



400 Ideas Para Guías de Patrulla

Título original "400 Ideas For Patrol Leaders"
Compilado Por Skipper. Publicado en 1949

Traducido, adaptado y ampliado por Gustavo Alvarez
2012 – gustavoandresalvarez@yahoo.com

400 IDEAS

PARA GUIAS DE PATRULLA

Título original "400 Ideas For Patrol Leaders"

Compilado Por Skipper.

Publicado en 1949 por la Asociación de Boy Scouts .

25, Buckingham Palace Road, LONDRES, S.W.1

Editado por primera vez en 1949.

Reimpreso en 1950, 1951, 1953, 1955, 1957, 1958, 1960 y 1962

Digitalizado por "The Dump"

Traducido, adaptado y ampliado por Gustavo Alvarez

gustavoandresalvarez@yahoo.com

Mar del Plata, mayo de 2012

- Foto de Portada: Jamboree del Centenario - Parque Camet. Mar del Plata, enero de 2012

La ciudad de Mar del Plata tiene una larga tradición de excelentes Guías de Patrullas. Chicos y chicas entregados al trabajo de lograr que sus Patrullas sean las Mejores Patrullas de Argentina y –porque no- de todo el Movimiento Scout. Ejemplo para sus compañeros y compañeras, y orgullo para sus Dirigentes, sábado a sábado se esfuerzan dando lo mejor de si mismos para ayudar a sus hermanos a ser cada día Scouts más comprometidos en la ruta del servicio al prójimo .

Desde hace casi 40 años cada semana chicos y chicas de todos los Grupos Scouts, enfrentan la tarea de hacer que ese hermoso grupo de amigos que es su Patrulla, se convierta en una pequeña comunidad que juega, se divierte, trabaja y vive los valores de la Promesa y la Ley Scout.

Una tarea tan valiosa como divertida, un trabajo imprescindible para el éxito del Escultismo, que es confiado sólo a aquellos jóvenes que sienten un verdadero amor por el servicio.

Nuestro fundador creía que la Patrulla es el pilar de nuestro Movimiento: *“Siempre he considerado a la Patrulla como la unidad fundamental de nuestra organización, y desde el principio de la guerra, sobre todo, han demostrado las Patrullas que se puede confiar en ellas para el cumplimiento del deber” B.P.*

Quienes hemos sido Guías alguna vez, sabemos el esfuerzo y la energía que requiere el todo el trabajo de llevar adelante una Patrulla: Libro de Oro, Banderín y Bordón, Libro de Actas, Libro de Cargos, Cajón de Patrulla, Carpa y Equipos, preparar las reuniones, supervisar los cargos de Patrulla, buscar juegos y actividades, y un largo etc.

Por ello, para ayudarte en la tarea de hacer que tu Patrulla sea una verdadera célula viva que juega, trabaja, planea, dialoga, crea, disfruta y sirve; te acercamos estas páginas con ideas para realizar actividades, que hemos adaptado de un viejo libro.

Cada una de ellas es una actividad en si misma y así puede realizarse. Sin embargo las ideas pueden combinarse como mejor le guste a tu Patrulla y –por supuesto- ustedes pueden agregar las suyas. También pueden usarse para realizar en conjunto con las demás Patrullas de la Rama y también son aptas para hacerlas con otras Unidades Scouts. Podrás obtener muchas más sugerencias leyendo “Escultismo Para Muchachos” y consultando con los dirigentes de tu Unidad, quienes sabrán recomendarte otras lecturas, además de proporcionarte orientación para implementar estas ideas.

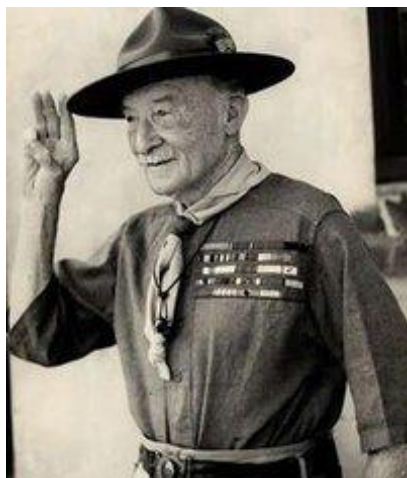
Nuestra idea es la de facilitarte material para que logres que tus reuniones, campamentos, Ciclos de Programa y Consejos de Patrulla sean cada vez más interesantes, divertidos y productivos. Así que no queda más que tratar tus planes en el Consejo de Patrulla, obtener la autorización de tus Dirigentes y ponerse manos a la obra.

Para enviar tus sugerencias sobre más ideas para agregar a este listado, consultar sobre alguna idea en particular, solicitar más material de algún tema específico o simplemente contarnos como resultan estas actividades en la vida de tu Patrulla, envía un mail a **gustavoandresalvarez@yahoo.com** y con gusto te responderemos.

Siempre Listo
Gustavo Alvarez

El Mensaje de B.P. a los Guías de Patrulla

“Yo os pido a vosotros los Guías, formar el porvenir de vuestras Patrullas enteramente solos; así podréis mejor ocuparos de vuestros Scouts y hacer de ellos bravos muchachos, De nada sirve tener en la Patrulla uno o dos tipos admirables y el resto de los individuos que no valgan nada. Lo que hace falta es que consigáis elevarlos todos a un nivel conveniente. Para lograr esto, lo esencial es que prediques con el ejemplo; lo que hagáis lo harán también vuestros muchachos. Demostradles que sabéis obedecer las órdenes, sean de viva voz, por escrito o impresas y que las ejecutáis igual en presencia del Jefe de Tropa que en su ausencia. Demostradles que sabéis ganar insignias de especialidades y los chicos seguirán vuestros consejos mejor que exhortándolos con brillantes discursos. “Recordad que vuestra misión es guiar y no empujar, ni mucho menos arrear a vuestros Scouts””



Baden Powell y Gilwell

Índice

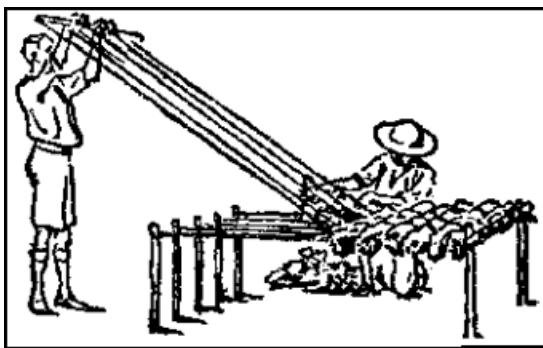


Nº	TEMAS	IDEAS	PÁGINA
1	Campismo	1 a 37	5
2	Promesa y Ley Scout	38 a 65	7
3	Orientación y Cartografía	66 a 121	9
4	Fuegos y Cocina	122 a 155	14
5	Estimación	156 a 172	17
6	Primeros Auxilios y Emergencias	173 a 195	18
7	Conservación del Medioambiente	196 a 210	20
8	Espíritu de Patrulla	211 a 236	23
9	Juegos de Kim	237 a 260	28
10	Cabuyería y Pionerismo	261 a 286	30
11	Señales, Criptografía y Comunicaciones	287 a 337	32
12	Signos de Pista	338 a 349	42
13	Rastreo	350 a 364	43
14	La Patrulla Conectada	365 a 375	45
15	Vida en la Naturaleza	376 a 383	48
16	Meteorología	384 a 392	50
17	B.P.	393 a 399	54
	Una Última Idea	400	58
	Anexo – Detalles de la Adaptación	–	59

1. CAMPISMO

Campismo: Escultismo para Muchachos (Fogata 8 y 9)

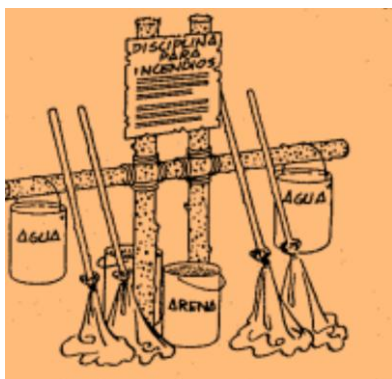
1. Dividir la Patrulla en dos equipos. Ver cual puede armar una carpa en el menor tiempo.
2. Armar la carpa en la oscuridad. Variaciones: carpas sin estacas, enganchadas en los árboles.
3. Construir un refugio para dormir en un árbol.
4. Ir de excursión y armar un rincón arriba de un árbol.
5. Experimenta con diferentes tipos de camas, utilizando diferentes hojas y hierbas para rellenar un colchón de campamento.
6. Hacer un telar de campamento, como se sugiere en Escultismo para Muchachos.
7. Experimenta con una hamaca colgada entre dos árboles, cúbrela con una lona o sobretecho (B.P. lo utilizaba en lugar de la carpa).
8. Preparar piedras de calefacción para su uso en bolsas de dormir. También se puede utilizar para secar ropa húmeda). Ver cuánto tiempo se mantiene caliente.
9. Inventar y experimentar con una bolsa de dormir para intemperie. (Podría ser utilizado en lugar de la carpa de campaña)



TELAR DE CAMPAMENTO

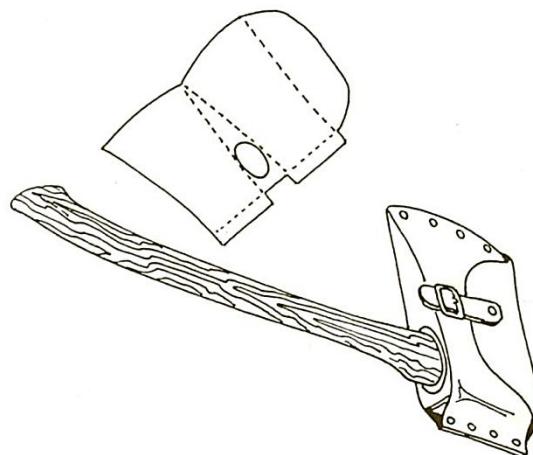
10. En Campamento de Patrulla: todos los miembros compiten entre sí por ver quien confecciona el mejor aparato/utensilio de campamento.
11. Elige un sitio de campamento, si es posible en un mapa a gran escala. A continuación, inspecciona y compara el sitio real con el plano del lugar. Anota las diferencias.
12. Experimentar la construcción de distintos tipos de refugios o vivac con diferentes tipos de materiales (Ramas, piedras, lonas, etc.)
13. Realizar un campamento de fin de semana de Buena Acción.
14. Ensayar diferentes métodos para armar una carpa elevada (montarla sobre un tendido de sogas, o sobre una red de pescador, etc).
15. Prueba los siguientes tipos de campamentos: canotaje, ciclismo, senderismo y campamento volante.
16. Organizar campamentos de exploración. Hacer mapas a medida que avanzan y traer de vuelta los informes completos del área explorada. Combinar el senderismo con visitas a lugares de interés, y visita a otros Hermano Scouts.
17. Averigua y aprende como fabricar una carpa para tu Patrulla.
18. Construir un carro de Patrulla para trasladar los equipos.
19. Hacer estacas y bolsas para parantes. Aprender a reparar y mantener la carpa de Patrulla.
20. Hacer mochilas y bolsas de dormir.
21. Planea un campamento de Unidad, donde cada Patrulla exhiba sus artesanías Scouts.

22. Recoge imágenes de tantos tipos diferentes de carpas de campaña y refugios como sea posible. Pega estos en un libro de recuerdos. Trata de hacer "Maquetas" de los campamentos de exploradores famosos. Mejor aún: Hacer la maqueta del Rincón de Patrulla para el próximo Campamento.
23. Reformar equipo de campamento. Armen sus carpas en el local del Grupo y ensayen un nuevo plan para el rincón de campamento.
24. Prueba nuevos métodos de envase y embalaje, mochilas y carros de caminata.
25. Preparen un Plan de Caminatas y excursiones en el mapa. Calcula tiempos y distancias, equipo a llevar, menús, etc. Comprueba el peso de elementos diversos y trata de reducirlo al mínimo.
26. Realiza grandes croquis a escala de los campamentos de la Patrulla. Agrega todos los detalles, tales como carpas y letrinas, etc., combinando con figuras y fotografías de la Patrulla.
27. Visita un aserradero o el lugar donde la tala de árboles está teniendo lugar.
28. Los troncos son imprescindibles para nuestras construcciones: mira en tu barrio donde se están podando árboles y pide al propietario que te obsequie los restos de la poda. No olviden devolver el favor una buena acción. (Tal vez ayudando a limpiar el lugar)
29. Confecciona y monta una Estación de Incendios para campamento. Incluye baldes, arena, batidores, guantes, etc.



*Algunas ideas para la **ESTACIÓN DE INCENDIO** de Patrulla: Se puede agregar una veleta o manga de tela para controlar los cambio de viento. Una tabla con los "Roles de la Patrulla" en caso de Incendio puede ser pegada*

30. Preparar un plan de emergencia para el campamento: ¿Qué haría la Patrulla ante un incendio? ¿O vientos fuertes? ¿O una inundación por lluvias? Discute con el Consejo de Patrulla y escribe las conclusiones. Lleva la lista a todos los campamentos y salidas.
31. Haz vainas o fundas para los útiles de campamento: cuchillos, sierras, estacas, etc. Usa cuero, badana o cuerina.
32. Preparar fundas para hachas. (derecha)
33. Usando pequeños trozos de ramas como árboles en miniatura, hacer un modelo para mostrar cómo se tala un árbol.
34. Equipa a la Patrulla con piedra de amolar y lima. Aprende a afilar hachas y cuchillos en las reuniones de la Patrulla. (Una oportunidad para hacer buenas acciones).
35. Son tus rincones de campamento lugares seguros?



Una vez armado el sector, dibuja un croquis con tu Patrulla y señala en el los lugares y materiales peligrosos. Luego coloca avisos y cintas de Peligro en los lugares correspondientes.

- 36.** ¿Está el Cajón de Patrulla en condiciones? Revisa y repara lo que sea necesario. Confecciona un inventario o lista de chequeo de todo el material necesario para el Campamento. Pega la lista en la cara interna de la tapa del cajón. Chequéala antes de tu próxima salida.
- 37.** Da nueva vida a los viejos lugares de siempre. Por diferentes motivos -y aunque esto no sea del todo correcto- en nuestras actividades muchas veces repetimos los mismos lugares de acampe. Esto hace que a veces se pierda un poco del entusiasmo y la sorpresa que todo campamento Scout requiere. Sin embargo, con un poco de imaginación, trabajo y esfuerzo y si la Patrulla se lo propone; es posible transformar ese lugar que todos conocemos (¡y en el que terminamos repitiendo las mismas actividades de siempre!) en algo diferente: ¿Qué tal si la Patrulla decide pasar dos días de campamento haciendo actividades que nunca hicieron? Salvo los FIBO, no se puede repetir ningún juego, técnica, comida o construcción que ya hayan experimentado. Busca ideas en este manual, consulta otros libros y pide ayuda a tus Dirigentes. Anímate a experimentar, a ensayar y no desespere si la primera vez las cosas no salen del todo bien.

2. PROMESA Y LEY SCOUT

Promesa y Ley Scout: Escultismo para Muchachos (Fogata 2, 3 y 20)

- 38.** Muchas veces no es necesario ir muy lejos para realizar un buen acto: ¿Alguno de los chicos o chicas de la Patrulla tiene problemas en la escuela, o con alguna materia en particular? ¿La Patrulla no podría dedicar una tarde a ayudando a estudiar a un compañero en apuros? O a miembros de otras Patrullas?
- 39.** Organizar Buenas Acciones especiales, tales como dar espectáculos en las salas de los niños en hospitales y hogares para las personas mayores, o impedidas, etc.
- 40.** Salgan de excursión como "caballeros andantes" en busca de oportunidades de hacer Buenas acciones. Esto podría ser combinado con una caminata. Anoten en su libreta todas las B.A. practicadas. Compartan luego la experiencia con el resto de la Unidad.
- 41.** Vivimos en una ciudad con playas hermosas: ¿Toda la Patrulla sabe nadar? Los que ya poseen esa habilidad pueden enseñarle al resto. Consulta con tus dirigentes sobre oportunidades para acceder a una Pileta y desarrollen la actividad bajo su supervisión y la de un Guardavidas debidamente calificado. Podría convertirse también en la Especialidad de Patrulla cuando todos obtengan un nivel determinado. Podrían ofrecer el mismo servicio a la Manada actuando como instructores y/o Guardavidas en sus actividades.
- 42.** A propósito. ¿Alguna vez te preguntaste cuanto tienen en común Los Guardavidas y Los Bomberos con los Scouts? Ellos prestan un inestimable Servicio al Próximo (El mismo que nosotros nos comprometimos a prestar con nuestra promesa Scout) Investiga con la Patrulla. Podrías hacer



visitas, reuniones, excursiones, muestras, etc.; a la vez de obtener importantes conocimientos para enriquecer tu vida Scout.

- 43.** Con suficiente antelación colecta juguetes en desuso. La Patrulla podría aprender a repararlos y entregarlos a chicos necesitados en la próxima Navidad, Año Nuevo o Reyes.
- 44.** Cerca de tu Grupo Scout hay organizaciones que se dedican a practicar Buenas acciones continuamente: Sociedad de Fomento, Cáritas, La Noche de la Caridad, Hogar de Día, etc. ¿Podría la Patrulla colaborar de alguna manera con alguna de ellas?
- 45.** Aprovecha las noches de campamento, junto al fuego, para reflexionar con tu Patrulla, por ejemplo: ¿Cuál es el artículo de la Ley Scout que más me cuesta vivir? ¿Es fácil ser “hermano de todos” con aquellas personas que no me resultan particularmente simpáticas?
- 46.** Pide ayuda a tus Dirigentes y organiza una “Noche Especial” para disfrutar del fuego y conversar sobre nuestro cumplimiento de la Ley y La Promesa en nuestra vida diaria. Por ejemplo: El/La Scout defiende y valora a la Familia; sin embargo: ¿Realmente colaboro con mis padres en las tareas de la casa? Cumpla alegremente con la parte que me toca? Pienso que mis padres tienen derecho a descansar y ayudo en la medida de mis posibilidades? Sabiendo que mis padres invierten mucho tiempo, trabajo y dinero en mi educación, ¿aprovecho la escuela para aprender y trato de cumplir con mis obligaciones escolares? Tu Patrulla seguramente encontrará más ejemplos para dialogar.
- 47.** Para poder vivir de acuerdo a la Ley Scout primero debemos conocerla. ¿Tus Scouts pueden nombrar correctamente todos los artículos? ¿En el orden correspondiente? ¿Saben a que número corresponde cada artículo? Organiza regularmente competencias que impliquen recitar la ley en orden, o responder con el número de artículo correcto. Mézclalas dentro de otros juegos o como consignas de un juego de postas más extenso.
- 48.** Divide a la Patrulla en grupos de dos Scouts. Prepara tarjetas de 10x 10 cm con el texto de cada artículo. Sorteas los papeles. Cada pareja debe preparar y actuar una representación de dos minutos sobre algún acto de la vida cotidiana que nos muestre como podemos aplicar la Ley Scout.
- 49.** Otra posibilidad: Cada pareja a su turno actúa una de las Leyes Scouts sin hablar. El resto tiene que decir que la Ley se ha actuado.
- 50.** Variación: dividir la Patrulla por la mitad, cada mitad hace un cuadro o maqueta que ilustra un artículo de la Ley. El otro grupo debe identificar a que artículo se refiere.
- 51.** Otra alternativa: utilizando las tarjetas preparadas (Ver 46) se colocan boca abajo sobre la mesa. Cada Scout a su turno levanta una y debe decir a que número de artículo corresponde.
- 52.** Entrega un diario (periódico) a cada Scout. Pídeles que elijan una noticia en la cual se muestre que la ley Scout se cumplió, y una en la cual la Ley no se cumplió. Luego, sentados en círculo cada uno explica sus razones para haber elegido la noticia.
- 53.** Aún sin ser Scouts, muchos de los próceres que estudias en el colegio son ejemplo de cumplimiento de La Ley Scout. Vuelve a leer tus libros escolares y propone un nuevo héroe a tu Patrulla.
- 54.** Construir refugios para aves.
- 55.** Aprende a zurcir, remendar y coser. Recolectar ropa en desuso, acondicionarla y entregarla a personas necesitadas.
- 56.** Seguramente cada uno de ustedes conocen a personas que pueden ser consideradas como ejemplo por su conducta y actitud ante la vida. Tal vez podrías invitarlo a una reunión de Patrulla y escucharlo contarte sobre su experiencia. Consulta con tus Dirigentes y ellos te aconsejarán sobre la mejor manera de realizar esta actividad.
- 57.** Proponer a cada Scout que traiga sugerencias sobre películas que destaquen algunos de los valores de la Ley Scout. Podrían mirarlas en una reunión de Patrulla, de Unidad o hasta con las Familias, y luego comentarlas grupalmente.
- 58.** Variación: las sugerencias se podrían referir a libros para recomendar y compartir con la Patrulla.

59. Cuando la Patrulla se reúne en la casa de uno de sus miembros traten de hacer una buena acción a los anfitriones.
60. Muchos de nosotros –al comenzar el día- acostumbramos hacer un pequeño nudo en la punta de nuestro Pañuelos Scouts, como recordatorio de nuestra Promesa, y sólo lo desatamos cuando logramos hacer la Buena Acción Diaria.. Comparte esta vieja tradición con tu Patrulla. Anima a tus Scouts a compartir cuales fueron sus B.A. de la semana.
61. Muchas de las organizaciones comunitarias del barrio necesitan de la ayuda de la Patrulla: Comedores Infantiles, Sociedad de Fomento. Organizar un Censo de la ONG de la zona, averiguar cuales son las necesidades de cada una. Con la información recopilada estudiar como y cuando puede colaborar la Patrulla. Comparte la información con tus Dirigentes, quienes te orientarán para realizar el servicio.
62. La Patrulla podría ofrecerse como voluntaria para ayudar en la Misa durante cuatro domingos, etc.
63. Acoplarse a proyectos más complejos. La Patrulla puede participar en proyectos de servicio comunitarios a mayor escala, colaborando en tareas de apoyo y soporte a la tarea central. Por ejemplo: Tal como lo hicieron durante el Jamboree del centenario, los Rovers de nuestro país acostumbran a donar sangre como parte de la campaña “Dar Sangre Hoy, es Dar Vida Mañana”. Si bien los chicos y chicas de la Unidad Scout no pueden donar sangre (por ser menores de 18 años) podría organizar y dirigir tareas colaterales como preparar el refrigerio que se entrega a los donantes, repartir folletos de concientización, preparar y entregar recuerdos en agradecimiento, etc.
64. Organizar una tarde de juegos y merienda para un comedor infantil
65. Reparar los juegos de una Plaza, esto además requerirá un poco de entrenamiento y trabajos de Especialidades: Carpintería, Pintura, Herrería, etc.

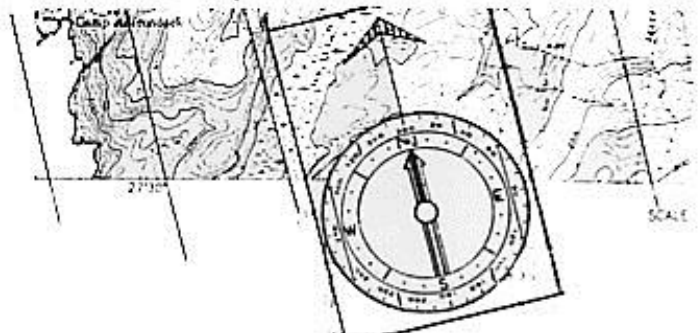
3. ORIENTACION Y CARTOGRAFIA

Orientación y Cartografía: Escultismo para Muchachos (Fogata 5)

66. Dividir la Patrulla en parejas. Ver qué dúo es el primero en trazar 16 puntos cardinales (Principales y secundarios. Usa ramas y estacas clavadas en el suelo para formar la rosa de los vientos y marcar los puntos. Chequear luego con la brújula.
67. Practicar para encontrar el Norte por medio de reloj y el sol, y en la noche por las constelaciones conocidas.
68. Calcular la posición de los elementos principales del local, el patio del Grupo o el sector de campamento. Conviertan los rumbos en grados. Nuevamente convertir los rumbos pero esta vez calculando la desviación magnética.
69. Registrar la dirección del viento. Estudiar si la dirección del viento varía de acuerdo al tipo de nubes.. Si es posible, inflar globos con gas de carbón y seguir su deriva. Prueba también el envío de aviones de papel y registra el rumbo. (Ver 81).
70. En el campo: traza una línea recta. Seguir a un curso de la brújula dado y ver qué tan lejos se puede ir en esa dirección saltando por encima y debajo de obstáculos, etc.



71. Planta un número de palos con banderines, fuera de la vista el uno del otro y no en línea recta. Marca en cada uno el rumbo con la brújula y la distancia a la siguiente. (Los exploradores polares construyen depósitos de alimentos a lo largo del camino, y emplean este sistema de marcado con mojones y banderas). Márcalos en el mapa y pide al resto de la Patrulla que los ubique usando la brújula.
72. Cuando se presente una niebla muy espesa, en una noche oscura, planear un viaje corto en el mapa. Entonces salir y tratar de seguir el curso que estaba previsto.
73. Pedir prestado un telescopio, y tratar de observar las estrellas en una noche clara. Vean cuántas constelaciones y estrellas pueden ser localizadas. (Sería mejor aún si la Patrulla construye su propio telescopio.) Anoten las conclusiones en sus libretas. Dibujen gráficos y compartan la información con el resto de la Unidad Scout.
74. Llevar a cabo una caminata nocturna, encontrando el camino por las estrellas.
75. Da a cada equipo un mapa de un sector del barrio. A continuación los equipos salen a recorrer su zona y registrar los detalles importantes. Gana el que haya recogido mayor cantidad de detalles.
76. Aprender los signos cartográficos y realizar mapas de sectores donde habitualmente la Patrulla o la Unidad Scout van de campamento.
77. Visitar la estación de trenes y hacer croquis de las vías y el sistema de señalización. También se puede efectuar la actividad en el puerto.
78. Salir de excursión a una zona desconocida para la Patrulla. Al cabo de una caminata cada Scout debe localizar en el mapa la posición de la Patrulla.
79. Ir a la excursión sin mapa, pero con una brújula de construcción casera (hecha por la Patrulla) Ir dibujando un mapa a medida que se avanza. Variación: Trata de encontrar el camino a través de una senda poco conocida utilizando sólo la brújula.
80. Cuando la Patrulla se traslada en un vehículo (por ejemplo cuando sale con el grupo de campamento) preguntar al chofer si uno de ustedes puede actuar de Navegante y por medio del mapa y la brújula orientar y dirigir al conductor.
81. Encontrar el camino por el mapa, sin mirar las señales de tránsito o los carteles de la ruta.
82. Dividir la Patrulla en dos equipos, cada uno con una copia del mismo mapa. Cada uno sigue una ruta diferente, pero se reúnen en un punto preestablecido, señalado en el mapa. No se pueden utilizar los carteles indicadores de la ruta. Esta es una buena idea para hacerla en bicicletas.
83. Variación: Hacer el recorrido de noche.
84. Visita el aeropuerto y analiza con la brújula el rumbo de los aviones. ¿Por donde vienen? ¿Hacia donde despegan? Lo mismo puede hacerse en el puerto con los barcos.
85. Lleva a la Patrulla a un lugar donde haya una buena vista del terreno. Consigan mapas, largavistas (prismáticos), brújula y transportadores. A continuación, practica reconocer el terreno observando el mapa y viceversa. Anotar la ubicación de los objetos más destacables (cerros, lago, bosque, etc.) y convertirlos en grados (azimut). Calculen los rumbos convirtiéndolos de acuerdo a la desviación magnética (Norte terrestre y Norte magnético)
86. Hagan que el mapa hable lenguaje de brújula. Para evitar tener que pregraduar la brújula a causa de la declinación o desviación magnética, "Green Bar" Bill -un experimentado Scout- propone que apoyen la brújula sobre el mapa y dibujen la línea del norte magnético a través del mapa. Luego agreguen otras líneas paralelas, separadas por el ancho de una regla.



Ahora si, el mapa coincide con la lectura del cuadrante de su brújula

- 87.** Preparar una regla adecuada para medir las distancias en los mapas. Investigar sobre las escalas de uso habitual en los mapas cartográficos y graduar la regla de acuerdo a ellas. Por ejemplo: Escala de 1: 50 000, significa que 1 en el mapa representa 50 000 en el terreno. 1 cm en el mapa son 50 000 cm en el terreno. Como 100 cm son 1 metro: 50 000 cm dividido 100 cm: 500 metros. Luego –y para esta escala- marcamos una regla en intervalos de 1 cm y comenzamos a numerar aumentando 500 m cada vez. Ahora apoyando la regla en el mapa sabremos directamente la distancia en metros que hay entre cada uno.

0 m	500 m	1000 m	1500 m	2000 m	2500 m	3000 m
-----	-------	--------	--------	--------	--------	--------

- 88.** Hacer una brújula: magnetizar una aguja y hacerla flotar con un trozo de corcho en un recipiente con agua. Comprobar con una brújula ordinaria.
- 89.** Montar el mapa en una tabla u pizarra de mano. Cubrir con una hoja de nylon, celofán o plástico transparente. Con marcadores de tinta indeleble (o de pizarra) trazar las rutas o rumbos que seguirá la Patrulla. También se puede usar para graduar el mapa (ver 79) sin estropearlo con anotaciones.
- 90.** Conseguir fotografías aéreas o mapas satelitales del sitio de campamento, montarlos sobre el mapa y ver si se pueden adaptar y unificar detalles.
- 91.** Conseguir copias o imágenes de mapas antiguos. (Bibliotecas, Internet, etc) Pegar en un libro junto a los correspondientes mapas modernos. Añadir fotos del lugar. Estudiar las diferencias.
- 92.** Hacer una tabla de estrellas para colgar en la pared del Rincón de Patrulla. Pintar el fondo color negro y hacer todos los detalles en blanco brillante. También podría mostrar las diferentes constelaciones y fases de la luna. (Ver 66).
- 93.** Preparar una exposición de estrellas. Forrar una caja de cartón con papel afiche color negro. Con un cúter u cuchillo filoso calar las estrellas respetando la posición relativa. Se puede representar una constelación en cada cara de la caja.

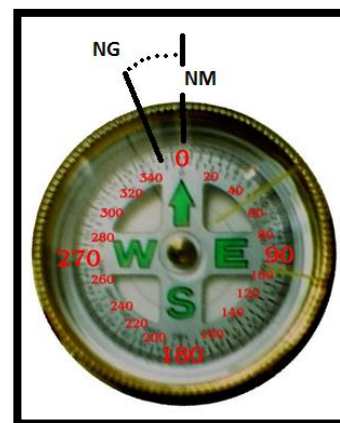
Trabajando en la parte interna de la caja, cubrir cada agujero pegando trozos papel celofán de color. Iluminar desde adentro con lámparas de bicicleta y pilas o linternas.

- 94.** Preparar una serie de tarjetas de cartón de 10 x 10 cm. Dibujar o pegar signos cartográficos y topográficos en cada una. Utilizar para juegos de Kim y a adiestramiento de la Patrulla.
- 95.** Hacer una veleta para el local de la Patrulla o para llevar al Rincón de Campamento.
- 96.** Hacer una brújula /reloj de sol. A las

DENOMINACIÓN	ESCALA 1: 25 000 1: 50 000 1: 100 000	ESCALA 1: 250 000 1: 500 000	ESCALA 1: 1 000 000 Y MENORES	IMAGEN DEL SIGNO
MANZANAS CON EDIFICACIÓN PARCIAL 1) Localidad				
MANZANAS TRAZADAS Y BALDÍAS				
LÍMITE INTERNACIONAL 1) No demarcado 2) En litigio 3) De "Statu Quo" 4) No demarcado, en litigio o "Statu Quo"				
LÍMITES DE LAS AGUAS INTERIORES Y ESPACIOS MARÍTIMOS 1) Línea de base 2) Límite exterior del Mar Territorial 3) Límite exterior de la Zona Contigua 4) Límite del lecho y subsuelo, lateral marítimo 5) Límite exterior de la Zona Económica Exclusiva				

12.00 AM el sol se encuentra posicionado en el norte. Si se clava en el suelo un palo, su sombra se proyecta hacia el sur. Montarla al llegar al campamento, chequear con brújula y reloj el recorrido que hace la sombra durante el día. Cada una hora, clavar una estaca en el extremo móvil de la sombra y registrar los resultados en la libreta de Patrulla. El día siguiente se puede saber la hora, de acuerdo al rumbo que marca la sombra.

97. Hacer un visor de imágenes para usar cuando se dibujan vistas panorámicas. En el centro de una madera terciada, chapadur o cartón fuerte de 30 x 20 cm, calar una abertura de 20 x 10 cm. Crear una parrilla o enrejado usando hilos o alambre fino. Observar a través de la cuadrícula para levantar mapas, trasladando las imágenes observadas en cada cuadro al dibujo.
98. Utilizando los signos cartográficos y topográficos, realizar un plano a escala del barrio para pegar en el local del grupo. Incluir coordenadas y alturas.
99. Brújula al tacto: Dibujar la Rosa de los vientos sobre una cartulina y pegarla sobre un tablero de poliestireno expandido (Telgopor), madera o cartón grueso. Clavar 16 chinchas de oficina para representar los puntos cardinales en un tablero. Señalar el Norte con una marca más grande o diferente. Con los ojos vendados, a su turno, cada uno debe encontrar los puntos cardinales únicamente utilizando el tacto.
100. Experimentar haciendo maquetas a escala del Grupo, el barrio, la parroquias de casas, iglesias, etc. Utilizar envases de cartón. Mantener las proporciones. Puede prepararse una regla adecuada para construir el modelo (Ver 79)
101. Hacer mapas en relieve. Superponer trozos de cartón o bollos de papel maché (una pasta compuesta por papel de diario, agua y cola blanca) o plastilina.
102. Conseguir mapas del mismo lugar pero a diferentes escalas. Armar un álbum. Agregar fotografías. Estudiar y comparar. (Ver también 73)
103. Hacer un conversor de declinación magnética. La diferencia entre el norte geográfico NG y el indicado por una brújula NM (norte magnético) se denomina declinación magnética. Para orientarse debidamente en el mapa y el terreno se debe tener en cuenta esa variación. Por ejemplo para Mar del Plata, en abril de 2012 la declinación magnética es de $6^{\circ} 40'$ oeste (6 grados 40 minutos oeste) Es decir que el Norte Geográfico se encuentra a 6° y 40 minutos desde donde la aguja de la brújula marca el norte. Para construir el Conversor conseguir un par de transportadores transparentes de 360° , uno debe ser más pequeño que el otro. Perforar en el centro de ambos, montar el más chico sobre el más grande, insertar un eje que pase por ambas perforaciones (alfiler, clavo, tornillo, etc.) de manera que giren libremente. Para utilizarlo, una vez conocida la declinación, apoyar sobre el mapa y ajustar los transportadores para que el 0° del más grande esté ubicado a $6^{\circ} 40'$ oeste del 0° del más chico.
104. Marcar un círculo grande en el suelo y clavar 16 estacas formando la rosa de los vientos. señalar únicamente el norte. Cada uno de sitúa parado en una marca y debe decir a que rumbo corresponde. Variación: se nombra un punto (por ej. NNE) todos deben correr y situarse en la marca correspondiente.
105. Alternativa: usando el círculo (Ver 97) nombrar los grados de la escala en lugar de los puntos cardinales
106. Rosa de los vientos humana. Toda la Patrulla se sitúa separada, cada uno con los brazos extendidos. Cuando se nombra un punto cardinal, deben girar y quedar mirando hacia el rumbo. Se van eliminando los participantes que erran.



- 107.** De a uno a la vez: se pide a cada miembro que usando la brújula ubique un punto determinado, por ejemplo NNE. Luego se le vendan los ojos y se le pide que gire tres veces. Ahora nuevamente se le pide que con su brazo marque el punto que había ubicado anteriormente.
- 108.** Construir pequeños barcos –uno por cada integrante de la Patrulla- hacerlos flotar en una pileta y con la brújula estudiar sus rumbos de acuerdo al viento y a la posición de las velas. Variación: tratar que el barquito siga un rumbo prefijado de antemano.
- 109.** ¿Qué tanto conoce la Patrulla el barrio dónde funciona tu Grupo Scout? ¿Cuántas manzanas ocupa? ¿Hay avenidas, escuelas, policía? ¿Hay edificios públicos, Servicio de Salud? ¿Todos tus Scouts podrían ayudar a alguien a orientarse en la zona? ¿Por dónde pasa el colectivo? ¿Dónde hay un teléfono público?, etc.
- 110.** Crea un mapa personalizado. Con los datos recabados (Ver 101) Construir un mapa detallado de la zona. Incluir la mayor cantidad de datos de interés, particularmente aquellos que no aparecen en mapas comerciales. (P/ejemplo en que horario permanece abierta la parroquia, etc) . Además podrían imprimirse copias y repartirlas entre los vecinos o los chicos de las escuelas de la zona.
- 111.** Oscurecer una habitación tapando sus ventanas .El cielorraso será el cielo, y las aeronaves la luz de la linterna de cada Scout. Ir nombrando distintos rumbos. Los aviones deben salir del aeropuerto y dirigirse al rumbo nombrado.
- 112.** Si es posible tener un mapa de la zona en la pared del Rincón de Patrulla y marcar todos los sitios de campamento y excursiones de Patrulla. Se pueden agregar fotos y detalles.
- 113.** Obtener dos mapas de la misma zona. El segundo mapa debe estar trazado a mayor escala. Ponerlos sobre la mesa con el Norte enfrentado. La Patrulla divide en dos grupos debe identificar los detalles en común y puntos específicos en ambos mapas.
- 114.** Aprender sobre el trazado de curvas de nivel para cartografía. Comenzar practicando el trazado de pequeños planos de terrenos con lomas y declives.
- 115.** Dibujar un croquis de una edificación conocida (Por ejemplo el Local del Grupo) usando curvas de nivel.
- 116.** Esconder un “Tesoro” en el campamento (puede ser un objeto simbólico, caramelos o inclusive el bordón de la Patrulla) Dibujar un mapa con muchos detalles, y señalar el lugar del escondite. Mostrar el mapa a la Patrulla, y pedir que lo observen detenidamente durante unos minutos. Guardar el mapa y solicitar que cada uno dibuje de memoria su propio mapa. Por supuesto que gana quien encuentre el tesoro escondido.
- 117.** Conseguir fotografías y mapas de la misma localidad. La Patrulla debe comparar y buscar todos los puntos cardinales de las fotografías y ubicarlos en el mapa o viceversa. Tratar de identificar detalles importantes.
- 118.** Dictado de símbolos. Preparar carteles de cartón de unos 10 x 10cm, con los nombres de todos los signos topográficos. Comenzar a sacarlos uno a uno. Cada miembro de la Patrulla debe dibujar correctamente el signo que se está nombrando.
- 119.** Si es posible tener un mapa de la zona en la pared del Rincón de Patrulla y marcar todos los sitios de campamento y excursiones de Patrulla. Se pueden agregar fotos y detalles.
- 120.** Aprender a ubicarse en el mapa con la brújula: Practicar el método de triangulación.
- 121.** A 20.200 km de nuestro planeta existe una red de satélites que permanentemente efectúan transmisiones hacia la tierra: son la red del sistema de Posicionamiento Global. Estos satélites son los se comunican con los receptores GPS, y permiten determinar nuestra posición en cualquier lugar del planeta, de día o de noche y bajo cualquier condición meteorológica. Los equipos GPS que se usan en



los automóviles, también sirven para orientarnos. Conseguir un equipo y aprender a usarlo. Practicar en las sierras y en el campo.

4. FUEGOS Y COCINA

Fuegos y Cocina: Escultismo para Muchachos (Fogatas 9 y 10)

- 122.** Aprender a construir un horno de barro para cocinar el menú de campamento. Experimenta cocinando diferentes menús.
- 123.** En algunos lugares los fuegos abiertos no están permitidos: Construir un horno con un tambor de lata de 200 litros.
- 124.** Fabricar un fogón de campamento con una lata de 20 Litros. Ahorra leña y es fácil de transportar.
- 125.** Cocinar en Caja de Heno. Esta caja de madera rellena con paja o papel de diario, permite ahorrar leña. Se colocan los alimentos calientes y semi cocidos, se tapa y luego de tres o cuatro horas la comida está lista. El sistema libera tiempo para la Patrulla porque ya no es necesario quedarse a cuidar el fuego. Experimentar con diferentes alimentos, cronometrando los tiempos de cocción.
- 126.** Practicar hasta asegurarse que todos los miembros de la Patrulla conocen, aplican y respetan las normas de seguridad para el encendido y apagado de fuegos y fogones. (limpieza del sector, distancia de seguridad con los árboles, viento, elementos y procedimientos de apagado.) Recuerda que nunca se debe encender el fuego sin antes haber preparado los elementos de apagado: agua, arena, tierra, etc
- 127.** Probar el encendido del fuego bajo la lluvia, o con el suelo y las maderas mojados.
- 128.** Encender un fuego y cocinar en la oscuridad.
- 129.** Encender fuego sin fósforos (Intentar con el pedernal, la fricción, vidrio, pilas, etc).
- 130.** Intentar encender un fuego utilizando solo tres fósforos. Practicar hasta que todos lo logren con uno.
- 131.** Confeccionar y mantener el libro de cocina de Patrulla, incluir todas las recetas que se hayan cocinado y sugerencias para futuras comidas.
- 132.** Cocinar en las reuniones de la Patrulla, si es necesario en una cocina a gas. Practicar cuanto sea posible la elaboración de nuevas comidas.
- 133.** Ampliar el menú. Verduras asadas, grilladas, fritas o hervidas. Carnes blancas y rojas: en salsas. Pastas amasadas: hervidas o asadas.
- 134.** Renovar el pan de cazador: endulzar la masa y luego agregar mermelada, dulce de leche o azúcar impalpable y pintar con yema de huevo para cocinar facturas o masas dulces. Con masa salada: una vez cocido retirar del palo y rellenar con jamón, queso, aceitunas o fiambres. Volver a calentar con el relleno sobre una piedra, olla, o parrilla. Remplazar el agua por leche y una vez cocido rellenar con dulce de leche para crear "cañoncitos de Patrulla" y mejorar meriendas o desayunos.
- 135.** Una variación: Dar sabor a la masa del pan de cazador: durante el amasado se puede agregar: trocitos de salame, jamón picado, un puñado de queso rallado, un puñado de orégano, cebolla o ajo picado, etc.



136. Todos los miembros de la Patrulla deben saber encender el fuego y cocinar. Si bien es probable que la Patrulla ya tenga un/una Fogonero/a y un/a Cocinero/a, es necesario que todos practiquen esos roles.
137. La cocina de un Campamento Scout es un lugar en el cual deben reinar el orden y la limpieza. Aprender y respetar estrictamente las normas de seguridad e higiene para cocinar. Aprender sobre la manipulación y conservación de alimentos crudos y cocidos es la mejor forma de prevenir enfermedades. Equipar el cajón de Patrulla con los elementos necesarios para cocinar en forma limpia y segura. (guantes, trapos de limpieza, bolsas de residuos, tablas de cortar separadas para carne y verduras, etc.)
138. En campamento: la mitad de la Patrulla puede confeccionar y cocinar el menú completo de un día, y la otra mitad del siguiente.
139. Cocinar sin utensilios: brochets, pinchos o kabobs, salchichas tostadas en los palillos, papas rellenas, huevos al papel, pollo al barro, verduras ahumadas, carnes a la sal, etc.
140. Experimentar nuevas formas de cocina sin utensilios: **Curanto Araucano**: Cavar en la tierra un pozo de 60 cm x 60 cm y 15 cm de profundidad) Colocar dentro piedras que se calientan a rojo vivo en una hoguera. Sobre estas piedras se pone un colchón de hojas de y sobre éstas todos los ingredientes: carne de vaca, de cordero, de cerdo, pollos, chorizos, papas, batatas, manzanas y zapallos ahuecados rellenos con queso, crema y arvejas, etc. Se vuelve a tapar todo con hojas, sobre las que se colocan lienzos húmedos para que no se pierda el calor y se cubre todo con abundante tierra. Cuando la cocción está lista comienzan a surgir de la tierra hilitos de humo.
141. Otro sistema: **Infiernillo**: cocina entre dos fuegos: preparar brazas abundantes y colocar sobre ellas colocar la comida envuelta en papel de aluminio. Agregar otra capa de aluminio por encima y cubrir con más brasas.
142. Investigar y practicar los distintos tipos de fuegos y sus usos: Pagoda, pirámide, cazador, de zanja, cruz, estrella, reflector, polinesio, etc. No basta con leer y mirarlos de un libro. La Patrulla debe experimentar.
143. Investigar sobre el poder calorífico de la leña que habitualmente se utiliza en campamento: pino, eucaliptos, etc. y de su conveniencia según se quiera hervir, asar, calentar, etc. Se podría confeccionar un tablero o muestrario de leñas, indicando sus respectivas características con carteles. Colgar en el Rincón de Patrulla.
144. Probar para investigar que alimentos se pueden cocinar con el fuego de una vela.



145. Investigar y practicar sobre la cocción de legumbres para incorporar al menú de campamento: porotos, garbanzos, lentejas, soja, etc..
146. Con tela de jean o lona en desuso, hilo y aguja de coser: confeccionar bolsas de raciones para alimentos y útiles del cajón de Patrulla.
147. Incorporar postres naturales al menú de campamento. Probar con la cocción de frutas: asadas. Compotas, jaleas y dulces.

- 148.** Montar una cocina de Patrulla completa. Tomar ideas de los libros y de las propias sugerencias y necesidades de la Patrulla.
- 149.** Cocinar como una Buena Acción. Para la Manada, para colaborar con la noche de la caridad, etc.
- 150.** Elaborar menús de comida sencillos, rápidos y nutritivos para caminatas y excursiones.
- 151.** Estimación de pesos y cantidades. Preparar un listado de cantidades para cada ración, de acuerdo a los comensales: ¿Cuántas papas para el puré para seis Scouts? ¿Cuanto arroz se calcula por persona?, etc. Mantener a mano el listado cuando se esté planeando el próximo menú.
- 152.** Preparar una lista de revisión de todo el equipo de cocina, y examinar todo detenidamente las semanas previas al campamento.
- 153.** Confeccionar herramientas en hierro y/o madera, para levantar ollas calientes, sartenes, remover brazas, etc. Construir pinzas largas para tomar comida de entre las brazas.
- 154.** Variar los sistemas de cocina. Aquí les mostramos unas ideas de los Scouts de Brasil para unos fogones muy originales:



- 155.** Nuestros hermanos Brasileños parecen tener muy buenas ideas: fideos con salchichas cocidos en un solo paso y brochette de huevos:

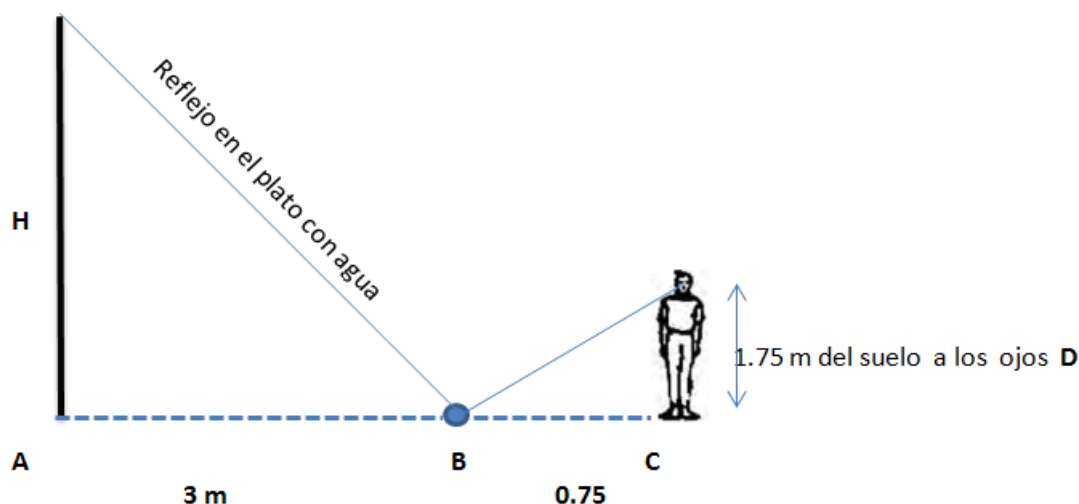


5. ESTIMACIÓN

Estimación: Escultismo para Muchachos (Fogata 8)

- 156.** Todo Scout debe conocer perfectamente sus medidas personales (antropometría): Altura, altura con el brazo extendido, medida del paso caminando y corriendo, largo del brazo, cuarta, etc. Conseguir instrumentos de medición (metro de carpintero, cinta métrica, regla, pie metálico, centímetro de costurera, etc.) y registrar todas las medidas personales de cada Scout, cada uno lo anota en su libreta. Practicar cuando se estén diseñando las construcciones para el próximo campamento.
- 157.** Equipar el cajón Patrulla con elementos de medición básicos; al menos un metro o cinta métrica. Preparar una Cuerda de Medición: Tomar un soguín de 10 metros de largo. Con cinta aisladora de colores o marcadores indelebles hacer una marca a cada metro. Marcar el primer metro –además– cada cinco centímetros. Ahora ya se dispone de una herramienta para trabajar en los diversos proyectos.
- 158.** Adecuar el Bordón de Patrulla para hacer mediciones. Marcar con muescas talladas o aserradas cada 5 cm.
- 159.** Aprender a estimar alturas: usar el Bordón marcado y la Cuerda de Medición para estimar la altura de árboles, cerros, etc. Practicar con el método 1:10, el método del leñador y el método del artista. La Patrulla debe ejercitar cuanto sea posible, tanto en el local como en campamento. Estimar la medida del mástil del Grupo, del techo del local, de la cúpula de la parroquia, etc.
- 160.** La Estimación es un conjunto de técnicas que se usan para calcular una medida cuando no se puede hacer directamente. Aprender a estimar distancias horizontales: por ejemplo el ancho de un río, de un puente o de una zanja. Practicar con el método de los triángulos equivalentes. Estimar el ancho de la calle del grupo.
- 161.** Preparar un trazador de perímetros circulares. Una soga marcada cada 50 cm, con una gaza en un extremo. Se clava una estaca en el centro de la zona que se quiere delimitar, y se calza la gaza en la estaca. En el extremo libre en la soga se ata otra estaca a una distancia equivalente a la mitad de la medida del círculo que queremos formar (Radio). Si el círculo que se quiere trazar es de un diámetro de 3 metros, la estaca se ata a 1. 50 m. Ahora, manteniendo tensa la soga, se marca el círculo en el piso con la estaca móvil, girando como si fuera un compás. Emplear para marcar la zona de limpieza antes de encender el fuego, para diseñar un rincón de campamento redondo, etc.
- 162.** Ensayar nuevos sistemas de estimación: Método del reflejo o plato de agua: Para este método de estimación de alturas primero debemos conocer la distancia medida desde el piso hasta nuestros ojos (D) (por ejemplo 1,75 m). Desde la base (A) del objeto a medir (H) –por ejemplo un árbol– caminar 3 metros. Y allí (B) colocar un trozo de espejo o bandeja con agua. Seguir caminando por la misma línea hasta que veamos reflejada en el plato la altura que queremos medir. Una vez que se visualiza, marcar el lugar (C) en el que nos encontramos parados y medir desde ese punto hasta el centro del plato.





Primero dividimos el segmento **AB** 3 m entre el segmento **BC** 0.75 m

$AB / BC : 3 / 0.75 : 4$

Ese resultado lo multiplicamos por la altura del piso a los ojos **D** 1.75 m

$4 \times D \text{ 1.75} : 7$

La altura del árbol H es de 7 metros

- 163.** Estimar tiempos: Vendar los ojos y pedir a cada Scout que camine durante un minuto. Controlar con reloj.
- 164.** Estimar la cantidad de árboles que hay en un monte. Verificar los resultados.
- 165.** Calcular la cantidad de personas en un salón, o en la misa.
- 166.** Entregar a cada Scout un rollo de hilo. Pedir que –usando sus medidas personales- corte un trozo de 1 cm, uno de 15 cm, y uno de 1, 20 m.
- 167.** Aprender a estimar pesos. Para pesos pequeños, practicar por comparación. Juntar medio quilo de piedras, 1 kg de prendas de vestir, 2 kg de sogas. Comparar con un paquete de arroz, de yerba, etc. Chequear los resultados con una balanza.
- 168.** A simple vista estimar el número de páginas de un libro, y el número de palabras en una página. Comprobar el resultado.
- 169.** Marcar dos puntos en un mapa y estimar la distancia entre ellos. Comprobar con un escalímetro o con la regla para mapas (Ver 80)
- 170.** Calcular la cantidad de personas que hay en una fotografía.
- 171.** Calcular el peso de los artículos transportados en una caminata, y el peso de una mochila completa. Verificar los resultados.
- 172.** Calcular a simple vista: las medidas del cajón de Patrulla, la altura de cada patrullero, la altura del bordón, etc.

6. PRIMEROS AUXILIOS Y EMERGENCIAS

- 173.** Aprender sobre Primeros Auxilios, comenzando con el armado y preparación del Botiquín de Patrulla. La primera pregunta a responder es ¿Qué elementos debe contener nuestro botiquín? Existen muchas fuentes de donde obtener la información necesaria: Libros, apuntes, documentos, páginas web, consulta a profesionales o especialistas, etc. Una vez confeccionada su lista, -y luego que su Dirigente la haya chequeado- sólo queda ponerse a trabajar para obtener los elementos, que pueden ser comprados con fondos de Patrulla, de Rama o donados por padres, amigos o -porque no- por una Farmacia.
- 174.** La caja del botiquín puede ser confeccionada por la Patrulla, en los materiales que escoja -madera terciada, telgopor, fibra de vidrio, etc.- siempre teniendo en cuenta que deberá ser perfectamente higiénica. Dar preferencia a los materiales de fácil limpieza y conservación, preferentemente con cierre estanco que aisle los elementos del aire exterior. Una caja de herramientas plástica también podría ser apropiada. El botiquín debe llevar a todas las actividades en las que se participe.
- 175.** ¿No podría la Patrulla hacer otro botiquín igual, pero para regalar? Tal vez un hogar de ancianos o de niños necesite de su Buena Acción.
- 176.** Conseguir un experto -médico, socorrista, bombero, etc.- que adiestre a la Patrulla en las técnicas de Primeros Auxilios. Consulta con tus Dirigentes, tal vez esto podría ser una actividad de toda la Unidad Scout.
- 177.** Prepararse para las emergencias. La mejor manera de estar Siempre Listos para actuar ante una emergencia es practicar. Preparar simulacros: Incendio en el local del Grupo, Accidente en la vía pública. Caballo desbocado en campamento, personas extrañas en el rincón.
- 178.** Seguir practicando y planeando que debe hacer cada uno: hombre en llamas, fuga de gas. Es importante que una vez finalizado el simulacro, la Patrulla evalúe la actividad analizando detenidamente como fue su desarrollo: Cómo se comportaron todos? Cumplieron con el rol que tenían asignado? Hubo algo que no sabían o no planearon. Pide ayuda a tus Dirigentes y practica hasta que salga a la perfección.
- 179.** Más simulacros: persona afectada por descarga eléctrica. Colocar una soga -será el cable eléctrico-, un Scout hace de accidentado, manteniéndose en contacto con el "cable". La Patrulla debe rescatarlo y prestar los primeros auxilios.
- 180.** Crear una alarma de incendios y emergencias para campamento.
- 181.** Hacer el Mapa de Riesgo. Entre los planes de acampe que preparan tus Dirigentes, se encuentra el Mapa de Riesgo del Campamento; un detallado análisis de los posibles peligros de la zona de acampe, que se dibujan y registran en un plano. Sirve para lograr que nuestras actividades sean seguras y prevenir accidentes. Así que antes de su próxima salida, consulta si la Patrulla puede participar del diseño del plan. Luego podrán preparar su propio Mapa de Riesgo para cada actividad
- 182.** Asignar y practicar roles de Patrulla en caso de encontrarse con un accidente o participar de una emergencia: llamar a bomberos, policía y ambulancia. (tener anotados en las libretas todos los teléfonos de emergencia), cortar el tránsito (si fuera necesario), ir a buscar ayuda, inmovilizar o atender al herido, etc.
- 183.** Para que nuestro entrenamiento en emergencias sea efectivo, los simulacros deben ser lo más realistas posibles, la Patrulla debe actuar como si realmente se encontrara en la situación crítica: probar oscurecer el local y simular un rescate. Colocar una red o un tendido de sogas a 40 cm del piso, eso simulará



la línea de humo. Rescatar a los heridos arrastrándose bajo esa marca.

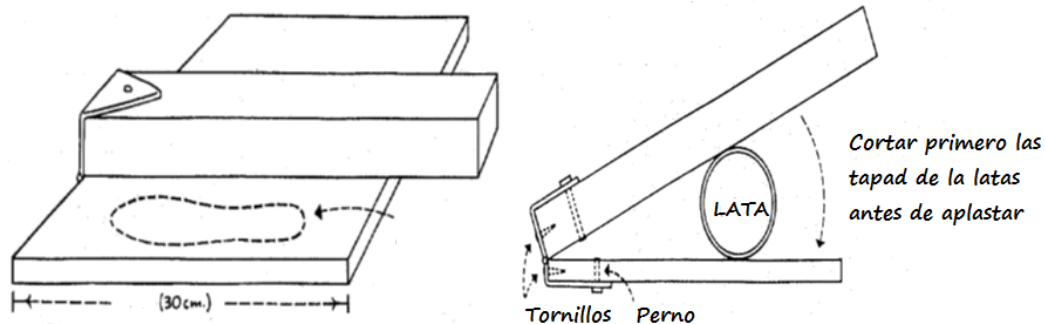
- 184.** Hacer y usar una escalera de sogas para rescate.
- 185.** Armar y probar un arnés para izar o bajar un herido, pide ayuda a tus Dirigentes para esta actividad.
- 186.** Hacer una línea de vida. Preparar una buena soga con una gaza en uno de sus extremos. La gaza deberá ser lo suficientemente grande como para que entre una persona. Practicar lanzarla desde diferentes distancias.
- 187.** Aprender y practica el Nudo Galera. Hacer una escalera de soga y palos.
- 188.** Hacer vendas, apósitos y férulas improvisadas
- 189.** Cuando se trata de prestar primeros auxilios en una emergencia, el tiempo es vital. Conseguir un viejo reloj despertador, o un cronómetro con alarma y programar en cinco minutos. Un Scout acostado en el piso actúa como herido. Un cartel indica sus síntomas y heridas (Por ejemplo fractura de tibia izquierda, quemadura de segundo grado en mano derecha, etc.) Prestar los primeros auxilios antes que suene la alarma. Repetir el ejercicio regularmente, hasta que la Patrulla logre su tiempo mínimo.
- 190.** Aprender como tratar heridas cortantes, quemaduras y fracturas.
- 191.** Si repentinamente hubiera que evacuar el local del Grupo: ¿La Patrulla sabría que hacer? Aprender la rutina de evacuación y emergencia del Grupo. Consultar a los Dirigentes sobre los Planes de Emergencia existentes.
- 192.** Anotar y memorizar los teléfonos de emergencias, bomberos y policía. Mantener en la Libreta de Servicio una lista de teléfonos para emergencias: Ambulancia, Servicio de Provisión de Gas y Electricidad, etc.
- 193.** Entrenar a la Patrulla. Aprender y practicar que hacer en caso de encontrarse con un accidente en la vía pública.
- 194.** Aprender a evitar riesgos. Es común convivir con elementos peligrosos o inseguros y no notarlos porque la costumbre hace que no se les preste atención. Esta es una de las principales causas de accidentes en el hogar, la escuela y el trabajo. ¿El local de la Unidad Scout es Seguro? Hacer una Inspección de Seguridad en el local. Informar a los Dirigentes la fecha y hora de la inspección. Preparar un plano a escala del sector. Concurrir con anotadores y si es posible una cámara fotográfica. Registrar todos los elementos que son o podrían ser peligrosos o nocivos para la salud: troncos sobresalientes, cables al descubierto, vidrios rotos o sin protección, ventanas bloqueadas, herramientas tiradas en el piso, escaleras deficientes, etc. Trabajar de manera sistemática, “barriendo” cada centímetro del lugar para no olvidarse de nada. Tal vez se podría conseguir un experto en Seguridad para que colabore con el trabajo. Luego pasar en limpio todas las observaciones. Hacer una lista escrita, marcar las fallas en el plano y agregar las fotos. Presentar las conclusiones a los Dirigentes y trazar un plan correctivo para arreglar cada uno de los desperfectos. Repetir la inspección tres meses después y ver si se corrigieron los fallos o si aparecieron nuevos riesgos.
- 195.** Si se presentara una emergencia en el grupo Scout, ¿La Patrulla sabe cómo cortar el suministro de electricidad? ¿El del gas? ¿Conoce las posibles salidas de emergencia? ¿Sabe a quien tiene que avisar primero? ¿Sabe quien tiene las llaves de las puertas? Consultar con los Dirigentes e inspeccionar los tableros de comando y llaves generales de corte. Preparar un plano y mantener en el Rincón de Patrulla.

7. CONSERVACION DEL MEDIOAMBIENTE

- Hazlo y Muéstralo - Juego Internacional de Proyectos Conservacionistas
- Programa Scout Mundial de Medioambiente

La Conservación del Medioambiente es una de las prioridades del Movimiento Scout Mundial, las Patrullas tienen mucho por hacer y aportar en este tema.

- 196.** Colaborar con el reciclado de envases de lata y vidrio. Realizar una colecta y vender lo reunido a una Planta Recicladora; así se colabora evitando que se fabriquen nuevos envases, a la vez que se reúne algo de dinero para la Patrulla. Fabricar un Aplastalatas como el del modelo. Sólo se necesita un tablón de madera, un tirante, una bisagra y un par de tornillos. Sirve para compactar las latas y reducir el espacio que ocupan hasta que se llevan a la recicladora.

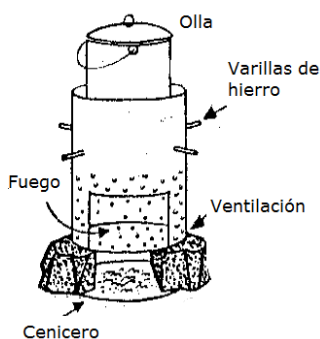


- 197.** Adoptar una vereda o parque. Una importante forma de colaborar con el cuidado del medioambiente es la de mantener la vegetación existente. La Patrulla puede “adoptar” una parcela o sector de una vereda pública o plaza, y ocuparse de mantenerla sembrada y limpia. Obtener los permisos necesarios, limpiar y cercar el sector, trabajar la tierra y sembrar césped y flores en los lugares habilitados. Agregar un cartel “Este sector es cuidado por la Patrulla XXX”. Regularmente regar, cortar y mantener limpio el sector. Una vez puesto en condiciones, invitar a padres, Dirigentes y representantes del barrio para una pequeña ceremonia de inauguración.

- 198.** Fuegos y fogones. Un buen fuego Scout Conservacionista no daña el suelo, produce más calor con menos leña, no arroja chispas y genera poco humo. Nuestros tradicionales fuegos abiertos y amplios se han remplazado por una nueva generación de Fogones que minimizan el impacto sobre el medioambiente. Construir un Fogón para la Patrulla con una vieja olla o caldero de hierro. Se pueden agregar patas de hierro. Una tapa de lata recoge las cenizas que caen en la base. Todo el equipo se monta sobre una pila de piedras. Se puede agregar una parrilla de hierro en la boca de la olla. No desperdicia calor ni leña.



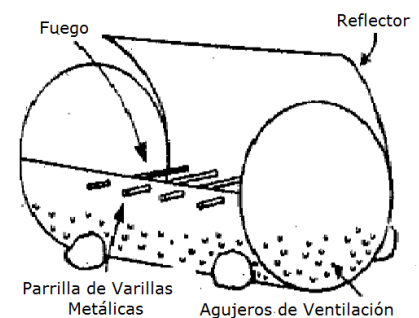
- 199.** Hacer una cocina conservacionista. Las latas de 20 litros sirven para crear nuevos sistemas de fuegos



1 - Lata de 20 litros



2- Lata de 4 litros



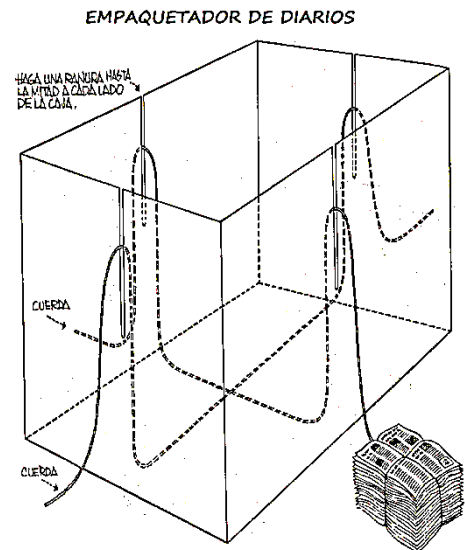
3- Barril de 200 litros

conservacionistas. Este modelo (1) permite ajustar la olla casi al mismo tamaño que la boca del fuego, aprovechando al máximo el calor. Con una tijera de cortar chapa, abrir la ventana para encender el fuego. Agujerear la lata e introducir varillas de hierro para crear la parrilla. Montar la lata sobre unas piedras y agregar una tapa metálica para juntar las cenizas.

200. Un fuego para calentar a la Patrulla. Con una lata de 4 litros preparar un fogón útil para calentar a la Patrulla en la noche de campamento (2). Perforar la lata y pasar un alambre como manija. Hacer agujeros de ventilación. Colgar en un trípode de troncos amarrados.

201. Hacer un fogón reflector con un barril en desuso. (3) Con un tonel de 200 litros colocado horizontalmente, la Patrulla puede ganar más espacio para preparar su comida. La tapa funciona como reflector, que se sube o baja dependiendo si el calor se necesita en la comida o para calentar el ambiente.

202. Ayudar a disminuir la tala de árboles. Una gran cantidad de los bosques depredados, son destinados a la fabricación del papel. Reciclar papeles en desuso para la fabricación de nuevos elementos, evita la tala de nuevos árboles. Organizar una Colecta de Papel en el barrio del Grupo. Difundir pegando carteles y repartiendo volantes (de papel reciclado). Informar al público. Preparar un Empaquetador de Diarios (Periódicos) con una caja de cartón grande y un par de trozos de hilo. Acumular los diarios en el interior, y cuando esté llena atar con un nudo cruzado. Los paquetes de diarios estarán listos para entregar a la planta de reciclado. Investigar cuantos árboles pueden ser salvados con de acuerdo a la cantidad de papel que se recolectó.



203. Apadrinar una plaza, campo o sector verde. Buscar – empezando por la zona del Grupo Scout- una zona o sector que necesite ser limpiado. No será difícil encontrar lugares con basura acumulada. Hacer un plano del tamaño de un papel afiche y marcar los depósitos de basura, suelo erosionado, derrames industriales, etc. Fotografiar detalladamente cada lugar. Trabajar con la Patrulla –y si es necesario con otras Patrullas de la Unidad Scout- limpiando los sectores afectados hasta que queden en perfectas condiciones de limpieza. Recoger desperdicios, reparar cercas, pintar, reponer césped, etc. Volver a fotografiar cada sector. Hacer una cartelera de madera, pegar el mapa y agregar las fotografías de “antes y después” señalando con flechas en el plano cada basural. Colocar carteles: **“Este predio fue limpiado por la Patrulla XXX del Grupo Scout XX”**. Exhibir el trabajo para concientización del público.

204. Consultar con los Dirigentes sobre el Programa Scout Mundial del Medioambiente. El Movimiento Scout tiene una propuesta para el cuidado de la ecología y cada Patrulla Scout puede participar de sus actividades. Conseguir el material, estudiarlo en el Consejo de Patrulla, y solicitar a los adultos de la Rama que inscriban a la Patrulla para participar de la experiencia.



205. Fabricar Cocinas. Acordar con las demás Patrullas un concurso de Mejor Cocina Conservacionista para el próximo campamento de Unidad o Grupo. El modelo construido deberá respetar los cuatro principios del fuego amigable con el medioambiente: ahorrar leña, no dañar suelos, poco humo, y no arrojar chispas (Las chispas pueden generar un incendio y son un peligro real para la vegetación). Pedir a los Dirigentes que actúen como jurado. Premiar tanto el funcionamiento como la originalidad. El proyecto también podría incluir a la Manada, los Equipos de Caminantes y a la Comunidad Rover. Tal vez los Dirigentes quieran construir su propio equipo. Invitar a miembros de asociaciones conservacionistas a la exhibición y entrega de premios. En el diagrama de la página siguiente se muestra otra sugerencia realizada con un tambor de 200 litros.

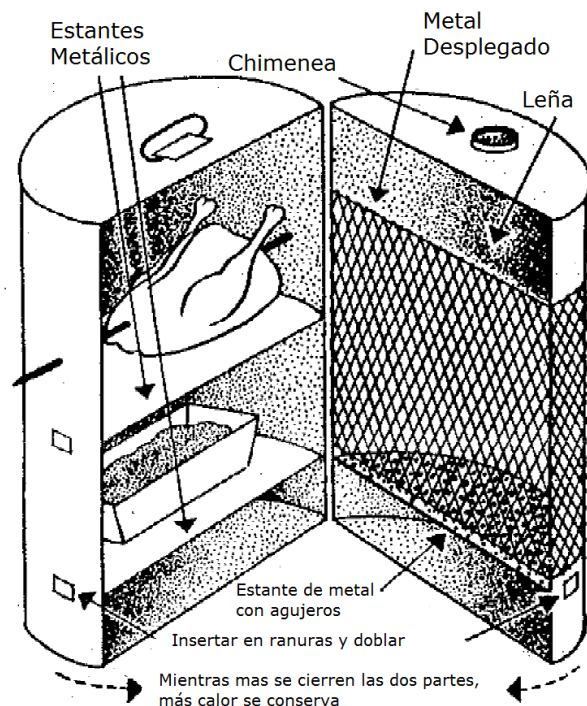
206. Preparar una exhibición de basura. Los Scouts pueden emprender muchas acciones para ayudar a tomar conciencia de la necesidad de proteger el medioambiente. Elegir un lugar bastante transitado: la Escuela, la Iglesia del Barrio, la Biblioteca, el Hospital, etc. Juntar toda la basura durante un día, recogiendo al menos tres veces (mañana, tarde y noche). Al día siguiente montar la exhibición. Apilar toda la basura colectada sobre un polietileno. Agregar carteles: **“Esta es la basura que se acumula en un día en la puerta del colegio”, “Basura de un día en la vereda de la parroquia, recolectada por la Patrulla XX”**. Podrían entregarse volantes con datos sobre el daño que produce la basura en la ciudad.

207. Colabora con el reciclado. La basura de los hogares debe ser separada en diferentes envases para facilitar su tratamiento posterior: Vidrio: Botellas de cristal, espejos, vidrios rotos y frascos. Plásticos: envases plásticos, nylon, etc. Papel y Cartón: Hojas, cajas de cartón, cartulinas, deben ir completamente secos. Residuos Orgánicos: Residuos vegetales, hojas secas, restos de comida, restos de café, semillas. Otros: Papel de baño, residuos metálicos, papel mojado, etc. Utilizar este sistema para separar y clasificar los desechos del campamento. Preparar varios juegos de bolsas de residuos rotulada para llevar en el Cajón de Patrulla.

208. Crear y mantener una huerta. Obtener el lugar. Aprender y preparar la tierra. Conseguir expertos que instruyan a la Patrulla. Documentar todo el proceso de preparación, siembra y cosecha, si es posible con fotografías. Cuando sea el momento propicio, la Patrulla podrá preparar el menú del campamento con sus propios productos de huerta. Montar una exhibición que muestre todo el trabajo.

209. Averiguar si existe posibilidad de ver al Animal de Patrulla en su hábitat natural. Planear una excursión.

210. La Patrulla puede obtener muchas –y muy buenas– sugerencias para realizar actividades Scouts de protección del Medioambiente, consultando el libro “Hazlo Y Muéstralo” Juego Internacional de Proyectos Conservacionistas, editado en forma conjunta por la Oficina Scout Mundial y la Fundación Mundial Vida Silvestre (WWF) (OMMS – WWF). A propósito: averiguar que significa este antiguo emblema Scout formado por un oso panda sobre una flor de lis.



8. ESPÍRITU DE PATRULLA

Espíritu de Patrulla: Escultismo para Muchachos (Fogata 4)

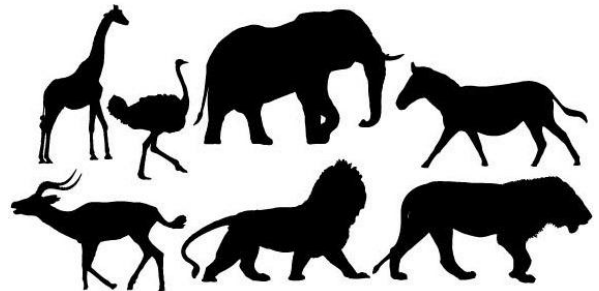
Hay quienes afirman que el Espíritu de una Patrulla es igual a la suma del Espíritu Scout de cada chico y chica que la forman. Esto es muy cierto. Sin embargo también podemos agregar que existen al menos tres factores fundamentales que afectan, animan y sostienen ese Espíritu:

- **Lo que la Patrulla Hace:** Actividades, campamentos, excursiones, salidas, juegos, proyectos, etc.
- **Lo que la Patrulla Posee:** Aquellos bienes materiales o “cosas” que son propiedad de la Patrulla: Cajón de Patrulla, Equipo, Carpa, Rincón, Materiales, etc.
- **Las Cosas propias de la Patrulla:** Aquellos elementos únicos e irrepetibles que la diferencian de cualquier otra Patrulla del mundo: Nombre, Grito, Lema, Tradiciones, Ceremonias, Claves, Libro de Oro, Banderín, etc.

A lo largo de las páginas anteriores – y en los siguientes capítulos - te acercamos ideas para mejorar y renovar las actividades que la Patrulla **hace**. Sin duda el Espíritu será cada vez más elevado a medida que la Patrulla se anime y practique nuevos y desafiantes proyectos.

A continuación te ofrecemos algunas sugerencias para trabajar en los otros dos factores que conforman el espíritu de Patrulla: **Lo que la Patrulla Posee** y sus **Cosas Propias**:

- 211.** Aprender a dibujar de memoria el perfil y la silueta del animal de tu Patrulla. Usarlo para la firma Scout. Crear una plantilla: sobre un cartón grueso, chapadur o terciado de 20 x 20 cm calar la silueta. Conseguir pintura en aerosol; rociar por sobre el molde, una vez seco retirar. Usar para identificar marcar los materiales propiedad de la Patrulla.
- 212.** Tallar la silueta del animal de Patrulla. Comenzar probando en jabón de lavar la ropa (jabón blanco) y luego intentar en madera.
- 213.** Crear un sello con la silueta del animal de Patrulla, tallando su imagen en un corcho. Mojarlo en una almohadilla entintada. Utilizarlo como sello para firmar las cartas y notas de la Patrulla.
- 214.** Pintura sobre tela. ¿Cómo se vería el animal de Patrulla pintado en ambos lados del sobretecho de la carpa?
- 215.** Quizás se podría pintar un buen dibujo del animal de Patrulla en una bandera de 1m x 0.60m. La bandera podría izarse en cada campamento, presidiendo la entrada al rincón o en ceremonias especiales. Tal vez la misma imagen se podría pintar sobre Remeras de Patrulla o gorros.
- 216.** Cuero, cuerina y badana: Las hachas de Patrulla deberían tener su propia funda protectora, también la pala y la brújula. Experimentar pegando el cuero con cemento de contacto (como el que usan los zapateros), luego perforar a lo largo de la unión una serie de agujeros con un punzón y coser todo con una tira de cuero muy fina. Con un pirograbador o un clavo calentado al rojo vivo, podrían decorarse los trabajos agregando el nombre de Patrulla y algunos dibujos o motivos Scouts.
- 217.** Con lona o tela de jean: Diseñar y coser morrales para excursión. Dos trozos cuadrados de 35cm, separados por unas paredes de 15 cm formaran la parte principal del morral. Coser una tapa y agregar una correa para colgar del hombro (puede hacerse con la misma tela o con una cinta de cortina de enrollar) a la que se agregará una almohadilla o refuerzo en la zona de apoyo del hombro. No olvidar decorar con imágenes. Puede confeccionarse un molde en papel, y luego cada Scout copia, corta y cose su propio bolso.
- 218.** El Bordón Personal es tan antiguo como el mismo Escultismo y si bien ya no forma parte de nuestro uniforme, continúa siendo un elemento útil e interesante reservado para campamentos, excursiones al campo o montaña y actividades especiales. Está constituido por un tronco de buena madera, seca y sin nudos, perfectamente recto, de unos 3.5 o 4 cm de diámetro, de 1,50 a 1.70 metros de altura. Pero, ¿Para qué sirve un Bordón Personal? El propio Baden Powell lo explica: “El bordón es útil para multitud de cosas tales como construir una camilla, conservar a raya una multitud, saltar una zanja,



medir la profundidad del río y conservarse en contacto con el resto de la Patrulla, en la oscuridad. Si sostenéis el bordón con ambas manos horizontalmente, podrá servir de escalón a otro Scout que desee escalar un muro alto y quien a su vez os podrá tender la mano desde arriba. Varios bordones podrán servir para construir un puente ligero, una cabaña o un mástil.”

Fabricar un Bordón Personal. Cada Scout trabaja en el suyo. Conseguir los palos apropiados. Pulir con lija gruesa y luego con lija fina. Marcar en decímetros y centímetros. Barnizar.

- 219.** Practicas con Bordones: Saltar obstáculos. Con los ojos vendados, recorrer una senda tanteando el camino. Trepár. Estimar alturas. Improvisar construcciones rápidas usando todos los Bordones de los Scouts de la Patrulla. Algunos Scouts acostumbran mantener enrollados varios metros de cordón o soguín para usos diversos. Otros los labran con símbolos y así recogen su historia personal: campamentos, actividades importantes, etc. Se debe recordar que el Bordón Personal sólo es para actividades especiales, por lo tanto no se lleva en formaciones, ceremonias o actividades rutinarias en el Grupo.



El Rincón de Patrulla.

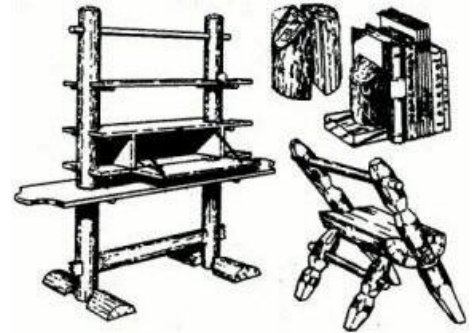
Existen tantas maneras de decorar y equipar un Rincón de Patrulla, como tantas Patrullas hay en el mundo. Sin embargo todos tienen algo en común: Un Rincón es a la vez refugio, espacio de trabajo y lugar de encuentro. Un lugar para planear, hacer, reflexionar y divertirse.

La forma en la que está ordenado y presentado, cuenta mucho sobre quienes son sus ocupantes. Un rincón limpio, prolijo, pintado, cómodo, ordenado, con herramientas útiles y con muebles de construcción propia; dice que sus dueños son una Patrulla trabajadora, con un elevado Espíritu Scout, que se esfuerza, que sabe empezar y terminar un trabajo y que sabe autoabastecerse sin esperar que los demás hagan las cosas por ellos.

Lo más importante es que sea diseñado, construido y mantenido por todos y que cada cosa que haya en el, tenga un verdadero significado para la Patrulla. Te ofrecemos una lista de preguntas para que te hagas junto al Consejo de Patrulla. Cada respuesta sugiere un posible trabajo para hacer en el Rincón:

- 220.** ¿Está Pintado? ¿Con los colores de Patrulla?
- 221.** ¿Tiene puerta? ¿Posee Timbre, Campana o Llamador?
- 222.** ¿Tiene suficientes sillas o bancos para todos? ¿Cesto de Residuos, Escoba y Pala?
- 223.** ¿Está suficientemente iluminado? Se puede leer y trabajar con luz apropiada? Si fuera adecuado: ¿Existen llaves de corte termomagnético para la electricidad? ¿Disyuntor diferencial? ¿Están las fichas y tomacorrientes (enchufes) en buen estado? los cables protegidos y debidamente aislados?
- 224.** ¿La Patrulla tiene una biblioteca con literatura Scout y de interés general? ¿Dónde guarda el Libro de Oro?
- 225.** ¿Hay un Libro de Visitas para que firmen los “visitantes ilustres? (Antiguos Scouts, autoridades, etc)
- 226.** Para emprender cualquier trabajo es necesario hacerse de las herramientas adecuadas (¡Nada de clavar clavos con el hacha o sacar tornillos con una cuchara!): ¿Tienen martillo, clavos, pinzas, tenazas, tornillos, alambre, cinta aisladora, tijeras, cúter, cola de carpintero, serrucho, sierra para metales, lima, piedra de amolar, lijas, destornilladores, formones y maza?
- 227.** ¿Las herramientas de Patrulla están guardadas en un cajón apropiado? ¿Funcionan? ¿Están limpias y afiladas?

- 228.** Una Patrulla Scout debe ser capaz de resolver perfectamente los contratiempos que se presenten en la actividad; inclusive la rotura de su propia carpa en medio de un campamento. ¿Tienen –y saben usar- el equipo para reparar la carpa?: Agujas de varios tamaños, hilos reforzados, alfileres de gancho, parches y pegamento para los pisos, vela o vaselina para los cierres, etc. Cuerdas para cambiar vientos, tensores y estacas de repuesto, hierro para fabricar estacas, tubos para parantes y cumbreras, etc.
- 229.** El equipo y las herramientas debe ser mantenido y reparado regularmente: ¿Los cabos y mangos de madera de hachas y palas están pintados con barniz o aceite de lino? ¿Las partes metálicas están pintadas con esmalte sintético del color de Patrulla? ¿Hay herramientas para reparar o destapar el Sol de Noche o farol?
- 230.** ¿Se guardan las sogas correctamente adujadas, limpias, secas y marcadas? ¿Todos los cabos están rematados (sogas) o quemados (soguines de nylon o sintéticos)?
- 231.** ¿El Rincón tiene una cartelera para pegar novedades y noticias? ¿Un Cuadro de Adelanto? ¿Un cuadro de nudos? ¿Fotos de la Patrulla en actividad y de sus antiguos miembros?
- 232.** Seguramente la Patrulla tiene varios troncos de su propiedad, que usa para hacer construcciones cada vez que sale de campamento. ¿Están marcados con pintura (del color de Patrulla) , descortezados y y sus puntas aserradas? ¿Están libres de clavos y ramas? ¿Se guardan apilados y atados, fuera de pasillos y pasos?.



Ceremonias y Tradiciones de Patrulla.

Todas las Patrullas tienen sus propios secretos, ritos, ceremonias y tradiciones. Esto es muy bueno y forma parte del encanto y la magia del Escultismo. Sin embargo esas prácticas divertidas, estimulantes y misteriosas, sólo pueden considerarse Scouts si son acordes a Nuestra Promesa y Ley y si respetan fielmente el derecho, la dignidad y el bienestar de cada chico o chica de la Unidad Scout. El Movimiento Scout nos propone una experiencia agradable y disfrutable; las prácticas que estén reñidas con cualquiera de estos conceptos, debe ser directamente eliminada por no estar de acuerdo con los Principios Scouts. Tal vez este sea un buen momento para que la Patrulla revise sus costumbres y las adecue a las Políticas de nuestra Asociación.

Te proponemos algunas ideas para las ceremonias y tradiciones de tu Patrulla:

- 233.** Nuestros Hermanos Menores, los Lobatos y Lobeznas que pasan desde la Manada a la Unidad Scout:
- ¿Son recibidos e integrados a la Patrulla con una ceremonia especial?
 - ¿La Patrulla tiene una Ceremonia de Bienvenida Secreta? No debemos olvidar que el Pase a la Unidad Scout debe ser recordado con alegría, entusiasmo y emoción. (Nunca con tristeza, decepción vergüenza o miedo)
 - ¿Antes del Pase la Patrulla se informa sobre los gustos y la personalidad del nuevo miembro? Consulten con los Dirigentes de la Unidad y pidan un Informe escrito a Akela, o una reunión con el Seisenero o con los Viejos Lobos de la Manada. Tal vez una charla con los Padres de los chicos ayudaría. Las Ramas del Grupo Scout no son sino partes de una misma familia, y es una responsabilidad de la Patrulla lograr que los Lobatos y Lobeznas se sientan a gusto entre sus hermanos mayores, queridos y acompañados.
 - ¿Se confeccionan y entregan recuerdos? ¿La Patrulla tiene alguna canción especial para este momento? ¿Se agasaja con mate cocido, torta, chocolate, etc.? ¿Hay algún parche u objeto que se entrega en cada Pase?

- Alguien está encargado de presentarle los proyectos en los que se está trabajando?

234. Cuenta la historia que el primer Tótem Scout lo recibió el propio B.P. cuando los indios Matabeles, le dieron el nombre de Impeesá "El Lobo que Nunca Duerme". A lo largo de los años, en todo el mundo las Patrullas Scouts han continuado la tradición de totemnizar a sus integrantes añadiendo al animal de Patrulla una **virtud** o **cualidad** de la chica o el chico totemnizado.



- ¿La Patrulla totemniza a sus integrantes? ¿Tienen una ceremonia secreta y especial? ¿Todas las partes de la ceremonia tienen un significado real e importante? ¿Están de acuerdo a La Ley y La Promesa?
- Se registra en el Libro de Oro la Ceremonia?
- Algunas Patrullas hacen coincidir la totemnización con la Promesa de fidelidad a la Patrulla; otras tienen canciones especiales para la ocasión. Algunas acostumbran a vestirse con trajes del animal de Patrulla.
- Otras tienen un libro especial y leen párrafos durante la ceremonia. Algunas queman una madera con el nombre del aspirante tallado o entregan un tallado con el nuevo nombre de Patrulla.
- Unas Patrullas acostumbran invitar a viejos miembros, los cuales se presentan recitando sus tótems. Otras presentan alguna prueba que debe ser superada por el novicio
- La totemnización es una oportunidad para valorar y estimular a los chicos y chicas de la Patrulla. Se debe evitar todo tipo de ritual que incomode, moleste, humille, ridiculice o lastime de cualquier manera.
- La Patrullas nuevas o las que nunca hicieron esta ceremonia, deberán consultar con sus Dirigentes, quienes les aconsejarán la mejor forma de poner en marcha esta tradición.

235. Un hermano o hermana acaba de formular su Promesa Scout. Sin duda es motivo de alegría y orgullo para toda la Patrulla. Pero, ¿Cómo lo demuestra?

- ¿Existe una fiesta especial? ¿Se agrega el nombre de el/la nuevo/a Scout a la cartelera de Patrulla? ¿Se agrega una madera con el nombre tallado al Cuadro de Honor?
- Algunas Patrullas aprovechan esta oportunidad para mostrar su Libro de Oro por primera vez.
- Otras tallan el nombre del nuevo Scout en el Bordón. Existen Patrullas que agregan el nombre del flamante Scout a una lista que guardan dentro del Banderín, el cual se abre con un cierre cosido en su unión (Como un sobre de tela)
- ¿Se le asigna alguna tarea especial e importante?

236. Un viejo amigo está a punto de despedirse, lo espera la Comunidad Caminante.

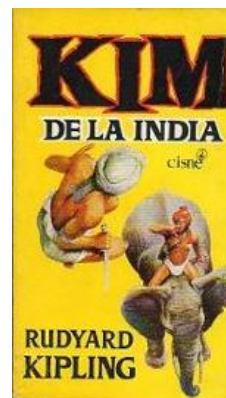
- ¿Se prepara una despedida apropiada? Se le hace saber lo mucho que lo quiere la Patrulla?
- Seguramente a su trabajo ayudó a que la Patrulla superara muchos retos: ¿Se lo despide con gratitud? ¿Se construyen recuerdos o parches para la ocasión? ¿Todos le escribieron una carta de despedida?
- ¿Se toma una última fotografía con la Patrulla formada? ¿Se lo invita a que firme el Libro de Oro por última vez?

9. JUEGOS DE KIM

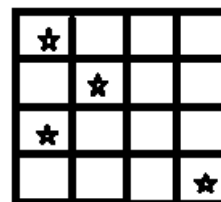
Juegos de Kim: Escultismo para Muchachos (Fogata 1)

¿Quien es Kim y por qué los Scouts Jugamos sus Juegos?

Kimball O'Hara –Kim– es un personaje del libro Kim de la India, escrito por Rudyard Kipling (el mismo autor del Libro de las Tierras Vírgenes). Kim es un niño huérfano que vive en la India. Primero por un faquir y luego por un espía, el muchacho fue adiestrado en el arte de la observación, mediante juegos de desarrollo de la memoria y apreciación de detalles. La práctica diaria de esos juegos convirtió a Kim en un chico sumamente inteligente, hábil y observador, capaz de detectar los detalles más pequeños, siempre alerta y siempre listo. Los Scouts jugamos sus juegos para adiestrar nuestros sentidos y desarrollar la capacidad de observación. B.P. lo eligió como un ejemplo de las habilidades que se necesitan para ser un/a buen/a Scout. Te recomendamos que leas el libro para conocer más sobre él, y mientras tanto te proponemos algunas ideas para variar los Juegos de Kim tradicionales.



- 237.** Enviar la Patrulla a recorrer una cuadra poco conocida, durante cinco minutos, pidiéndoles a los chicos que memoricen la mayor cantidad de detalles posibles. No pueden hablar entre ellos mientras se desarrolla el juego. Luego pedir que cada uno escriba la mayor cantidad de datos posibles. También se pueden hacer preguntas del tipo ¿Cuántas casas de dos plantas hay en la cuadra? ¡Cuántos coches estacionados?, etc. Comparar los resultados al final.
- 238.** Elegir un cartel publicitario de la vía pública. Hacer el mismo ejercicio.
- 239.** En una excursión al puerto: Cada Scout debe memorizar los nombres de los barcos que ve.
- 240.** La Patrulla se sitúa en una esquina con mucho tránsito vehicular. Un Scout debe memorizar la marca de los autos que pasan durante cinco minutos por la esquina. El resto de la Patrulla permanece a su lado y tiene que escribir los mismos datos. Pasado el tiempo el observador nombra los coches que vio y se compara con lo que escribió el resto. Todos tienen que pasar una vez por el rol de observador.
- 241.** Cortar una serie de pequeñas imágenes que muestran los artículos de uso común. Pegar 25 en una cartulina. Hacer varios juegos con distintos elementos. Usar para adiestramiento de la Patrulla en Juegos de memoria.
- 242.** Recortar palabras sueltas de los títulos de diarios y revistas. Pegarlas en una hoja –sin ningún orden particular. Usar para practicar observación, buscando quien puede memorizar la mayor cantidad posible en dos minutos.
- 243.** Preparar un tablero de 40 x 40 cm. dibujar 16 cuadrículas de 10 x 10. Colocar cuatro monedas, piedras u otro objetos (deben ser iguales) en algunas de las casillas del tablero. Uno a uno los Scouts observan el tablero durante un minuto y luego dibujan lo que vieron, señalando cuantos objetos había y en que casillas estaban. Comenzar sólo con cuatro marcas y gradualmente –en sucesivos juegos– ir aumentando la cantidad.
- 244.** En una cartulina pegar figuras de 20 objetos de uso habitual: cuchara, zapato, reloj, bicicleta, etc. Fijar la lámina en un pizarrón, rotafolios o una puerta sostenida entre dos sillas. Colocar un espejo a unos dos metros de la lámina. Uno a uno –y durante dos minutos– cada chico debe ir pasando, y mirar la lámina a través de su reflejo en el espejo (no se puede mirar la lámina, sólo el espejo). Ver quien memorizó la mayor cantidad de elementos.



- 245.** La Patrulla se sienta en el piso formando un círculo. Todos tienen los ojos vendados. Comenzar a pasar de mano en mano diferentes objetos. Continuar hasta que todos los hayan tocado dos o tres rondas. Ver quien puede luego nombrar la mayor cantidad de elementos.
- 246.** Fotocopiar una hoja de la Guía Telefónica. Observándola durante dos minutos, cada Scout debe memorizar al menos cinco nombres con sus respectivos números. Lo mismo puede hacerse con los domicilios.
- 247.** El/La Guía de Patrulla se disfraza como vendedor ambulante y ofrece a la venta una serie de 20 artículos marcados con sus precios. Ver luego quien puede nombrar correctamente la mayor cantidad de objetos y su precio.
- 248.** Durante los traslados: antes de subir al micro pedir a los Scouts que observen detenidamente todos los detalles. Más tarde ver quien puede recordar en que asiento estaba sentado cada miembro de la Unidad, la Manada, etc. ¿cómo estaba vestido el chofer? ¿Cuánto duró el viaje? ¿Viajaron hacia el Norte, o el Este?
- 249.** Pedir a alguien desconocido para la Patrulla (un familiar, un amigo de los Dirigentes, un compañero de escuela, etc.) que se presente interrumpiendo una reunión de Patrulla; deberá hablar con el/la Guía durante unos cinco minutos y luego, a la vista de todos, le entrega una carta. La carta contendrá una serie de preguntas que la Patrulla deberá responder: ¿Cuánto medía y pesaba el desconocido? ¿Llevaba corbata? ¿Qué edad tiene? ¿De qué color es su sweater? ¿Llevaba zapatos o zapatillas? etc.
- 250.** Luego de un FIBO de Grupo, pedir a los Scouts que nombren al orden en que los Lobatos, Caminantes y Rovers estaban formados.
- 251.** Durante un sábado de actividades en el Grupo, preparar diversos elementos cambiándolos de su lugar original o alterando su forma o ubicación: En la cartelera pegar una foto de un animal, o de un actor, pedir a un dirigente que se ponga un zapata color negro y el otro marrón; pegar en el Banderín de Patrulla algún objeto extraño, etc. Al finalizar el día preguntar a la Patrulla si este sábado notó algo distinto en el grupo. Luego recorrer todos los lugares y mostrar los cambios..

Seguramente conocen muchas versiones de estos juegos: pruebas de olfato, sabor, oído, tacto y memoria, por si acaso te recordamos cuales son las típicas y sus variaciones principales:

- 252.** Vista: Sobre 24 objetos variados colocados en una bandeja, observados durante 1 minuto, tendrás que recordar al menos 16 de ellos.
- 253.** Tacto: Sobre 15 objetos variados tocados durante 2 minutos tendrás que recordar al menos 10 de ellos.
- 254.** Gusto: Sobre 6 sabores distintos, deberás reconocer y recordar al menos 4 de ellos.
- 255.** Olfato: Sobre 10 olores distintos, deberás reconocer y recordar al menos 6 de ellos.
- 256.** Oído: Sobre 20 sonidos diferentes, deberás reconocer y recordar 13 de ellos.
- 257.** Kim de localización. Consiste en el mismo que el anterior, pero con la diferencia de tener que dibujar un esquema de la bandeja situando en ella el lugar aproximado que ocupa cada objeto. El tiempo para la observación de la bandeja deberá ser de dos minutos; para el dibujo de cinco minutos.
- 258.** Kim reconstruido. Después de haber observado la bandeja durante un minuto, se le vendan los ojos al Scout. Se quitan los objetos de la bandeja y se les distribuirá por la habitación colocándolos entre otros. Luego se le quita la venda y se le conceden cinco minutos para que busque los objetos y los coloque de nuevo en la bandeja en el lugar que antes ocupaban. (por supuesto que hay que tener dibujado un croquis de la bandeja para poder comprar los resultados. También se puede tomar una foto con un teléfono celular y chequear allí la prueba.)
- 259.** Kim colectivo. Los Scouts formarán círculo en torno a la bandeja y después de observar los objetos durante un minuto, se les vendan los ojos. Cada jugador, según un turno establecido, dirá el nombre de un objeto, que será retirado de la bandeja; el nombre del jugador será anotado junto con los

objetos que vaya diciendo. Si uno de los jugadores se equivoca o titubea al responder, quedará eliminado. Una vez acabado el juego, lo que ocurrirá cuando ya no queden objetos que designar, se contarán los puntos que corresponden a cada uno, determinándose el ganador.

- 260.** Kim robado. Esta es otra alternativa colectiva.; los Scouts observarán durante un minuto la bandeja con los objetos. Cuando el G.P. –o un árbitro elegido- lo determine, se volverán de espaldas, y éste tomará uno de los objetos haciéndole desaparecer. A una nueva señal, los jugadores volverán a examinar la bandeja y el primero en decir el nombre del objeto robado recibirá 24 puntos. El juego se continuará del mismo modo, pero a cada nuevo objeto desaparecido se irán reduciendo los puntos de uno en uno, según el número de los que queden. Cuando sólo queden en la bandeja cuatro objetos, el árbitro puede o no hacer desaparecer alguno; en el caso que los deje a todos y un jugador, al volverse, se equivoque al decir algún nombre, perderá 3 puntos de su lista.

10. CABUYERIA Y PIONERISMO

Cabuyería y Pionerismo: Escultismo para Muchachos (Fogata 8)

- 261.** Casi todas las Patrullas tienen sus construcciones favoritas, que repiten de campamento en campamento. ¿Por qué no experimentar la diversión de hacer algo nuevo?: Construir un zapatero, un lavabo, un secadero de ropa y toallas, una mesada para cocinar, una hamaca, una bodega colgante para alimentos, una ducha de campamento, o cualquier otro elemento que a Patrulla le guste, necesite o simplemente quiera probar.
- 262.** Hacer un puente de troncos como ingreso a la portada del rincón de campamento.
- 263.** Cambiar la portada del sector de campamento con puertas levadizas, corredizas, plegables, giratorias o colgantes.
- 264.** Convertir el rincón de acampe en un castillo medieval, con foso y torres.
- 265.** Hacer un buen mástil para la Bandera de Patrulla.
- 266.** Aprender a usar el nudo barrilito o fraile. Preparar una soga de escalada para para árboles. Rematar con nudo evadido.
- 267.** Aprender a hacer anclajes a cuerpo vivo y a cuerpo muerto. Anclar una torreta para un puente de mono.
- 268.** Aprender a hacer y usar tensores y poleas. Practicar el arrastre de pesos con poleas.
- 269.** Todos Scout debe ser capaz de hacer nudos a la perfección. Aprende y practica con tu Patrulla los nudos: Llano, Vuelta de Escota Simple y Doble, Ballestrinque (al aire y al palo), As de Guía, Margarita, Boca de Lobo (o Presilla de Alondra), Pescador, Corredizo, Lingada o Leñador (también llamado Vuelta de Braza)
- 270.** Organizar competencias de Patrulla. Hacer nudos contra el reloj, con los ojos vendados, con una sola mano. Prueba con sogas de diferente mena y material. Ejercitar hasta que todos estén en condiciones de hacer cualquier nudo cuando sea necesario.
- 271.** Dividir la Patrulla en equipos de dos Scouts. Practicar los nudos por equipo, cada Scout sólo puede usar una de sus manos.

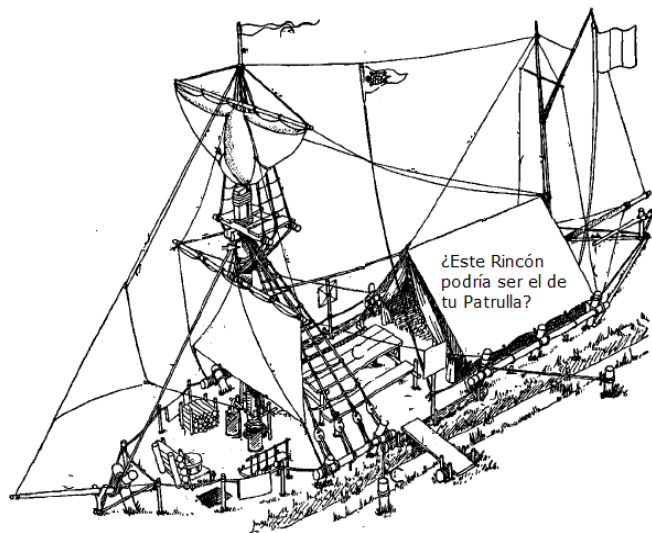


- 272.** Innovar las construcciones de Patrulla. Hacer una mesa colgante, remplazar las patas por sogas sujetas a los árboles.
- 273.** Aprender a amarrar cualquier tipo de construcción. Aprender y usar los amarres Cuadrado, Diagonal, Redondo, Trípode.
- 274.** Aprender a empalmar y rematar un cabo. Trabajar en el acondicionamiento de las sogas de la Patrulla. Usar el remate simple con soguín arrollado, Cola de Puerco, la Gaza Francesa y el Empalme Trenzado.

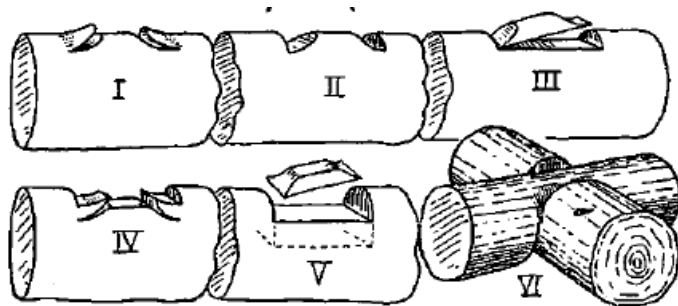


Experimentar nuevas ideas.

Entre todos los Rincones de Campamento que se vieron durante el Jamborree del Centenario 2012 en Parque Camet Mar del Plata, sin duda este fue uno de los más originales. ¿Por qué tu Patrulla no intenta el suyo?



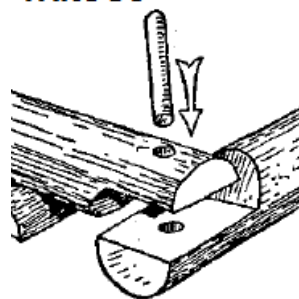
- 275.** Continuar perfeccionándose. Aprender y usar los nudos: Balso de Calafate, Pico de Pájaro, Tensor, Tonel, Carrick (Carraca o Calabrote Doble), Tensor Español.
- 276.** Aprender el nudo Cabeza de Turco. Toda la Patrulla podría usar el mismo nudo en su pañuelo. Tal vez podría hacerse con un cordel especial, o con una soga del color de Patrulla. Cada Scout debe hacer el suyo.
- 277.** Nuestros típicos campamentos de dos días a veces no resultan suficientes para realizar todos los Planes que tiene la Patrulla en cuanto a construcciones se refiere. Consultar el Calendario Nacional de Feriados y programar campamentos de tres días.
- 278.** Dividir la Patrulla a la mitad. Entregar a cada equipo Sogas y soguines, 2 troncos largos (de unos 3 mts.) y varios más chicos (unos 60 cm). Cada grupo debe construir una escalera y trepar al árbol indicado.
- 279.** No alcanza con saber hacer los nudos. Es necesario conocer perfectamente cuál es la utilidad de cada uno. Los nudos –cada uno de ellos– tienen una finalidad. Nudos para unir cabos, nudos de salvataje, de anclaje, de tensión, de deslizamiento, de ornamentación., de fijación, etc.; es necesario que la Patrulla sepa identificarlos y usarlos según la ocasión. En las prácticas con la Patrulla incluir preguntas sobre cómo y cuando usar cada nudo. Aprender los nudos: Arnés de Hombre, Silla de Bombero, Media Llave y Dos Cotes, Eslinga, Balso Por el Seno, Pico de Pato. Si la Patrulla tiene un cuadro de nudos en su rincón, podrían agregarse carteles que indiquen para que se usa cada uno.
- 280.** Aprender a hacer encastres. Trabajar con formón, maza y serruchos o tronizador. Hacer muebles para el Rincón de Patrulla con troncos unidos por encastres. La fijación con encastres o rebajes da robustez y durabilidad a las construcciones permanentes o semipermanentes.



Un encastre a medida es algo sencillo de hacer si se practica un poco.

281. Aprender a perforar y entarugar. Para dar aún más solidez a los encastres se emplea la técnica del entarugado. Una vez presentadas las dos partes a encastrar, con el taladro de mano se realiza una perforación que atraviesa las dos piezas. , Para troncos de unos 10 cm. de diámetros puede usarse una mecha de 25 mm (1 pulgada) Para construir los tarugo se usan troncos o maderas que se tallan en forma aproximadamente cilíndrica. Luego se insertan en las perforaciones y se golpean con la maza hasta que quedan perfectamente insertados. Con el serrucho se recortan las partes sobrantes.

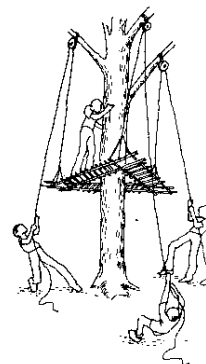
TARUGO



282. Aprender la nomenclatura y el uso de los términos apropiados. En el lenguaje de la Cabuyería se usan muchos términos Náuticos o Marineros. Averiguar que significan las siguientes palabras: Adujar, Azocar, Balso, Cabo, Cote, Chicote, Eslinga, Falcacear, Firme, Gaza: Seno

283. No siempre las condiciones climáticas son las ideales, hay ocasiones en las que es necesario trabajar bajo la lluvia o en un día muy frío: Practicar hacer todos los nudos con los guantes puestos.

284. Una Patrulla decidida y con buen Espíritu Scout, si se prepara es capaz de realizar cualquier proyecto. Lo que la patrulla puede hacer: Puentes, sillas, mangrulllos, sube y baja de plaza, mástiles, porta bordones, balsas, cable carril, torres, miradores, mangrulllos, plataformas.



285. Dar a cada Scout la misma cantidad de sogas y troncos. Ver quien construye el mejor elemento.

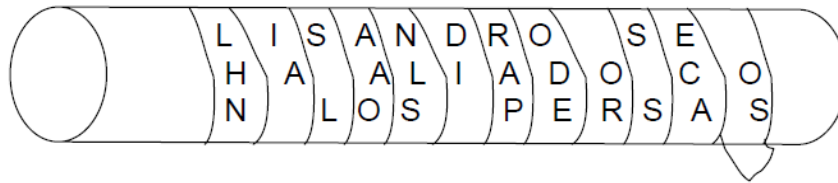
286. Cuando se comienza a trabajar en el proyecto de una nueva construcción es conveniente dibujar planos. Esto va a ayudar a observar cuanto material se va a necesitar, a la vez que anticipa posibles dificultades de construcción .Guardar y archivar los planos de todas las construcciones que la Patrulla hace. Agregar la fecha y los nombres de quienes trabajaron en ella.

11. SEÑALES, CRIPTOGRAFIA Y COMUNICACIONES

Señales y Criptografía: Escultismo para Muchachos (Fogata 7)

287. Todo Scout alguna vez utilizó la clave MURCIELAGO, casi todos la clave EUCALIPTOS, muchos han usado la clave PARELINOFU. Probar con palabras nuevas para prácticas con la Patrulla: PERUANITO, AGUJERITO, ORQUIDEA. Buscar nuevas palabras que contengan las cinco vocales y usarlas en actividades de criptografía.

- 288.** La clave Rejilla o Cuadrante es casi tan vieja como el Movimiento Scout. Experimentar con nuevas figuras para la distribución de letras, como la Rejilla angular. Crear nuevos diseños.
- 289.** Preparar un tubo Scytale. 500 años A.C. cuando los Griegos necesitaron transmitir un mensaje que no pudiera ser descifrado por sus enemigos, crearon este sistema. A lo largo de un cilindro –el Scytale-, enrollaron tiras de cuero, y escribieron el texto sobre el. Al desenrollar el cuero sólo se veía una sucesión de letras sin sentido y únicamente era posible leer su contenido si se volvía a enrollar en un tubo de igual diámetro. Buscar palos de escoba y cortarlos a 20 cm de largo, lijar las astillas. Cortar varias tiras de papel de unos 2 cm. de ancho y pegarlas una a continuación de otra. Enrollar las tiras a lo largo del palo y escribir el mensaje.



- 290.** Experimentar con Tintas invisibles o Simpáticas. Escribir en un papel blanco con un palito o fósforo mojado en jugo de limón. Una vez seca la tinta, sólo es visible si se expone el papel al calor. Probar con jugo de Papa.
- 291.** Preparar un lápiz especial para tinta invisible. Conseguir un envase de líquido corrector vacío. Cortar la tapa trasera y limpiar el interior con alcohol. Llenar con jugo de limón, volver a colocar la tapa y fijarla con cinta adhesiva. Usar para escribir mensajes secretos.
- 292.** Acostumbra a la Patrulla a recibir instrucciones mediante mensajes cifrados. La práctica de la Criptografía no sólo es divertida, sino que ayuda a desarrollar nuestros sentidos y desarrolla las habilidades de concentración. Crear claves de Patrulla. Existen muchas maneras de encriptar un mensaje y crear una clave: Asignar a cada letra del abecedario un número al azar, invertir las letras, cambiar el orden, etc.; la Patrulla debe buscar la suya.
- 293.** Usar leche como tinta. Mojando un palito en leche se escribe el mensaje directamente sobre el papel. Una vez seco, para leer el texto se debe frotar la hoja con la yema de los dedos. Experimentar con distintos líquidos para buscar nuevas tintas.
- 294.** Usar la clave de los espías. Una clave muy sencilla –pero muy efectiva- usada por el servicio de espionaje durante los años 50: Se toma como base un libro cualquiera. El emisor y el receptor deben tener un ejemplar cada uno. P22 L54 P7: significa Página 22 Línea o renglón 54 Palabra 7, repetir para cada palabra del mensaje. Siempre se cuenta de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- 295.** Crear un disco de claves. Cortar un círculo de cartón de unos 15 cm de diámetro y otro de 18 cm. Perforaren el centro, montar el más pequeño sobre el más grande y unir con un gancho sujeta papeles por el centro, de manera que los dos cartones giren libremente. Ahora trazar líneas a lo largo del diámetro para dividir los círculos en 27 fracciones iguales (como porciones de piza) Escribir en cada disco el abecedario usando un espacio por letra. Para usar el equipo se hace coincidir la letra A de ambos círculos, y luego se gira el círculo mayor hasta la letra que se eligió para empezar la clave, por ejemplo la C. Ahora basta con mirar en el círculo pequeño la letra que se quiere escribir y ver cual es la que le asigna el disco superior: en este ejemplo A es C, B es D, C es E, etc. Construir uno para Patrullero/a. Practicar: cada uno cifra un texto, y se lo intercambia con otro Scout para que lo descifre.

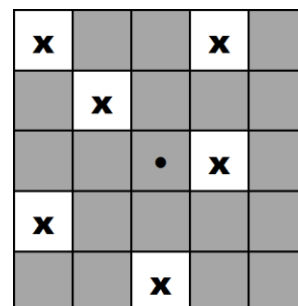


- 296.** Construir Plantillas. Las máscaras, plantilla o rejillas se utilizan para esconder un mensaje dentro de un texto común. Se toman tres hojas iguales, una servirá para escribir el mensaje, y las otras para crear la plantilla de encriptado y una copia. Para la máscara o plantilla se calan con una tijera rectángulos de aproximadamente el tamaño de una palabra, distribuyéndolos en distintos lugares de la hoja (1). Una vez terminada, en otra hoja se hace una igual, esta será la que deberá usar el receptor para poder leer el texto oculto. Ahora se coloca la plantilla sobre la hoja vacante y se escribe el mensaje usando una cuadrícula por palabra (2). Se retira la plantilla y se completan los espacios usando otras palabras que escondan el original (3). Sólo podrá descifrar el mensaje quien tenga la copia de la plantilla. Practicar con diferentes formatos de máscaras y textos.

		Entonces los diez amigos se fueron. Unos días después hayaron sus cosas en la playa. una tarde dormía en mi cama Pero los vecinos hacían mucho es- pamento
1 máscara recortada	2 Mensaje a esconder	3 completar con otro texto

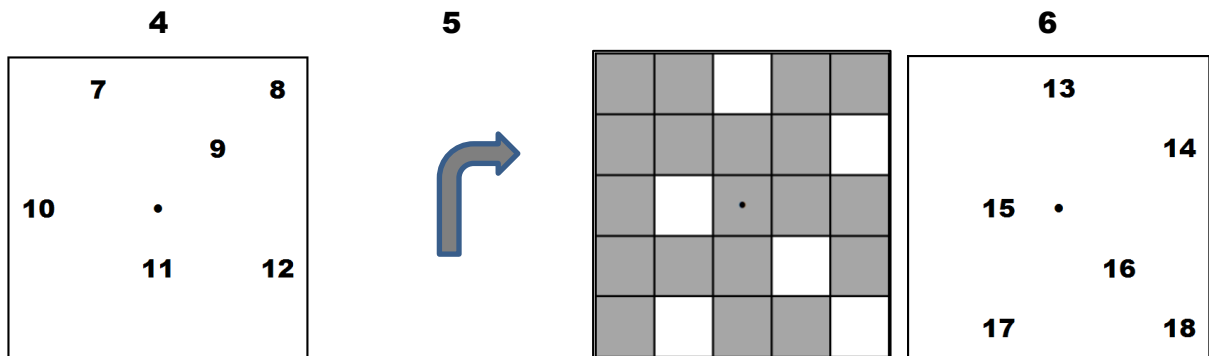
- 297.** Introducir claves en los juegos de postas. Preparar sobres de instrucciones para cada posta, cada uno con una clave diferente. Adiestrar a la Patrulla para que sea capaz de descifrar cualquiera de los sistemas de encriptado.

- 298.** La Patrulla puede fabricar sus propios instrumentos para encriptar. Crear un Criptógrafo Giratorio. En un cartón de 15 x 15 cm, dibujar líneas verticales y horizontales formando un cuadrículado de 3 x 3 cm. Buscar el centro exacto (siguiendo las diagonales) y marcar con un punto. Con cúter o tijera recortar las cuadrículas marcadas con **X** en la imagen de la derecha. Quedarán seis ventanas. Preparar dos iguales, uno para el emisor y otro para el receptor. Para usar el criptógrafo, se apoya la plantilla sobre el papel que se va a escribir y se pincha con un alfiler en el punto del centro. (1) Se comienza a escribir de arriba abajo y de izquierda a derecha, anotando una palabra dentro de la ventana de cada casilla. (2) (Para simplificar el ejemplo se escribieron números en lugar de palabras). Una vez rellenas las seis primeras cuadrículas, se gira la plantilla 90° (90 grados) a la derecha usando como eje el alfiler pinchado. (3)



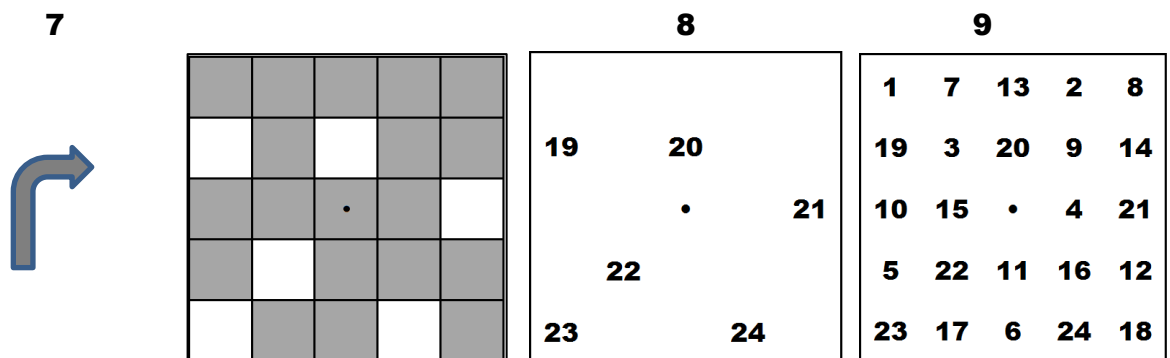
1	2		3

Se continua redactando el mensaje, escribiendo a través de las ventanas en la nueva posición, siempre de izquierda a derecha y de arriba abajo. **(4)** Una vez terminada esa cara, se vuelve a girar la plantilla 90° grados hacia la derecha **(5)** y se prosigue con el mismo procedimiento **(6)**



Se rota la plantilla una vez más hacia la derecha **(7)** y se completa la última cara agregando una palabra por ventana **(8)**. Se retira la plantilla y ahora se puede ver el mensaje cifrado. **(9)**

Para decodificar el mensaje, el receptor usa su copia del Criptógrafo Giratorio picándolo en el centro del mensaje, va leyendo las palabras de cada casilla, siguiendo el procedimiento de ir girando el instrumento 90° a la derecha cada vez. Probar con distintas combinaciones de cuadrículas.



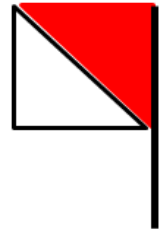
- 299.** Practicar la clave Espiral, claves de intercalación, se inversión de letras; crear y experimentar con cuadros de doble entrada. Confeccionar un Libro de Claves para la Patrulla, registrar todas las que se usaron y completar con las que se vayan creando y aprendiendo.
- 300.** Probar con QWERTY. El teclado de la computadora tiene ordenada sus letras de acuerdo a un sistema internacional, que obviamente no coincide con nuestro alfabeto. QWERTY se refiere al orden de las primeras seis letras de esa clasificación. Probar asignar las letras del abecedario de acuerdo a las teclas: A es Q, B es W, C es E, D es R, E es E, F es R, G es T, H es Y, etc.
- 301.** Teléfonos celulares. El teclado de los celulares distribuye las letras agrupándolas en conjuntos de 3, a cada número le corresponden tres letras. La tecla 2 incluye a las letras ABC, la tecla 3 a las letras DEF, y así sucesivamente. Para usar la clave Celular, por cada letra se debe escribir primero el número de tecla, y luego la posición que ocupa la letra en la tecla (1, 2 o 3): Letra A, Tecla 2 Posición 1, se escribe

21 – Letra U: Tecla 8 Posición 2, se escribe 82. Por usar pocos caracteres también es apta para transmitir por mensajes de texto (SMS).

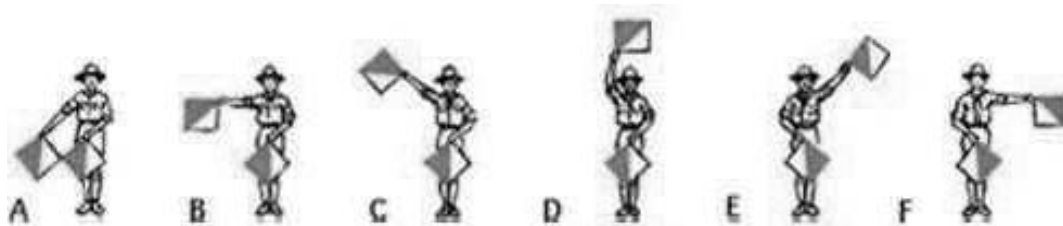
- 302.** Descifrar Criptogramas. Un Criptograma es un mensaje cifrado, escrito en una clave particular. La Patrulla puede aprender a descifrar cualquier clave, solo necesita un poco de entrenamiento y un truco que usan los expertos: la Frecuencia de Aparición de las Letras. En idioma castellano, en un texto cualquiera, el promedio de aparición de letras (en %) es el siguiente **E:13,68, A:12,53 O:8,68 S: 7,98 R: 6,87 N: 6,71 I: 6,25 D:5,86 L:4,97 C: 4,68 T:4,63 U: 3,93 M: 3,15 P: 2,51 B:1,42 G: 1,01 Y: 0,90 V:0,90 Q: 0,88 H:0,70 F:0,69 Z:0,52 J:0,44 Ñ:0,31 X: 0,22 W: 0,02 K: 0,01**. Esto quiere decir que en un texto de por ejemplo mil palabras, la letra E aparecerá 137 veces, la A 125 veces, etc. Ordenadas de mayor a menor frecuencia de: E A O S R N I D L C T U M P B G V Y Q H F Z J Ñ X W K. Si se suman los porcentajes, las vocales ocuparán alrededor del 45% del texto. Las letras que más se repetirán en el texto son la E y la A. Las consonantes que mas presencia tendrán son; S, R, N, D, L, C (sumadas representan un 37% del texto.) Las seis letras menos frecuentes son: Z, J, Ñ, X, W, K. Otro truco de los expertos: La únicas consonantes dobles en castellano son NN (connotación, etc.) RR (corrida, etc.) LL (llanta, etc.) y CC (acción, etc.) Las palabras de dos letras que más se repiten son EL y LA.

Con estos datos la Patrulla puede empezar a practicar. Pedir a los Dirigentes que les escriban un texto de al menos una carilla A4, cifrado en una clave desconocida. Trabajar analizando el mensaje, comenzar con la cuenta de repetición de letras y luego aplicar las demás técnicas de experto.

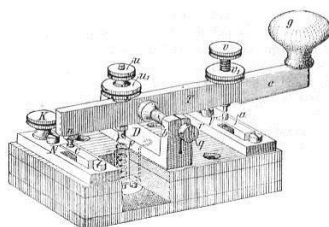
- 303.** Desafiar a otra Patrulla (o a toda la Unidad Scout). Incluir a otra patrulla en el ejercicio anterior (295). Ver cual es la patrulla que descubre la clave completa en menor tiempo.
- 304.** El Semáforo es un sistema de comunicación internacional por señales de bandera, adoptado por los Scouts desde el inicio del Movimiento. Aprender a transmitir y recibir mensajes. Investigar y aprender la técnica de Los Cuatro Círculos de Banderas. Practicar con la Patrulla transmitiendo mensajes en campamento.
- 305.** Hacer Banderas para Semáforo. Se confeccionan en telas de dos colores vivos, miden unos 45 x 45 cm y se les agrega un hasta de palo de unos 65 o 70 cm. Hacer dos juegos de 2 banderines para prácticas de Patrulla. Cortar y coser los dos triángulos. Preparar un dobladillo o alojamiento para el asta. (También se pueden coser tiritas de tela o soguín para atar al palo). El hasta debe hacerse de madera liviana. Previamente: probar hasta encontrar cuales son los colores que mejor se ven en el campo, entre los arbustos, en la arena, etc.
- 306.** Probar distancias. Practicar para descubrir cual es la máxima distancia en la que se puede transmitir y recibir mensajes. Ensayar y estimar medidas. Tener en cuenta que, con buena luz, tiempo claro y despejado, se distinguen: A 800 m. La silueta del hombre, sin destacarse la cabeza., A 700 m. los hombres unos de otros, A 600 m. la cabeza de un hombre como un punto, A 300 m manos indistintamente, ovalo de la cara, A 250 m. reflejo de botones metálicos, A 150 m. la sombra de los ojos, como una mancha, A 70-60 m. ojos separados y boca, A 50 m las tejas de los techos. La Patrulla debe experimentar y determinar cual es el máximo alcance de su Equipo para Semáforo.
- 307.** Adiestrar a la Patrulla. Practicar en campamento. Cada Scout con un Juego de Banderas, a la manera del teléfono descompuesto, le transmite el mensaje a su compañero, hasta que el último se lo retransmite al primero. Comparar como llega el mensaje.



- 308.** Semáforo al tacto. En un cartón duro hacer las letras del Código Semáforo pegando fósforos y cuadraditos de papel. Se debe respetar la posición exacta de las banderas para cada letra. Para formar el cuadro, se debe alterar el orden alfabético, colocando las letras en forma aleatoria (No A, B, C, etc., sino – por ejemplo- N, A, O, etc.) Colgar la plancha en el Rincón y usarla para prácticas de Patrulla: Con los ojos vendados, a su turno, cada Scout debe encontrar las letras que se le van indicando, únicamente utilizando el tacto.
- 309.** Semáforo Robado. Entrenar y entretener a la Patrulla. Recortar 27 cartones del tamaño de unos naipes corrientes (unos 9 x 6,5 cm). en una de sus caras dibujar o pegar figuras con las posiciones de las banderas del Semáforo correspondientes a cada letra del abecedario. Una por naipe. (No incluir el nombre de la letra.) Repartir las cartas entre toda la Patrulla. A su turno, cada uno tira una carta sobre la mesa, quien tiene el naipe con la letra que le sigue en el alfabeto, muestra su carta y se lleva ambas a su pozo. Gana quien al final del juego acumuló más cartas. Este es un buen juego para que la Patrulla aprenda el código.



- 310.** Dividir la Patrulla en dos equipos. Pedir a cada uno que escriba un mensaje que utilizando todas las letras del alfabeto. Un equipo transmite el mensaje en clave Morse y el otro en Semáforo. Comprobar quien transmitió y recibió el mensaje fielmente.
- 311.** Con la Patrulla separada en dos grupos, el/la Guía transmite por Semáforo el nombre de un lugar determinado del patio del Grupo, por ejemplo el mástil. Gana el equipo que decodifica al mensaje y corre hacia ese lugar.
- 312.** Dividir en dos equipos la Patrulla, cada grupo debe tener un teléfono celular. El/la Guía mediante Sistema Semáforo transmite el siguiente mensaje: “Llamar al número xxx xxx xx” Gana el equipo que primero descifra el mensaje y hace la llamada. Previamente acordar con un padre o un Dirigente para que reciba el llamado y les de la próxima instrucción.
- 313.** Construir un simulador de telégrafo. Samuel Morse inventó el telégrafo pero no su código. El Alfabeto Morse fue creado en 1834 por uno de sus colaboradores, Alfred Vail, quien ideó un conjunto de combinaciones de puntos y rayas para formar cada letra. Para construir el simulador se puede usar un



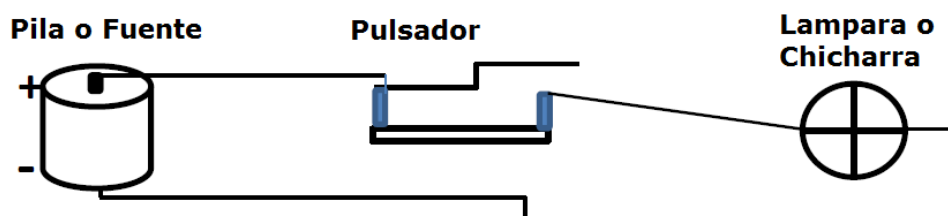
Manipulador Morse



Pulsador de Patrulla

viejo timbre (zumbador), un oscilador, o una chicharra. Como fuente de alimentación: Pilas, batería o un transformador como los utilizados para conectar los aparatos electrónicos; Portalámparas y

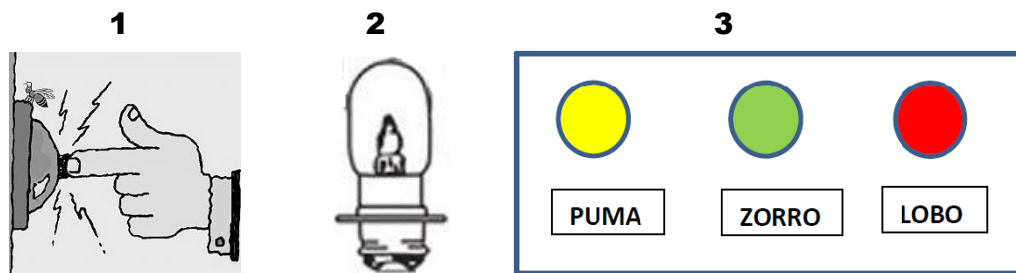
lmparitas de 6 volts. Para transmitir se emplea un manipulador o pulsador Un pulsador es un interruptor que cuando se acciona (presionando con un dedo), inmediatamente vuelve a su posición de reposo (como el botón de un timbre). En la imagen de arriba se ve un auténtico manipulador de telégrafo y a su lado un modelo que la Patrulla puede construir fácilmente, usando una madera, una tira de chapa flexible y tres tornillos para madera.



El sistema se conecta como muestra el diagrama. Al presionar el pulsador se deja pasar el flujo eléctrico hacia la lámpara o timbre. Dependiendo del tiempo que se lo mantiene presionado, será la duración de la señal: breve para los puntos, larga para las rayas.

314. Aprender a transmitir y recibir mediante la clave Morse. Para ser un operador de telégrafo efectivo se deben tener en cuenta algunos datos: La duración del punto es la mínima posible. Una raya tiene una duración de aproximadamente tres veces la del punto. Entre cada par de símbolos de una misma letra existe una ausencia de señal con duración aproximada a la de un punto. Entre las letras de una misma palabra, la ausencia es de aproximadamente tres puntos. Para la separación de palabras transmitidas el tiempo es de aproximadamente tres veces el de la raya. Ejercitar a toda la patrulla, tanto en la transmisión como en la recepción.

315. Crear una estación de Telégrafos en el local de la unidad. Para interconectar los rincones de todas las patrullas, para hacer prácticas cruzadas de Clave Morse se necesita (para 4 Patrullas): Por cada Patrulla: Tres pulsadores (pueden ser fabricados –ver 305-, o pulsadores exteriores para timbres **(1)**, o teclas o cualquier otro modelo que la Patrulla consiga. Tres lámparas de linterna **(2)** o de 6V (de acuerdo a la fuente que se utilice) con sus respectivos portalámparas. Como fuente de alimentación se puede emplear las nombradas (305) o una batería de auto, o cualquier otra que provea corriente continua (CC) de bajo voltaje. Cada patrulla prepara una caja en cuya tapa perfora tres agujeros redondos, y los cubre con diferentes colores de papel celofán **(3)**, luego agrega un cartel indicando a que Patrulla pertenece cada luz. Dentro de la caja se fijan con pegamento o cinta adhesiva los tres portalámparas. Respetando el circuito mostrado arriba y usando cable telefónico de un par, se conecta cada pulsador de cada rincón a cada lámpara de los demás rincones. Así cada Patrulla podrá recibir y transmitir señales a las tres restantes. El mismo procedimiento se emplea para rotular los tres pulsadores.



Este es un modelo básico que podrá ser mejorado y adaptado por cada Patrulla, mientras se trabaja en la Especialidad de Electricista. (Pedir ayuda a un experto). Usar la estación para hacer prácticas cruzadas de Clave Morse, comunicándose de Rincón a Rincón. También pueden remplazarse las lámparas por osciladores o chicharras.

- 316.** Morse con sonidos. En ocasiones no se tendrá acceso a un telégrafo, pero de igual manera habrá que transmitir el mensaje. Practicar la clave Morse con silbatos. Probar en ciudad y a campo abierto. Averiguar cual es la distancia máxima en la que se puede transmitir oyendo claramente los sonidos. Experimentar con distintos tipos de silbato. Probar en campamento y en la ciudad.
- 317.** Transmisiones nocturnas. Practicar el envío y recepción de mensajes durante la noche de campamento. Usar linternas. Dividir a la Patrulla en dos equipos que alternan en la transmisión y la recepción. Medir en metros el alcance de las señales.
- 318.** Crear un aparato de transmisión nocturna. Se puede conseguir un buen transmisor metiendo una lamparita linterna de 6 Volts en una caja de madera de 20 x 20 x 30 cm de altura. Hacer una abertura circular en la cara del frente de uno 10 cm de diámetro; pegar una lupa redonda cubriendo el círculo: por allí saldrá la luz. En la cara interna de la caja –opuesta a la de la abertura circular- pegar un espejo, como queda detrás de la lámpara, esto ayudará a reflejar la luz. Conectar el foco a cuatro pilas grandes conectadas en serie (una detrás de la otra: - + - + - + - +) Para operar el sistema se enciende la lámpara y se tapa o destapa la boca de la caja, según se quieran representar puntos o rayas. Construir dos iguales para prácticas de Patrulla. Puede agregarse una tapa deslizante para mejorar el trabajo. Una vez que en el campamento anochezca, dividir en dos equipos, que se ubicarán separados por unos 100 m. Cada grupo, a su turno, transmite o recibe los mensajes.
- 319.** Morse al tacto. En un cartón duro hacer las letras del Código Morse pegando fósforos para las rayas y chinchas para los puntos. Colgar el cuadro en el Rincón y usar para prácticas de Patrulla: Con los ojos vendados, a su turno, cada Scout debe encontrar las letras que se le van indicando, únicamente utilizando el tacto.
- 320.** Experimentar con señales de humo. Preparar un fuego en una lata de 20 litros. Usar muchas hojas verdes y pasto. Con un cartón tapar y destapar la lata según se quieran representar puntos o rayas. La Patrulla se separa en dos grupos con una lata cada uno. Ver si es posible pasar un mensaje con este método.
- 321.** Cartas Morse. Entrenar y entretener a la Patrulla. Recortar 27 cartones del tamaño de unos naipes corrientes (unos 9 x 6,5 cm). en una de sus caras dibujar o pegar figuras con los signos del Alfabeto Morse. Una letra por naipé. (No incluir el nombre de la letra.) Jugar el juego propuesto en 304. Inventar nuevos juegos que sirvan para memorizar la clave.
- 322.** Practicar Morse con cordel. La Patrulla se divide por la mitad, cada grupo es una “Estación” y se sitúa fuera de la vista del otro. Extender una soga de un puesto a otro, cada equipo tiene un extremo. Mantener la soga con cierta tensión. Transmitir en Morse tirando de la soga, con tirones largo para las rayas y cortos para los puntos. Puede jugarse en espacios abiertos o en el local.
- 323.** Construir un Criptógrafo Múltiple. Siguiendo el principio explicado en 290, pero utilizando tres discos concéntricos: el primero con el Abecedario, el Segundo con el Alfabeto Morse y el Tercero con el Código Semáforo. Inventar nuevas claves combinando letras y símbolos.

324. Pidiendo Auxilio. SOS es la señal de socorro universal. Fue adoptada en 1906, y se eligió por su facilidad para memorizar su escritura en Clave Morse: tres puntos, tres rayas, tres puntos. La sigla no tiene ningún significado en particular (más que su sencillez), pero a través de los años se le empezaron a adjudicar palabras: Save Our Souls (salven nuestras almas), Save Or Sucumb (sálvennos o morimos) y en castellano Solicito Oportuno Socorro, Salvataje O Socorrismo, etc. Practicar con la Patrulla: transmitirla en morse y semáforo. Todo Scout la debe conocer a la perfección. A propósito: ¿A la Patrulla se le ocurre algún otro significado para la sigla SOS?

S ...
O ---
S ...

325. Probar con tambores. Usar bidones golpeados con palos como un Tom Tom, a la manea india. Tratar de transmitir en Morse.

326. Practicar la clave Morse por medio del parpadeo de los ojos.

327. Conseguir una campana y tratar de transmitir mensajes en Morse

328. Crear un sistema telefónico. La Patrulla puede crear su propio set de teléfonos, para prácticas en el campamento. Se necesitan dos latas vacías y limpias, a las que se les quitan una de las tapas. Se perfora un orificio en el fondo y se pasa un hilo que se traba haciéndole dos nudos barrilito, se dejan varios metros de cordón libre, y en el otro extremo se repite la misma operación con la lata restante. Para hablar se tensa el hilo y mientras el emisor habla dentro de una lata, el receptor apoya su oreja escuchando en la boca de la otra. Otra variante se puede hacer remplazando el fondo de lata por una cartulina, trabando el hilo con un botón. Experimentar con distintos tipos de hilos y membranas, sustituyendo la base de lata por distintos materiales hasta encontrar el que mejor transmite la voz.



329. Aprender y usar otros códigos. Para evitar errores de interpretación durante las transmisiones radiofónicas entre aeronaves, se creó el Código Fonético Internacional, que permite al receptor comprender sin ambigüedades cuando se están deletreando códigos o datos específicos: por ejemplo el nombre de un barco. A cada letra del alfabeto se le asignó una palabra: A Alfa, B Bravo, C Charly, D Delta, E Eco, F Foxtrot, G Golf, H Hotel, I India; J Juliett, K Kilo, L Lima, M Mike (se pronuncia Maik), N November, O Oscar, P Papa, Q Québec, R Romeo, S Sierra, T Tango, U Uniform V, Victor, W Whisky, X X-Ray, Y Yanqui, Z Zulu. Por ejemplo la Patrulla Puma será: Papa Uniform Mike Alfa. Este código es de uso común entre Radioaficionados. Aprender las palabras y practicar con la Patrulla. Usarlo en juegos y actividades. Consultar con los Dirigentes y planear una visita a la estación de un Radioaficionado para aprender como se opera con este código.

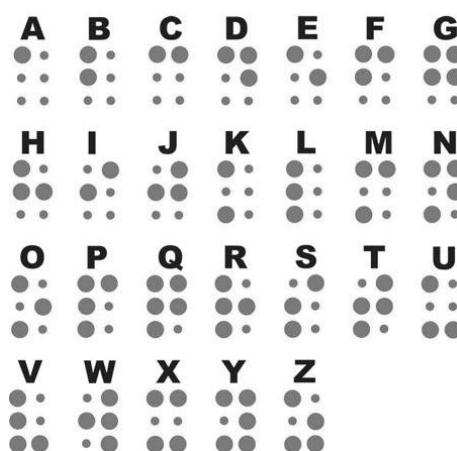
330. Participar del JOTA. Todos los años, durante el tercer fin de semana de octubre, los Scouts del mundo se comunican uniéndose en una actividad especial: el Jamboree en el Aire, JOTA por su sigla en ingles. (Jamboree On The Air) Mediante el uso de Equipos de Radio, es posible mantener conversaciones con chicos y



chicas de toda la Hermandad Mundial. Miles de Radioaficionados Scouts y No Scouts transmiten desde sus equipos y permiten este encuentro “en el aire”. Todos los contactos se registran y posteriormente cada estación envía a los participantes una tarjeta que certifica la comunicación realizada, llamada Tarjeta QSL (arriba) Obtener la información necesaria sobre las técnicas y reglas básicas de la comunicación por radio. Buscar en la ciudad Scouts que posean Licencia de Radioaficionado o contactar con Radioaficionados que estén dispuestos a participar de la experiencia y programar una intervención de la Patrulla en el JOTA. Puede consultarse a la Coordinación Nacional Radiocomunicaciones Dirección de Comunicaciones Scouts de Argentina enviando un mail a : radiocomunicaciones.saac@scouts.org.ar.

331. Conseguir ayuda de Radioaficionados locales. Averiguar como trabajan los operadores durante una emergencia o catástrofe. Si fuera posible montar un quipo de Radio en el elocal de la Unidad Scout.

332. Hacer escritos en Sistema Braille. Para evitar que las conversaciones y susurros delataran la posición de sus soldados, un militar francés ideó un sistema de lectoescritura al tacto, así podía transmitir sus órdenes sin necesidad de hablar. La idea fue perfeccionada por Louis Braille –que estaba ciego desde los tres años- quien creó un esquema basado en puntos en relieve que pueden ocupar diferentes posiciones dentro de un conjunto de seis marcas. El Alfabeto Braille permite la lectura a las personas no videntes. Crear un escrito en Sistema Braille. Usar una plancha o papel grueso y un punzón, de forma que cada punto sea marcado desde el dorso de la página, escrito en una imagen a la inversa (como la que se obtiene al mirar por un espejo). No solo es un excelente código para juegos y actividades, sino que le permite a cada Scout estar preparado para prestar un valioso servicio en caso de ser requerida su ayuda. También es una buena experiencia para comprender las dificultades y limitaciones a las que se enfrentan a diario otras personas con capacidades diferentes. Practicar tanto como sea posible. Imaginar en que circunstancias sería útil ser capaces de utilizar la lectura Braille.



333. En juegos de postas preparar instrucciones en sistema Braille como se explica en 327. Comenzar con instrucciones simples, de pocas palabras.

334. ¿En la ciudad existen instituciones que enseñen el Sistema Braille? Investigar y probar con diversos materiales para planchas de escritura. Compartir las conclusiones con toda la Unidad Scout.

335. Aprender a hablar por señas. El Alfabeto Dactilológico Internacional es utilizado por personas sordo mudas de todo el mundo. Aprender el lenguaje de las señas es un buen deafío para la Patrulla. Además de constituir un excelente código para juegos y actividades, le permite a cada Scout estar preparado para prestar un valioso servicio en caso de ser requerida su ayuda. También es una buena experiencia para comprender



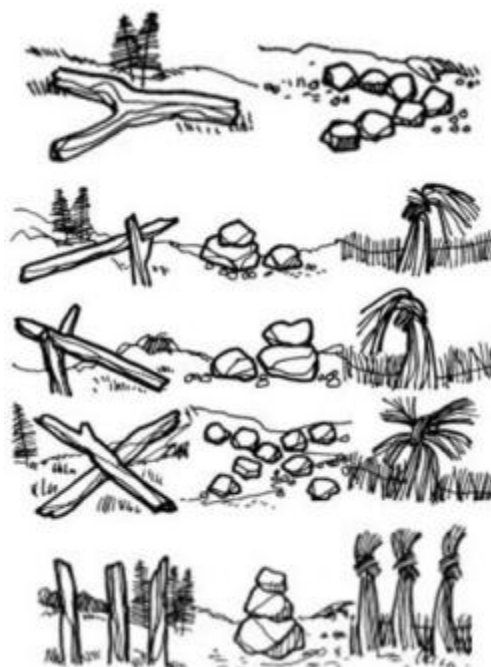
las dificultades y limitaciones a las que se enfrentan a diario otras personas con capacidades diferentes. Practicar tanto como sea posible. Imaginar en que circunstancias sería útil ser capaces de utilizar el lenguaje de señas.

- 336.** Practicar transmitiendo instrucciones o noticias a la Patrulla usando únicamente el lenguaje de señas.
- 337.** Investigar como y donde se aprende el lenguaje de señas. Conseguir expertos que asesoren a la Patrulla.

12. SIGNOS DE PISTA

Signos de Pista: Escultismo para Muchachos (Fogata 4)

- 338.** Aprender y usar los signos de Pista que B.P. muestra en Escultismo Para Muchachos. Comenzar con los símbolos artificiales básicos. Usar marcas de tiza o carteles de papel. Practicar en el local y el Patio del Grupo. Trazar Pistas y pedir a la Patrulla que las siga.
- 339.** A los símbolos que propuso B.P., con el correr de los años, se fueron agregando muchos más, aprender a dibujar y leer: Comienzo de pista, Camino a seguir, Avanzar rápido, Avanzar despacio, Doblar en la dirección indicada, Bifurcación, Camino equivocado, Dar media vuelta, regresar, Arriba; subir, Abajo; bajar, Atención, Mensaje escondido en esa dirección, Sortear el obstáculo, Agua potable, Agua no potable.
- 340.** Combinar el seguimiento de pistas con otros juegos: postas, búsquedas, etc.
- 341.** Signos Naturales. Cuando la Patrulla domine el conocimiento de los símbolos artificiales, comenzar a trabajar con los Signos Naturales, preparando recorridos de pistas formadas con los elementos del lugar: pasto, ramas, piedras, etc. Para seguir con éxito una pista de elementos naturales se requiere de unos Scouts bien adiestrados y acostumbrados a observar todos los detalles. Practicar en Campamentos y Salidas formando los signos con los propios elementos del paisaje. (Derecha)
- 342.** Ampliar los conocimientos. Más signos que la Patrulla debe conocer: Aquí estoy escondido, Escondarse, Esperar acá, No esperar, Campamento en esa dirección, Llevar leña al campamento, Llevar provisiones al campamento, Peligro, Animales peligrosos, Huir; escapar, Reunirse aquí, Fin de pista, Misión cumplida; Volver al punto de partida. La manera correcta de aprender a seguir pistas es practicar con juegos. Limitar las explicaciones teóricas al mínimo indispensable.
- 343.** Intercambio de Pistas. Pedir ayuda a otra Patrulla: Cada una prepara un recorrido que contenga 20 pistas,



tratando de utilizar la mayor cantidad de signos posibles. Cada cinco pistas preparar unas instrucciones para tareas sencillas: cantar una canción, hacer el nudo vuelta de escota, etc. Cuando el campo de juego está organizado, las Patrullas intercambian recorridos y una sigue la pista que preparó la otra.

- 344.** Esconder dos “tesoros” en lugares diferentes. Trazar dos caminos con signos de pista que lleven hasta los escondites. Separar la patrulla en dos grupos, cada uno sigue una pista. Gana quien encuentre primero tesoro enterrado.
- 345.** El mismo juego se puede realizar dibujando las pistas sobre un mapa topográfico.
- 346.** Pegar fósforos o trocitos de ramas sobre un cartón grande formando los signos de pista. Con los ojos vendados, a su turno, cada uno debe reconocer los signos, únicamente utilizando el tacto. Este es un excelente entrenamiento para aprender a seguir pistas en la oscuridad. Colgar el cuadro en el Rincón de Patrulla y practicar regularmente.
- 347.** Aprovechar las noches de campamento para seguir una pista en la oscuridad. Los signos se deben colocar separados por no más de dos metros uno de otro. Armar las señales con ramas y piedras para que puedan reconocerse al tacto. Para obtener éxito en esta práctica nocturna se necesita mucha paciencia y movimientos lentos y cuidadosos para no destruir las señales.
- 348.** Crear signos de Patrulla. Cada Patrulla puede inventar sus propios signos de pista secretos. En el dibujo se ven algunos usados por los Scouts Sudafricanos, que copiaron de la tribu Bundu.



- 349.** Investigar: ¿Cuál es el signo de pista que está pintado en la tumba de B.P. y Lady Olave? ¿Qué significa?

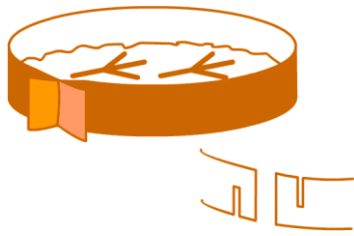
13. RASTREO

Rastreo: Escultismo para Muchachos (Fogata 11)

“Una de las cosas más importantes que un Scout debe aprender, es no dejar que nada se escape a su atención” B.P.

- 350.** Aprender sobre las huellas: forma tamaño, dirección. En un sector de arena estudiar las huellas que dejan los Scouts de la Patrulla. Dibujar o fotografiar. Diferencias entre huellas dejadas cuando se camina o se corre. Diferencias entre pasos femeninos y masculinos. Forma de las huellas que se dejan cuando se camina hacia atrás, etc.

- 351.** Practicar el levantamiento de huellas. Se necesita: Tiras de cartón, yeso (se compra en las ferreterías), agua, un pincel limpio, un trocito de alambre de unos 5 cm de largo, vaselina y un envase plástico para preparar la mezcla.



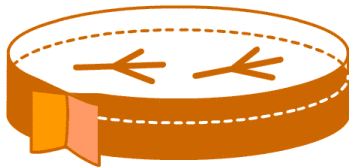
Preparar un marco de cartón firme. Untar vaselina por dentro y colocar alrededor de la huella



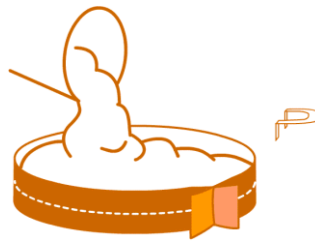
Mezclar el yeso en polvo con agua hasta obtener una consistencia cremosa. Verter la mezcla dentro del marco



Dejar secar 20 minutos. Quitar el marco y limpiar bien el molde. Este es el negativo del molde.



Aplicar vaselina al interior de un nuevo marco y colocar el molde negativo dentro.



Preparar más yeso y verter sobre el molde negativo.



Cuando esté lleno, insertar un gancho de alambre para colgar la pieza. Dejar secar 20 minutos.

Una vez finalizado, remover el marco y limpiar nuevamente el molde con la brocha. Dejar secar bien y pulir suavemente con papel de lija fino. Este será el molde positivo. Grabar el nombre del animal. Barnizar. Registrar en una tarjeta la fecha y el lugar donde fue tomada la muestra.

- 352.** Determinar la "edad de las huellas". Preparar dos bandejas de madera de unos 40 x40 cm con un borde de unos 4 cm. Llenar con tierra, compactarla aplastándola completar con más tierra hasta el borde. Marcar la huella de uno de los Scouts en ambas cajas. Guardar una caja en el Rincón de Patrulla y dejar la otra a la intemperie, en el patio del Grupo. A la semana siguiente comparar. Registrar las diferencias. Podrían fotografiarse ambas y montar en un exhibidor.

- 353.** En zonas de tierra: estudiar las huellas de vehículos. Aprender a determinar la dirección de marcha por las marcas de las huellas.

- 354.** Observar y seguir las huellas de los animales domésticos. En campamento: buscar huellas de liebres, vizcachas, aves, caballos, vacas, etc. relevar, hacer moldes, dibujar o fotografiar.

- 355.** Preparar un recorrido o sendero entre dos sogas y estacas. Vendar los ojos a un Scout y ver cuánto tiempo tarda en llegar hasta el final. Colocar 15 objetos en piso en distintas distribuidos a los largo del trayecto. Ver quien recoge más elementos en el camino.

- 356.** Excursión de Patrulla en bicicleta: estudiar las huellas de las ruedas: tipo y forma. Estudiar las Marcas que indican la dirección que lleva el vehículo. Comparar las marcas de todas las ruedas.



- 357.** Actividades en la Playa. Separar a la Patrulla en dos grupos. Asignar a cada uno una parcela de 3 x 3 m. Pedir que cada equipo “actúe” alguna escena dejando huellas y rastros. Intercambiar los sectores: El equipo debe tratar de interpretar o deducir lo que ocurrió en la parcela. Practicar esta actividad en local, usar muebles, ropa y otros tipos de señales.
- 358.** Si la Patrulla dispone de un lugar apropiado, puede construir un arenero para estudiar huellas. Podría dividirse en cuatro sectores: Arena seca, arena húmeda, tierra seca y tierra húmeda. Repetir las mismas huellas en los cuatro paneles y estudiar sus diferencias. Medir ancho, largo y profundidad. Registrar en la Libreta de Patrulla.
- 359.** El rastreo de huellas y pistas fue una de las actividades que se hicieron en Primer Campamento Scout en la Isla de Brownsea, que dirigió Baden Powell en 1907. Este es uno de los juegos que jugaron las primeras Patrullas Scouts: *“Envíese una “liebre” llevando en el bolsillo maíces, habas, confites, etc., para que los vaya dejando caer de cuando en cuando y así formar una pista que la patrulla pueda seguir.”*
- 360.** Preparar un simulador de huellas. Pueden recortarse en madera diferentes huellas de animales, agregar un mango de unos 60 cm y estampar las huellas en la arena para que las siga la Patrulla. Otra idea de Brownsea: Preparar huellas simuladas que se atan a los zapatos como si fueran un par de patines, a medida que se camina se estampan las marcas. Seguir el rastro “sembrado”.
- 361.** Montar un museo de Patrulla. Armar en el rincón un sector destinado al museo. Colgar todas las huellas que obtuvo la Patrulla (ver 346), agregar fotos y croquis del lugar donde se obtuvieron, si es posible añadir imágenes de los animales. Completar todos los datos: ¿Dónde, cuándo y cómo se obtuvieron esas huellas?
- 362.** Crear un marcador de rastros. Inventar un aparato que cuando es arrastrado mediante una soga deje marcado un rastro en particular. Probar con un tronco con varios clavos. Usar para Prácticas de rastreo en campamento.
- 363.** De ser posible conseguir las huellas del animal de Patrulla. Si es preciso consultar al Museo de Ciencias Naturales o visitar alguno de los Zoológicos de la ciudad. Pedir a los Dirigentes que obtengan los permisos necesarios y levantar las huellas. (346) Barnizar la pieza y colocarla en un lugar especial del Rincón. Completar con imágenes y datos.
- 364.** ¿Es posible diferenciar un automóvil de otro, sólo observando las huellas de sus neumáticos? Dibujar o fotografiar los diferentes rastros que dejan en el pavimento y la tierra las ruedas de los autos. Comparar. Averiguar si existe un registro de diseños o patrones de dibujo según las marcas comerciales. Lo mismo puede investigarse sobre ruedas de bicicletas y patines.

14. LA PATRULLA CONECTADA

Internet: Mail, Chat y Facebook

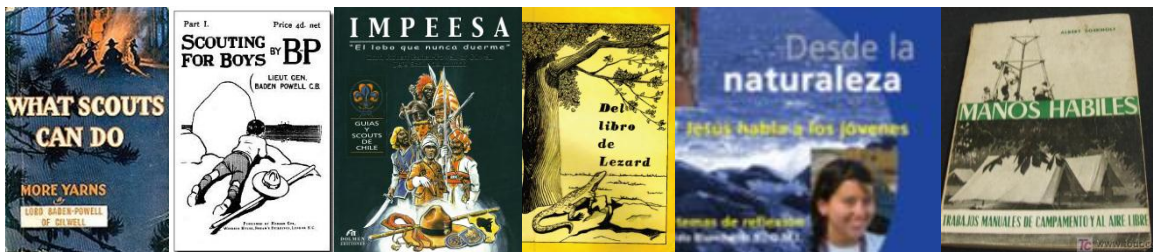
La Internet puede ser una excelente herramienta para comunicarse, reducir distancias, ampliar los conocimientos, y reunir datos rápidamente. Claro que también puede usarse inadecuadamente, malgastando el tiempo, empleándola para cosas banales, disminuyendo la calidad de relaciones de amistad y afecto. El abuso en el uso de la red puede obstruir la comunicación familiar, provocar aislamiento, enfermedades e inclusive conducir a situaciones riesgosas. Es de esperar que los Scouts hagan buen uso de este medio, beneficiándose de él en su vida escolar y personal, actuando con prudencia y de acuerdo a La Promesa y La Ley Scout en todo momento, sea que se está redactando un mail, publicando un post en el Facebook o participando de una Sala Chat.

Algunas ideas para la Patrulla:

- 365.** Crear una cuenta de correo para la Patrulla. Usando cualquiera de los servicios gratuitos de correo, abrir una cuenta de uso exclusivo para las “comunicaciones oficiales” de la Patrulla:
patrullahuemul@hotmail.com - patrullayacaremardelplata@yahoo.com.ar
lapatrullalieber@speedy.com - mipatrullapuma@topmail.com
- 366.** Reunión de Patrulla Virtual. El Chat y el Facebook permiten que –para alguna urgencia o asunto particular- la Patrulla pueda mantener una conferencia online, con la participación de todos sus miembros. Si bien este sistema nunca puede remplazar a una auténtica Reunión de Patrulla, podría emplearse en un caso especial. Por ejemplo: cuando uno de los miembros se encuentra enfermo o de viaje, el resto se puede reunir y conectarse con el ausente para que dé su opinión o voto durante la misma reunión, sin tener que demorar los asuntos a tratar hasta su regreso.
- 367.** Facebook de Patrulla. La Patrulla puede crear su propia cuenta en Facebook para mostrar y compartir sus actividades. Pueden publicarse las novedades, las experiencias vividas en los campamentos, y todo otro asunto que sea de interés de la Patrulla y deseen compartir con el público en general. También es posible-además- es posible optar por la creación de un grupo cerrado con acceso restringido únicamente a los miembros de la Patrulla. Pueden enviarse invitaciones a antiguos/as Patrulleros/as y pedirles que compartan viejas historias y anécdotas.
- 368.** Muchas Patrullas del mundo ya han abierto sus páginas de Facebook: buscar otras patrullas con el mismo nombre. Intercambiar relatos y vivencias con otros Scouts que trabajan en Patrullas con el mismo animal emblema puede ser divertido y enriquecedor: ¿Tienen las mismas Tradiciones? Compartimos el mismo animal, ¿Y el lema? ¿El grito? (mediante una cámara digital o un teléfono celular puede filmarse a la Patrulla haciendo su grito y luego remitir la película por correo electrónico, o el audio en formato MP3) ¿En que ciudad se encuentran? ¿Es una Patrulla femenina o masculina?
- 369.** Rastrear y contactar Grupos Scouts y Patrullas. Formar una base de datos. Solicitar información sobre lugares de acampe en distintas ciudades. Preparar una ficha sobre los lugares de acampe conocidos y ofrecerla a grupos de otras ciudades. Debería contener: ubicación, ruta de acceso, descripción del predio y de las instalaciones de servicio (baños, pileta, etc.) incluir plano y fotos.
- 370.** Intercambiar actividades con otras Patrullas del País y la región. Escribir una pequeña ficha explicando como se hace la actividad o juego y que materiales se necesitan. Se puede publicar en el Facebook de Patrulla, enviar por mail, etc. En el Jamboree del Centenario participaron más de 15.000 Scouts, muchos de ellos intercambiaron sus direcciones de correo: crear una Libreta de Direcciones de Grupos y Patrullas. Proponer intercambio de fichas de actividades, juegos, etc.
- 371.** Las fotografías tomadas con cámaras digitales o teléfonos celulares pueden descargarse a la PC y luego ser enviadas por mail a otras patrullas (por ejemplo para mostrar una nueva construcción o el último rincón de campamento).



- 372.** Entrar a un Jamboree Virtual. El Jamboree Scout Mundial en Internet (JOTI) es un evento anual, en el cual miles de Scouts y Guías de todo el mundo se ponen en contacto y comparten vivencias e ideas o simplemente disfrutan del placer de saludar a un Hermano Scout de otro lugar del mundo. Es una excelente oportunidad para vivir la Hermandad Scout y la Patrulla puede participar. Sólo se necesita una PC con conexión a Internet. La inscripción se efectúa de manera muy sencilla en la página web: www.jotajoti.org donde se obtienen todas las especificaciones para conectarse y participar del evento. El JOTI se realiza anualmente, el tercer fin de semana de octubre en simultáneo con el JOTA.. Pide ayuda a los Dirigentes para anotarte en el Jamboree y lleva a tu Patrulla a navegar en una red de Scouts.
- 373.** Crear un Libro de Oro Virtual. Los Blogs, y Páginas Web y Páginas de Facebook permiten alojar diversos tipos de información: Montar un Libro de Oro virtual que cuente la historia de la Patrulla, sus hazañas, sus miembros, sus mejores actividades. Incluir datos históricos y fotografías.
- 374.** Crear Películas de la Patrulla. Se pueden registrar actividades mediante filmadora digital, teléfono celular y algunas cámaras fotográficas. El Programa Windows Movie Makers es de fácil manejo y permite montar las filmaciones y fotos para hacer una auténtica película que muestre a la Patrulla en acción. Permite agregar y editar audio (por ejemplo la voz del “locutor” de la Patrulla), además se puede insertar y mezclar música. Agregar títulos y textos y listo: La Patrulla puede exhibir o compartir su documental. Una vez editada, puede grabarse en CD, DVD, enviar por e-mail o subirse al Facebook o a una página Web.
- 375.** Conseguir Bibliografía. Existen muchos y muy buenos libros sobre Escultismo y temas Scouts. Algunas ediciones en papel son muy difíciles de obtener, otros no se han reimpresso y algunos más resultan bastante caros. La Patrulla puede acceder a esos libros y otras publicaciones buscándolos en la red y consiguiéndolos en formatos diversos (HTML, PDF, Word, Docx, etc.), luego puede imprimirlos, fotocopiarlos y encuadernarlos haciendo un ejemplar para cada Scout. También es posible imprimir sólo aquel o aquellos capítulos que le interesan, o compartirlos en formato digital, o grabarlos en un CD o DVD. Te sugerimos algunos para empezar a buscar y disfrutar: ¿Qué Pueden Hacer Los Scouts? (Baden Powell), Del Libro de Lezard (Charles Dégallier), Manual de Cabullería (Cruz del Sur) Manos Hábiles (Albert Boekholt). El Lobo Que Nunca Duerme (Marguerite de Beaumont) Desde La Naturaleza Jesús Habla A Los Jóvenes (Guido Blanchette). Por supuesto que si aún no lo han leído, habría que empezar por Escultismo Para Muchachos, de Baden Powell. Tus Dirigentes podrán darte valiosas sugerencias sobre otros libros para buscar y compartir con la Patrulla.



15. VIDA EN LA NATURALEZA

Vida en la Naturaleza: Escultismo para Muchachos (Fogatas 5, 14, 15, 16)

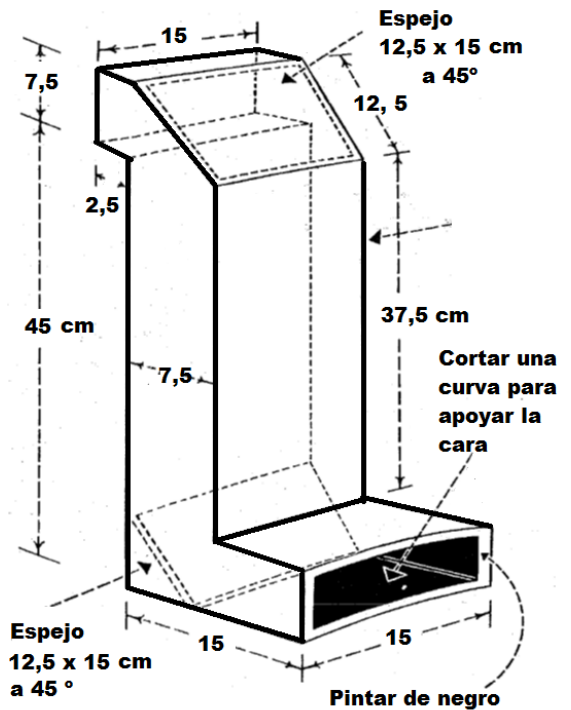
“El estudio de la naturaleza os mostrará cómo Dios ha llenado el mundo de belleza y de cosas maravillosas para que las disfrutéis.” Baden Powell

- 376.** Descubrir, aprender y disfrutar de la Naturaleza. Las Patrullas de la ciudad de Mar del Plata tienen el privilegio de convivir en un territorio repleto de tesoros naturales. Muchos de los sitios donde transcurren nuestras vidas son áreas valoradas por su riqueza y belleza, que han sido protegidas y preservadas por las leyes, declarándolas Reservas Naturales. Planear diferentes excursiones a todas las Reservas Naturales de la ciudad: Reserva Integral Laguna de los Padres, Reserva Turística Forestal Paseo Costanera Sud, Reserva Natural Puerto Mar del Plata (incluida la Lobería) y La Restinga del Faro. Preparar una lista de investigación para la Patrulla: ¿Qué hay en la reserva? Hacer mapas, tomar fotos, filmar videos, levantar croquis y tomar muestras. Observar que especies existen (animales y vegetales). ¿La Patrulla podría hacer algo para ayudar a preservar esos tesoros? Compartir las conclusiones con todo el Grupo Scout. Hacer una muestra o exposición para Scouts y padres.
- 377.** Agentes de Protección. La Patrulla puede ayudar a concientizar sobre la importancia de los recursos naturales, enseñando su valor a los más pequeños. Invitar a la Manada a una de las zonas preservadas. Dirigir la visita, mostrar especies, explicar porque son indispensables para la vida los árboles y plantas. Si es posible: averiguar aproximadamente la edad de los árboles del lugar y comparar con la edad de los Lobatos y Lobeznas ¿Cuántos Lobatos y Lobeznas tiene este árbol? ¿Cuántas de nuestras vidas sumadas le tomó crecer?
- 378.** Debido a la gran riqueza y variedad de su vegetación, otras zonas de la ciudad fueron declaradas Reservas Forestales. Tal vez alguien de la Patrulla viva en uno de esos barrios y pueda actuar como “guía turístico” de la excursión: Bosque Peralta Ramos, Sierra de Los Padres, El Tejado, Las Margaritas, La Florida y Parque Montemar. Marcar en un mapa de la ciudad las reservas y pegar en el Rincón de Patrulla o en la Cartelera del Grupo o de la Unidad Scout.; agregar las fechas en que fueron visitadas y los datos que se obtuvieron.
- 379.** El Parque Camet es otra Reserva Forestal protegida por la Ordenanza Municipal Nº 10075 que lo declara Patrimonio Público. En enero de 2012, durante el Jamboree del Centenario, el Parque alojó a la Ciudad Jamboree; en esa oportunidad –y para minimizar el impacto sobre la vegetación- se pidió a los Scouts y a la Patrullas que respetaran tres consignas: No hacer pozos, No encender fuegos, No dañar árboles. Volver al Parque. Visitar los sectores de acampe y comprobar el estado en que se encuentran. Chequear si verdaderamente el lugar fue dejado “mejor que cuando lo encontramos. Si fuera posible ubicar el sector donde la Patrulla montó su Rincón. Confeccionar un informe y presentarlo a los dirigentes de la Unidad Scout.
- 380.** La denominación Reserva Forestal es una figura jurídica que protege un área natural de bosque nativo por su importancia en la producción de oxígeno, absorción de CO₂, fijación del hidrogeno a la tierra y por ende producción de agua; la Municipalidad del Partido de Gral. Pueyrredón también declaró como zonas protegidas a los barrios: El Grosellar, El Sosiego, Las Dalias, Santa Rosa del Mar, Alfár y Bosque Alegre. Visitar con la Patrulla. ¿De que manera se protege una zona de bosque? ¿Qué actividades están prohibidas? Investigar. En Excursión de Patrulla estudiar la zona elegida, comprobar

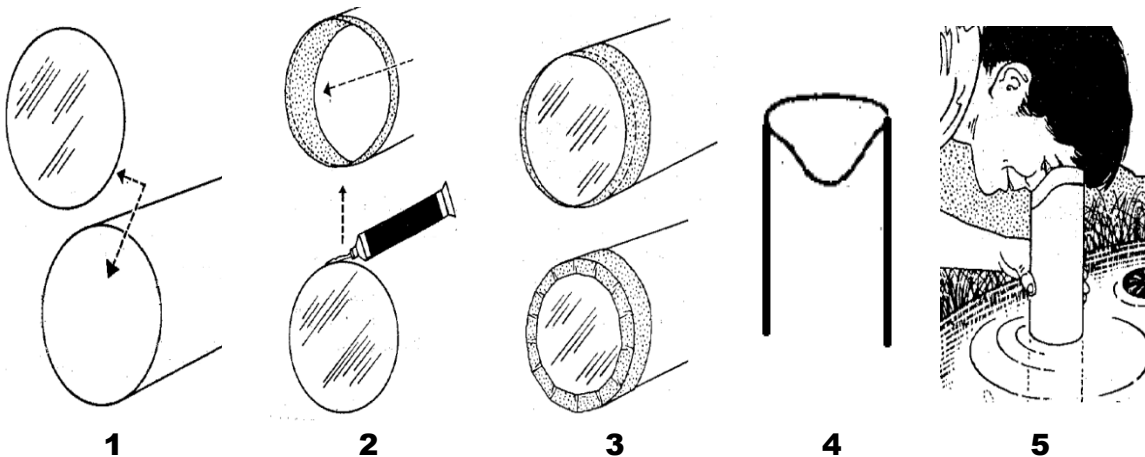
si se respetan las normas de protección, revisar árboles, plantas, terrenos, ver si hay acumulación de basura, árboles talados, fuegos, etc. Compartir las conclusiones en la Unidad Scout y el Grupo.

- 381.** Hacer un muestrario de las especies protegidas. Tomar muestras en las doce zonas forestales, hojas y pequeñas ramas que se recolectan del suelo. Recolectar especímenes de toda la variedad de cada zona. Preparar un croquis de la ciudad en un papel afiche, trazando sólo las avenidas y algunos puntos de referencia importantes (El Grupo Scout, una plaza, etc.) Marcar con diferentes colores el perímetro de los doce barrios o las doce Reservas Forestales. Pegar las muestras en cada zona según corresponda. Agregar carteles con los nombres de las especies.

- 382.** Construir un Periscopio. Para observar animales en su hábitat natural, es necesario actuar sigilosamente y mantenerse fuera del alcance de su vista, olfato y oído. Para hacer un Periscopio de observación se necesita cartón duro, 2 trozos de espejo de 12,5 x 15 cm, cinta adhesiva de papel, tijera y pegamento. Siguiendo las medidas del esquema se cortan las piezas y todas las caras interiores se pintan de color negro mate (tempera, acuarela, etc.) Luego se unen con cinta de pape y pegamento. Antes de colocar el fondo, fijar los dos espejos con pegamento, inclinándolos a 45°, probando hasta que se vea correctamente. Por último pintar el exterior de color verde. Para mejorar el camuflaje se le pueden pegar hojas de pasto o árboles de la zona. Usar para el estudio de pájaros y mamíferos en las Reservas Naturales que visita la Patrulla (371 y 373)



- 383.** Construir un Acuascopio. Para observar la actividad bajo la superficie del agua, es necesario proveerse de algún instrumento especial. Con un tubo de plástico de unos 6 cm de diámetro y un círculo de acrílico o plástico transparente (1), la Patrulla puede fabricar un lente de observación submarina. Pegar el círculo transparente en la boca del tubo, usar pegamento y reforzar con cinta adhesiva (2). Plegar la cinta para darle solidez a la unión (3). En el otro extremo del tubo cortar un rebaje (4), esto servirá



para apoyar la cara cuando se observe. Para mirar bajo de la superficie, basta introducir el tubo hasta la profundidad deseada y observar por la abertura. (4) Fabricar en cantidad suficiente para todos los miembros de la Patrulla. Usar para investigar sobre la vida subacuática, por ejemplo en la en la

Reserva Integral Laguna de los Padres o en los charcos que se forman en las zonas bajas luego de una lluvia.

16. METEOROLOGIA

384. “Todo Scout debe ser capaz de reconocer las señales del clima, especialmente cuando va de campamento...” **Baden Powell** Las buenas o malas condiciones climáticas son un factor determinante para el éxito de nuestros campamentos y salidas; por lo tanto una Patrulla debería estar preparada para interpretar los signos que la naturaleza muestra. En Escultismo para Muchachos, B.P. nos dejó algunas pistas que los Scouts debemos aprender:

- Llovizna y niebla en las primeras horas de la mañana, denotan buen tiempo.
- Amanecer despejado, señal de buen tiempo.
- Salida del sol sobre un banco de nubes que se eleva sobre el horizonte, significa viento.
- Nubes tenues, buen tiempo. Nubes de contornos duros, viento.
- Nubes de contornos redondeados o dentados, fuerte viento.
- “Si la lluvia te sorprende antes que el viento, alista drizas sin perder momento; (es de temer al vendaval) pero si el viento llega primero, iza gaviás (*) arriba, marinero; (el viento no será de temer)”. (*) Gaviás: Velas

385. Practicar la predicción del Clima. Para aprender sobre el clima es necesario utilizar una de las habilidades Scouts más importantes: la Observación. Analizar los consejos de Baden Powell. Cada Scout, durante la semana, debe observar el estado del clima y anotar los datos en una planilla, al menos tres veces durante el día, a lo que observe agregar otros datos: Estado del cielo, tipos de nubes, viento, temperatura, humedad, etc. Repetir las observaciones diariamente. Durante la próxima actividad, comparar los registros de toda la Patrulla, ver las coincidencias y patrones que luego se convertirán en las señales con las que se anticipa el pronóstico. ¿Qué tipos de nubes se vieron? ¿En los días con menor temperatura (más fríos) de que lado soplaban el viento?. Los días de lluvia comenzaron con el cielo nublado o despejado?, etc.

386. Aprender a estimar la Velocidad del Viento. Para determinar la velocidad del viento existe un sistema muy sencillo que sólo requiere un poco de observación y práctica en campamento: la Escala de Beaufort. Según va aumentando la velocidad del viento, van ocurriendo distintas cosas a nuestro alrededor; la escala propone que para cada rango (Fuerza Beaufort **FB**) de velocidad del viento (en Kilómetros por hora) suceden diversos hechos que es posible observar:

FB	Km/hora	Síntomas o señales que pueden observarse	Nombre
0	0-2	Calma; el humo sube verticalmente.	Calma
1	2-5	La dirección se puede apreciar por la dirección del humo, pero no por medio de veletas.	Ventolina
2	6-12	El viento se siente en el rostro, las hojas se mueven ligeramente; las veletas ordinarias se mueven con el viento.	Ligero
3	13-20	Las hojas y las ramas delgadas se mueven constantemente; el viento extiende las banderas ligeras.	Suave
4	21-29	Levanta polvo y papeles sueltos; las ramas pequeñas se mueven.	Moderado

5	30-39	Los árboles pequeños empiezan a balancearse; en los lagos pequeños se observan olas con crestas.	Fresco
6	40-50	Se mueven las ramas grandes; los cables telefónicos silban; es difícil usar sombrillas	Fuerte
7	51-60	Los árboles enteros se mueven; es incómodo caminar contra el viento.	Muy fuerte
8	61-74	Se rompen las ramas de los árboles; generalmente no se puede avanzar.	Ventarrón
9	75-87	Daños estructurales ligeros.	Ventarrón Fuerte
10	88-101	Pocas veces se siente en tierra firme; los árboles son arrancados de raíz; ocurren daños estructurales considerables.	Temporal
11	102-116	Casi nunca sucede en tierra firme; acompañado de daños graves generalizados	Borrasca
12	117 o más	Casi nunca sucede; acompañado de devastación	Huracán

Aprender los “síntomas” que se presentan de acuerdo a la velocidad del viento. Practicar observando en el local del Grupo y en campamento. Preparar una tabla Beaufort con dibujos e imágenes. (Por ejemplo mostrando que pasa con una carpa de acuerdo al viento) comparar luego las estimaciones de la Patrulla con los datos del Servicio Meteorológico. (Se pueden obtener fácilmente de la radio, la TV, los diarios, Internet, etc)

- 387.** Construir un Pluviómetro. Para medir la cantidad de lluvia durante una precipitación se utiliza un Pluviómetro que la Patrulla puede construir de forma casera. La medición se hace en litros por metro cuadrado.



Se necesita un embudo (1) y un vaso o jarra medidora marcada en CC (Centímetros Cúbicos), (2) como las que se usan en repostería, también se puede usar una probeta marcada. Como las medidas se estiman en “la cantidad de lluvia que cae en un metro cuadrado”, es decir en un cuadrado de 1 m de lado, primero se deben hacer algunos cálculos para comparar luego la superficie redonda del embudo con la de un cuadrado de un metro. Medir el diámetro de la boca del embudo: por ejemplo 10 cm, dividir a la mitad para obtener el radio: 5 cm.

La Superficie de un círculo es igual a $\pi(\text{pi}) \times r^2$ (Pi por radio al cuadrado) π : 3,1416; en nuestro ejemplo: radio al cuadrado: 5 x 5. 25. Entonces: (π) 3,1416 x (r^2) 25: **78,54 cm²**; esta es la Superficie de la boca del embudo.

Para medir la lluvia se coloca en embudo dentro del vaso y se lo deja en algún lugar bajo la exposición directa a la lluvia. Una vez finalizada la precipitación, se mide la cantidad de agua que recolectó, leyendo directamente la escala graduada en CC del vaso. Por ejemplo 100 cc. Utilizando regla de tres simple se completa el cálculo:

Si en 78.54 cm² (el embudo) cayeron 100 cc de lluvia,

En 1 m² (es decir 10.000 cm²) cayeron **X** cc

$10.000 \times 100 / 78.54$: 12732,36 cc: llovieron 12,73 litros de agua por metro cuadrado.

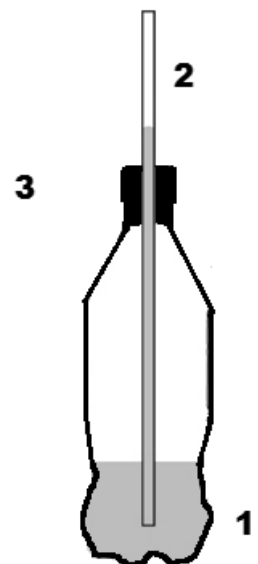
Conseguir los elementos y practicar mediciones. Puede construirse otro para dejar permanentemente en el patio del Grupo. Preparar una planilla para registrar las lluvias de, por ejemplo, un mes completo. Si siempre se utiliza el mismo embudo, se facilitan las cuentas porque la superficie se calcula sólo una vez y se vuelca el resultado en una columna.

- 388.** Construir un Barómetro. La Patrulla puede predecir el clima detectando los cambios en la Presión Atmosférica, que es la presión que ejerce el aire de la atmósfera sobre la tierra. La presión Alta corresponde a un buen clima y la Baja a un tiempo desfavorable. Cuando el aire contiene mucho vapor de agua, disminuye el peso de la atmósfera ya que el vapor es mas liviano que el aire; entonces la presión baja. Ese vapor acumulado luego se condensa y provoca lluvia.

Para construir un Barómetro casero –y chequear los cambios en la Presión Atmosférica- la Patrulla necesita una botella plástica transparente, un bol o recipiente hondo, una tira de cartulina y pegamento. Se comienza pegando verticalmente en la botella la tira de cartulina –marcada cada 5mm- , también pueden hacerse marcas directamente en la botella con un marcador indeleble. Con un barreno o tornillo se hace un agujero pequeño en el lateral de la boca de la botella. Luego se llena el bol con agua hasta la mitad. La botella se completa con agua hasta llenar 3/4 partes. Después se tapa la botella con la mano y se la coloca de forma invertida en el plato. Cuando se estabiliza el nivel de agua, marcar en la cartulina su altura. El nivel dentro de la botella subirá cuando la presión atmosférica aumente, lo que indicará la presencia de un anticiclón y tiempo soleado. En caso contrario bajará y eso determina probabilidad de lluvias. La Presión se mide en unidades llamadas hectoPascuales (hPa). La presión normal corresponde a un valor de 1.012,91 hPa. Se considera Alta Presión a unos 1026 hPa y Presión Baja alrededor de los 1000 hPa. Construir un modelo y experimentar. Comprobar y registrar mediciones al menos dos veces por día. Recolectar datos y comparar con toda la Patrulla. Comparar el valor en hPa que se anuncia en la radio o TV con la altura del Barómetro Casero. Comprobar la medida en días secos, lluviosos, fríos, etc. Preparar una tabla y volcar los datos. Usar en los días previos a campamentos y salidas para predecir el estado del clima.

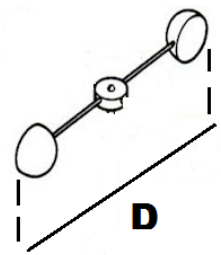
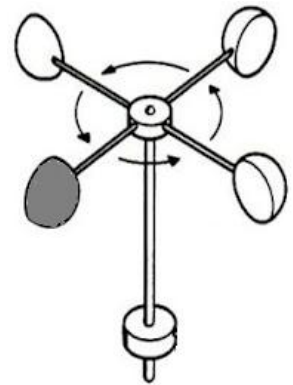


- 389.** Construir un Termómetro. Un dato fundamental para el estudio del clima es la temperatura, la Patrulla puede hacer su propio termómetro. Se necesita una botella plástica chica (la de gaseosa de 600 cc) un poco de plastilina, un sorbete o pajita, agua, alcohol de 96º (el que hay en el botiquín), un marcador indeleble de punta fina y unas gotas de colorante. (puede ser el que se usa en repostería, o uno similar) Comenzar lavando bien la botella con agua caliente y detergente (adentro y afuera) enjuagar con agua limpia y dejar secar bien. Llenar ¼ de la botella con una mezcla de partes iguales de agua de la canilla y alcohol con unas gotas de colorante. (1) Insertar el sorbete hasta que quede a un cm del fondo, no debe tocar el piso de la botella (2). Fijar el sorbete a la botella haciendo un tapón con la plastilina (3), sellar bien para que no quede ninguna filtración de aire o líquido. El nivel de líquido en la pajita aumentará cuando la temperatura suba y bajará cuando se enfríe. Para calibrar se puede usar un termómetro de ambiente verdadero, comparando la medición y haciendo marcas en el sorbete con tinta indeleble. Probar en diferentes ambientes, sumergir unos minutos la base de la botella en algunos cubitos de hielo y marcar la medición. Controlar en un ambiente calefaccionado. Dejar a la intemperie y controlar con los datos del servicio meteorológico. Llevar a los Campamentos. Una vez



que se han tomado varias lecturas, ya se está en condiciones de medir la temperatura ambiente con bastante aproximación

- 390.** Construir un Anemómetro. Para medir la velocidad de los vientos se utiliza un instrumento llamado Anemómetro. La Patrulla puede construir uno de manera sencilla, con materiales de fácil obtención: 2 pelotas de ping pong que se cortan a la mitad. Las medias esferas se perforan en el centro y se les inserta un sorbete que se refuerza con un poco de pegamento. Se forma una cruz con los dos pares (pegando los dos sorbetes y se monta sobre un eje, que puede ser un trozo de palo de escoba. En el centro exacto de la cruz se clava un clavo que la fija al eje. Comprobar que la “hélice” gire libremente. Pintar una de las $\frac{1}{2}$ esferas con un color diferente al resto. (Este es un modelo básico que la Patrulla puede modificar adaptándolo sus propias ideas y materiales.) Para calcular la velocidad del viento, primero se obtiene el perímetro que recorre el Anemómetro, para eso se mide la distancia entre las dos esferas de un mismo eje (Diámetro **D**) por ejemplo 30 cm. El Perímetro de un círculo se obtiene multiplicando el Diámetro por la constante π 3,1416; $D \times \pi$ 3,1416: Perímetro 94,248. cm. Ahora ya se puede exponer el aparato al viento. Con un cronómetro contar la cantidad de vueltas que da el equipo en un minuto, siguiendo la esfera de color; por ejemplo 20 vueltas. Multiplicando el número de vueltas por el perímetro se obtiene la distancia recorrida: $20 \times 94,248$: 1884,96 cm por minuto, o 18,84 m o 0,1884 km por minuto. Multiplicando por 60 (los minutos de una hora) se obtiene: $0,1884 \times 60$: 11,304 km/hora que es la velocidad del viento que midió el anemómetro. Experimentar con la Patrulla realizando diferentes mediciones en distintos días. Comparar luego con los datos oficiales. Comparar con lo que se observa de acuerdo a la escala Beaufort (380) .



- 391.** Construir una Veleta Personalizada.. La Veleta es un instrumento sencillo que sirve para mostrar la dirección en la que sopla el viento, las tradicionales veletas –que pueden verse en el techo de muchas casas de la ciudad- tienen en su parte móvil la figura del perfil de un gallo. Construir una veleta con el animal de Patrulla. Tener en cuenta que la aguja indicadora debe girar libremente sobre un eje, para acompañar la dirección del viento. Si la veleta se instalará de manera fija (por ejemplo en el local de la Unidad Scout, agregar los cuatro puntos cardinales en un cuadrante fijo. Calibrar con la brújula. Registrar la dirección del viento en diferentes días y horas. Armar una planilla de datos. En campamento: controlar cada una hora y seguir la rotación del viento (esto es fundamental para orientar carpas y fuegos) Comprobar con la brújula. Investigar cuales son los vientos que predominan en Mar del Plata y sus características? El viento del oeste es cálido? ¿Húmedo? Los días de mayor frío, ¿Desde que cuadrante sopla el viento? ¿Hay alguna relación entre la dirección del viento y la lluvia? ¿Es lo mismo cuando sopla el viento desde el mar? Armar tablas de datos y colgarlas en la cartelera. Aprender a interpretar el clima de acuerdo al viento reinante.



- 392.** Construir una Estación Meteorológica. Si la Patrulla fabricó e hizo experimentos con todos los instrumentos propuestos en las ideas anteriores (380 a 385) está en condiciones de instalar su propia Estación de análisis Meteorológicos. Manteniendo un registro (historial) de todas las mediciones, es posible comprender como se relacionan los diferentes factores que conforman el clima. En una planilla volcar todos datos obtenidos: Presión, temperatura, velocidad y dirección del viento, humedad, precipitaciones, etc. Combinar los datos con otras señales que ayudan a predecir el clima: Aprender sobre tipos de nubes, conductas de animales, coloración del cielo, etc. La Próxima vez que salgan de campamento, pueden preparar su propio pronóstico meteorológico.

17. B.P.

Sir Lord Robert Cecil Stephenson Smith Baden Powell of Gilwell

La existencia de nuestro Movimiento se debe a los sueños, el trabajo, la creatividad y la perseverancia de un hombre: Robert Baden Powell, conocerlo más es conocer mejor el Escultismo.

- 393.** Pintor, Escritor, Músico, Actor, Intérprete, Dibujante, Explorador, Aventurero, Pionero, Acampador, Rastreador, Cocinero, Humanista, Educador, Religioso, Espía, Pescador, Cazador, Jinete, Navegante, Cantante, Acróbata, Filósofo, Inventor, Viajero, Orador, Futbolista, Lector. Parece una lista de Especialidades, sin embargo estas son sólo algunas de las habilidades que Baden Powell aprendió y practicó durante su vida. La mayoría de ellas provienen de su curiosidad e interés, más que del aprendizaje escolar.

observación.
libros, sus
principio que nos
solo hombre es



Son fruto de la experimentación, la práctica y la Aunke B.P. era un gran lector y amante de los conocimientos se deben principalmente al legó a los Scouts: Aprender Haciendo. Así que si un capaz de aprender y practicar tantas destrezas,

¿cuántas más puede adquirir una Patrulla? Trabajar en Especialidades de Patrulla. Buscar aquellos temas que les interesen a todos y desarrollarlos. No importa que sean poco comunes o difíciles, no importa que nunca nadie haya obtenido esa especialidad. Practicar, aprender y disfrutar la aventura de convertir en posible lo imposible.

- 394.** Cuenta uno de los biógrafos de B.P., que un día al entrar a su casa lo vio escribiendo un libro con ambas manos, pasándose el lápiz de la derecha a la izquierda indistintamente. También podía –y le gustaba- ilustrar sus trabajos dibujando con una mano y coloreando con la otra. Entre los dibujos que B.P. nos dejó, se encuentra la serie de **Tomasito El Pie Tierno**. Como buen Maestro –y en vez de darnos largas explicaciones- el Jefe Scout lo usa para mostrarnos al clásico Scout novato que todos fuimos alguna vez, el aprendiz, aquel que aún no sabe valerse por si mismo, el que ya cree saber todo y sin embargo experimenta fracasos por no tomarse el tiempo de aprender escuchando a los que saben. Estos son algunos que ilustran el libro Escultismo Para Muchachos:



TOMASITO TALA UN ARBOL
¡Pobre Tomasito!; olvidó su hacha afilar y así sólo consigue al árbol golpear



TOMASITO CONSTRUYE UN PUENTE Vuestros nudos son los que dan resistencia a vuestro puente. Los nudos de Tomasito han arruinado el suyo



TOMASITO VA DE CAMPAMENTO Rebosando de esperanzas, llega al campamento; pero pronto un amarre interrumpe su contento.



TOMASITO CONSTRUYE UNA FOGATA

Tomasito a todos da clases de cómo un fuego encender. Pero cuando del suyo se trata, no quiere prender.



TOMASITO DUERME AL AIRE LIBRE

Que debajo se pusiera bastantes mantas se le advirtió. Pero Tomasito sabía más y de frío tiritó.

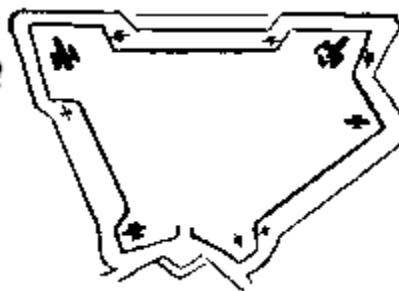
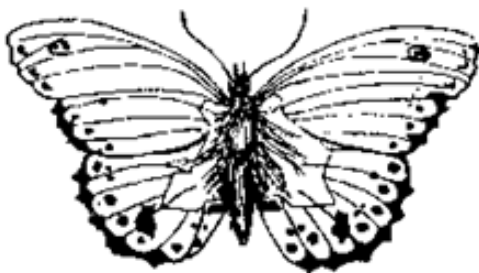


TOMASITO ESTA ACECHANDO

Tomás no se da cuenta de que es peligro verdadero, cuando se está en acecho, mostrar el trasero

La Patrulla puede hacer sus propios dibujos e historias de Tomasito o –por que no- de Tomasita y usarlos para la preparación de nuevos chicos y chicas. Dibujar otras situaciones que puedan ayudar a comprender los errores que son fáciles de cometer cuando se es inexperto. Lo importante es crear una historieta para aprender, no para burlarse ni menospreciar a nuestros compañeros. Preparar las nuevas viñetas, hacer una exposición, usar para charlas durante el período Inter-Rama Manada/Unidad Scout. Escribir y publicar una revista con consejos para la Vida Scout, ilustrada con las nuevas historias de Tomasito y Tomasita Los Pie tiernos.

- 395.** Durante algún tiempo Baden Powell trabajó como Agente de Espionaje para su país y tuvo que aprender muchos trucos de Espía. En los dibujos se ve como ocultó el plano de una fortificación dentro del dibujo de una mariposa.



Armas de la fortaleza



Armas de campo



Ametralladoras

Si B.P. era requisado por el enemigo, sólo verían el inocente dibujo de un artista, sin embargo gracias a los símbolos ocultos en las alas, el mapa podía ser interpretado más tarde: Practicar con la Patrulla el camuflaje de planos y croquis dentro de otras figuras. Probar con el local del Grupo o con los planos de las construcciones del próximo campamento.

396. Desde muy pequeño, a B.P. le interesaba la manera de mejorar el mundo. El 26 de febrero de 1865, cuatro días después de su octavo cumpleaños, tomó un lápiz y una hoja de papel y escribió una pequeña composición para no olvidar sus ideas: **Leyes Para Mí Cuando Sea Viejo:** *Yo quisiera que la gente pobre sea tan rica como nosotros, es justo que ellos sean tan felices como nosotros; cuando cruzas en el camino con una persona pobre y le das algo de dinero, estás actuando con justicia y debes dar gracias a Dios, porque Él ha hecho que la gente pobre sea pobre y la rica, rica. Y ahora yo te digo que debes ser bueno; siempre que puedas pide a Dios en tus oraciones que seas bueno, pero no serás bueno con sólo rezar, sino esforzándote por serlo.* — Robert Baden Powell. ¿La Patrulla podría pensar en sus propias “Leyes para cuando sean viejos”? El Consejo de Patrulla puede crearlas, discutir las, votarlas y luego con las conclusiones crear un cartel para pegar en el Rincón de Patrulla

397. B.P. tuvo una vida muy rica y variada, llena de anécdotas y aventuras; sus hazañas aún hoy siguen inspirando a los Scouts de todo el mundo. Para conocer mucho más acerca de nuestro fundador, su vida y sus pensamientos, les recomendamos los libros: La Vida De B.P. En Cuadros (Roy Burnham y Kennet Brookes); El Lobo Que Nunca Duerme (Marguerite de Beaumont); Las Dos Vidas Del Héroe (William “Bill” Hillcourt); Ideario de B.P. (Agustín Lemus). Todos ellos pueden conseguirse gratuitamente en Internet en formato PDF. Si necesitan que se los enviemos en ese formato, solo tienen que mandar un e-mail a gustavoandresalvarez@yahoo.com y con gusto se los haremos llegar.



En Mafeking



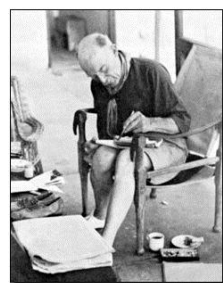
En Brownsea



En Gilwell



Jugador de Polo



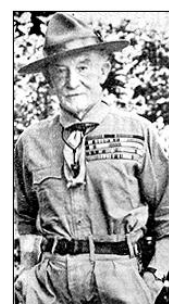
Pintor



Actor



Soldado



Scout

398. Baden Powell fue un escritor incansable, que publicó más de 50 libros y cientos de artículos, que le dieron sustento y alma al Escultismo. Les sugerimos que no se pierdan: Anécdotas Para Scouts, Qué Pueden Hacer Los Scouts, Los Favoritos Del Viejo Lobo, Y Mis Aventuras Como Espía.

Por supuesto que no pueden pasar por alto Escultismo Para Muchachos; el libro que dio inicio a nuestro Movimiento. Aún hoy, 104 años después de su publicación, “Scouting For Boys” continúa

siendo un libro fantástico, interesante, útil y entretenido. En cada Fogata (Capítulo) la Patrulla puede encontrar un sinfín de actividades y proyectos para emprender. Todo lo que un Scout debe Ser y debe Saber se encuentra en sus páginas.

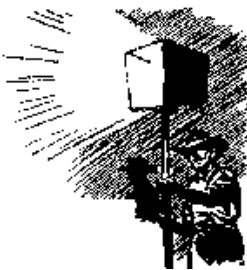
- 399.** Afrontar las dificultades de la vida con buen humor, ingenio y creatividad sin duda son características de un buen Scout. Durante el sitio de Mafeking, en el que B.P. y su gente estuvieron aislados durante 217 días, defendiendo la ciudad con tan solo 700 soldados y unos 300 voluntarios, contra un ejercito de 8000 Boers fuertemente armados- Baden Powell debió exigirse al máximo y sacar el mejor provecho posible de los recursos con los que contaba. No tenía ayuda del exterior, tenía poca comida, pocas armas. ¡No tenía celular, tele ni compu! Así que como un buen Scout –en lugar de lamentarse y dejarse vencer por el desánimo- empleó su ingenio, su optimismo y su fuerza de voluntad. Les contamos algunos trucos de la defensa de Mafeking:



Pidió a sus hombres que clavarán una serie de postes alrededor de la ciudad, y luego les dijo que hicieran como si estuvieran instalando un alambrado. Por supuesto que no tenía ningún tipo de alambre, pero cuando los Boers miraban con sus largavistas, veían a un grupo de hombres que levantaban las piernas para cruzar “la alambrada” y eso les hizo creer que el lugar estaba cercado y que sería difícil traspasar las barreras.



Con frecuencia, por medio de un megáfono daba órdenes para un ataque imaginario, con lo que conseguía atraer el fuego de los Boers (haciéndoles gastar municiones) y conservarlos despiertos para que estuvieran cansados.



Con la ayuda del herrero local, usando el metal de latas grandes de galletas, el faro de una locomotora y un trípode de topógrafo, construyó un potente faro. Cuando anocheció lo subió a una torre e iluminó el campamento enemigo, que rápidamente corrió a esconderse. Luego lo apagó y repitió la operación encendiéndolo unos minutos desde cada torre de Mafeking. Para cuando terminó la noche, los Boers estaban convencidos que se había instalado un poderoso sistema de iluminación, y que era mejor no emprender ningún tipo de ataque nocturno.

Tus Dirigentes podrán contarte muchas más historias sobre Mafeking; sin embargo lo que queremos proponerles es pensar en uno de los mensajes que el Sitio de Mafeking nos deja: Un Scout no se deja vencer por las dificultades. Al contrario, saca el máximo provecho de lo que le toca. Con Optimismo. Con Voluntad. Una Patrulla Scout hace lo que se propone. Cumple con lo que planea. Aunque le falten cosas. Aunque sea difícil. Piensen en los proyectos de Patrulla que nunca empezaron porque ni bien los propusieron, aparecieron las objeciones. “Estaría bueno, pero...” “Sería lindo, pero nos falta...”

Ingenio. Fuerza de voluntad. Optimismo. Espíritu Scout.

Anímense. Recuerden el ingenio y la fuerza de voluntad de B.P. y saquen de los cajones las viejas ideas –sueños para cumplir- que quedaron guardados: ¿Un puente gigante? ¡Claro que sí! ¿Una Excursión en tren? Excelente! ¿Construir un karting con motor? ¡Por supuesto que se puede! ¿Escribir un Libro? ¡Manos a la obra!

Conversa con tu Patrulla y comienza a trabajar en el próximo desafío.

400. Una Ultima Idea.

Llegamos al final de esta larga lista de ideas, seguramente algunas te entusiasmaron y estás pensando en como ponerla en práctica. Cada una de ellas es una actividad en si misma, pero también puede combinarse con otras. Te sugerimos que pruebes hacer **una a la vez**. Tal vez puedas seleccionar –por ejemplo- las 10 que más te gustan y proponerlas al Consejo de Patrulla, para elegir una. También podrías entregar una copia de uno de los capítulos a tus Scouts y que cada uno proponga la que más le gusta. Si están planeando su próximo campamento, podría ser una buena idea trabajar directamente sobre el Capítulo Campismo. O quizás alguno de los Capítulos se relacione con el Ciclo de Programa que está viviendo tu Unidad Scout y puedas aplicar algunas ideas. También podrías seleccionar las ideas de acuerdo al lugar y al momento en donde practicarlas: algunas para la Reunión de Patrulla, otras para las actividades de los sábados, otras para campamento, etc.

Sea cual fuera la manera de trabajar que elijan, lo importante es recordar que una Patrulla debe tener su Vida Propia. Buscar y decidir sus propias actividades.

Una Patrulla Scout no vive dependiendo de sus Dirigentes para que les digan que hacer, sino que crea, elije planea y realiza sus propias actividades: la que más les gustan, las que más les sirven, las que más le divierten, las que más le enseñan.

Así que solo resta discutir las ideas con la Patrulla y comenzar a trabajar, disfrutar y aprender.

Recuerda siempre comentar los planes con tus Dirigentes, quienes te podrán orientar sobre la manera más conveniente de realizar las actividades.

Nos gustaría que nos compartas tu opinión sobre el libro y que nos cuentes los resultados de tus actividades. También queremos conocer tus propias ideas para actividades. Para opiniones, consultas, pedidos de información, etc. pueden enviar un e-mail a gustavoandresalvarez@yahoo.com y con gusto te responderemos.

Siempre Listo
Buen Campo y Buena Caza
Gustavo Alvarez
Mayo de 2012

Anexo –Detalles de la Adaptación.

Para el presente trabajo se utilizó la versión en inglés del Libro **“400 Ideas For Patrol Leaders”**, digitalizado por el equipo de “The Dump” (<http://www.thedump.scoutscan.com/400ideaspatrol.pdf>). Se tradujo al castellano y así se obtuvo un documento de 13.265 palabras. Se procedió a modificar, adaptar y reescribir el contenido adecuándolo a un lenguaje más actual, coloquial y accesible, ampliando los contenidos e incorporando nuevas ideas, logrando un trabajo de 28.200 palabras. Con relación a las ideas originales, sólo se mantuvieron aquellas que resultaban vigentes y convenientes, eliminando actividades inapropiadas, extemporáneas, perimidas o no compatibles con las actuales Políticas de Programa de Jóvenes del Movimiento Scout.

De acuerdo a ese criterio se descartaron del original los capítulos “Bordón Scout Personal”, “Leñador”, “Artesanías en General”, “Las Banderas” y “Artesanías en Madera y Estudio de La Naturaleza” remplazándolos con las nuevas secciones “Espíritu de Patrulla”, Conservación del Medioambiente”, “La Patrulla Conectada”, “Vida en La Naturaleza” y “B.P.”. Se eliminó la sección “Servicio Público” y se amplió el Capítulo “Promesa y Ley Scout”.

Se cambiaron las conjugaciones verbales y en la medida de lo posible se eliminaron todas las referencias exclusivamente masculinas. La antigua designación Tropa Scout se cambió por la actual Unidad Scout, y la de Maestro Scout (Scout Master) por la más genérica “Dirigentes”. El manuscrito original solo consta de texto escrito, por lo que todas las fotografías e imágenes fueron incorporadas en el proceso de adaptación.

Se remplazó la portada por una nueva con imagen más actual y atrayente.

Todos los ítems originales fueron reescritos de acuerdo a esas líneas directrices.

El resto de las ideas eliminadas fueron remplazadas por nuevas propuestas. Las ideas agregadas provienen –o fueron inspiradas– por dos grandes grupos de fuentes: por un lado toda la literatura clásica del Escultismo tradicional, comenzando por los escritos del Fundador, los viejos Manuales de Técnica Scout que daban soporte a los antiguos Planes de Adelanto de la I.N.S.A. y de la U.S.C.A., las antiguas publicaciones de la Editorial Scout Interamericana, libros como Manos Hábiles y la serie del Manual Scout del Grupo Cruz del Sur, etc.

La segunda fuente de ideas proviene de mi propia experiencia como Scout, Sub Guía de Patrulla, Guía de Patrulla, Ayudante, Sub Jefe y Jefe de Tropa, Jefe de Posta y Sub Jefe de Grupo y en las dos antiguas instituciones originarias y en SAAC.

Con relación a las modificaciones del libro original, las mismas se realizaron de acuerdo al siguiente detalle:

Capítulo 1 Campismo: Las ideas 1 a 13, 15 a 27, 33 y 34 corresponden al libro original. Las ideas 14, 28 a 32, y 35 a 37 fueron remplazadas en la adaptación.

Capítulo 2 Promesa y Ley Scout: Las ideas 39, 40, 47 a 51, 55 y 59 son originales del manuscrito en inglés. Las ideas 38, 41 a 46, 52, 53, 54, 56 a 58 y 60 a 65 fueron remplazadas por nuevas sugerencias.

Capítulo 3 Orientación y Cartografía: Ideas 66 a 75, 77 a 83, 85, 87, 89, 88, 94, 97 a 102, 104, 105, 107, 111, 113 y 116 corresponden a la versión original. Las ideas 76, 84, 86, 87, 89, 90 a 92, 103, 106, 109, 110, 112, 114, 115, 117, a 121, fueron cambiadas por nuevas propuestas. Las ideas 93, 103 y 108 son ideas originales modificadas.

Capítulo 4 Fuegos y Cocina: Ideas 125, 127, 128, 132, 138, 139, 143, 144, 148 a 150 corresponden a la publicación original. Las ideas: 122 a 124, 126, 129, 130, 131, 133 a 137, 140, 141, 142, 145 a 147 y 151 a 155 corresponden a nuevas actividades agregadas.

Capítulo 5 Estimación: Las ideas 156, 158, 160, 163 a 165, y 168 a 171 son originales del libro. Las propuestas 157, 159 a 162, 166, 169 y 172 son nuevas.



Capítulo 6 Primeros Auxilio y Emergencias: Los Ítems, 175, 177 a 179, 183, 184, 186, 188 y 189 son originales de la edición inglesa. Las ideas 173, 174 y 178 son adaptaciones de las ideas originales. Los puntos 176, 180 a 182, 185, 187, 190 a 195 son nuevas propuestas de actividades.

Capítulo 7 Conservación del Medioambiente: Capítulo Nuevo no existente en el original. Remplaza al Capítulo “Leñador”. Las actividades 196 a 203 y 206 a 208 fueron adaptadas del Libro Hazlo y Muéstralo – Juego Internacional de Proyectos Conservacionistas. Publicado en forma conjunta por la OMMS-WWF. Las Ideas 204, 205, 209 y 210 corresponden a la adaptación.

Capítulo 8 Espíritu de Patrulla: Capítulo Nuevo no existente en el original. Remplaza al Capítulo “Las Banderas” Las ideas 218 y 219 son originales de otro capítulo. Las actividades 211 a 217 y 220 a 236 fueron incorporadas en la adaptación

Capítulo 9 Juegos de Kim: Se incorporó una introducción. Las ideas 237 a 247 son del original. Las actividades 248 a 260 se incorporaron para esta revisión del material.

Capítulo 10 Cabuyería y Pionerismo: Las ideas 265, 266, 269 271, 278, 283, y 285 son del documento original. Los ítems 261 a 264, 267, 268, 270, 272 a 277, 279 a 282, 284, 286 fueron remplazados por nuevas actividades.

Capítulo 11 Señales, Criptografía Y Comunicaciones: : Las ideas 292, 303, 304, 305, 307, 308, 309, 310, 319, 320, 321, 322 son del documento original.

Los puntos 295, 313, 314, 316, 317, 318, 323 325, 326 son reformulaciones de ideas originales de libro, Los ítems 287, 288, 289, 290, 291, 293, 294, 296, 297 a 302, 306, 311, 312, 315, 324, 327, a 337 fueron remplazados por nuevas actividades.

Capítulo 12 Signos de Pista: Las ideas 338, 339, 341, 343, 344, y 347 son del documento original. Los ítems 340, 342, 345, 346, 348 y 349 fueron remplazados por nuevas actividades.

Capítulo 13 Rastreo: Las propuestas 351 a 357 y 362 son originales. Las actividades 350, 358, 361, 363, 364 fueron incorporadas en la adaptación.

Capítulo 14 La Patrulla Conectada: Capítulo Nuevo no existente en el original. Remplaza al Capítulo “Bordón Scout Personal” Las ideas 365 a 375 fueron diseñadas en la adaptación

Capítulo 15 Vida en la Naturaleza: Capítulo Nuevo no existente en el original. Remplaza al Capítulo “Artesanías en Madera y Estudio de la Naturaleza”. Las actividades 376 a 381 fueron incluidas en la adaptación. Las ideas 382 y 383 son adaptaciones del Manual Hazlo y Muéstralo de la OMMS-WWF.

Capítulo 16 Meteorología: Capítulo Nuevo no existente en el original. Las propuestas 386 a 390 son actividades que se desarrollaron y ampliaron a partir de ideas originales del libro. Las ideas 384, 391 y 392 se agregaron en la adaptación.

Capítulo 17 B.P.: Capítulo Nuevo no existente en el libro original. La totalidad de las ideas – 393 a 399 – se diseñaron para la adaptación. Los dibujos y partes de los textos de la Idea 399 provienen del libro La Vida de BP en Cuadros. (Roy Burnham y Kennet Brookes)

La idea 400 fue escrita para esta adaptación

Gustavo Alvarez

Mar del Plata, Mayo de 2012.