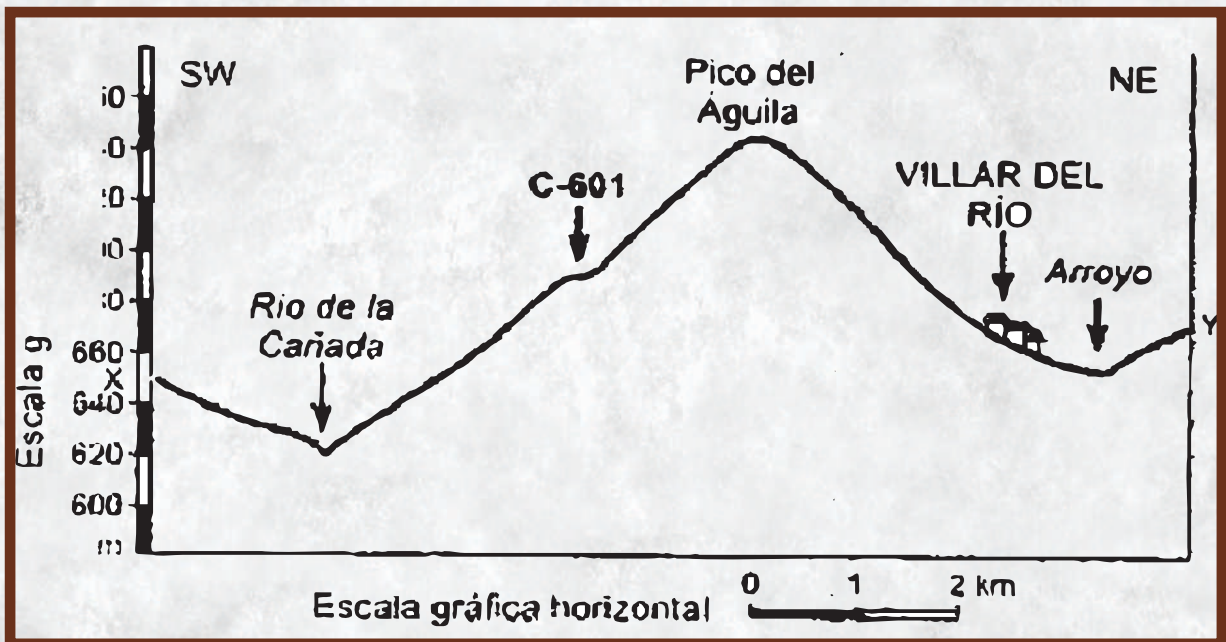
PASO 2: Tomar un papel milimetrado, de longitud ligeramente mayor a la del correspondiente perfil. Se coloca encima del mapa haciendo coincidir el borde del papel con la línea de perfil. Se anotan y marcan sobre el papel milimetrado todas las cotas de nivel que cortan a la línea de perfil.



PASO 3: Trazamos en el papel un eje vertical donde, a escala, representaremos la altura. En este eje se marcan los puntos correspondientes a las cotas que hemos obtenido del mapa. Proyectamos los valores de distancia horizontal y vertical. Los puntos así hallados pertenecen a la línea de perfil.



PASO 4: Unimos, al fin, todos los puntos trazados y obtendremos así la silueta de nuestro perfil.



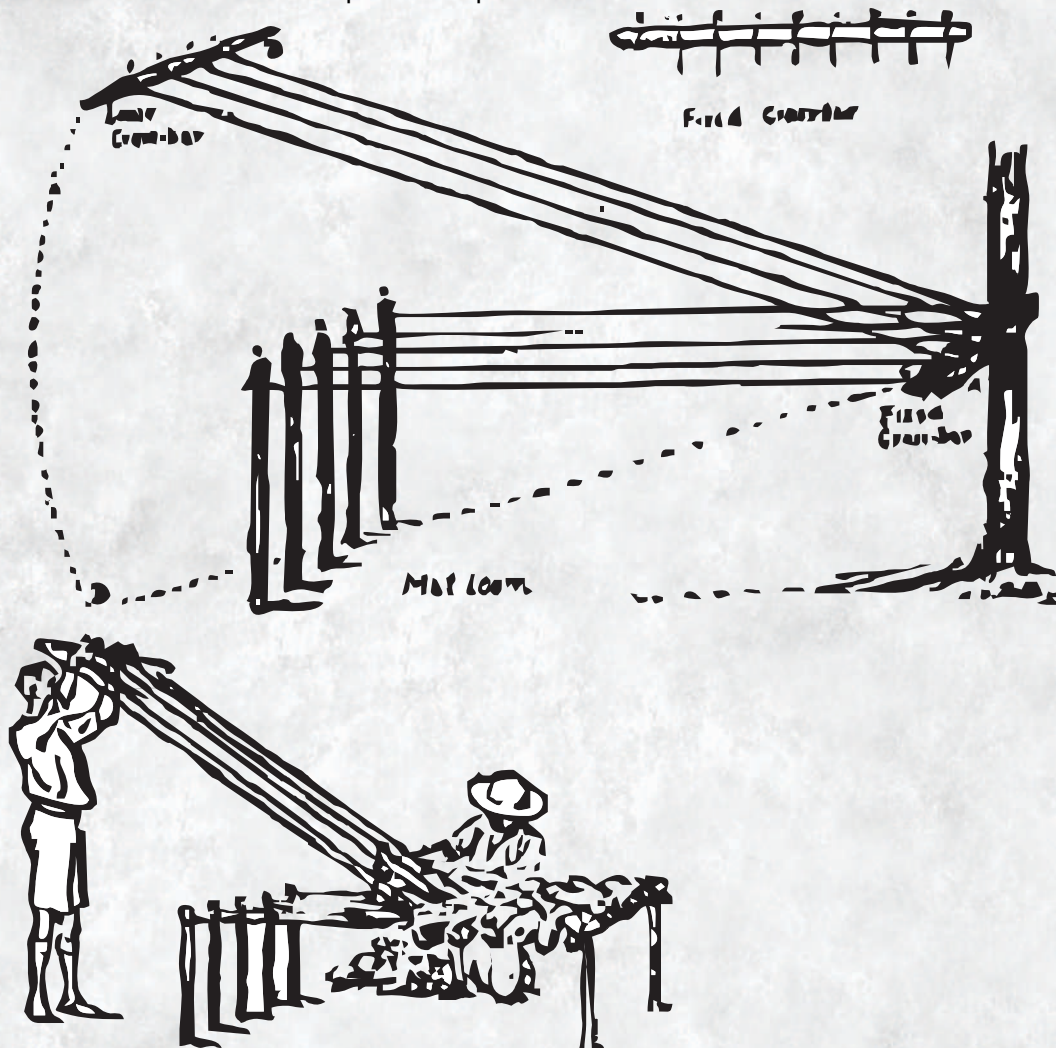
DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Realiza un video con tu patrulla donde expongas las diferentes formas de afrontar las críticas.		
A través de estos años, has tenido muchas historias que contar en tu patrulla. Con tu experiencia en la tropa, déjales en el libro de oro de tu patrulla un mensaje a todos los futuros miembros para que sigan tus pasos. Realiza un tótem con un significado de humildad y entregarlo al compañero a scout que sientas que has tenido alguna diferencia en una pequeña ceremonia y explica el significado.		
Tenemos tres opciones para que demuestres tus habilidades en la transformación o cuidado de la naturaleza: 1. Fabrica e instala un refugio para pájaros. 2. Curar y repara dos árboles dañados por descuido o accidente. 3. Estudia la procedencia del agua potable que se emplea en el lugar. ¿Qué aplicación se le da y en qué forma se pierde un gran volumen?		
Realiza una caricatura donde tú seas un súper héroe que es atacado por un archivillano que conoce sus debilidades y como superaras esos súper ataques.		
Realiza un cancionero con la mayor cantidad de canciones y dinámicas scout que puedas recopilar. Realiza una especie de Manual para pieternos de cómo pasarlo muy bien en la tropa.		
Organízale la bienvenida a un integrante nuevo o un compañero que pase de la manada a la tropa.		
Habla con los integrantes más nuevos de tu patrulla, aconséjalos y ayúdalos para que alcancen las metas que ellos buscan como scouts en la rama de la tropa.		
Realiza un video clip con tus mejores momentos en la tropa que puedas dejar de recuerdo.		
Realiza un álbum de fotos en donde puedas plasmar todos los momentos que has vivido en tu paso por la tropa y escribe que es lo que solo una persona que haya sido scout pueda aprender.		
Realiza una actividad con los nuevos integrantes del grupo donde puedas explicarles la Ley Scout. Participa con tu patrulla en una jornada de servicio elaborada por ti para el beneficio de otros.		
Ya llevas mucho tiempo en la tropa, es momento de enseñar lo aprendido. Habla con los más nuevos de tu grupo y explícales la importancia de la ley Scout.		

ESTERA DE CAMPAMENTO

Cuando se requiere dormir en el campo y más en supervivencia, necesitamos estar aislados del piso para evitar el frío que nos da a través del piso, esta es una buena forma de hacerlo.

El Telar de Baden-Powell: En "Escultismo para Muchachos" (1908), Baden-Powell nos enseña cómo hacer un colchón de paja mediante un telar: "Construcción de un telar de campamento".

Entiérrense en hilera, firmemente en el piso, cinco estacas de 80 cm de largo (hilera # 1). Enfrente, a una distancia de 1.80 a 2.10, se entierran otras cinco estacas coincidiendo con las anteriores (hilera # 2), o solamente dos estacas en los extremos y una barra horizontal, uniéndolas. Cuerdas o cáñamos se atan a las primeras estacas y de ahí se llevan a las segundas, cada una por separado, donde se atan fuertemente, continuando con ellas hasta 1.60 más allá de las estacas de la hilera N.º 1, atando las puntas de estas cuerdas a una barra suelta, a la misma distancia entre sí de aquella a la que está colocada cada estaca.



La barra suelta es movida entonces hacia arriba y hacia abajo por un Scout mientras otro va colocando sobre las cuerdas horizontales manojos de helechos o paja, una vez abajo y otra arriba, alternativamente, de las cuerdas estiradas.

Con el movimiento hacia arriba y hacia abajo de las cuerdas se logra sujetar los manojos. Si se mueve la barra, ligeramente, hacia uno y otro lado, de manera que las cuerdas caigan una vez de un lado y otra de otro, éstas se tuercen haciendo que los manojos queden mejor sujetos”.

Sin embargo, el telar concebido como instrumento de los campistas puede ser utilizado como paredes y techo de un refugio natural, ya que el entrelazado (si está bien ajustado) no permite el paso de agua ni viento.

DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Realiza con la manada una serie de juegos donde tú vas a tomar parte como juez para que veas como son las reacciones frente al ganar o perder y debes conciliar.		
Que bueno poder conocer nuevos juegos. Busca en el “Escultismo para Muchachos” un juego bien interesante donde puedes competir con otra patrulla y pongas a prueba tus emociones por ganar o perder.		
Investiga que otros movimientos scout existen. Reconoce su diferencias y similitudes con el nuestro.		
Escribe una carta a un familiar o a un amigo agradeciéndole el apoyo que te brindó durante el tiempo que has estado en la tropa.		
Acumula 24 horas de servicio.		



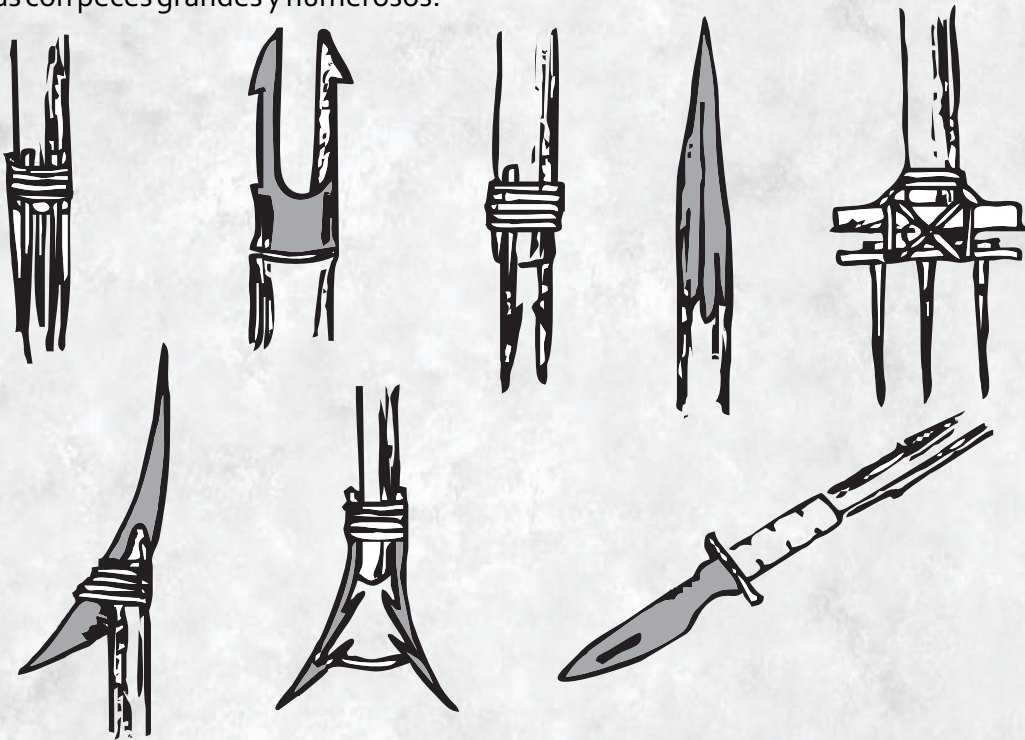
foto: Grupo 601 “Mafeking”

PESCA DE SUPERVIVENCIA

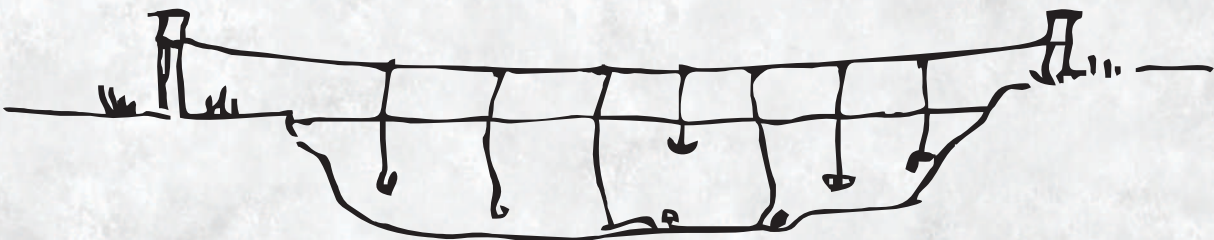
En aguas claras se puede pescar con arpón. Un arpón de pesca debe estar provisto de garfios cortados o añadidos y tener dos o tres puntas, a ser posible.

También puede fabricarse sujetando una bayoneta o la hoja de un cuchillo al extremo de un palo. Otros métodos para fabricar un arma adecuada son: afilar una caña de bambú, clavar dos espinas largas de planta o pez grande en la punta de una vara. Un arpón muy práctico se improvisa con un palo largo y un tenedor sujeto en el extremo.

Al accionar el arpón hay que tener en cuenta la refracción de la luz en el agua. Sólo accionándolo perpendicularmente se elimina la refracción. Hay que hundir el arpón más hondo de donde parece que se encuentra el pez. Este sistema es difícil, excepto en aguas poco profundas con peces grandes y numerosos.



La pesca con líneas fijas es un procedimiento muy práctico. Consiste en tender unas cuerdas de una a otra orilla, a las cuales se unen otras con anzuelos. Si no es posible anclarlas en ambas orillas, puede hacerse desde una sola y dejarlas a merced de la corriente. Periódicamente se revisan para retirar los peces que hayan picado y renovar la carnada. Hay que colocar los anzuelos a diferentes profundidades.



Cebos para pesca

El cebo debe buscarse en las propias aguas en que se va a pescar o en sus orillas.

Cuando se haya conseguido un pez, es conveniente abrirlo y ver de qué se alimenta para usarlo después como cebo.

Los intestinos y ojos de los peces capturados pueden servir de cebo a falta de otro mejor.

Si se utilizan gusanos se debe cubrir con ellos todo el anzuelo.

Los pececillos se utilizan vivos cómo cebo enganchándolos previamente por la espina dorsal, la cola o las agallas.

Cuando se utilicen lombrices como cebo, es conveniente tenerlas tres o cuatro días en un bote con tierra, posos de café o cebada, musgo, etc.; así la lombriz se pone roja y dura, siendo el estado ideal para pescar. Se debe poner en el anzuelo entero y no cortado a trozos.

La sangre cuajada es un cebo muy bueno. Es conveniente añadirle pequeños trozos de algodón para darle mayor consistencia.

Las tripas constituyen igualmente un buen cebo.

Otros cebos que se pueden emplear son:

El queso y los productos lácteos; si se emplea leche cuajada debe exprimirse bien para extraerle toda el agua.

Los peces de gran tamaño muerden bien el melón, la pera de agua, el plátano.

Una masilla hecha de cangrejos y mariscos machacados que se tira al agua, supondrá un magnífico cebado del sitio en que se va a pescar.

Anzuelos improvisados:

Si no se dispone de anzuelos se pueden improvisar con alfileres, ganchos, espinas de pescado, astillas de madera dura, clavos, etc.



DESAFÍO	FECHA	CUMPLÍ
Habla con tu jefe de grupo y pídele que te deje organizar una actividad donde se puedan hacer un intercambio cultural y representen diferentes regiones, con sus trajes típicos y muestra gastronómica.		
En una actividad de grupo, ponte al servicio del Jefe de Grupo para ser su ayudante en lo que necesite. Al finalizar la actividad, pídele que firme tu desafío y retroalimente tu labor.		
Realiza una actividad con tu Tropa en la que expliques las actitudes que debe tener un scout en una actividad de servicio. Brinda consejos prácticos y ejemplos de actividades que podrían hacer para ayudar a los demás.		
Propicia la construcción de un código de deberes y derechos para tu patrulla. Pídeles a todos los integrantes que participen activamente y se comprometan en su cumplimiento. Dile a tu Guía que firme este desafío.		
Investiga qué es la autoridad y cómo se ejerce. Habla con tu dirigente acerca de las personas que reconoces que tienen autoridad sobre ti en los diferentes contextos en los que te desarrollas. Coméntale, ¿Cuáles son las razones que hacen que tú reconozcas dicha autoridad?		
Participa en un evento deportivo de tu Tropa o Grupo y al finalizar escribe en tu bitácora las diferentes funciones que cumpliste de acuerdo con los deportes en los que participaste. Escoge el que más te haya gustado.		
Haz una presentación a la Tropa del proyecto que propusiste y que tu Patrulla llevó a cabo. Al hacerlo, busca una manera novedosa y creativa que incentive a las otras patrullas a realizar más proyectos sociales.		
Pídele a tu dirigente cinco minutos al iniciar la actividad para que cada uno de los integrantes de la Tropa le cuente a los demás una buena acción que realizó en la semana. Pídele a tu jefe de Tropa que realice una actividad de integración con otra Tropa para hacer una muestra cultural y gastronómica de nuestro país. Invita a padres y amigos para que participen en la actividad.		
Participa en una actividad como Jamboree al Aire y pídele a tu jefe que te ayude a conseguir la insignia correspondiente.		
Realiza una actividad con la Tropa en la que puedan discutir acerca de los conflictos entre países del mundo. Propongan una acción colectiva para contribuir con la paz desde sus posibilidades.		
Busca en tu comunidad o en el colegio algún proyecto que se esté llevando a cabo del tipo medio ambiental e insíbete. Ayuda y participa en él para que puedas aprender más sobre este tipo de proyectos. Elabora las memorias para que las puedas mostrar a tu patrulla en reunión. Solicita tu insignia de conservación mundial.		
En campamento, lidera la organización y disposición de las basuras y logra que tu patrulla se destaque por el cuidado del sitio de acampada. Desarrolla una campaña de reciclaje con tu Grupo, que beneficie la comunidad en la que se reúnen.		

TU EXCURSIÓN COMO EXPEDICIONARIO

Para lograr tu insignia de expedicionario deberás demostrar todos los conocimientos aprendidos en estos últimos años en la Tropa. La oportunidad perfecta para hacerlo será tu excursión.

Deberás realizar una salida de 24 horas, acompañado, y siguiendo las instrucciones que te entregue la Jefatura de Tropa y las rutas que se determinen. La noche la pasarás en un refugio que debes construir. La realizarás de acuerdo con el mapa trazado por la jefatura de tropa en un recorrido de no menos de 15 kilómetros.

Tus dirigentes te entregarán un sobre que contiene el mapa, los proyectos a realizar y las explicaciones generales de la excursión, la cual debes hacer a pie. Dicho sobre debe estar sellado y encima encontrarás la hora de partida y la hora y el lugar en que debe ser abierto. Para tu excursión debes tener en cuenta el menú que prepararás con base en tus conocimientos de cocina.

Travesía

Ha llegado el momento de iniciar una nueva etapa scout. Iniciarás una nueva ruta de exploración con los caminantes, los cuales serán tu nueva familia. Comienza por conocer la comunidad y qué hacen en su día a día.

Cuando estés listo realiza el paso a tu nueva familia.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Programa Educativo-Generación Responsable
Organización Mundial del Movimiento Scout,
Asociación Scout de Colombia, 2011

Objetivos Educativos del Movimiento Scout
Organización Mundial del Movimiento Scout,
Región Interamericana, 1995

Objetivos Educativos del Movimiento Scout
Organización Mundial del Movimiento Scout,
Asociación Scout de Colombia, 2011

The Essential Characteristics of Scouting
Organización Mundial del Movimiento Scout, 1998

Proyecto educativo de la Asociación scouts de Colombia
Asociación Scout de Colombia, 1996

ELABORACIÓN DE CONTENIDOS

Alejandro Marulanda Aguirre A.D.P.
Carolina Marmolejo A.D.F
Rodrigo Alberto Salazar A.D.F

ANÁLISIS DE CONTENIDOS Y REVISIÓN DE TEXTOS

Johnson Mario Cansario Pérez D.P
Alejandro Marulanda Aguirre A.D.P.
Rodrigo Alberto Salazar A.D.F
Bernardo Giraldo Muñoz D.F

Este documento se realizó con la colaboración de:

Javier Gonzalo Pérez Múnera D.F.
Johnson Mario Cansario Pérez D.P
Alejandro Marulanda Aguirre A.D.P.
Carolina Marmolejo A.D.F.
Rodrigo Alberto Salazar A.D.F.
Irma Victoria Toscano
Alexander Portillo
Javier Andrés Roa López, aspirante A.D.F.
Hernando Cardona Aguilera, aspirante A.D.F.

Diseño y diagramación: Reynaldo José Burgos R.



SCOUTS[®]
Colombia



SCOUTS[®]
Colombia

scout

scout

SCOUT

scout

scout

scout

scout

scout

scout

scout

scout



"Dejad este mundo, en mejores condiciones de como lo encontrasteis"

Baden Powell y Selwyl

