ÍNDICE

LOS PRINCIPIOS SCOUTS 2
VIRTUDES SCOUT 2
DIEZ RAZONES PARA SER SCOUT 3
ROBERT STEPHENSON SMITH BADEN-POWELL 4
LEY SCOUT 6
PROMESA SCOUT 7
PROMESA DE PATRULLA 7
ORACIÓN DE LA TROPA 7
ORACIÓN DE LA FOGATA 7
ORACIÓN DE LOS ALIMENTOS 8
ORACIÓN DE JEFE (GUÍA) 8
SIGNIFICADO DE LA FLOR DE LIS 9
EL SALUDO Y SEÑA SCOUT 10
EL ÚLTIMO MENSAJE DE B.P. 12
SEÑALES CON SILBATO 13
CÓMO APRENDER CLAVE MORSE 14
CLAVE MORSE 15
FORMACIONES DE TROPA SCOUT 17
PISTAS 20
REGLAS BASICAS EL SEGUIMIENTO DE LAS PISTAS 21
CAMILLAS 24
FOGATAS 25

LOS PRINCIPIOS SCOUTS

El respaldo espiritual de nuestro Movimiento son los Principios Scouts. Estos principios brindan una escala de valores que ayuda a cada uno de los muchachos a trazar la propia, y que está comprendida en los principios filosóficos vertidos en la Promesa y la Ley Scout y tradicionalmente mencionados como DIOS, PATRIA y HOGAR.

1. El Scout se honra con su fe y le somete su vida.

Deberes para con Dios

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

2. El Scout es hijo de su patria y buen ciudadano.

Deberes para con los demás

La lealtad a su país, en armonía con la promoción de la paz, la comprensión y la cooperación local, nacional e internacional.
La participación en el desarrollo de la sociedad con el reconocimiento y el respeto a la dignidad humana y la integración del mundo natural.

3. El deber del Scout principia en su casa.

Deberes para consigo mismo

La responsabilidad en el desarrollo personal.

VIRTUDES SCOUT

(Redirigido desde Virtudes scouts)

Una virtud puede definirse como una disposición constante del alma para las acciones conformes a la ley moral. En su Escultismo para Muchachos, Baden-Powell definió la Lealtad, la Abnegación y la Pureza como las tres virtudes del Scout.

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

DIEZ RAZONES PARA SER SCOUT

1.- En los scouts aprenderás que tienes la suficiente capacidad para hacer cualquier cosa por difícil que parezca y aprenderás a tener confianza en ti mismo y a desarrollar tus cualidades artísticas e intelectuales.

2.- En los scouts aprenderás a conocer a DIOS a través del contacto con la naturaleza y aprenderá a respetarla y a quererla como la obra más grande del Creador.

3.- En los scouts aprenderás a tener responsabilidades, cumplir con tus obligaciones en la casa, en la escuela, en la iglesia y para con tu Entorno.

4.- En los scouts aprenderás que la ayuda al prójimo es una práctica diaria para poder sentirte útil y cultivar sentimientos de nobleza.

5.- En los scouts aprenderás a enfrentarte a los problemas con una sonrisa en los labios; aprenderás que el que ríe y canta se conserva más sano y vive más feliz.

6.- En los scouts tendrás la oportunidad de desarrollarse físicamente mediante campamentos, caminatas, excursiones, así como también podrás ser mejor en lo intelectual mediante juegos y competencias y cultivar un buen espíritu mediante reflexiones y vivencias.

7.- En los scouts aprenderás que sólo en tu casa podrás tener cariño, amor, alimentos y un techo bajo el cual dormir.

8.- En los scouts podrás tener más amigos con los cuales compartir tus alegrías y tus penas y esto te enseñará a ser más social y a relacionarte mejor.

9.- En los scouts aprenderás que todo en la vida tiene un precio y que si queremos o deseamos algo, hay que luchar, porque del cielo no caen los premios a nuestro esfuerzo.

10.- En los scouts tendrás la oportunidad de aprender a ser un buen ciudadano, a formarte un carácter sano que el día de mañana te llevará a ser, no sólo un buen hijo o un buen hermano o hermana, sino un buen esposo o esposa, y sobre todo un hombre y una mujer de bien, que es lo que al mundo le hace falta.

ROBERT STEPHENSON SMITH BADEN-POWELL

Nació en Londres el 22 de febrero de 1857, y murió en Nyeri, Kenia el 8 de enero de 1941 a los 83 años de edad.

Fundó el movimiento Scout a los 50 años. El escultismo inició con un campamento en la isla de Brownsea al cuál acudieron 24 muchachos organizados en 4 patrullas (lobos, toros, cuervos y chorlitos) durante el verano de 1907 del 1 al 9 de agosto de 1907.

En septiembre de 1876 se alistó en el ejército inglés como segundo de su promoción en caballería y quinto en infantería. Fue nombrado oficial del XIII de húsares durante la guerra de Crimea. En diciembre se convirtió en subteniente.En junio de 1878 ascendió a teniente tras un curso de 8 meses, en el que destacó por sus habilidades en rastreo y exploración.

En 1887 en África tomó parte en la campaña contra los zulúes y ashantis. Los nativos le dan el nombre de IMPEESA que significa Lobo que nunca duerme.

En 1889 es ascendido a Mayor. En abril de 1896 dirige la expedición contra los Matabeles en Rhodesia.

En 1899 en Sudáfrica estalla la guerra contra los Boers en la que B.P. Defendió la ciudad de Mafeking resistiendo el asedio de la ciudad desde octubre de 1889 hasta el 17 de mayo de 1900

En 1901, tras la liberación de Mafeking, B.P. fue promovido a mayor General por la Reina. Como héroe de adultos y jóvenes que había regresado de África a Inglaterra, se encontró con la sorpresa que su popularidad personal se había extendido gracias a su libro "Aids to Scouting" (Ayudas para el Escultismo), destinado al ejército, y que estaba siendo usado como libro de texto en las escuelas para muchachos.

En 1903 es nombrado inspector general de caballería, el rango más alto al que podía aspirar un militar inglés.

En 1909, el rey Eduardo VII le armó caballero, dándole el título de Sir. En el tercer jamboree mundial, el rey Jorge V concedió a B.P. el título de nobleza, con lo cual se convierte en Lord Baden-Powell, I barón de Gilwell.

Su labor fue ampliamente reconocida en vida: se le concedieron 19 premios scouts de carácter internacional y se le impusieron 28 órdenes y condecoraciones, entre ellas, en 1919, la Orden de Alfonso XII de España.

Del 30 de julio al 8 de agosto de 1920, se realizó el primer Jamboree Mundial en Londres. El evento fue organizado por Hubert Martin, quien envió invitaciones a 32 países con 18 lenguas distintas consiguiendo reunir a 8.000 scouts en el Crystal Palace, cerca de Olympia. En la noche del **6 de agosto** B.P. fue proclamado **Jefe Scout Mundial.**

En 1937, Jorge VI le otorgó la Orden al Mérito; así mismo, en La Haya, recibió el premio Wateler para la Paz. El mismo año, **fue candidato al premio Nobel de la paz**, pero no le fue otorgado por su vinculación con uno de los ejércitos participantes de la situación de conflicto mundial. El mismo año, en el V Jamboree mundial, la Reina Guillermina le otorgó la Cruz de la Orden de Nassau. Es ahí donde se despidió del movimiento scout. El mismo año, el Rey le confirma como Par de Inglaterra con el nombre de Lord Baden-Powell de Gilwell. En homenaje póstumo, le fueron concedidas la Gran Cruz de la Orden de San Miguel y San Jorge, la Gran Cruz de la Real Orden Victoriana y la Orden del Baño.

En su lápida puede leerse la siguiente inscripción:

"Robert Baden-Powell Jefe Scout del Mundo 22 de febrero de 1857 8 de enero de 1941".

"Olave Baden-Powell Jefe Guía del Mundo 22 de febrero de 1889 25 de junio de 1977".

Y debajo de este epitafio el signo de final de pista, como firma de una misión cumplida en favor de la juventud de todo el mundo.

LEY SCOUT

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

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

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

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

5- El Scout es cortés y actúa con nobleza.

6- El Scout ve en la naturaleza la obra de Dios, protege a los animales y a las plantas.

7- El Scout obedece con responsabilidad y hace las cosas en orden y completas.

8- El Scout ríe y canta en sus dificultades.

9- El Scout es económico, trabajador y cuidadoso del bien ajeno.

10- El Scout es limpio, sano y puro de pensamiento, palabras y acciones.

PROMESA SCOUT

La **Promesa scout** es un compromiso personal, libre y voluntario. Quien hace la promesa se compromete con los valores y principios del movimiento scout.

El texto del compromiso suele ser:

> *"Yo prometo por mi honor hacer todo cuanto a mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios, la Patria y mis Padres. Ayudar al prójimo en toda circunstancis y cumplir fielmente la Ley scout"*

PROMESA DE PATRULLA

Yo prometo
Obedecerte como Jefe
Quererte como hermano mayor
Ser leal a mi patrulla
y no desanimarme jamás.

ORACIÓN DE LA TROPA

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

ORACIÓN DE LA FOGATA

Que las llamas se eleven hasta el cielo
y con ellas el corazón de los mortales;
y que el crepitar de sus candentes brasas
llene al mundo de amor, luz y alegría;
y que el Señor bendiga esta noche
a todos los que estamos reunidos en torno a ella.
Así sea.

ORACIÓN DE LOS ALIMENTOS

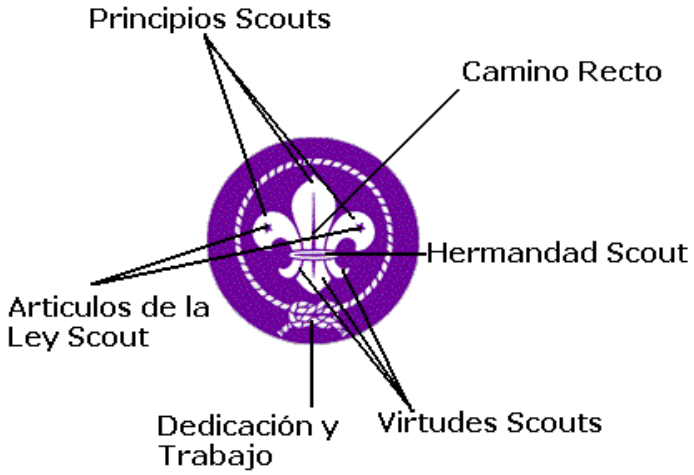
Señor,
Tú que das agua a los campos,
Tú que das tierra a las plantas,
Tú que das fruto a los hombres,
danos bendito este alimento para que,
vuelto fortaleza, podamos servirte mejor.
Así sea.

ORACIÓN DE JEFE (GUÍA)

Señor y Jefe mío, que a pesar de mi debilidades
me has escogido como Jefe y guardián de mis hermanos Scout
haz que mis palabras y mi ejemplo iluminen sus pasos por
el sendero de tu Ley, que sepa mostrarles
tu huella divina en la naturaleza que has creado,
enseñarles lo que debo y conducirlos
de etapa en etapa hasta ti Señor mío,
al campo del reposo y la dicha, donde
has establecido tu tienda y la nuestra
para la eternidad.
Así sea

SIGNIFICADO DE LA FLOR DE LIS

La Flor de Lis es la insignia de compromiso que dentro del Scouting (escultismo) tiene un gran significado. La Flor de Lis tiene tres pétalos, como los tres dedos de la seña Scout, que representa nuestros principios, contenidos en nuestra promesa Scout: Dios, Patria y Hogar, y los de la parte de abajo nuestras virtudes: Lealtad, Abnegación y Pureza. Las estrellas que están en los pétalos laterales nos mantienen presente la Ley Scout, cada una de las estrellas tiene 5 picos y en cada uno están simbolizados los articulos de la Ley Scout.



La linea que divide el pétalo central simula una aguja inmantada, como las de la brújula, que nos refiere el camino recto que todo Scout busca en su vida.

Los tres pétalos de la flor de lis están unidos por un anillo que simboliza la Hermandad Mundial Scout, además está rodeada por una cuerda cerrada por un nudo cuadrado que simboliza el trabajo y la dedicación que debes tener en todo momento para lograr tu superación.

http://asde.scouts-es.net/gs500/Tropa/florlis.htm

EL SALUDO Y SEÑA SCOUT

Los scouts, en cuanto miembros de la Hermandad Scout Mundial, tienen un saludo especial que les es propio, común a todos los scouts del mundo y que es a la vez un signo de reconocimiento entre scouts desconocidos de cualquier lugar.

Por tanto, dentro del escultismo, este saludo contribuye a afirmar la buena voluntad que reina entre todos sus miembros. Valga como muestra el siguiente relato:

"Un soldado americano yacía gravemente herido en una pequeña isla en los mares del Sur, durante la segunda guerra mundial. Cuando un soldado japonés se le acercó con la bayoneta calada, pensó que sería muerto y todo terminaría. Entonces, y de modo inconsciente, hizo la seña scout. Horas más tarde recobró el conocimiento. Seguía tirado en el suelo, pero comprobó con sorpresa que sus heridas habían sido curadas, y encontró junto a él una nota que decía: 'Yo soy el soldado japonés que trató de matarlo, pero su seña scout me recordó que también fui scout en mis años jóvenes. ¿Cómo podría haberlo yo matado? Yo le presté los primeros auxilios lo mejor que pude. Buena suerte'."

La seña es parte del saludo scout.

Para hacer la **seña scout**: se extienden los dedos índice, medio y anular, estos tres dedos simbolizan los tres puntos de la Promesa Scout (o las tres virtudes scout, según otras versiones); mientras que la yema del pulgar se apoya sobre la uña del dedo meñique, simbolizando que el fuerte protege al débil, todo ello con la mano derecha. Cuando se saluda, se coloca ésta a la altura del hombro, haciendo la seña.

La seña del Lobato se realiza con la mano derecha, juntando el pulgar sobre los dedos meñiques y anular, dejando algo separados y extendidos los otros dos dedos. Simboliza la cabeza de un lobo bien atento. Los dos dedos extendidos recuerdan los dos puntos de la ley de la manada. La unión de los otros dos dedos expresan la unión que existe entre los miembros de la gran hermandad Scout.

Los scouts de todo el mundo estrechan la mano izquierda, que es la que está más cerca del corazón.

La seña suele ir acompañada del apretón de mano izquierda.

"Durante la campaña contra Prempeh, Rey de los Ashanti, Baden-Powell capturó a uno de los jefes. Al rendirse, nuestro Fundador le extendió la mano derecha en señal de amistad. Sin embargo, el jefe Ashanti insistió en darle la mano izquierda, explicando que 'sólo los más valientes entre los valientes se saludan con la mano izquierda, porque para hacerlo deberían desproveerse de su mayor protección que es su escudo'."

Obtenido de "http://personal.redestb.es/dvdo/saludo.htm

y http://wiki.larocadelconsejo.net/index.php?title=Se%C3%B1a_scout"

EL ÚLTIMO MENSAJE DE B.P.

Queridos Scouts:

Si alguna vez habéis visto el juego de "Peter Pan", recordaréis como el jefe de los piratas estaba siempre haciendo su último discurso de despedida, por temor de que posiblemente cuando llegara la hora en que habría de morir no tuviera ya tiempo para darlo a conocer. Así me sucede a mi, y aun cuando no me estoy muriendo en este momento, esto tendrá que suceder uno de estos días, y deseo deciros unas palabras de despedida. Recordad: esto es lo último que oiréis de mi; por tanto, meditadlo.

He tenido una vida muy dichosa y deseo que todos vosotros tengáis también vidas muy dichosas.Tengo para mi que Dios nos ha puesto en este mundo encantador para que seamos felices y gocemos de la vida. Pero la felicidad no proviene de la riqueza, ni de tener éxito en la carrera simplemente, ni dándose uno gusto a sí mismo. Un paso hacia la felicidad es hacerse uno sano y fuerte, cuando niño, para poder ser útil, y así, poder gozar de la vida cuando se es hombre.

El estudio de la naturaleza os enseñará cómo ha llenado Dios de cosas bellas y maravillosas este mundo, para que lo podáis gozar. Estad satisfechos con lo que os haya tocado y sacad de ello el mejor partido que podáis. Ved siempre el lado bueno de las cosas y no el malo.

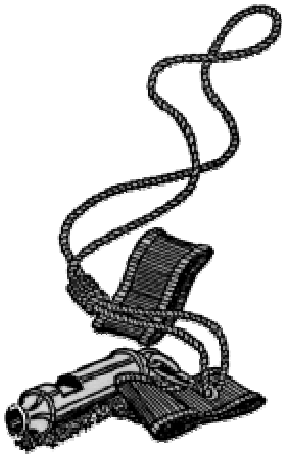
Pero la verdadera forma de obtener la felicidad es haciendo felices a los demás. Tratad de dejar este mundo en mejores condiciones de como lo encontrásteis; de esta manera, cuando os llegue la hora de morir, podréis hacerlo felices, porque, por lo menos, no perdísteis el tiempo e hicísteis cuanto os fue posible por hacer el bien. "Estad listos" en esta forma, para gozar una vida dichosa y morir dichosos; asíos a vuestra promesa scout siempre, aun cuando hayáis dejado de ser muchachos. Que Dios os ayude a hacerlo así.

Vuestro amigo

Baden Powell

SEÑALES CON SILBATO

Mensaje	Morse
Alto	M --
Atención / Alerta	T -
Auxilio, Socorro	SOS ... --- ...
Entendido	A .-
Marche de frente	D -..
Peligro	S ...
Reunión de Tropa Scout	CC -.-. -.-.
Reunión de Guías Scouts	V ...-
Reunión de Com. Caminantes	QQ --.- --.-
Reunión de Guías Caminantes	B -...



CÓMO APRENDER CLAVE MORSE

¿Cómo aprenderlo?

la mejor forma de aprender el alfabeto Morse es **la práctica constante**, escogiendo el sistema que más te guste o se te facilite. Sin embargo, existe una forma sencilla que se conoce como "grupo básico", que consiste en agrupar las letras por características similares y se divide en los sigientes grupos:

A) *Simples*. Son las formadas por sólo un tipo de símbolo (largo o corto); tiene ocho letras que son:

E **.** T **-**
I **..** M **--**
S **...** O **---**
H **....** Ch **----**

B) *Contrarias*. donde una letra tiene una serie de símbolos que coinciden con los símbolos de otra pero en orden inverso. Este grupo está formado por doce letras:

A **.-** N **-.**
B **-...** V **...-**
D **-..** U **..-**
F **..-.** L **.-..**
G **--.** W **.--**
Q **--.-** Y **-.--**

C) *Emparedadas*. Son las que el primero y último símbolo son iguales. teniendo en medio otro diferente. Lo forman cinco letras:

K **-.-** R **.-.**
P **.--.** X **-..-**
Ñ **--.--**

D) *Aisladas*. Son las que no encajan en ninguno de los grupos anteriores y son sólo tres letras:

C **-.-.**
J **.---**
Z **--..**

E) *Los números*. Todos los números se conforman por cinco símbolos:

1 **.----** 6 **-....**
2 **..---** 7 **--...**
3 **...--** 8 **---..**
4 **....-** 9 **----.**
5 **.....** 0 **-----**

CLAVE MORSE

Un método para aprenderse las letras en código Morse, consiste en asignarle a cada letra del alfabeto Morse una palabra clave, en la cual cada sílaba representa un intervalo: siendo largo si tiene la vocal "o", y corto si tiene cualquier otra vocal (a, e, i, u), por ejemplo:

A	**.-**	Arbol	G	**--.**	Gorrones
B	**-...**	Bobadilla	H	**....**	Himalaya
C	**-.-.**	Cocacola	I	**..**	Iris
Ch	**----**	Chorroborro	J	**.---**	Jabonoso
D	**-..**	Docena	K	**-.-**	Komárno
E	**.**	El	L	**.-..**	Limonada
F	**..-.**	Fumarola	M	**--**	Mono

N	**-.**	Nogal	T	**-**	Tos
Ñ	**--.--**	Ñoñopecoso	U	**..-**	Usado
O	**---**	Oporto	V	**...-**	Ventilador
P	**.--.**	Pelotones	W	**.--**	Wagongo
Q	**--.-**	Qocoliso	X	**-..-**	Xochimilco
R	**.-.**	Revólver	Y	**-.--**	Yoshitomo
S	**...**	Sardina	Z	**--..**	Zozobrante

Los números. Todos los números se conforman por cinco símbolos:

1	**.----**	*6*	**-....**
-		*7*	**--...**
2	**..---**	*8*	**---..**
3	**...--**	*9*	**----.**
4	**....-**	*0*	**-----**
5	**.....**	*-*	

Otros símbolos:

. punto **.-.-.-**	**:** dos puntos **---...**	**'** apóstrofe **.----.**	**-** guión o menos **-...-**
, coma **--..--**	**( )** paréntesis **-.--.-**	**?** interrogación **..--..**	**/** diagonal o división **-..-.**

Claves Reducidas:

Mensaje	*Morse*	
Llamada de atención del transmisor al receptor	VE VE VE	**...-. ...-. ...-** **.**
El receptor está listo para recibir	K	**-.-**
El receptor pide esperar un momento para empezar a transmitir	Q	**--.-**
Bien recibida la última palabra	A	**.-**
Error (8 veces "E")	8E	**.....**
Fin del mensaje	AR	**.-.-.**
Mensaje recibido	R	**.-.**

Recomendaciones generales para facilitar y mejorar nuestra transmisión y recepción de mensajes en Morse

* Todo el arte de la transmisión del Morse, radica en marcar muy bien la diferencia entre los signos de cada letra, así como las pausas entre cada palabra, sea cual fuere la velocidad a que se transmite.
* La duración de un intervalo corto es la mínima, y la del largo es tres veces mayor. El intervalo entre símbolos de una misma letra es igual a un corto, el intervalo entre dos palabras es igual a dos largos.
* Te recomendamos que junto con tu patrulla transmitan por turnos, iniciando por palabras sencillas con el uso del silbato, o mejor aún, construyan su propio telégrafo, ya sea sonoro o luminoso (investiga cómo hacerlo, es muy sencillo).
* ¿Cuánto tiempo te llevará aprenderlo? La respuesta no es sencilla, pues depende de cada persona. Pero para darte una idea podemos decirte que en promedio un estudiante se lleva entre 100 y 120 sesiones de media hora de práctica concentrada para llegar a transmitir y a recibir a un ritmo de 10 a 15 palabras por minuto.
  Para no perder estas habilidades, ya que hayas aprendido el código Morse, deberás tener una práctica constante, lo que implicará ir mejorando constantemente y mejorar poco a poco el ritmo de transmisión-recepción.

Por último, sólo queda responder una pregunta clave, ¿Por qué un scout debe aprender y practicar el código Morse?

El conocimiento individual del código puede ser de gran beneficio tanto para el individuo como para su comunidad durante una emergencia, como son desastres naturales (huracanes, sismos, indundaciones, incendios, etc.). Siempre será bien cotizado un operador de radio experto en código Morse, y se le asignarán trabajos especiales, pudiendo con ello salvar muchas vidas y propiedades. Por otro lado, se requiere de equipo menos costos y menos voluminoso; este tipo de transmisión penetra interferencias que afectan a las señales de telefonía o a las ondas de radio, lo que implica una recepción clara, lo cual sería imposible para otras ondas que son de rango más ancho, o para transmitir por bandas de mucho "tráfico".

Recuerda que muchas señales de auxilio enviadas en código Morse han sido captadas por radioaficionados, quienes, dando aviso a las autoridades correspondientes, han salvado muchas vidas, quedando como héroes de su comunidad. Pero la razón principal para un scout consiste en estar "Siempre Listo"

FORMACIONES DE TROPA SCOUT

El Jefe de Tropa llama a formación por medio del silbato utilizando el código Morse de las letras

T C-C (- // -.-. // -.-.).

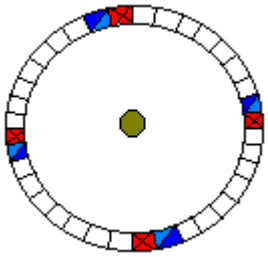
Cuando los muchachos llegan al punto de reunión, el Jefe de Tropa ya debe estar haciendo la señal para la formación deseada.

Las patrullas se forman por orden alfabético. En cada patrulla se forma primero el guía portando su banderín de patrulla, después el primer scout, luego el segundo, etc. y al final el sub-guía. Cuando no está el guía en la formación, lo sustituye el sub-guía y al sub-guía el primer scout.

Cuando cada patrulla está en posición y completa, lanza su grito de patrulla.

Simbología utilizada:

Jefe de Tropa Guía de Patrulla Subguía Patrullero

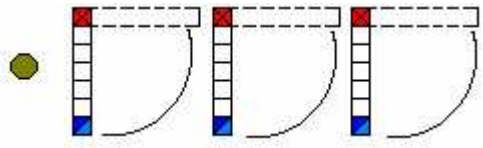


Círculo

Esta formación es prácticamente exclusiva de las manadas.

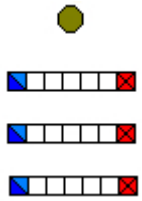
Columna abierta

La distancia entre las patrullas es de cinco pasos como mínimo. Se usa para inspección o como formación en desfiles.



Columna cerrada

La distancia entre las Patrullas es de dos pasos. Se usa como formación en un local pequeño.

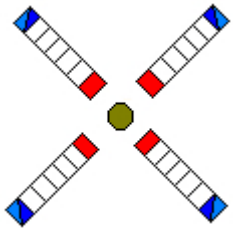


Estatura

Esta formación puede servir para realizar una caminata, para numerarse y hacer juegos con equipos más parejos.

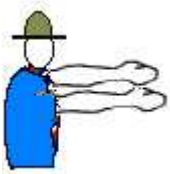
Estrella

Las patrullas se forman en columna con el Guía a la cabeza y marchan hacia el jefe, como los radios de una rueda, deteniéndose a cinco pasos de él.



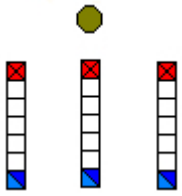
Esta formación se usa siempre que, a continuación de ella, se haya de efectuar un desplazamiento por Patrullas; por ejemplo, antes de extenderse en el campo para un gran juego. El Jefe, situado en el punto que indica la figura, explica el tema y las reglas del juego. Enseguida las patrullas marchan, sin movimientos preparatorios, y casi siempre a paso scout, cada una en la dirección que se le ha indicado.

Filas abiertas

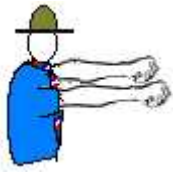


El Jefe de Tropa extiende los brazos hacia delante, a la altura de los hombros, con las palmas vueltas hacia adentro.

Las patrullas se colocan unas detrás de las otras a dos pasos frente al Jefe, y a doble distancia de brazo entre los costados.



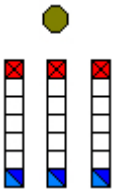
Se usa para relevos y otros juegos.



Filas cerradas

El Jefe de Tropa extiende los brazos hacia delante, a la altura de los hombros, con los puños cerrados.

Las patrullas se colocan unas detrás de las otras a dos pasos frente al Jefe, y a un paso entre los costados.

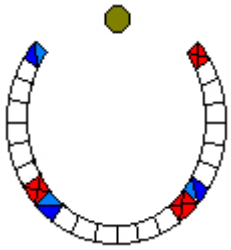


Herradura

El jefe de Tropa coloca sus brazos semi extendidos hacia arriba tratando de formar una herradura.

Las patrullas se colocan en forma similar a una herradura, con los guías de patrulla a la derecha.

Esta formación es indicada para efectuar ceremonias scout.



Línea

El Jefe de Tropa extiende ambos brazos horizontalmente para orientar la formación.

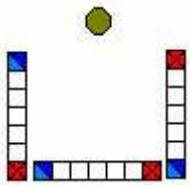
Las patrullas se forman con dos pasos de intervalo entre una y otra.

Se utiliza para inspeccionar o para revista de uniformes y equipo, y, en general, para no dificultar la circulación por un camino.

Rectángulo

El Jefe de Tropa coloca sus brazos hacia arriba en figura de rectángulo.

Las patrullas se forman en línea con el Guía a la derecha formando tres lados de un rectángulo. El Jefe ocupa el cuarto lado, que es siempre uno de los más largos. Tradicionalmente se usa cuando una visita va a dirigir la palabra a los scouts.

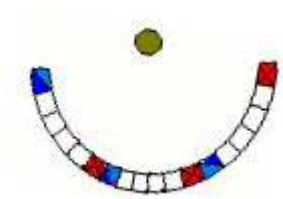


Actualmente ésta es la formación más usual de las tropas, se utiliza casi para todo tipo de actividad, inclusive para algunas ceremonias, entrega de reconocimientos, etc.

Semicírculo

El Jefe de Tropa describe un círculo con el brazo derecho extendido.

Las patrullas se alinean en torno al jefe, formando un semicírculo.



Se usa para hacer demostraciones. La formación en círculo es exclusiva de las manadas, debido al simbolismo propio de esas ramas.

Obtenido de "http://es.wikipedia.org/wiki/Promesa_scout"

PISTAS

REGLAS BASICAS EN LA COLACION DE PISTAS

Las señales deben colocarse siempre del lado derecho del camino. Evitando que sean muy llamativas, ya que podrían llamar la atención de extraños quienes podrían quitarlas o destruirlas, lo importante es que tu señal de pista sea sólo visible a los ojos de un Scout.

Las señales están casi siempre en el suelo y son visibles, pero no tanto que llame la atención a un extraño

Las señales están separadas unas de otras de 1 a 30 metros dependiendo del camino a recorrer, por ejemplo en una bereda las pistas deben estar bastante cercanas, mientras que en una carretera pueden estar bastante retiradas una de otra

Las señales nunca están en propiedades ajenas, ni sitios movibles

Si se va a hacer un recorrido largo por un camino o atravesar un pueblo lo mejor es dejar un mensaje oculto que indique la ubicación de la siguiente pista.

Después de colocar la pista, hay que cerciorarse de que ha quedado lo suficientemente legible y discreta, así como en la ubicación correcta.

REGLAS BASICAS EL SEGUIMIENTO DE LAS PISTAS

No corras!, ya que puedes omitir algunas señales

Debes recordar la ubicación de la última señal ya que la señal pudo haber sido borrada o movida y a partir de la anterior podrás deducir el camino.

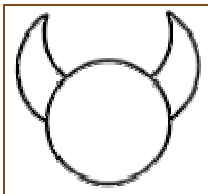
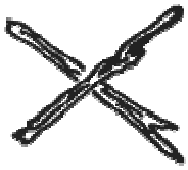
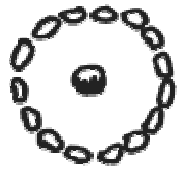
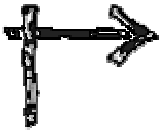
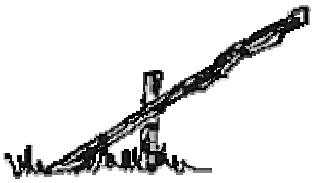
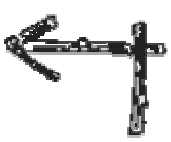
El ultimo borrara las señales

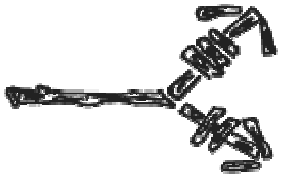
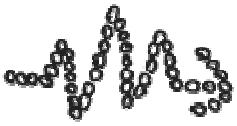
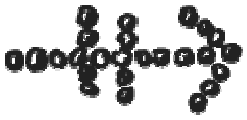
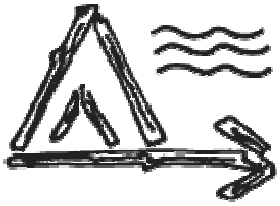
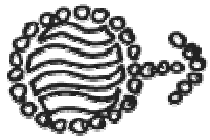
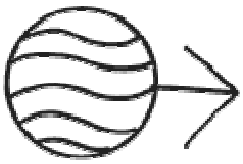
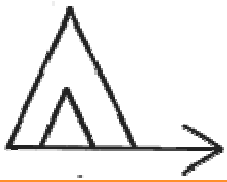
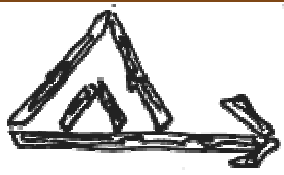
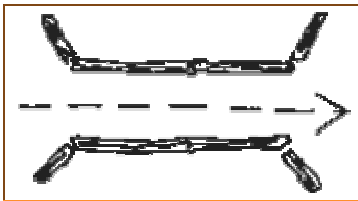
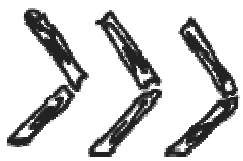
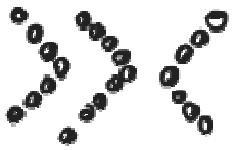
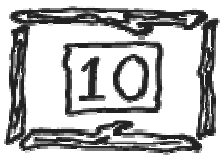
TIPOS DE PISTAS

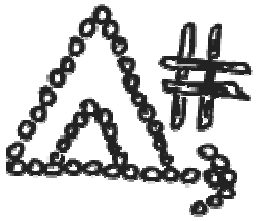
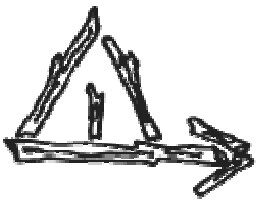
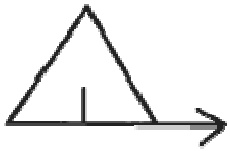
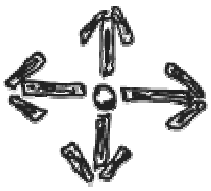
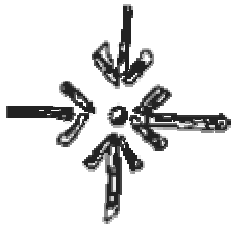
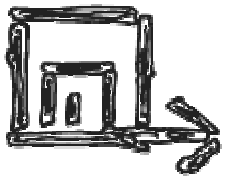
Las pistas se pueden clasificar en artificiales y naturales,

Las primeras son muy simples de observar, ya que de alguna manera se muestran obvias en el camino y pueden se hechas o dibujadas con tiza.

Las naturales pueden ser confundidas o bien pasar desapercibidas para algún Scout de poca experiencia y son las que se hacen con elementos naturales como piedras, ramas, hierbas, etc

INICIO DE PISTA	**CAMINO A SEGUIR**	**CAMINO A EVITAR**	**FIN DE PISTA**
			
CRUZAR A LA DERECHA	**CRUZAR A LA DERECHA**	**CRUZAR A LA DERECHA**	**CRUZAR A LA DERECHA**
			
CRUZAR A LA IZQUIERDA	**CRUZAR A LA IZQUIERDA**	**CRUZAR A LA IZQUIERDA**	**CRUZAR A LA IZQUIERDA**
			

NOS HEMOS SEPARADO (2 Y 3)	**PELIGRO**	**PELIGRO**	**PELIGRO**
			
ESCALAR, SUBIR EN LA DIRECCION	**LENTO AVANZAR CON CUIDADO**	**MAS RAPIDO**	**OBSTACULO A FRANQUEAR**
			
LLEVAR AGUA AL CAMPAMENTO	**AGUA POTABLE EN LA DIRECCIÓN**	**AGUA POTABLE**	**AGUA NO POTABLE**
			
CAMPAMENTO EN ESA DIRECCION	**CAMPAMENTO EN ESA DIRECCION**	**MENSAJE SCONDIDO**	**MENSAJE SCONDIDO**
			
PAZAR SOBRE EL PUENTE	**PAZ, EL JUEGO A TERMINADO**	**GUERRA, INICIO DE JUEGO**	**ESPERAR DIEZ MINUTOS**
			

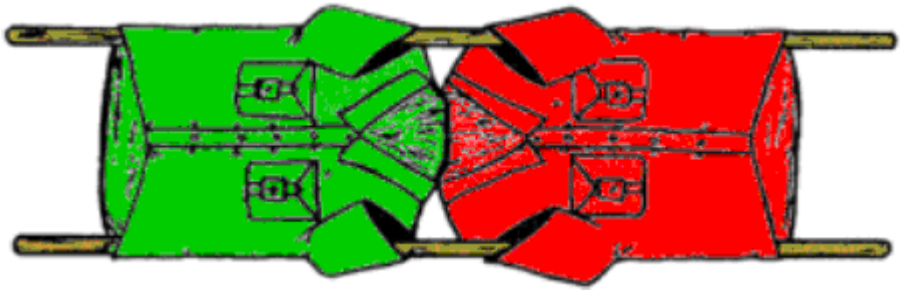
LLEVAR LEÑA AL CAMPAMENTO	PISTA MAS ADELANTE O LEJOS	CAMPAMENTO LEVANTADO	CAMPAMENTO LEVANTADO
			
PASAR POR ABAJO	**PASAR POR ARRIBA**	**DISPERSARSE**	**REUNIRSE**
			
ESCONDERSE	**CUIDADO CON LOS PERROS**		
			

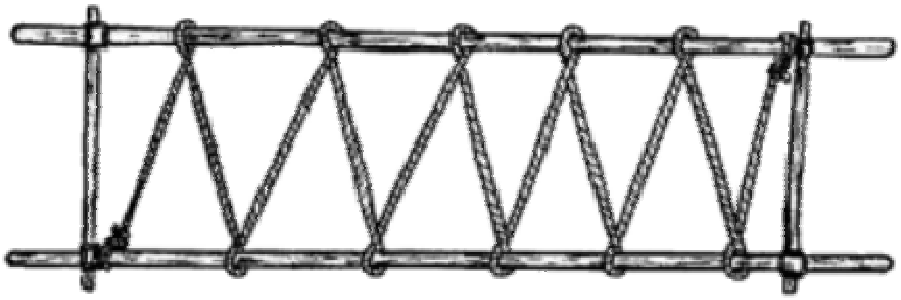
CAMILLAS

Hay ocasiones en que debe transportarse a una persona lesionada o lastimada. Ten en cuenta que las camillas deben de ser seguras para evitar causar más lesiones a la persona que se transporta en ellas.

Como quizás algún día necesites una, te presentamos tres tipos de camillas.

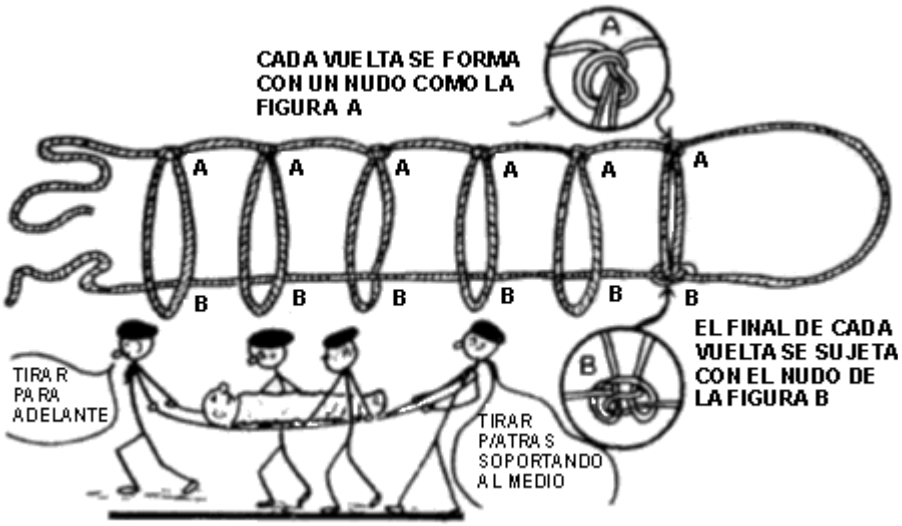
Puede armarse rápidamente una con dos camisolas scout, siendo conveniente reforzarla con cintos.





Usando cuerdas pero teniendo la precaución de instalar en los extremos dos palos cruzados y amarrados para evitar que se cierre.

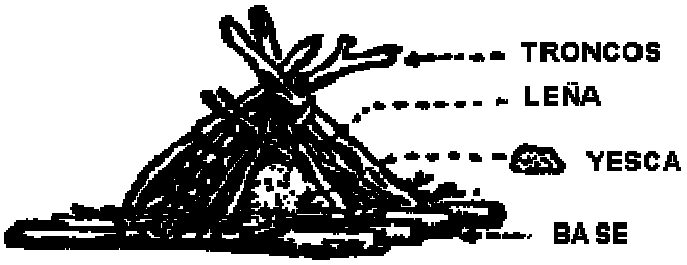
La cuerda que se utilice debe de ser del grosor suficiente para aguantar un peso mínimo de 120 Kg.



FOGATAS

Un Buen Fuego:

1. Se construye en un lugar seguro que ayude a controlarlo.
2. Se hace del tamaño necesario y no más grande, ya que esto sirve también para ahorrar madera.
3. Se mantiene bajo control y se ejerce vigilancia siempre.
4. Se apaga cuando ya no se necesita.



La mayor parte de las fogatas se hacen con la madera que se encuentre en los alrededores. En los lugares donde no hay madera se usa carbón o se lleva madera suficiente.
La madera es el combustible más común.

¿Qué madera usar?
Probablemente comenzarás usando cualquier cosa que encuentres.

A medida que vayas progresando, aprenderás acerca de ciertos tipos de madera y cuáles son los mejores para ciertos propósitos:

La yesca puede ser cualquier material muy ligero y seco -no más grueso que un fósforo-. Haz pequeños manojos de ramitas.
Las varas deben romperse con un chasquido. En general, las ramas que están en la parte baja de los árboles son las mejores. Las ramas que estén en el suelo pueden estar húmedas, y por lo tanto no son muy útiles.
Las varas que se doblan y no se parten están verdes; puedes usarlas hasta que el fuego haya prendido bien.
La madera que se desmorona está podrida, vas a encontrar mucha, pero no la uses, ha perdido toda su vida y sólo humeará sin dar calor.
La madera Rajada arde muy bien; la parte interna de un tronco siempre la encontrarás más seca que la externa.
En tiempo de lluvias, cuenta sólo con la madera seca que aun esté en los árboles; se secará más rápido que la que está en el suelo, pues el aire circula a su alrededor.
La Madera Suave es producida por árboles de crecimiento rápido: pinos, abetos, cedro, abedules, álamo, entre otros. Esta madera es conveniente para iniciar un fuego, o para fuegos intensos. Se quema rápidamente y necesita reponerse constantemente, no deja buenas brasas.
La Madera Dura es producida por árboles de crecimiento lento: roble, nogal, abedul amarillo, maple (arce), fresno, mezquite (algarrobo americano), eucalipto, entre otros. La madera dura es compacta, firme y pesada, cuando se compara con una madera suave del mismo tamaño. Esta madera arde lentamente y deja brasas duraderas. Necesita un buen fuego vivo para encender y después arde muy bien durante largo tiempo.

Diferentes pasos para aprender a iniciar un fuego:

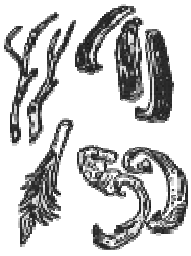
1. Acondicionar el lugar para la fogata.
2. Aprender cuáles son los tres materiales que se usan y recoger bastante de cada uno (lo suficiente de cada uno para mantener el fuego durante tres minutos, de manera que no necesites alejarte de éste una vez que esté encendido). Comienza con el fuego básico, y
3. Mantenlo encendido; en seguida construye un teppe o una fogata de consejo y úsalo para tostar algún alimento.
4. Tan pronto como termines de usarlo, apágalo.
5. A menos de que hagas el fuego en un lugar especial, no dejes huella de haberlo hecho.
6. Practica muchas veces; con viento, con lluvia, etc. hasta que estés seguro de que puedes hacerlo (puede ser que necesites aprender a encender un cerillo y mantenerlo encendido hasta ponerlo bajo la yesca. Practica esto también).
7. Trata de que alguien te acompañe cuando prendas fuego. *Siempre es más seguro así*.

Primer paso: Acondicionando un lugar, dónde encenderlo

* Sobre la arena, rocas o tierra. (Nunca al pie de un árbol o tan cerca de las raíces que provoquen que el calor las mate):
  Si no vas a encender la fogata sobre la roca, quita todas las hojas, pasto, ramas, etc, hasta encontrar tierra firme, sobre un espacio bastante grande. Esto es especialmente importante en los bosques. Quita la tierra vegetal, etc, para prevenir que el fuego se esparza por debajo de ésta.
* En un hogar o chimenea, temporal o permanente.
  Los hogares temporales se hacen en zanjas o agujeros, sobre leños verdes, rocas, ladrillos, barro o latas vacías.
* Con el viento soplando a tu espalda al pararte frente al fuego. Esto hará que una corriente de aire pase a través del fuego.

Segundo paso: Materiales apropiados
Para encender un fuego se usan tres clases de materiales: yesca, varas y combustible.

Yesca: Todo material que se enciende al acercarle un cerillo. Debe ser en pedazos no más gruesos que un fósforo, pero más largos.



Cepilladura o virutas: ramitas delgadas (especialmente de coníferas), mazos de arbustos o maleza secos.

Ocote: pedazos de corteza delgada, etc. (Desde luego el papel, pero desdéñalo a menos que se trate de una emergencia).

No confíes en las hojas o el pasto seco, encienden rápidamente pero se acaban demasiado pronto, antes de que puedan hacer que otros materiales más durables enciendan.

Varas: Varas y ramas secas de tamaños que van desde la que es un poco más grande que la que se usa como yesca, hasta pedazos tan gruesos como un pulgar y desde quince hasta treinta centímetros de largo. Los pedazos más gruesos se pueden rajar para se usados en vez de varas.

Combustible: El material que mantiene el fuego. Se trata de piezas de madera firme que van desde las que son un poco más grandes que las varas hasta troncos de buen tamaño, dependiendo del uso que se les vaya a dar. El carbón es usado a menudo como combustible.

Apréndete bien cada clase de material; sé capaz de encontrar cada uno de ellos, y también manténlo a la mano, en una buena leñera, ya sea en una temporal y pequeña o en una más grande y permanente.

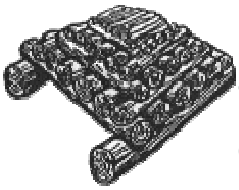
Tercer paso: Manera de iniciar el fuego básico

1. Antes de empezar, acondiciona el lugar para la fogata.
2. Ten listos y a la mano:
   una buena cantidad de yesca,
   una doble cantidad de varas
   todo el combustible que necesites, a menos que haya recolectores de leña trabajando al mismo tiempo que tú, y por lo tanto no tengas que dejar el fuego ya encendido.
3.

   Con el viento soplando a tu espalda, arrodíllate; toma pequeñas varas y colócalas formando un ángulo como se muestra en el dibujo; atraviesa una rama sobre las otras dos para formar como una A.
4. Coloca una buena cantidad de yesca compacta en el ángulo de las varas o sobre la vara atravesada, de manera que no toquen el piso, para que el aire circule. Deja un hueco en el centro y abajo, para meter el cerillo.
   Recuerda: El fuego necesita aire. La flama arde hacia arriba. Sólo el material que se encuentre sobre la llama arderá.
5.

   Prende el fósforo, volteándolo hacia abajo para que la madera encienda (si es necesario cúbrelo del viento con las manos).
   Una vez que haya prendido bien, mételo en el hueco, bajo el centro de la yesca.
   Si el cerillo se apaga, úsalo como yesca.
   Si es necesario, sopla suavemente sobre la base del fuego.
6.
   Una vez que la yesca empiece a prender,
   comienza a añadir varitas,
   poniéndolas suavemente sobre la flama,
   para formar una pequeña pirámide,
   hasta que tengas un fuego vivo.
7.
   Empieza a añadir varas una por una, colocándolas suavemente en donde la flama esté mejor; comienza con varas delgadas y gradualmente agrega piezas más gruesas, siempre en forma de pirámide.
   No hagas cambios súbitos en el tamaño de las varas, sino siempre agrega varas un poco más gruesas que las anteriores hasta que llegues a las del grueso de un pulgar.
   Recuerda: hazlo poco a poco.
   Mantén tu fogata compacta, que cada vara toque a otras en la parte de su mayor longitud.
8. Coloca un palo pequeño en la base del fuego y levántalo un poco para darle más aire.
9. Cuando el fuego esté ardiendo satisfactoriamente, comienza a añadir los leños y troncos gradualmente, empezando a construir algún tipo de fogata.

Diferentes clases de fogatas



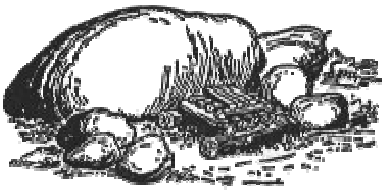
Fogata de Consejo
Es un fuego sólido especial para brasas o para un fuego que vaya a durar largo tiempo.

Comienza con el fuego básico.

Coloca los leños como en el dibujo, empezando con dos leños grandes y rellenando el espacio entre éstos con una hilera de leños un poco más pequeños y éste, a su vez, con otra de leños más chicos, y así sucesivamente.

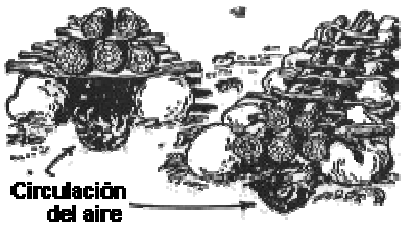
Pirámide o Tepee
Produce un fuego vivo que sirve para hervir, etc. Concentra el calor en un punto pequeño, en la parte superior.

Comienza con el fuego básico, continúa hasta comenzar a añadirle combustible, formando siempre una pirámide manteniéndola tan vertical como sea posible.



Fogata de Reflector
Produce un fuego alto y uniforme, sirve para hornear, asar, etc.

Cerca de una roca grande o reflector hecho de troncos, haz una fogata de consejo, déjala hasta que haga brasas. Para horneo rápido, aviva el fuego.



Fogata de Trinchera
Haz una zanja larga y coloca piedras en sus bordes.

Comienza con uno o más fuegos básicos: una vez que hayan prendido bien, acuéstalos.

A todo lo largo de la trinchera y no muy juntos, atraviesa troncos delgados; sobre éstos coloca troncos gruesos del tamaño de la trinchera.

Después, otra hilera de troncos atravesados, otra, a lo largo etc.

Los troncos delgados permiten la circulación del aire.

Si el fuego no arde bien, asegúrate de que puede penetrar bastante aire por el frente; si es necesario, levanta los troncos un poco más en el frente.

Fogata dentro de una Lata

Se trata de una fogata pequeña pero de un fuego uniforme que va adentro de una estufa hecha con una lata grande.

Comienza con un pequeño fuego básico de yesca.

Ten lista una cantidad regular de varas no más gruesas que un pulgar.

Mantén un fuego pequeño y aliméntalo regularmente con ramas pequeñas.

Necesita mucho aire. Ten a la mano un poco más de yesca para reforzar.

Coloca la lata sobre la fogata una vez que el fuego esté ardiendo bien.

La cocina con lata necesita de dos personas, una para alimentar el fuego y la otra para cocinar.