ASOCIACION DE BOY SCOUTS DE CHILE

SANTIAGO - SERRANO Nº 240 - CASILLA 955 - FONO 84153

MANUAL DEL BOY SCOUT

Aprobado por el Directorio General

1951

¿QUIERES SER SCOUT?

Sin duda, tú ya has visto a algún scout pasar por la calle. Ya conoces el uniforme sencillo y práctico que los scouts llevan. ¿Pero sabes realmente qué es lo que hacen? ¿Qué es un scout?

Un scout lleva en los momentos de descanso la más atrayente de las vidas. Junto con buenos compañeros, aprende a conocer la Naturaleza, a jugar muchos y diversos juegos. Un scout se hace capaz de salir airoso en todas las circunstancias de la vida, se perfecciona constantemente, adquiere una salud fuerte. Fig. 1.

¿Cómo lo hace? El scout, con su brigada, sale a excursiones en plena Naturaleza, donde aprende a acampar, a hacer su propia comida, a observar muy bien, en una palabra, a "valerse por sí mismo". Además practica la "buena acción diaria", la que lo hace ser estimado por todos y lo convierte en un elemento útil de la sociedad.

Fig. 1

¿Es muy difícil llegar a ser scout? No, sólo se necesita:

Fig. 2

1.—Tener 10 años cumplidos por lo menos, y no más de 17. (Los niños menores de 10 pueden entrar a una rama especial del Scoutismo: Los Lobatos, Fig. 2, y si ya han pasado los 17, pueden llegar a ser Rover scouts.

2.—Debe tener buena salud, compatible con las prácticas scouts.

3.—Observar buena conducta.

4.—Haber cursado con éxito por lo menos 3.er año de la Escuela Primaria, o tener conocimientos equivalentes.

5.—Presentar una solicitud de ingreso, con la autorización escrita de su padre o apoderado, en la brigada más cercana a su casa o al lugar donde estudia o trabaja.

6.—Pagar las cuotas que fije la brigada.

Y el que quiere ser scout de verdad deberá:

7.—Comprometerse a asistir a todas las actividades de la brigada, o presentar sus excusas cuando no pueda concurrir.

Si cumples con estos requisitos y eres admitido a la brigada, tendrás que pasar un período de prueba de uno o dos meses mínimo, durante el cual no podrás usar el uniforme scout y deberás prepararte para rendir tus primeras pruebas de scout. Cuando las hayas rendido estarás listo para prestar la Promesa del Scout y ser investido como scout de 3ª clase. Hasta entonces serás ASPIRANTE A SCOUT.

Las Pruebas del Aspirante. (1)

1ª Prueba: LEMA, PROMESA Y LEYES.— Conocerlas y comprenderlas.

El **lema** del scout es SIEMPRE LISTO.

Este **lema** debe acompañar al scout a todas partes y recordarle que siempre, en todo momento, el scout debe estar listo para actuar. Si alguien necesita ayuda, el scout debe estar listo para prestarla, antes y mejor que ninguna otra persona. Si algo ocurre, el scout debe ser el primero en actuar. No puede haber un scout como espectador ocioso. Graba en tu mente: debes estar SIEMPRE LISTO para cumplir con tu deber.

La promesa del scout ha de guiar toda su vida al que la hace. Es uno de los momentos más solemnes el de prestar la promesa; al hacerlo, el muchacho entra a la Gran Hermandad de los Scout y comienza una nueva vida. Cuando un aspirante va a dar este paso, el jefe le hace ver el significado y la seriedad de la ceremonia. En seguida pregunta al aspirante: "¿Sabéis en qué consiste vuestro honor?", a lo que éste responde: "Si, significa que se puede confiar en mi veracidad y honradez". Entonces, todos los scouts asistentes hacen el saludo medio, mientras el aspirante repite con el jefe:

---

(1) (Para llegar a 3ª clase). El Comandante observará al aspipirante durante el período de prueba, y cuando note que el aspirante ha cumplido con un requisito, se lo anotará en la Hoja de Prueba. Las pruebas que necesitan examen las tomará en la forma más práctica posible, y ojalá en campaña.

"En 1907, el general inglés Baden Powell salió a acampar con un grupo de muchachos a quienes agrupó en patrullas y llamó "boy-scouts" (exploradores infantiles). En este campamento fundó el Escultismo o (Scoutismo), una Hermandad Mundial que hoy se extiende a casi todos los países, y agrupa en ella a más de 4 millones de muchachos. Y todos ellos usan el lema, las leyes, la promesa, los saludos y el uniforme de scout, que son los mismos en todo el mundo.

"Prometo por mi honor:
—Hacer todo lo que pueda para cumplir con mi deber a Dios; ser fiel a mi patria; ayudar en todo tiempo a los demás, y
—Obedecer la ley del scout". Fig. 3.

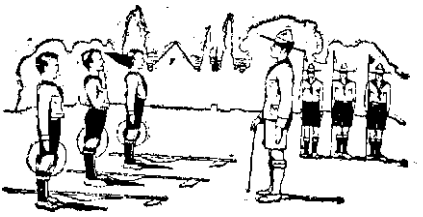


Fig. 3

Las leyes del scout forman un decálogo llamado Código de Honor, tal como lo tenían los Caballeros de la Edad Media, de quienes habrás leído seguramente. Por eso es que los scouts forman también una Orden de Caballería, y se distinguen siempre como caballeros del ideal.

El que cumpla el Código de Honor no podrá ser sino un hombre de bien, puro, valiente y protector de los débiles y necesitados. Las leyes del scout son 10:

I Un scout debe amor a su familia, abnegación a su patria y lealtad a las leyes.
II Un scout no falta jamás a la palabra empeñada.
III Un scout cumplirá con su deber y será útil a sus semejantes.
IV Un scout es cortés con todos, sin distinción de clases sociales.
V Un scout es intrépido, alegre y vivo.
VI Un scout hace el bien por el bien, sin pensar en premios o recompensas.
VII Un scout es limpio y puro en sus pensamientos, palabras y obras.

VIII Un scout debe obediencia a las órdenes de sus superiores.

IX Un scout es trabajador y económico.

X Un scout amará la naturaleza y protegerá los animales y las plantas.

Fig. 4

Fig. 4

No basta con que te aprendas de memoria estas leyes: debes practicarlas. Para lograr eso, conviene que leas una cada día y pienses en ella todo el día, tratando de comprenderla.

2ª Prueba: SALUDOS, SIGNOS DE RECONOCIMIENTO.— Conocerlos y aplicarlos en la práctica.

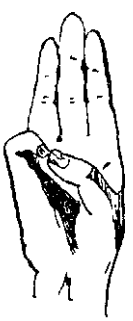


Fig. 5

Todos los scouts del mundo pueden reconocerse entre ellos por medio de un signo especial: el saludo scout. El dedo pulgar sobre el meñique recuerda la protección que el fuerte debe dar al débil, el más grande al más pequeño. Los tres dedos del medio recuerdan las tres partes de la promesa. Fig. 5.

El saludo completo debes hacerlo a los scouts con más grado que tú (a tus superiores) y a las personas extrañas a

la Asociación. Es una señal de respeto. Se hace tocando con la mano derecha el ala del sombrero (o si andas sin sombrero, la sien derecha), teniendo el dedo meñique oprimido por el pulgar. Fig. 6.

Fig. 6

Fig. 7

El **saludo medio** debes hacerlo a todo scout que tenga el mismo grado o grado inferior que tú. También debes hacerlo al prestar la promesa y al asistir a ella. Se hace con los dedos en la misma forma que en el saludo completo, la palma al frente, pero a la altura del hombro. Fig. 7.

En los desfiles, al pasar un estandarte y al izar o bajar una bandera, debes saludar llevando la vista enérgicamente hacia donde saludas.

En ceremonias fúnebres se saluda inclinando el báculo y la cabeza hacia adelante (Saludo fúnebre). Fig. 8.

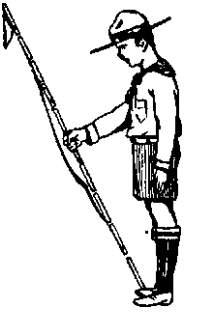


Fig. 8

¿Cuándo debes saludar? Al ver a otro scout por primera vez en el día, al rendir un homenaje y al dar cuenta de un número de scouts a tu cargo, tanto al estar de uniforme como de civil.

La flor de lis, la insignia de los scouts, debes llevarla en el ojal izquierdo del vestón. Sus tres pétalos recuerdan las tres partes de la Promesa. Ella es el signo por el cual se reconoce un scout de civil. Si encuentras a algún scout de civil, le harás el saludo correspondiente (aunque no lo conozcas), y si él te responde, señal de que te ha reconocido como scout, le darás la mano IZQUIERDA (la mano del corazón). Este es el saludo de Fraternidad. Todos los scouts son hermanos y debes tratarlos como tal. Fig. 9.

Fig. 9

Pero si ves a otro scout y él no te ve ¿cómo haces para saludarlo? En este caso debes silbar los primeros compases del Himno Oficial de la Asociación ("Mensajera de nuevas auroras...") de manera que el otro te oiga, y te contestará entonces con la parte que sigue ("...tremolando el pendón del ideal...").

Los scouts de una misma patrulla tienen otro medio de llamarse unos a otros. Debes saber ya que cada patrulla tiene el nombre de un animal, cuya cabeza (totem) la llevará el guía de la patrulla en su banderola, recortada en paño oscuro. Cada scout debe saber emitir el grito del animal de su patrulla, y no le está permitido emitir ningún otro grito. Gracias a él se reconocen cuando es de noche o están ocultos el uno del otro. El guía también llama a los scouts de su patrulla agitando sobre su cabeza el "Totem", su banderola con el animal de la patrulla. Fig. 10.

Si el comandante toca su pito con pitazos cortos y sucesivos, todos los scouts deben venir inmediatamente (también si su guía los llama así), y tres pitazos cortos seguidos de uno largo significan: "Reunión de guías".

Fig. 10

3ª Prueba: BANDERA, ESCUDO E HIMNO NACIONAL.— Conocer su historia y su uso.

Antes de 1810, cuando Chile era colonia de España, aquí se usaba la bandera de ese país. Pero cuando se formó el primer Gobierno Nacional y se organizó el Ejército Patriota, se necesitaba una bandera distinta de la española. Don José Miguel Carrera, en 1812, creó una bandera de tres fajas horizontales del mismo ancho, azul, blanco y amarillo. Esta se llamó bandera de la Patria Vieja, pues se usó hasta en la defensa de Rancagua (1º y 2 de octubre de 1814).

Junto con esa bandera se usó el primer Escudo Nacional. Consistía en una columna dominada por un globo terráqueo. A sus lados, una mujer y un joven indio, y encima una lanza y una pluma cruzadas, coronado todo por una estrella solitaria.

Después de la Reconquista y vuelto el ejército chileno, se adoptó una bandera de tres fajas horizontales, azul, blanco y rojo, llamada de "transacción". Al poco tiempo después fué creada la bandera que usamos actualmente, pero su uso general sólo fué ordenado en 1854. En 1819 se reformó el primer escudo, dejando un Mundo Nuevo sobre una columna en un campo azul, todo bajo un letrero que decía: "Libertad", y tres estrellas que representaban las tres provincias que había entonces: Coquimbo, Santiago y Concepción. El escudo actual, que todos debéis conocer, fué creado por fin en 1832. Fig. 11.

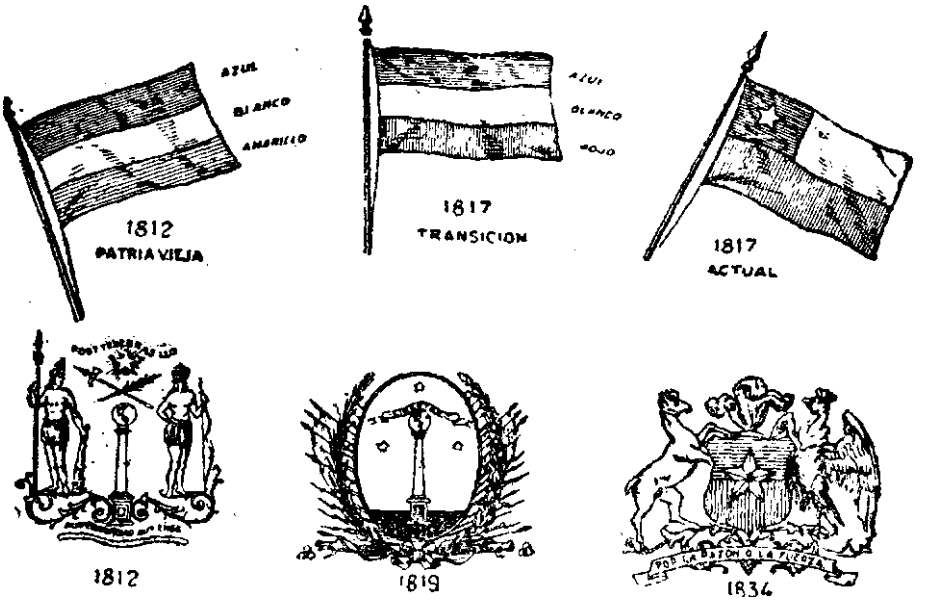


Fig. 11

La Bandera Chilena Oficial para las brigadas es de 1.32 m. de largo por 88 cm. de ancho, dividida en dos fajas horizontales del mismo ancho. La inferior es roja, y la superior es azul en la tercera parte adyacente al asta: el resto de esta faja es blanco, y en el campo azul va una estrella blanca de cinco puntas de 22 cm. de diámetro. Deben usar una bandera de lanilla, sin flecos ni adornos ni inscripciones de ninguna especie, en una asta coronada por una flor de lis.

El **azul** de nuestra bandera recuerda la pureza del cielo que cubre nuestro país, el **blanco** representa la nieve eterna de los Andes, y el **rojo** evoca la sangre derramada por los ejércitos patriotas para darnos la independencia.

La Bandera Nacional y el Escudo son, pues, emblemas sagrados de la Patria, y como tales, merecen el mayor respeto.

Una bandera sucia, descolorida o rota debe reemplazarse por una nueva, pero la vieja en ningún caso debe usarse como un trapo cualquiera. Si no se le guarda como recuerdo, debe quemársele, para evitar que sea usada para fines que no son propios del emblema nacional.

Cuando se usa con otra bandera, la chilena debe ir a la derecha del que la lleva (a la izquierda del que la mira). En una mesa de una sala de sesiones, por ejemplo, estará la bandera chilena a la derecha del presidente, a la izquierda del público. Si va la chilena con varias otras banderas, irá en el medio y delante de las otras, o más alta que ellas. En un edificio, debe izársele en un asta en ángulo agudo con la pared, con el campo azul hacia arriba y junto al asta. (Izarla con el campo azul hacia abajo es señal para pedir socorro). Si no hay asta disponible, colóquese estirada contra la pared, con el campo azul a la izquierda del que mira desde afuera. Cuando se extiende el tricolor nacional de manera que quede "flotando" (a través de una calle por ejemplo), el campo azul debe mirar hacia el Norte o hacia el Este. La bandera no debe quedar afuera en la noche. Al izarse y bajarse en cada ocasión, esto debe hacerse en forma

lenta y ceremoniosa, y todos los asistentes estarán en actitud de respeto; los scouts firmes.

El Himno Nacional que cantamos actualmente (y debes saber cantarlo correctamente) fué escrito por el poeta chileno Eusebio Lillo en 1847. Antes de esta fecha, Chile tuvo varios himnos nacionales. El primero que se cantó fué el Himno Nacional Argentino, con ocasión de las victorias de Chacabuco y Maipú. Sólo en 1819, el poeta argentino Bernardo Vera y Pintado, fué encargado de ponerle una letra chilena a este himno. Al año siguiente, un compositor chileno, llamado Manuel Robles dió música propia a los versos de Vera y Pintado. Posteriormente, debido a las críticas que se hacían a esta música, el Gobierno encargó al maestro español Dn. Ramón Carnicer que compusiera una nueva melodía. En 1828 se cantó por primera vez en Chile el Himno con la música de Carnicer, que con ligeras modificaciones, es la misma de hoy día.

Los versos del Himno Nacional, de Vera y Pintado, expresaban fielmente los sentimientos de aversión que en los corazones chilenos hizo nacer la crueldad de las autoridades españolas durante la Reconquista. Más tarde, cuando los sentimientos se calmaron, muchos españoles pacíficos que habian tomado a Chile como su segunda Patria, indicaron la conveniencia de suprimir o cambiar algunos de esos versos que eran demasiado duros para España. Entonces, el Ministro del Interior encargó una letra nueva a un empleado de su Ministerio; ese fué Eusebio Lillo, y de esa iniciativa nació el nuevo Himno Nacional, que es el mismo que cantamos hoy día.

El Himno Nacional, lo mismo que el Escudo y la Bandera, es un símbolo de la Patria y debe ser respetado por todos. Si oyes tocar o cantar el Himno Nacional, debes ponerte en posición firme, desde el comienzo hasta el fin. Tampoco debes tolerar que nadie haga mofa o burla de nuestro himno patrio, adoptando actitudes irrespetuosas durante su ejecución.

4ª Prueba: UNIFORMES Y DISTINTIVOS.— Saber presentarse correctamente y cuidar el uniforme.— Conocer los distintivos usados dentro de la brigada (grados, años de servicios, clase).

Seguramente, ya te han permitido llevar el uniforme scouts en alguna excursión, aunque todavía no puedes llevar el sombrero ni el pañuelo, hasta que seas investido. Al llevar el uniforme, toda la gente te verá como scout y se fijará en ti. Toda acción tuya, ya sea buena o mala, repercutirá en el buen o mal nombre de tu brigada, especialmente, y del Escultismo en general. Por lo tanto, no se concibe que un scout haga acciones deshonestas, sea indisciplinado, desobediente, mal alumno o mal hijo en su casa. Igualmente, un scout siempre debe andar completamente limpio, la ropa ordenada, bien peinado y los zapatos lustrados. Cada scout debe esmerarse por tener el uniforme y el equipo mejor tenido. Una persona bien presentada ya tiene recorrida la mitad del camino para ganarse la confianza de los demás.

Seguramente, ya te han colocado en una patrulla y has estado con los demás scouts de ella. Los seis, siete u ocho muchachos que la forman tienen un jefe: el guía que los dirige, los aconseja y en general se preocupa de ustedes. Hay también un subguía, que ayuda al guía y lo reemplaza en su ausencia. El guía lleva, en el bolsillo izquierdo de su uniforme, dos franjas blancas verticales, una a cada lado del fuelle. El subguía lleva una franja en el centro del fuelle. Fig. 12.

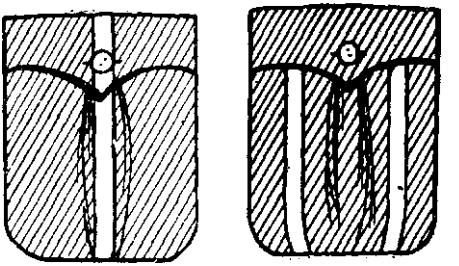


Fig. 12

Dos o más patrullas constituyen una brigada, que está a cargo de un comandante. El comandante lleva en el uniforme, pañuelo o corbata verde; en las mangas derecha e izquierda, entre el codo y el hombro un triángulo de color verde, bordeado por un cordón, también de color verde, al centro del cual lleva una flor de lis dorada. Igual insignia lleva en el sombrero, al frente. El o los ayudantes llevan de los mismos distintivos, pero sin el cordón verde y con insignia plateada. El o los instructores que haya en la brigada, llevan pañuelo o corbata amarilla, y círculo del mismo color con flor de lis, en el sombrero y en ambas mangas. Estos scouters recién mencionados y los miembros de los Directorios llevan, en traje de civil, una flor de lis de plata oxidada, con un cóndor y el Escudo Nacional en su centro, en el ojal izquierdo del vestón, en vez de la flor de lis dorada, lisa que llevan los scouts en general. Fig. 13.

Fig. 13

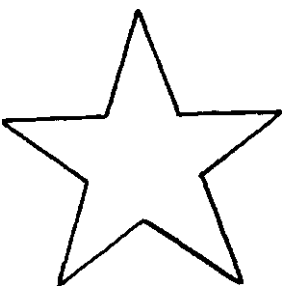


Fig. 14

Habrás visto, también, que la mayoría de los scouts llevan en la manga derecha de su uniforme una estrella de color azul: esa estrella muestra los progresos escultistas que su dueño ha alcanzado. Si tú has dado tu prueba de 3ª clase, podrás llevar esa estrella azul de 4 cm. de diámetro. Fig. 14. Cuando des más tarde la prueba de 2ª clase, llevarás un

parche de 2 x 6 cm., con el lema "Siempre listo" en paño de color kaky ribeteado de rojo y letras amarillas, debajo de la estrella azul. Fig. 15. Estos distintivos serán reempla-

Fig. 15

zados, cuando des tu prueba de 1ª clase, por un parche de 5 x 7 cm. al centro del cual va bordada en rojo una flor de lis, debajo de ella una cinta con el lema "Siempre listo" y ribeteado de rojo. Fig. 16. Y si después de ser scout de primera clase continúas perseverando, podrás llegar a ser scout cóndor, que lleva un cóndor bordado en plata, de 5 cm. en el lado izquierdo del pecho y encima de las estrellas por años de servicios. Fig. 17. Después del scout cóndor, todavía hay otro peldaño que se puede escalar: el scout de la Nación. El distintivo que lleva éste es un Escudo Nacional, bordado en oro, en un parche de 5 cm. colocado en lugar del cóndor. Fig. 18.

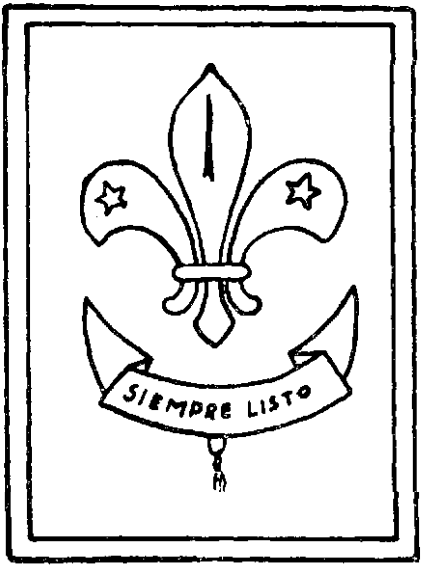


Fig. 16

Fig. 17

Fig. 18

Una vez que hayas dado tu prueba de 2ª clase, seguramente, querrás tener algunas especialidades. Hay 85 especialidades distintas que los scouts pueden tener. La insignia correspondiente a cada una se lleva en la manga izquierda de la blusa scout.

Hay, por fin, otra clase de distintivos, que son los que se dan por antigüedad. Por cada año que has estado al servicio del escultismo, te pondrás una estrella de metal blanco, en fondo verde, encima del bolsillo izquierdo. Al enterar 5 años como scout te pondrás, en vez de cinco estrellas blancas, una estrella dorada en fondo rojo. El fondo tendrá un diámetro igual al de la estrella.

5ª Prueba: SIGNOS DE LA PISTA.— Saber hacer y reconocer los más sencillos.

Cuando caminas por un bosque y quieres reconocer el mismo camino más tarde, ve quebrando ramitas en las plantas y arbustos a la orilla del sendero. Nadie, salvo los que saben, verán estos signos después, y tú los podrás reconocer sin gran dificultad. Este es el signo de la pista más sencillo y primitivo. Pero a veces se necesita señalar un camino para otros que vienen después, y entonces conviene tener signos conocidos de antemano. Los signos que aquí mostramos los usan, con pequeñas variaciones, los scouts de todo el mundo, y también los cazadores, baquianos y exploradores. Se pueden hacer con tiza o carbón en los árboles, o rayando el suelo con la punta del báculo. Para que se puedan conocer de noche (palpándolos), se pueden hacer con piedras o ramas o palitos. Nunca debe hacerse incisiones en los árboles o murallas, si debe usarse pintura, a no ser que sea para marcar pistas de uso permanente. Los signos deben hacerse, en lo posible, al lado derecho del camino, en forma discreta, y deben ser borradas cuando hayan sido utilizadas por la persona para quien se han hecho. El que hace la pista, conviene que ponga su firma; ésta se hace dibujando el tótem de su patrulla, luego el número que como scout tiene en ella, y si participan varias brigadas, poner las primeras letras del nombre de la brigada, y de la localidad de procedencia. Fig. 19.

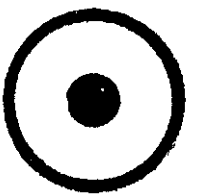
FIG. 19

1.—Camino que debe seguirse.

2.—Camino que no debe seguirse.

3.—Obstáculo que se ha de salvar en esta dirección.

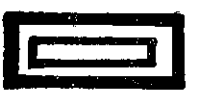
4.—Entré al campamento, fin de pista.



5.—Campamento en esta dirección.

6.—Carta oculta a tantos pasos, en esta dirección, por ej. 4.

7.—Espéreme aquí.



8.—Agua potable en esta dirección.

6ª Prueba: NUDOS.— Hacer el nudo llano, de ajuste, ballestrinque, margarita, pescocera, y rodear un chicote.

Los buenos nudos deben tener varias cualidades: ser fáciles de hacer y de deshacer, no correrse y no apretarse. Los nudos scoutivos reunen estas condiciones. Los scouts deben aprender a hacerlos con cuerda verdadera (piola de scout) y con báculos o ramas gruesas, no con cañamito y palitos de fósforo. Practicando en forma seguida, se puede llegar a hacer los nudos con los ojos cerrados. Ya sabes, pues: practica **todos** los nudos **todos** los días. En lo posible, aprenderlos de un instructor y no de gráficos.

El nudo **llano** se usa para anudar dos cuerdas del mismo grueso; es uno de los nudos más comunes. Por ser aplastado (plano, "llano") se presta especialmente para los vendajes, también para amarrar paquetes. Fig. 20.

Fig. 20

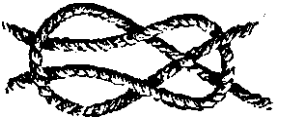


Fig. 21

El nudo de **ajuste** es una modificación del nudo llano. Sirve para unir dos cuerdas, especialmente de distinto grueso. No se aprieta y es fácil de deshacer, aún después de grandes tensiones. Fig. 21.

El nudo **ballestrinque** sirve para amarrar una cuerda a un palo, en cualquier posición. Una vez que esté bien apretado, no se corre, y siempre se puede deshacer fácilmente. También se usa para iniciar y terminar un amarre. No se use para amarrar un animal a un poste, porque puede soltar el nudo. Practíquese de dos maneras: 1°, cuando el nudo ya

formado, puede pasarse sobre la punta del palo; y 2º, cuando el nudo se ha de hacer alrededor del palo. Fig. 22.

El nudo **margarita** se usa para acortar una cuerda sin cortarla ni desatarla, o para reforzar una parte gastada de una cuerda que va a soportar gran tensión. Se abre al agitarlo; por eso conviene asegurarlo introduciendo un palo en cada seno. Practíquese con las dos puntas amarradas a distintos lugares. Fig. 23.

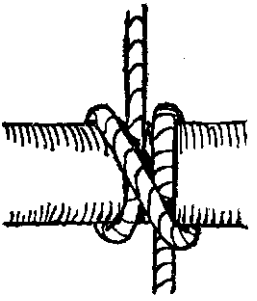


Fig. 22

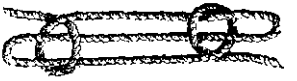


Fig. 23

El nudo **pescocera** es muy útil. Sirve para subir o bajar una persona por un barranco o un edificio, pasándole el lazo (que no se corre) por debajo de los brazos, para pasarlo por el cuello de un animal, para amarrar botes, etc. Haciéndolo pequeño, sirve como ojete para formar un lazo. Es el mismo nudo de ajuste, pero se hace en una punta y en forma distinta. Fig. 24.

Para evitar que una cuerda se deshilache en su cabo, hay que hacer un amarre especial. Colóquese un cáñamo con una lazada a lo largo del cabo de la cuerda. Después dése vuelta a la punta más larga, b, una y otra vez alrededor de la cuerda, hasta llegar a medio centímetro del extremo, estirando A con fuerza, pero sin dar tirones para que no se reviente. Esto lleva a B contra las vueltas ante-

riores y debajo de ellas, hasta hacer desaparecer, por lo menos, la mitad de esta punta del cáñamo. Finalmente, córtese el sobrante de ambas puntas. Fig. 24-A.

Fig. 24

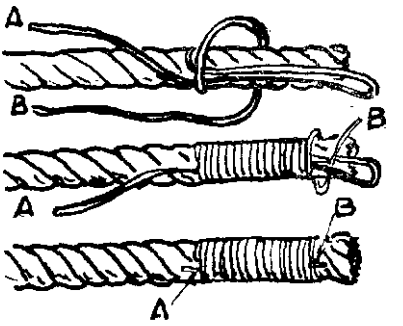


Fig 24 A

7ª Prueba: DEMOSTRAR CONDICIONES EN LA PRACTICA.— Ser listo, útil, económico y práctico.

Esta prueba no te la tomarán como examen: tal como los saludos y signos de reconocimiento, la estarás rindiendo durante todo tu período de prueba.

Si por ejemplo te mandan llevar un mensaje verbal, repíteselo al jefe que te manda, antes de partir. Debes llevarlo lo más rápidamente posible, y dar el recado personalmente a quien estaba destinado, sin alterar una palabra. Si es un mensaje escrito, debes llevarlo en forma segura, y, si están jugando a los "espías" debes saber esconderlo de manera que no lo encuentre quien te vaya a registrar. Y acuérdate que siempre después de cada comisión que te encarguen, hay que dar cuenta al jefe de los resultados.

Ten presente también que debes hacer cada día una buena acción a alguna persona. Para recordarlo, los scouts hacen un nudo en la punta del pañuelo de scout, en la mañana al ponérselo, y lo deshacen cuando han cumplido con la buena acción.

Otra característica del scout es que no es derrochador ni ingrato: el dinero que sus padres le dan, no debe gastarlo en cosas inútiles sino en algo que le sea de provecho. Cada scout debe trabajar algo, aunque no tenga necesidad, y ganarse unos pocos pesos para depositarlos en la Caja de Ahorros. Fig. 25.

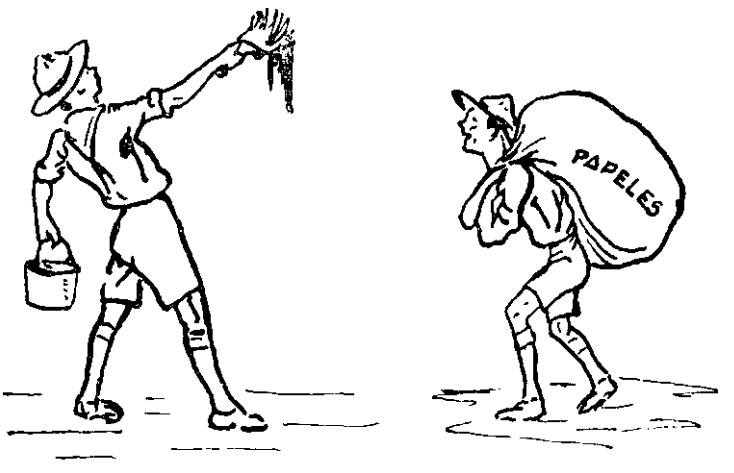


Fig. 25

Y, finalmente, durante todo el tiempo que eres aspirante en la brigada, tendrás ocasión de hacer muchos trabajos útiles, y de aprender mucho más. Sabrás, por ejemplo, hacer un paquete bien hecho, pegar un botón y hacer una pequeña costura, lustrarte tu propio calzado, hacer una per-

cha o un basurero con ramas, o cocinarte un guiso sencillo sobre un fuego campestre. Según el mayor o menor empeño que pongas en esto y en acompañar a tus compañeros scouts, el comandante te investirá más o menos luego. Para entonces, BUENA SUERTE y ¡SIEMPRE LISTO!

CERTIFICADO DE LAS PRUEBAS DE 3.a CLASE

(Hoja de Pruebas)

Prueba	Fecha	Firma
1º—Lema, Promesa y Leyes	.....	.....
2º—Saludos, Signos de Reconocimiento	.....	.....
3º—Bandera, Escudo e Himno Nacional	.....	.....
4º—Uniforme y Distintivos	.....	.....
5º—Signos de la Pista	.....	.....
6º—Nudos	.....	.....
7º—Demostrar condiciones en la Práctica	.....	.....
8º—Promesa e Investidura	.....	.....

LAS PRUEBAS DE 2.a CLASE (1)

1ª Prueba: REPASAR LA PRUEBA DE ASPIRANTE.

Si te han exigido que des la prueba de aspirante, no fué por hacer aprender una serie de cosas inútiles. Todo lo que haz aprendido, lo necesitarás constantemente en el futuro. Debes estar SIEMPRE LISTO para saber todas las materias, y en cualquier momento te las podrán preguntar.

2ª Prueba: HABER CURSADO 5º AÑO PRIMARIO POR LO MENOS.

Para que un scout pueda ser de 2.a clase, es necesario que posea por lo menos los conocimientos adquiridos en el 5º año de la Instrucción Primaria.

3ª Prueba: SEÑALIZACION.— Morse o Semáfora.— Ser capaz de recibir y transmitir un mensaje sencillo en cualquiera de los dos sistemas (con una rapidez mínima). Otras señales.

Morse.— Se usa en telegrafía, enviando golpes de corriente más cortos y más largos en distintas combinaciones que representan cada una un signo. Samuel Morse inventó

(1) (El comandante observará al scout de 3ª clase y certificará el cumplimiento de la 1ª, 2ª y última pruebas cuando sea el momento oportuno, anotándolas en la Hoja de Pruebas. Las demás pruebas deberán ser tomadas en presencia de un representante del Comisionado Local o Provincial; ojalá en campaña y en forma aplicada a la práctica).

estas combinaciones, que con el nombre de "alfabeto Morse" se usan hoy en todo el mundo, en la telegrafía con y sin hilos, y en general en la transmisión de mensajes de un punto a otro. Lo más sencillo es la transmisión de pitazos más cortos (puntos) y más largos (rayas), con un pito que se oiga a la distancia. También se puede trasmitir Morse con una banderola: para hacer los puntos, se levanta la banderola hasta por encima de la cabeza y se vuelve hasta abajo; para hacer las rayas, se describe un círculo completo y se vuelve hasta la posición "listo". Este sistema es muy lento y casi no se usa.

Para el aprendizaje, lo mejor es que dos scouts se pongan a "conversar" en Morse, ya sea con un pito, o sencillamente diciendo "tí" por cada punto y "tá" por cada raya.

Empieza por aprender los signos que constan sólo de puntos y sólo de rayas:

E .	T —
I ..	M — —
S ...	O — — —
H	CH — — — —

Forma palabras con esta letras, aún palabras imaginarias, y envía mensajes. Cuando recibas mensajes, escríbelos en Morse primero y tradúcelos después si no alcanzas a descifrarlos inmediatamente. En seguida, aprende las letras "sandwichs":

R . — . P . — — . K — . — X — . . — Ñ — — . — —

Después aprende los signos "contrarios" u "opuestos".

A . — U . . — V . . . — F . . — . W . — — Q — — . —

N — . D — . . B — . . . L . — . . G — — . Y — . — —

Ahora sólo te quedan tres letras:

C — . — . J . — — — Z — — . .

También tienes que saber las cifras:

1 . — — — —	6 — . . . .
2 . . — — —	7 — — . . .
3 . . . — —	8 — — — . .
4 . . . . —	9 — — — — .
5	0 — — — — —

El que va a transmitir un mensaje, tiene que empezar por el signo de LLAMADA . . . — . — (V-A unidos)

Si el que va a recibir no está listo, le contesta con el signo de: ESPERAR . — . . . (R—I unidos)

Pero si está listo para recibir, contesta con el signo de: CONFORME . . . — . (I—R unidos)

Al fin de cada palabra, si la ha entendido bien contesta el receptor: PALABRA ENTENDIDA — (T)

Cuando uno cree haberse equivocado, trasmite el signo de: ERROR . . . . . (E repetido).

Se termina la trasmisión con: TERMINO . — . — . (A—R unidos).

A lo que el receptor responde con: TERMINO RECEPCION . — . (R)

Semáfora.— Este sistema de trasmisión con dos banderolas es más sencillo que el Morse, pero sirve sólo para el día y siempre que el trasmisor y el receptor se alcancen a ver uno al otro.

Ambos tienen que fijarse que ellos y sus banderolas se destaquen claramente contra el fondo (el fondo más con-

veniente en el cielo), y que el otro vea bien los signos hechos. Por eso hay que trasmitir sin sombrero y con los brazos bien extendidos y formando una línea recta con la banderola.

Los pies deben ir ligeramente abiertos, y se debe dar frente exactamente al otro trasmisor, pues en posición oblicua o ladeada los signos se ven mal.

Las banderolas que se usan son cuadradas, de 45 cm. por lado, fijadas a un palo de 55 a 60 cm. de longitud por ½ a ¾ pulgadas de diámetro. Van divididas diagonalmente en dos campos de distinto color, por lo común, rojo y blanco o rojo y amarillo. Fig. 26.

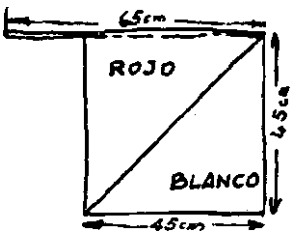


Fig 26

En casos de apuro, naturalmente, se puede transmitir con pañuelos de scout o solamente con los brazos.

Para aprender el alfabeto semafórico, conviene que lo hagas por series.

1.a serie: A-1, B-2, C-3, D-4 con el brazo derecho: E-5, F-6 y G-7 con el brazo izquierdo, permaneciendo el brazo que no se usa en posición "listo".

2.a serie: Brazo derecho en A-1, brazo izquierdo va haciendo: H-8, I-9, K-O, L, M, N.

3.a serie: Brazo derecho en B-2, brazo izquierdo va haciendo: O, P, Q, R, S.

4.a serie: Brazo derecho en C-3, brazo izquierdo va haciendo: T, U, Y Error.

5.a serie: Brazo derecho en D-4, brazo izquierdo va haciendo: Números, J — Letras, V.

6.a serie: Brazo derecho en E-5, brazo izquierdo va haciendo: W, X.

7.a serie: Brazo derecho en F-6, izquierdo hace: Z.

Para iniciar la trasmisión, se hace el signo de llamada agitando ambas banderolas por encima de la cabeza. Se

responde: Q ("esperar"), o haciendo también la llamada seguida de "listo", lo que significa "conforme". RR significa "repita", y se describe un círculo con una banderola para indicar "fin de palabra", que se contesta con "A" ("entendido") si está conforme, o con RR si no lo está. Varias vueltas completas significan "término del mensaje", lo que se contesta en igual forma. Al empezar a trasmitir cifras, comiéncese con "números", y hágase el signo "letras" (J) cuando se vuelva a trasmitir letras. Cuando se trasmiten números, se contesta con el mismo número, en vez de "entendido". Fig. 27.

Otras señales.— En las películas de cow-boys habrás visto las señales que hacen los indios de Norteamérica. Se hace un fuego en la forma acostumbrada, y tan pronto como tenga fuerza, se coloca pasto u hojas verdes encima, para producir el humo. Esta pira humeante se tapa con un paño de carpa o una manta vieja, que se levanta cada cierto tiempo para producir las señales de humo. En la noche, se hará un fuego con leña seca para producir llamas visibles en vez de humo.

Varias humaredas cortas y sucesivas (o destellos) significan "Reunión", "Venir aquí".

Una columna continua de humo (o una llamarada larga): "Alto".

Tres humaredas cortas (o tres destellos), seguidas de una pausa, significan "Peligro".

Las mismas señales se pueden hacer con pito, en un juego de campaña por ejemplo, agregándose varias otras:

Pitazos largos y sucesivos: "Salir", "Avanzar", "Extenderse".

Tres pitazos cortos seguidos de uno largo: "Reunión de Jefes".

En cada caso que sea necesario, se puede convenir de antemano otras señales, con el báculo o la mano también. Una muy usada es la orden para "correr": el puño en alto (o báculo) movido rápidamente hacia arriba y abajo.

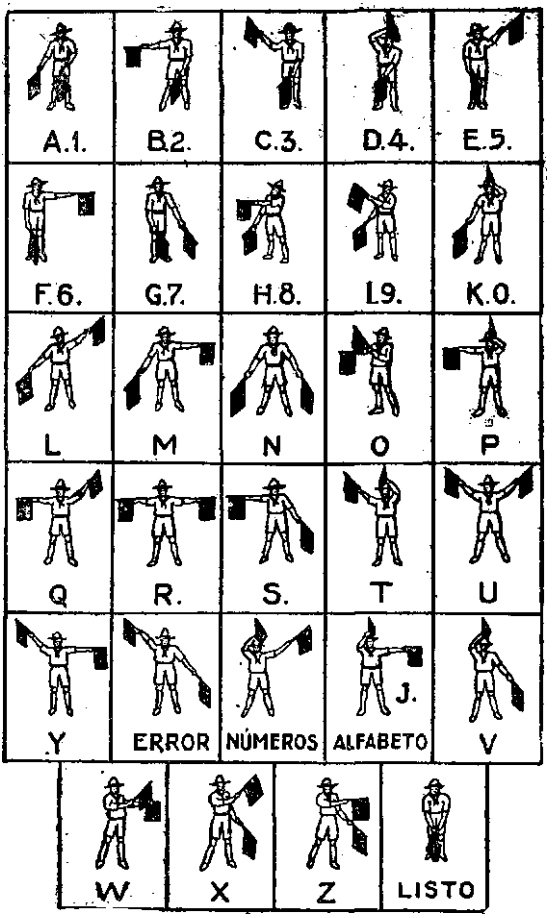

A.1.
B.2.
C.3.
D.4.
E.5.
F.6.
G.7.
H.8.
I.9.
K.0.
L
M
N
O
P
Q
R.
S.
T
U
Y
ERROR
NÚMEROS
J.
ALFABETO
V
W
X
Z
LISTO

Fig. 27

4ª Prueba: PRIMEROS AUXILIOS.— Generalidades, principales reglas de conducta, diagnósticos y tratamientos más simples; v e n d a j e s sencillos Conducción de heridos.

Ten presente que lo que vas a aprender son sólo primeros auxilios, lo que significa que no podrás tener la actuación de un médico. Vas a estar capacitado para tomar las medidas de urgencia en casos de accidentes o enfermedades repentinas, hasta que el paciente reciba atención médica. Debes darte cuenta de la responsabilidad del que aplica los primeros auxilios: muchas veces el no actuar o el actuar mal traen funestas consecuencias para el paciente. Aquí damos diez reglas generales de comportamiento:

1º.—Conserva la sangre fría y calma los ánimos de los presentes.
2º.—Si el caso es grave, manda llamar un médico inmediatamente (en la ciudad llama la Asistencia Pública).
3º.—Mantén acostado al accidentado, y aparta al público.
4º.—Si el lugar es una calle, retira al accidentado fuera del tránsito. Si hay sospecha de fracción grave, no lo retires sino haz desviarse el tránsito.
5º.—Ve que no le falte el aire. Desabrocha el cuello y abre el cinturón.
6º.—Atiende **primero** las hemorragias.
7º.—Ve si hay otras lesiones menos visibles.
8º.—Mantén al paciente abrigado y cómodo. No le dés de beber si está inconsciente.
9.—Trata de levantar el ánimo del accidentado, háblale y trata de conquistar su confianza, averigua su nombre y dirección si puedes.
10º.—No le dejes ver su lesión.

En todo caso, recuerda que puede haber personas tanto o más capacitadas que tú para atender accidentados: píde-

les y acepta su colaboración. Si demuestran ser más competentes que tú, déjales el paso. En ningún caso debes perder tiempo.

HERIDAS.— Son roturas de la piel, por donde sale sangre y pueden entrar agentes infecciosos. Hay microbios que están en el aire, que los tenemos en las manos, en el aliento, en todas partes y que pueden provocar terribles enfermedades y la muerte si logran entrar por la herida. De ahí la enorme importancia de la **asepsia**, estado de limpieza extrema por la cual todo está exento de gérmenes. Nada debe tocar una herida que no haya sido previamente desinfectada o venga en estado aséptico de la fábrica o laboratorio. Según la clase de herida, procede:

a) Heridas producidas por objetos cortantes (cuchillos, vidrio, etc.). Separa los bordes de la herida y deja sangrar libremente. Al dar el tratamiento general, fija la tela adhesiva de manera que junte los bordes de la herida.

b) Heridas producidas por objetos punzantes (aguja, espina, alfiler, etc.). Hay que hacerlas sangrar, ya que no es posible limpiar bien el pequeño orificio, que, sin embargo, está lleno de impurezas. Presiona un poco alrededor, para hacer fluir la sangre. Si esto no lo logras, y notas cuerpos extraños en la herida, ábrela con una navaja u hoja de afeitar bien desinfectada.

c) **Escoriaciones.**— Son heridas de poca profundidad pero de gran extensión, de bordes irregulares (raspones contra el suelo o murallas, por ejemplo). Lavarlas solamente si no duele, no despegar pedazos de tela u otras impurezas adheridas si no están completamente sueltas, ya que estas heridas suelen ser muy dolorosas, y al despegar adherencias se puede volver a abrir una herida ya cerrada por coagulación de la sangre.

d) **Picaduras.**— Si el aguijón quedó adentro, extráelo mediante presión lateral o pinzas. Lava con alcohol, solución amoniacal, jabón en profusión, barro mojado o sal mojada, a fin de neutralizar el veneno ácido antes que la

inflamación haya cerrado el diminuto orificio de la picadura. En seguida, trátala como herida punzante. Si se trata de una picadura de alacrán o de araña, dale mucho de beber al paciente (si está consciente), a fin de que orine en abundancia y así elimine el veneno. (En Chile no hay animales cuya picadura sea mortal, pero hay ciertas picaduras, como la de la araña del trigo, por ejemplo, que llega a provocar fiebre y paralización temporal del miembro afectado).

e) **Mordedura.**— Casi siempre de animal doméstico, por lo tanto existe el peligro de contaminación de la hidrofobia, aunque el animal no parezca rabioso. Es imprescindible el control médico en estos casos, dentro de doce horas en lo posible. Muchas veces hay que aplicar al paciente el suero antirrábico. Si no hay esperanzas de una pronta atención médica, trátese como herida punzante.

Tratamiento general de las heridas: Lavar con un líquido antiséptico (agua oxigenada, solución de Dakin; también alcohol, en último caso, agua hervida durante 15 minutos), y algodón antiséptico. Al carecer de algodón aséptico, empápese un pedazo de lienzo limpio en alcohol, préndasele fuego y apáguese en cuanto se consuma el alcohol. Lavar siempre del centro de la herida a la periferia, cuidando que el líquido no escurra hacia el centro de la herida. En seguida se aplica un antiséptico que quedará sobre la herida: tintura de yodo, "Metapío" o mercurocromo, sulfatiazol en polvo con una motita de algodón envuelta alrededor de una varilla o palito. Se cubre la herida con un cojinete de algodón envuelto en gasa, o gasa sola, que se fija con tela adhesiva, y si hay necesidad se venda. Nunca se debe "pintar" una escoriación con tintura de yodo, y nunca se debe cubrir una herida con algodón, porque sus fibras se adhieren firmemente a la costra.

Vendajes.— Como los scouts raras veces emplean las vendas enrolladas o especiales, nos ocuparemos solamente de la venda triangular. Esta se hace cortando en dos diagonalmente, un metro cuadrado de lienzo. Un pañuelo de

scout doblado diagonalmente hace una buena venda y, si se corta, resultan dos.

Sirven para:

1º Sostener las curaciones;

2º Para detener las hemorragias, haciendo presión sobre las heridas o arterias principales;

3º Para sostener las tablillas; y

4º Para sostener las partes lastimadas.

Los pañuelos no deben colocarse directamente sobre una herida.

La venda triangular se usa de cuatro modos:

Venda desplegada, venda doblada, venda ancha y venda angosta (Fig. 28).

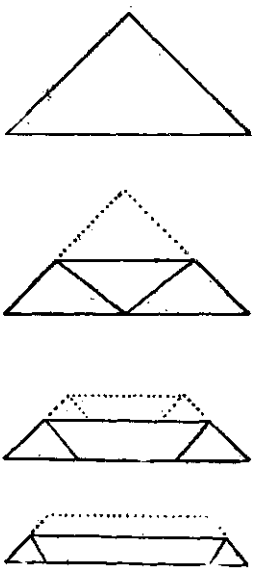


Fig. 28

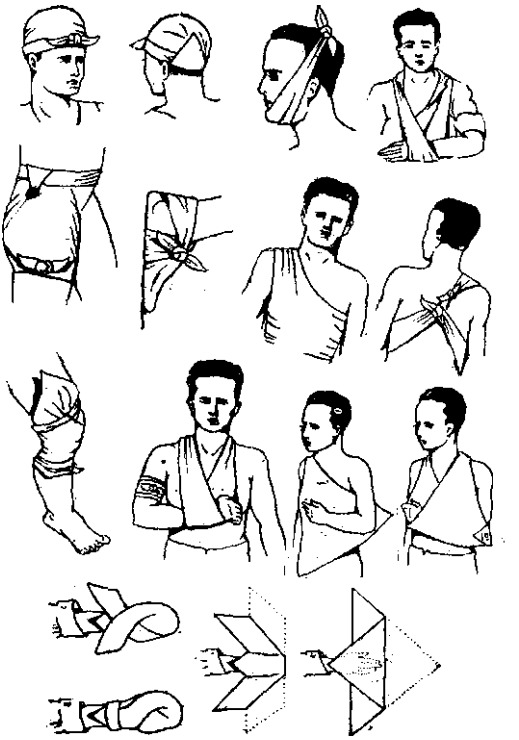
La venda triangular se sujeta siempre por medio del nudo llano.

Para hacer una almohadilla se desdoblará una o dos veces más.

Los vendajes que describimos a continuación sirven para sostener las curaciones en casos de heridas, quemaduras, etc.:

1º VENDAJE DE LA CABEZA.— Tómese la venda y hágase un doblez de 4 centímetros a lo largo del borde. Coloque la venda sobre la cabeza, de modo que el doblez se apoye sobre la frente y la punta cuelgue hacia atrás. Pásense las dos extremidades alrededor de la cabeza sobre las orejas, crúcelas por atrás, llévelas hacia adelante y átela, sobre la frente; entonces tire suavemente y prendiéndola con un alfiler sobre la cabeza. Cuide de no tapar

las orejas. El borde debe pasar tocando las cejas, y atrás debajo de la nuca. (Fig. 29).



Figuras del 29 al 38

2º VENDAJE DE LA MANDIBULA Y MEJILLA.— Coloque el medio de la venda angosta en la punta de la mandibula y ate las extremidades por encima de la cabeza (Fig. 30).

3º VENDAJE DEL HOMBRO.— Para sostener una curación en la región del hombro, aplique el medio de una venda sobre el hombro lastimado, con la punta a lo largo del cuello. Pase las extremidades alrededor del brazo, cruce, etc. Tome otra venda ancha y coloque una extremidad sobre la punta de la primera venda, coloque el brazo sobre el cabestrillo, llevando la otra extremidad sobre el hombro sano y atando detrás del cuello. Tire y doble la punta del primer vendaje, que se encuentra debajo de la segunda venda, fijándola con un alfiler (Fig. 31).

4º VENDAJE DE LA CADERA.— En este caso las vendas se aplican de una manera semejante al de las heridas del hombro (Fig. 32).

5º VENDAJE DE LA MANO.— Después de haber extendido una venda se coloca la muñeca en el borde, con los dedos hacia la punta. Dóblese la punta sobre la muñeca, pase las dos extremidades sobre la muñeca, crúcelas y ate (Fig. 33).

6º VENDAJE DE PIE.— Extienda la venda y coloque el pie en el centro, con los dedos hacia la punta; dóblese la punta sobre el empeine, cruce las extremidades por delante, pasándolas por detrás del talón y se ata por delante. (Fig. 34).

7º VENDAJE DE CODO Y RODILLA.— Aplique el medio de la venda sobre la articulación, con la punta para arriba; pase las extremidades por atrás, cruzándolas y átelas por delante, arriba de la articulación. Baje la punta y prendase con un alfiler. (Fig. 35).

8º VENDAJE DE PECHO O ESPALDA.— Coloque el medio de la venda sobre la curación (gasa y algodón) con la punta sobre el hombro, pase las dos extremidades alrededor del cuerpo y átelas. La punta se tira sobre el hombro, y se ata a una de las extremidades. (Fig. 36).

Tratándose de heridas de la espalda, la venda estará atrás y los nudos delante del pecho.

9º VENDAJE DEL BRAZO Y ANTEBRAZO.— Aplique una venda angosta con la parte media sobre la curación y el nudo en el lado opuesto. Si la herida es del antebrazo, se coloca para sostenerlo una venda desplegada en cabestrillo, y si se trata del brazo, una venda más angosta para sostener el antebrazo. (Fig. 37).

10º MODO DE COLOCAR UN CABESTRILLO CON VENDA DESPLEGADA.— Extiéndase la venda de modo que una extremidad cuelgue hacia abajo a lo largo del pecho y la otra extremidad sobre el hombro del lado sano (Fig. 38).

Lleve la punta detrás del codo del brazo lastimado y doble el brazo hacia adelante sobre el medio de la venda. Lleve la segunda extremidad sobre el hombro del lado enfermo y átelo a la primera. Ahora lleve la punta hacia adelante y prendala con un alfiler.

11º MODO DE COLOCAR UN CABESTRILLO SIMPLE.— Doble la venda hasta formar la venda ancha y aplicando una extremidad sobre el hombro del costado sano, cruce el antebrazo sobre el medio de la venda y lleve la otra extremidad sobre el hombro del costado de la lesión y ate atrás y a un costado del cuello. (Fig. 38).

Respiración artificial.— (Fig. 39).— Para hacer volver en sí a un individuo aparentemente ahogado, es necesario expeler inmediatamente el agua de sus pulmones, para lo cual se le atenderá boca abajo y con la cabeza más baja que el resto del cuerpo, de modo que se le abrirá la boca y se le tirará la lengua. Después de haber extraído el agua del cuerpo del paciente, póngasela de costado con los pies a un nivel más bajo que la cabeza y la lengua colgando, fuera de la boca. Si respira, déjele descansar; si no, practíquese inmediatamente la respiración artificial.

Manera de hacer revivir a un ahogado.— Hay varios modos, pero el más sencillo es el método de Schafer, llamado así por su inventor. Consiste en tender al paciente

boca abajo, expeler el aire de sus pulmones y hacerlo penetrar nuevamente.

1º— Acto continuo, después de sacarlo del agua y antes de desprender la ropa, etc., tiéndase al paciente boca abajo con los brazos extendidos y la cara de lado. El practicante se colocará de rodillas o en cuclillas, al lado o a horcajadas por encima del paciente, dando frente a la cabeza de éste.

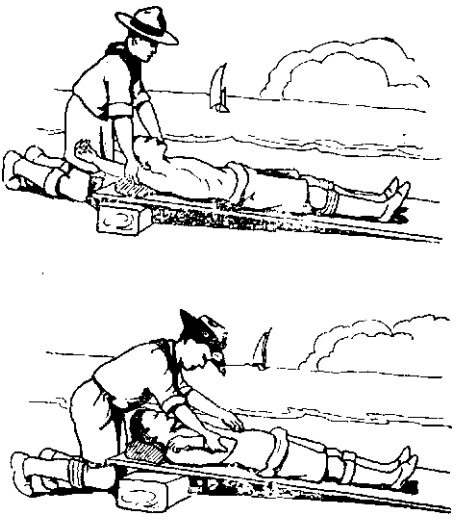


Fig. 39

2º— El practicante aplicará las manos apoyadas una a cada lado de la espalda del paciente, cerca de la cintura, con los pulgares casi juntos paralelamente el uno con respecto al otro, y los demás dedos tocando las costillas falsas;

3º.— Inclinarse hacia adelante con los brazos tiesos, de modo que el peso del cuerpo del salvador descanse sobre las muñecas. Oprímanse con firmeza las espaldas del enfermo, contando: uno, dos, tres, lentamente, para que al comprimir el vientre del ahogado, el aire pueda salir de sus pulmones; y

4º.— El salvador echa el cuerpo hacia atrás para dejar de oprimir, sin retirar las manos, hasta contar uno, dos, lentamente.

Continúese este movimiento hacia atrás y hacia adelante, aflojando y oprimiendo el estómago del paciente contra el suelo, para que así el aire salga de los pulmones,

y penetre de nuevo, hasta que el paciente empiece a hacerlo paulatinamente de por sí.

La ligereza o lentitud del movimiento debe calcularse a razón de 12 presiones por minuto.

Cuando el paciente empieza a respirar, se deja de oprimir, sin dejar de observarlo, para empezar de nuevo si llega a fallar la respiración natural.

Una vez asegurada la nueva respiración se deja al paciente en posición natural, mientras se hacen esfuerzos para calentarlo, colocando paños de franela caliente o botellas de agua caliente entre los muslos, bajo los brazos y contra la planta de los pies.

Quítese la ropa húmeda y envuélvase en frazadas calientes. No se incomode al paciente, hágasele dormir y obsérvesele cuidadosamente durante una hora por lo menos.

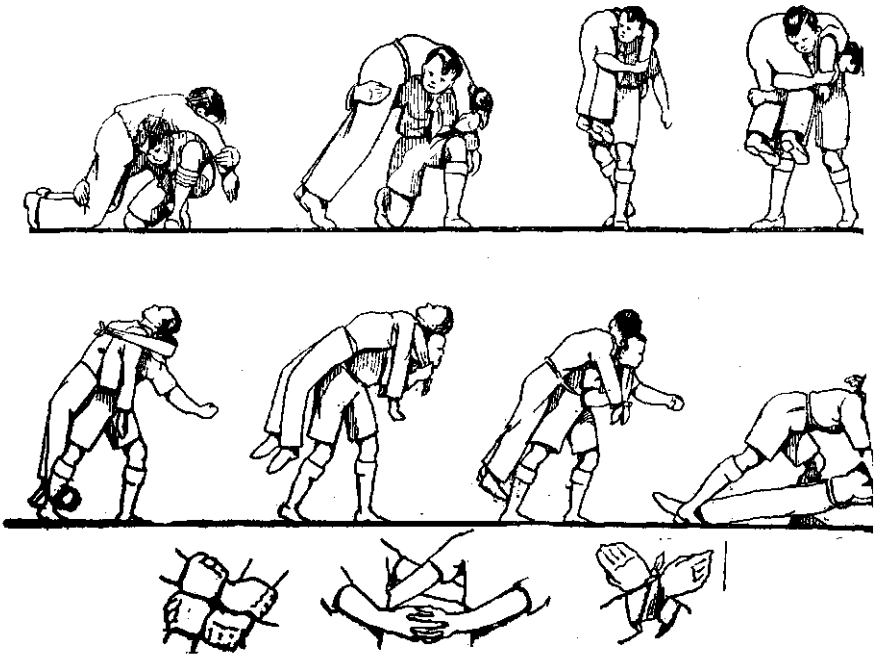
Hágase practicar esto a los scouts entre sí, hasta que sepan exactamente la manera de proceder y estén listos para aplicarla a algún pobre desgraciado que alguna vez lo necesite.

El método Schafer, puede usarse igualmente bien con las personas asfixiadas por el humo o gases deletéreos.

Conducción de heridos. — (Fig. 40).— Para llevar sólo una persona inconsciente.

Vuélvase al paciente de cara al suelo. Levántesele hasta arrodillarlo. El scout se arrodillará entonces, colocándose a través y debajo, de modo que el vientre del caído descanse sobre el hombro derecho del scout. Pásese el brazo derecho por entre sus piernas y debajo de su muslo derecho. Con el brazo izquierdo, levántese hacia delante su brazo derecho y empúñese la muñeca del paciente con la mano derecha. Ponerse en seguida de pie.

LLEVAR ENTRE DOS A UNA PERSONA INCONSCIENTE.— CAMILLAS.— Pueden arreglarse mediante los siguientes objetos: Figs. 41-42.



Figs. 40 y 41

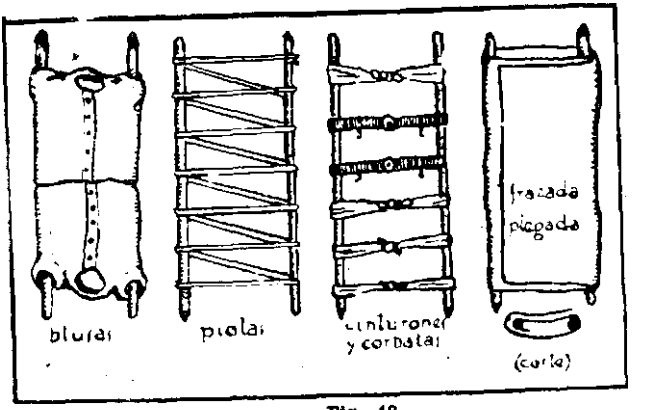


Fig. 42

a) Estera, puerta o postigo bien recubiertos de paja, pasto, sacos o género;

b) Retazo de alfombra, frazada, loneta o sacos extendidos y arrollados los costados en dos palos resistentes. Colóquese ropa en forma de almohada;

c) Dos chaquetas con las mangas vueltas al revés; pásense dos palos por las mangas y abotónense las chaquetas por encima; y

d) Dos palos pasados a través de dos sacos previamente agujereados en las esquinas del fondo.

Al conducir al paciente en una camilla, téngase especial cuidado de que se halle bien cómodo antes de partir. Ambos conductores deben levantarse juntos y andar a pasos cortos, sin llevar el peso. Es deber del conductor de atrás observar con todo cuidado al paciente.

Si los palos son cortos, son necesarios cuatro conductores a la vez, uno para cada mango de la camilla.

CAMILLAS IMPROVISADAS.— Veamos cómo se puede hacer una camilla con una sábana, lona, etc.

Se dobla la sábana por la mitad y se extiende así doblada sobre el suelo. Dentro del doblez se pone uno de los báculos y el otro sobre la sábana a unos 60 cms. del primero.

En seguida no hay más que doblar las puntas de la sábana por sobre este segundo báculo y la camilla está lista.

El peso del enfermo, haciendo presión sobre la sábana, impedirá que se corra. Mientras más pesado sea el paciente tanto mejor.

QUEMADURAS.— Tratándose de una persona que ha recibido quemaduras se le quitarán las ropas, no arrancándolas por la fuerza, sino cortándolas con un cuchillo o tijeras bien afiladas. Si partes de las ropas se ha pegado a la piel al quemarse junto con ésta, no se arrancarán de allí, sino que se cortarán alrededor y lo más pronto posible se protegerá contra el aire la región quemada, porque al contacto del aire las quemaduras son aún más dolorosas. Se

puede usar para esto una gasa empapada en linimento óleo-calcáreo, compuesto de aceite de oliva y agua de cal en partes iguales.

Otro medio de protección de las quemaduras es cubrirlas con una capa de tiza en polvos, harina, talco, bicarbonato, o bien abrigándolas con pajas de lino bien empapadas en aceite de comer o de linaza, cubriendo el todo con algodón. Hágase que el paciente no tenga frío y désele bebidas calientes.

El Sargento Mayor John Garroway, doctor en medicina, recomienda con insistencia que en vez de harina o aceite, para aplacar el dolor, se fije un papel sobre la herida que así el dolor cesará en pocos segundos.

SANGRE DE NARICES.— Acueste al paciente boca arriba y levántele los brazos para atrás. Comprima la nariz con el pulgar e índice derecho. Apliquele hielo o agua fría en la frente, en la nariz y en la nuca. Si pasado algún tiempo esto no fuera suficiente, se le hará sorbatorios por la nariz, abriendo la boca, con una solución de una cucharada de sal o alumbre en medio litro de agua y si todavía ésto no bastare, llene la fosa nasal con gasa o algodón. Evite sonarse por algunas horas.

CUERPOS EXTRAÑOS EN LOS OJOS.— No se permita al paciente frotarse los ojos, eso le producirá inflamación e hinchazón, aumentando así la dificultad para extraer la arena o lo que quiera que sea.

Si el cuerpo está en el párpado superior, sepárese el párpado del ojo y póngase el párpado inferior bajo el superior. De esta manera las pestañas del inferior limpiarán generalmente el interior del otro.

Otro procedimiento que todo scout debe practicar, es sentar al paciente y colocarse uno detrás de él, de modo que el sentado apoye la parte posterior de la cabeza sobre el pecho del que va a operar. Póngase un fósforo o tarjeta o cualquier otro objeto plano sobre la parte más alta del párpado superior oprimiéndolo con el pulgar, tómese en seguida el borde del párpado y vuélvase sobre el fósforo, de

modo que quede el interior hacía afuera; entonces con una pluma de ave o pañuelo mojado se quitará cuidadosamente el cuerpecito adherido al párpado, volviendo éste después a su lugar.

Si el ojo está muy inflamado se baña con té tibio y simple.

Si el cuerpo extraño está firmemente incrustado en el ojo, échese dentro del párpado inferior un poco de aceite (de castor o de olivas); ciérrese el ojo, véndase con una almohadilla húmeda y llámese al médico.

Para retirar la arenilla de los ojos se puede todavía proceder de la siguiente manera: dóblese en dos un pedazo de papel. Córtese en punta con un cuchillo afilado, formando un ángulo de 30°, y humedézcase la punta. Pásese en seguida por sobre el globo del ojo para que se apodere de la materia extraña que generalmente sale a la primera tentativa. (Fig. 43).

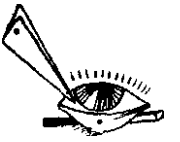


Fig. 43

CONTUSIONES.— Son magullamientos internos sin herida exterior, causados por choque, golpes o caídas. Aplíquense (en los casos leves) con frecuencia compresas de agua fría, con algodón o gasa, sépticos. En los casos más graves empléese más bien el agua caliente; abríguese al paciente y dénsele bebidas calientes, como té o café.

DESMAYOS.— Son debido a la falta de sangre en el cerebro, causada por la parálisis parcial del corazón. Acueste al paciente de espaldas, con los pies algo levantados, para que la sangre refluya al cerebro. Nunca siente o haga parar a un enfermo en este caso porque sería fatal. Desabroche la ropa, cuello, cinturón, etc., y moje la cara y manos con agua. Déle sales amoniacales a oler. Cuando vuelva en sí, pero nunca antes, déle bebidas calientes como café, té, yerba mate, etc. Mantenga al enfermo acostado hasta que pase el desmayo y cuide de que respire aire puro. El transporte de un desmayado se hace en posición horizontal.

Cuando una persona presenta síntomas de desmayo, siéntela y haga que agache la cabeza entre las rodillas, y sosténgala en esta posición. Pero no adopte este método si la persona está completamente desmayada. Cuando exista hemorragia hay que detenerla primero.

INDICACIONES PARA LA CURACION DE HERIDOS.— Envíe por un cirujano. No toque la herida con las manos si éstas no están desinfectadas. Contenga la hemorragia. No remueva los coágulos sanguíneos. No extraiga de la herida cuerpos extraños, sino únicamente cuando esto sea fácil. No lave una herida con agua sola, aun cuando se la suponga limpia. Procure unir los bordes de la herida. Cubra la herida tan pronto como sea posible, empleando sólo materiales desinfectados. Mantenga en quietud o fija, la parte herida por medio de vendajes o tablillas. El reposo es indispensable para la curación de las heridas.

Un botiquín de urgencia, manejado por scouts de 2ª clase debe contener: Algodón esterilizado, venda de gasa esteriliza (2 diferentes anchos) tela adhesiva en rollo, una tijerita, parches rápidos tipo "curita" o "bandita", 10 angostos y 10 anchos. Agua oxigenada o solución de Dakin, alcohol, tintura de yodo, mercurocromo o "Metapío", polvos sulfatiazol, píldoras analgésicas tipo "Cafiaspirina", píldoras purgantes tipo "Dr. Rose", píldoras astringentes tipo "Eldoformo", pomada para quemaduras (Drenves).

5ª Prueba: HIGIENE.— Reglas generales.— 6 Ejercicios Gimnásticos de B. P.

La higiene nos enseña cómo conservar la salud. Baden Powell, en "Escultismo para Muchachos" da muy buenas reglas de higiene en el Fuego de Campamento Nº 18. Aquí va un resumen:

1) Duerme siempre con la parte superior de tu ventana abierta, en invierno y verano; los resfriados nunca se contraen por este motivo.

2) Respira siempre por la nariz, nunca por la boca. De vez en cuando respira profundamente lo más que puedas; con esto la capacidad de tus pulmones aumentará y tu cuerpo se impregnará de oxígeno.

3) Toma diariamente por la mañana un baño tan frío como lo soportes, o fricciona tu cuerpo con una toalla húmeda. De vez en cuando toma un baño caliente a la noche.

4) Bebe agua pura en abundancia, al levantarte, al acostarte y entre las comidas.

5) Come el alimento que mejor provecho te ha de hacer. Come para vivir y no vivas para comer. Mastica bien.

6) No tomes alcohol bajo ninguna forma.

7) Diariamente deberás practicar ejercicios gimnásticos, que te darán músculo y salud.

8) Al andar puedes hacer gimnasia: saca el pecho y hunde el abdomen.

Fig. 44

9) Desaloja los intestinos preferentemente a una misma hora, por lo menos una vez al día.

10) No fumes, el tabaco resta energía, daña la vista, entorpece el olfato, debilita los pulmones, ataca los dientes, malgasta los nervios y desgasta la bolsa. Fig. 44.

11) Si realmente quieres descansar durante tu sueño, no duermas en cama demasiado blanda o con muchos cobertores.

12) Silba, canta y sonríe lo más que puedas.

13) No concibas sino pensamientos sanos. Nunca com-

pres libros que te causarían vergüenza si los leyeras frente a tus padres.

6º Ejercicios gimnásticos de B. P.—

Ya todo scout sabe el valor que tiene la gimnasia, el desarrollo de los músculos, del pulmón y del corazón, que fomenta, el bienestar general que causa el haber hecho ejercicios. Recuerda que hay que hacerlos con el mínimo de ropa posible, al aire libre o por lo menos ante la ventana abierta, inspirando por la nariz y expirando por la boca. Estos seis ejercicios que Baden Powell recomienda en el Fuego de Campamento Nº 18, sólo requieren 10 minutos cada mañana.

a) **Masaje para la cabeza y cuello.**— Da un vigoroso masaje a tu cabeza y cuello, con las palmas y los dedos de ambas manos. Si el frotamiento lo haces extensivo a todos los músculos de tu cuerpo, pronto entrarás en calor. Cepilla tu cabello, limpia tus dientes, bebe una copa de agua fría y continúa con los siguientes ejercicios, ejecutados tan lentamente como sea posible. Fig. 44.

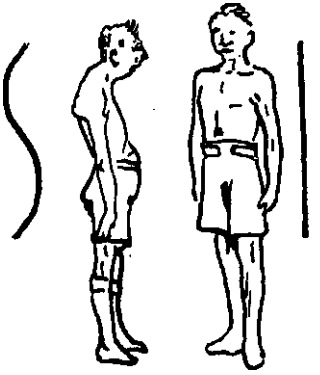


Fig 44

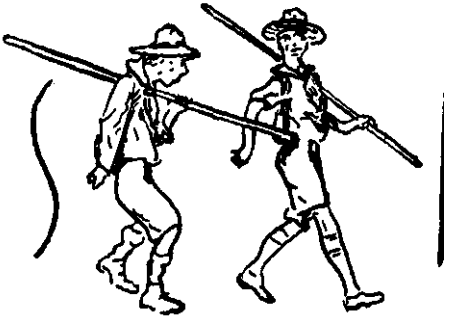


Fig. 44

b) **Ejercicio para el pecho.**— De la posición de firme inclina tu cuerpo hacia adelante extendiendo los brazos hacia abajo y poniendo en contacto los dorsos de las manos a la altura y al frente de las rodillas. Arroja el aire. Levanta las manos gradualmente por encima de la cabeza e inclínate hacia atrás tanto como te sea posible, inspirando profundamente por la nariz. Baja gradualmente los brazos hacia los lados, al mismo tiempo que expiras el aire y dices "gracias" en voz alta. Finalmente, inclínate hacia adelante expirando el resto del aire y diciendo la cifra de veces que lo has ejecutado.

Este ejercicio, que se repite hasta dos veces, desarrolla el pecho y los hombros, fortaleciendo el corazón y los pulmones. Fig. 44-A.

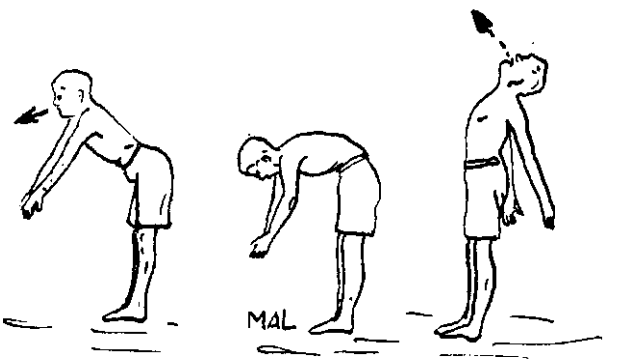


Fig. 44 A

c) **Ejercicio para el estómago ("Tornillo").**— Permaneciendo en pie, levanta los brazos con los dedos extendidos hacia el frente y hasta quedar en posición horizontal. En seguida, gira lentamente alrededor de las caderas dirigiendo tu cara y brazos hacia la derecha y a la altura de los hombros, cuidando de no mover los pies. El brazo derecho debes dirigirlo lo más atrás que puedas con un movimiento

análogo, vuelve lo más que te sea posible hacia la izquierda. Repítelo doce veces.

Mientras ejecutas este ejercicio regulariza la respiración: inspira por la nariz cuando gires hacia la izquierda y expira por la boca mientras vuelvas y sigues hacia la derecha. Cuando lo hayas hecho seis veces a la izquierda, cambia la respiración con respecto al otro lado.

El objeto de este ejercicio es activar el funcionamiento de los órganos abdominales. como el hígado y los intestinos, ayudándolos a desempeñar su misión. Fortalece, además, los músculos alrededor de las costillas y estómago. Fig. 45.

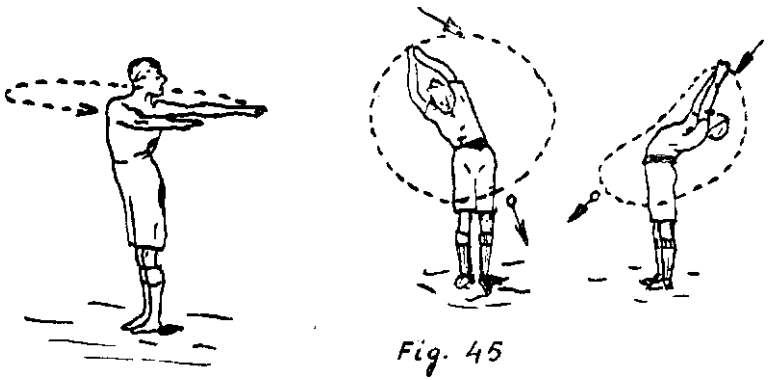


Fig. 45

d) **Ejercicio para el tronco ("cono").**— Partiendo de la posición firme, levanta ambas manos por encima de la cabeza tan alto como puedas, y entrelaza los dedos. Inclínate hacia atrás y gira lentamente alrededor, siguiendo la forma de un cono, de tal suerte que las manos describan un círculo bastante grande hacia arriba y alrededor del cuerpo, girando el cuerpo sobre las caderas e inclinándose, hacia un lado, después al frente, luego hacia el otro lado y, por último, hacia atrás. Repetir el ejercicio seis veces para cada sentido del giro.

Fortalece los músculos de la cintura, del estómago y de la espalda. Fig. 45.

e) **Ejercicio para los músculos posteriores del cuerpo.**— Estando de pie extiéndete hacia arriba tan alto como puedas; reclina el tronco hacia atrás y lleva las manos a la nuca. Toma aire en esta posición; eleva los brazos e inclínate hacia el frente hasta tocar los dedos de los pies con los

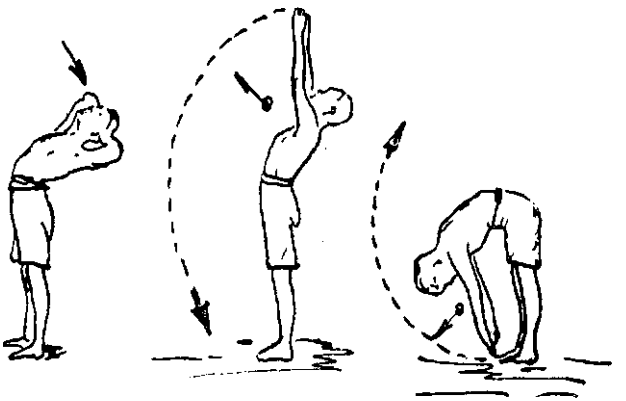


Fig. 46.

Fig. 47

dedos de las manos al mismo tiempo que expulsas el aire. Repetirlo doce veces.

Fortalece la mayor parte de los músculos de la parte posterior del cuerpo, así como la cintura. Fig. 46.

f) **Ejercicio para las piernas y los pies.**— Estando descalzo, lleva las manos a las caderas y levántate sobre los dedos de los pies, y abriendo ambas rodillas hacia los lados, flexionándolas despacio, hasta llegar a sentarse sobre los talones, manteniendo el tronco

erguido. En seguida eleva el cuerpo gradualmente hasta quedar en la posición primera. Repítelo doce veces, inspirando a medida que el cuerpo se eleva, y expulsando el aire cuando baja.

Fortalece las piernas, las pantorillas y los músculos de los dedos, también activa las funciones del estómago. Fig. 47.

6ª Prueba: ORGANIZACION Y DISTINTIVOS DE LA ASOCIACION.— Conocer las distintas ramas y su uniforme e insignias, las jerarquías y los organismos responsables.

En la Asociación de Boy Scouts de Chile hay seis ramas, tres masculinas y tres femeninas. La principal rama masculina es la de los boy scouts, a los cuales perteneces tú y cuyo uniforme conoces. La rama de los menores es la de los lobatos: son niños de 7 a 10 años, su uniforme es un gorro (jockey) verde, una chomba verde, pantalones cortos o de golf y pañuelo de scout de color amarillo. Se constituyen en Manada de lobatos, divididas en "seisenas" (grupos de seis cada uno), y el jefe o la jefe que los dirige se llama Akela, el o la ayudante de éste se llama Balú, y el instructor de lobatos, Baghera. La tercera rama masculina la forman los rovers, a los cuales, seguramente, ingresarás después de cumplir 16 años. Su uniforme es casi igual al de los boy-scouts, pero ellos pueden usar pantalones largos, no usan el báculo, llevan un parche verde con R.S. en las presillas de los hombros, y usan pañuelo plomo. Se reunen en patrullas de mínimo seis rover-scouts y una o más patrullas pueden constituir un clan. El jefe del clan se llama guía, y su ayudante, subguía. (Igual que en las patrullas de boy-scouts). Cada unidad (Manada, Brigada o Clan) está bajo la autoridad y la protección de un Directorio formado por personas serias y de buena voluntad, por lo general son ex scouts. Hay Directorios que tienen bajo su tutela más de una unidad, (una manada y una brigada, una

brigada y un clan, o las tres cosas) constituyendo en este caso una Familia Scoutiva completa. Las ramas femeninas tienen una organización similar: Grupos de Brownies (niñas de 7 a 10 años), Brigadas de Girl Guides (niñas de 10 a 16 años) y Compañía de Rangers (muchachas de 16 años y más).

En cada unidad, de cualquiera rama, el Directorio designa al Jefe, quien tiene como distintivo un triángulo verde con cordón verde, gris o amarillo por el contorno, llevado en el sombrero y la manga izquierda derecha y su respectivo ayudante, un triángulo verde. La diferencia entre una rama y otra está en la insignia que lleva en el distintivo:

los lobatos	una cabeza de lobo;
los boy scouts	una flor de lis;
los scouts de mar	una flor de lis con ancla;
los scouts del aire	una flor de lis con alas;
los rover scouts	una RS con una flecha;
los rovers de mar	una RS con un ancla;
los rovers del aire . . .	una RS con alas;
las brownies	un duendecillo;
las girl guides	una hoja de trébol;
las rangers	una hoja de trébol con una R al centro.

Cada directorio de unidad envía un delegado al Directorio Provincial que hay en cada capital de provincia. Este Directorio Provincial es la máxima autoridad scoutiva en su provincia, y nombra, como oficial ejecutivo, a un Co-

misionado Provincial. Este es el jefe de los scouts de la provincia, del Lobo Jefe Provincial y del Rover Jefe Prov. En las ramas femeninas, la organización es similar. Los Jefes Provinciales, igual que los jefes de unidades, tienen un triángulo como distintivo, pero éste es de color blanco con cordón verde, gris o amarillo por el contorno, y sus ayudantes respectivos llevan un triángulo blanco sin cordón, cada uno con la insignia de la rama correspondiente.

En las ciudades que no son capitales de provincia y donde hay más de dos unidades scoutivas, se constituye además un Directorio Local, en forma idéntica que el Directorio Provincial, y nombra también los oficiales locales (Comisionado Local, por lo menos). Los jefes locales tienen como distintivo un triángulo de color anaranjado bordeado de un cordón verde, gris o amarillo; y sus ayudantes, triángulo anaranjado.

La más alta autoridad permanente que hay en la República es el Directorio General, en el cual hay un Delegado de cada provincia. Nombrados por el Directorio General, hay un Jefe para cada rama y le corresponde al Comisionado General Jefe de los Boy-Scouts coordinar la labor de todos los jefes generales. Los distintivos de éstos son triángulos tricolores con la insignia respectiva, dorada y bordeados por un cordón del color correspondiente a la rama. Los ayudantes llevan triángulos del color de la rama, bordeados por un cordón tricolor y con la insignia correspondiente, plateada.

Los miembros del Directorio General, llevan en el bolsillo izquierdo, al centro de él, un Escudo Nacional. El Presidente Nacional, lleva este escudo bordeado con un cordón amarillo y la insignia dorada.

Los miembros de Directorios Provinciales o Locales, llevan un disco de color blanco los primeros y anaranjados los segundos. Los presidentes de estos Directorios llevan el disco bordeado con un cordón amarillo.

Los miembros de Unidades llevan un disco de color granate y corbata de igual color.

Hay un deporte que se llama "coleccionar comisionados" y consiste en nombrar correctamente el grado que tiene cada oficial que va pasando. Lo suelen practicar los scouts en las grandes concentraciones; gana el que nombra primero el grado correcto.

7ª Prueba: HISTORIA NACIONAL Y MUNDIAL DEL SCOUTISMO.— Conocer sus generalidades.

Durante la guerra de Sudáfrica al general Robert Baden Powell le cupo defender la pequeña ciudad de Mafeking. Soportó un sitio de nueve meses, y salió victorioso gracias a la colaboración que recibió de parte de los muchachos entre 12 y 16 años de la ciudad. Estos trabajaron como guardias, como acechadores, mensajeros, sanitarios, exploradores. Demostraron en aquella ocasión que también los niños son capaces de HACER ALGO en un caso de emergencia. Y como Baden Powell tenía gran experiencia como explorador, adquirida durante su actuación en las selvas africanas, no le fué difícil instruir a los niños.

La finalidad del Escultismo, sin embargo, no es militar. Al volver a Gran Bretaña, su patria, el general vió que a los muchachos británicos les hacía falta una cosa: una educación práctica y vida al aire libre. En el ejército él había instruído a los Scouts, los exploradores. Ahora se dedicó a formar Boy Scouts, exploradores infantiles.

Su campamento con 25 muchachos en la Isla Brownsea fué todo un éxito, y al año siguiente, en 1908, B. P. publicó el libro base de nuestro Movimiento: "Scoutismo para muchachos". Este libro fué prácticamente devorado por los muchachos de su país, y el scoutismo se extendió por todo el mundo rápidamente. En 1909, B.-P. vino a Chile y otros países, lo que determinó el establecimiento de boy scouts en todas partes, como también de Rover-Scouts, Girl Guides y Lobatos, que nacieron en los años siguientes.

En 1920 se celebró en Inglaterra el primer "Jamboree" (Reunión de buenos amigos) Mundial, con asistencia de

scouts de muchos países, en la cual Baden Powell fué aclamado como "Scout Jefe Mundial". La hermandad internacional de los scouts quedó demostrada en Jamborees Mundiales que se celebraron en 1924, en Dinamarca; en 1928, en Inglaterra; en 1933, en Hungría; en 1937, en Holanda, y después de la guerra, en 1947, en Francia. También se han celebrado, cada dos años, Conferencias Internacionales, en las cuales se fija la dirección del Movimiento en todo el mundo, y en casi todas, Chile ha estado representado.

En 1941, en plena Guerra Mundial, el scoutismo florecía más que nunca en todos los países libres que permitían su existencia. Los scouts colaboraron en aliviar las trágicas consecuencias de la guerra y contribuían a formar hombres hechos y derechos en un mundo mejor: en esos días Baden Powell moría en su tranquilo retiro de Kenya, Africa, con la satisfacción de ver que su semilla había germinado y fructificado . . .

En Chile.— Fué una suerte para los destinos de Chile la visita que B.-P. hiciera a Chile en marzo de 1909. Se aprovechó su corta permanencia en Santiago para invitarlo a que explicase ante la juventud chilena en qué consistía el scoutismo. Dió una conferencia en el salón de honor de la Universidad de Chile, ante una numerosa concurrencia, compuesta de estudiantes, profesores, miembros de sociedades deportivas y de la colonia inglesa. Después de ser presentado por el Dr. Alcibíades Vicencio, el general Baden Powell habló en su propio idioma, lamentando no poder hacerlo en castellano. Lo hizo en forma improvisada, en un estilo sencillo, muy pintoresco y lleno de admiración. Planteó los nobles fines que el scoutismo sustenta, y que no son otros los que actualmente practica. Fué muy aclamado por la concurrencia, y más aún cuando fué leída la traducción de su disertación.

Las palabras vertidas en esta memorable reunión por Sir Robert Baden Powell, fueron semillas arrojadas en terreno preparado para que germinara, ya que nuestro país es fér-

til y propicio a toda buena idea. Esta semilla nació con prontitud y fué cultivada con todo esmero por el entusiasta y clarividente Dr. A. Vicencio. Después de varias reuniones de personas destacadas en diversas actividades de la Nación, salió un grupo de 300 jóvenes chilenos a echar las bases de la primera brigada de Boy Scouts. Esto fué el 21 de Mayo de 1909, cuando realizaron su primera excursión al Puente de los Morros, sobre el pintoresco río Maipo. Allí el Dr. Vicencio declaró fundada la Asociación de Boy Scouts de Chile, que fué la primera Asociación en el mundo, después de la inglesa.

Esta primera unidad se llamó "Brigada Central", tomando el nombre de "Brigada Alcibíades Vicencio" al morir este gran hombre en 1913, a consecuencia de un accidente sufrido en una diligencia que hizo para los scouts. Fué también el Dr. Vicencio quien pronunció las palabras que se repiten todos los años en la Jura de la Bandera. En una excursión al sur del país, hecha por la Brigada Central, a orillas del río Rahue, se hizo por primera vez la ceremonia de la Jura de la Bandera. En esta ocasión, el fundador, Dr. Vicencio, pronunció las siguientes palabras:

"Jóvenes scouts: Sóis los hijos de una tierra de heroica tradición. La cuna de este pueblo se meció al eco vibrante del canto épico, y su bandera, que es como la encarnación del valor y de la gloria de una raza que sólo ha conocido el flamear de la victoria. Al sellar vuestro compromiso de honor sobre sus colores triunfales, es la patria que surge radiante de vuestro civismo juvenil".

Así, los Scouts de Chile nacieron a la vida rindiendo un franco y sincero amor a la patria. Desde 1909 a esta parte, los scouts chilenos han ido creciendo y floreciendo. Les ha cabido destacada actuación en numerosas ocasiones en que sus servicios fueron de grandes utilidades. Basta recordar que después del terremoto de 1939 muchísimos scouts trabajaron rudamente muchas horas diarias durante semanas y meses, recibiendo cartas y telegramas, entregando misivas, sirviendo de guías y mensajeros y estafetas, re-

cibiendo y atendiendo millares de heridos y fugitivos, tendiendo una mano de ayuda donde era necesario. También han hecho numerosas excursiones por todo el país, ascendiendo a altas cumbres, exploraciones a territorios desconocidos. Han viajado a Juan Fernández, al sur, al norte, a todas partes. Sus delegaciones de fraternidad han llegado hasta Inglaterra, Dinamarca, Francia, Estados Unidos, Argentina, Perú y muchos otros países que recuerdan con cariño la visita de los chilenos y son recordados con emoción por los scouts a quienes les tocó visitarlos.

Siendo Presidente de la República don Arturo Alessandri, en 1925, el decreto ley 520 confirió a la Asociación de Boy Scouts de Chile la condición de "Institución Nacional". Este decreto ley en su art. 3º dice: "El uniforme de los Boy Scouts será el que adopte el Directorio General de la Asociación, y queda prohibido su uso y el de modelos similares que sean fácilmente confundibles a personas que no formen parte de la Asociación. Prohíbese el uso de tarjetas e insignias de identidad iguales o análogas a las que los asociados usen con carácter oficial".

8ª Prueba: CANTOS SCOUTS.— Saber cantar por lo menos 2 Coros Scouts.

Durante la marcha es mucho más agradable entonar un canto alegre que ir simplemente marchando en silencio o al son de la banda. En un fuego de campamento, lo más hermoso es cuando todos los scouts, sin necesidad de instrumentos o formación especial, pueden cantar uno o dos coros juveniles. Aquí damos la letra de un canto que todo scout debe saber:

HIMNO OFICIAL DE LOS BOY SCOUTS DE CHILE

(Samuel Lillo)

Coro

Mensajera de nuevas auroras,
Tremolando el pendón del ideal,
Se levanta esta heroica falange
Que hacer grande a la Patria sabrá.

I Estrofa

Paso a los niños que han reunido
Su sangre joven en un latido
Vivificante de paz y amor,
Sus blancas almas que el bien anhelan,
Son como bandas de aves que vuelan
Juntas las alas, buscando el sol.

Coro Final

Nuestro lema será: Siempre Listo,
En la escuela, el taller y el hogar,
Siempre listo a lo grande y lo bueno,
Siempre listo en la guerra y la paz.

Uno de los cantos más populares entre los scouts, que tú también aprenderás, es el siguiente:

SIEMPRE LISTO

(Luis Sandoval)

I Estrofa

En la paz, lo mismo que en la guerra
El scout secunda toda acción,
Para honrar a su querida tierra
Y cumplir sagrada obligación.
Llegará sonriente al sacrificio
Demostrando estoico su valor
Medirá tan sólo el beneficio
Que dará su ciudadano amor.

Coro

Compañeros: Siempre Listo
Es el sacro lema del explorador.
Que el scout sea bien visto
Todo altruismo todo pundonor.

II Estrofa

El scout, futuro ciudadano
Que juró cumplir con su deber,
No escatima esfuerzo sobrehumano
Para honrar a quien le diera el ser.
Es su Norte, obligación cumplida;
Pundonor, su alta inspiración,
Su tesoro, la Patria tan querida
Son sus fines, Progreso e Ilustración.

Hay, en fin, numerosos cantos más que tendrás que aprender. Recuerda que "El scout silba, canta y sonríe todo el día". Y cuando se terminen los cantos conocidos, se inventan nuevos. Es muy fácil poner una letra a una música conocida. Así, se toma una marcha cualquiera, se compone una letra adecuada, y queda listo un himno para la brigada o para la patrulla. Un scout peruano tomó la música de la conocida marcha "Tipperary", ideó versos alusivos, y hoy se canta en varios países el

HIMNO PANAMERICANO DEL BOY SCOUT

Boy Scouts, Siempre Listos,
Prometamos cumplir.
Será siempre nuestra divisa:
Dios, Patria y Humanidad.
Recordemos nuestra promesa,
Reafirmemos nuestra fe;
Siempre Listos, siempre los primeros,
¡Adelante, Boy Scout!

Aprende este himno para que lo cantemos todos los Scouts de América.

9ª Prueba: NUDOS.— Saber hacer y aplicar los nudos: de Estribo, del Pescador, Marino corredizo y los amarres cuadrado, diagonal y paralelo.

Nudo de Estribo: Se usa para asegurar el extremo de una cuerda a objetos como palos, troncos, bultos o para juntar un atado de ramas. Sólo sirve para objetos que no se perjudiquen al comprimirlos, no para personas (las ahogaría). Muy usado para atar a un árbol los extremos de una cuerda que ha de servir como caballete de carpa, y para comenzar el amarre diagonal. Fig. 48.

El nudo del pescador es de gran utilidad cuando se trata de unir dos cuerdas de distinto grueso, o dos cuerdas mojadas o resbaladizas. Primero se hacen los dos nudos sencillos separados, en seguida se juntan como para formar un solo nudo. Fig. 49.

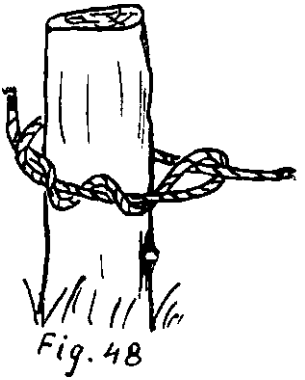


Fig. 48

Fig. 49

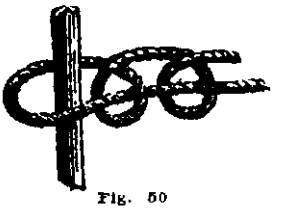


Fig. 50

El nudo marino corredizo se utiliza cuando se amarra una cuerda que ha de estar tensa, a un objeto fijo. Especialmente, los vientos de una carpa a las estacas. Se deshace fácilmente, y con este nudo se puede guardar terminales de cuerdas que sobran, ya que se puede dar tantas vueltas cuantas quiera uno, debiendo terminar siempre con dos vueltas seguidas. Otra ventaja, y la principal, es que se puede regular fácilmente la tensión de la cuerda sin deshacer el nudo. Fig. 50.

El amarre cuadrado, igual que todos los amarres, ofrece ciertas dificultades, y para aprenderlo bien, exige mucha práctica. Su importancia es muy grande, y todo scout debe aprender cuanto antes a hacer bien un amarre firme y bien presentado. La resistencia de un amarre no depende directamente de la cantidad de cordel gastado, sino más que nada, de la buena o mala ejecución. Se usa mucho

para unir dos palos en ángulo más o menos recto. Se comienza con un nudo ballestrinque alrededor del palo vertical, colocando el otro tronco en posición justamente encima del nudo. El chicote sobrante se tuerce alrededor de la cuerda con que se va a trabajar, y con ésta se rodea el cruce de troncos tal como indica el gráfico. Se da tres o cuatro vueltas completas, cuidando de que cada nueva vuelta pase dentro de las anteriores en el palo horizontal, y afuera sobre el vertical. Se sigue con varias vueltas en redondo entre los troncos y sobre las primeras vueltas, apretando fuertemente en cada vuelta, y se termina con un ballestrinque sobre el palo horizontal. Fig. 51.

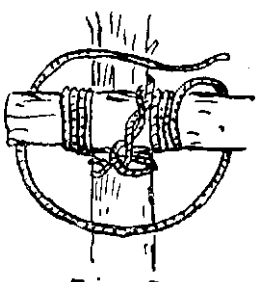


Fig. 51

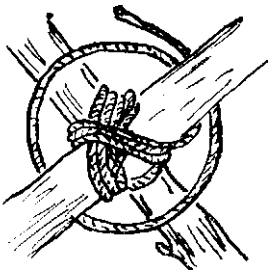


Fig. 52

El amarre diagonal es muy parecido al cuadrado, pero se usa cuando se ha de unir dos palos que tienden a separarse, o están en un ángulo muy abierto. Se principia con un nudo de estribo para juntar ambos troncos, y se da varias vueltas bien apretadas alrededor de la unión de los dos palos, perpendiculares al primer nudo. Se cambia y se da otras tantas vueltas cruzando y encima de las primeras, y por fin se refuerza dando varias vueltas entrecruzadas con respecto a los palos y en un plano horizontal a su unión. Termínase con un ballestrinque. Fig. 52.

El amarre paralelo, por fin, se emplea en la unión de dos palos paralelos, uno a continuación de otro, o junto a otro (para reforzar). Se hace rodeando uno de los palos con un ballestrinque, cuya punta sobrante se tuerce alrededor de la parte con que se va a trabajar. En seguida unas siete u ocho vueltas alrededor de ambos palos se refuerza con dos vueltas longitudinales, **entre** los palos y cruzando sobre las primeras vueltas, terminando con un ballestrinque alrededor de uno de los palos. Separar los palos en ½ cm. **antes** de hacer el amarre, de lo contrario no cabrán las vueltas de refuerzo entre los palos.

10ª Prueba: USO DEL CUCHILLO.— Conocer las precauciones para evitar accidentes al usar el cuchillo.— Saber utilizarlo en trabajos útiles.

El cuchillo es una herramienta y no un juguete para amenazar a otra persona, ni en broma, o para lanzarlo contra árboles o el suelo. Un scout sabrá mantener su cuchillo en buenas condiciones: el cuchillo va en la vaina siempre que no se use y el cortaplumas se cierra cuando se termina de usar; unas gotas de aceite en las bisagras del cortaplumas evitará la herrumbe, y nunca se guarda un cuchillo con la hoja sucia. El cuchillo es una cosa y el machete es otra: con el cuchillo jamás se golpea ni se machetea, ni se debe cortar contra metal, piedra u otros objetos duros que puedan mellar su filo. Este debe cuidarlo el que maneja, y cuando se ha desgastado, debe afilarlo nuevamente. El cuchillo debe siempre transportarse en su funda, y al entregarlo a otra persona, debe tomarse por la hoja, con el filo hacia afuera de la mano, de modo que la otra persona lo reciba por el mango. Hay que cuidar que el cuchillo no se acerque demasiado al fuego, pues así el acero pierde su temple. Y al trabajar, siempre corta alejándolo del cuerpo, hacia afuera, nunca cortes hacia tu cuerpo o tu mano.

Y ahora que sabes qué precauciones debes tener con el cuchillo, empieza a usarlo en pequeños trabajos útiles: corta un palo para armar la carpa de tu patrulla, y decóralo, haciendo incisiones de diferente tamaño, forma y profundidad en su corteza; haz perchas y ganchos rústicos para el cuartel y el campamento; haz pequeñas figuritas decorativas, juguetes, artículos de escritorio, etc.; cava en una tabla o tronco liso el nombre y totem de tu patrulla, para que lo pongan de letrero en el rincón de la patrulla, y en fin, usa el cuchillo para todo lo que sirva, guardando las precauciones indicadas más arriba. Fig. 53.

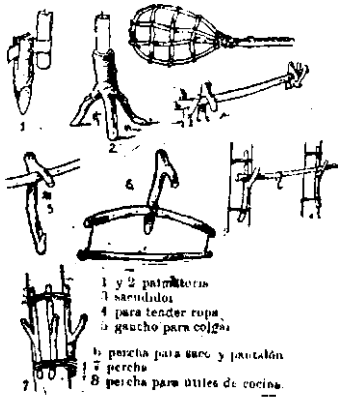


Fig. 53

11ª Prueba: FUEGO Y COCINA.— Saber aprovisionarse de leña, construir diversos tipos de fuego y de cocina. Cocinar sin utensilios.

Nuevamente se necesita mucha práctica, porque hacer fuego no se aprende en los libros. Sin embargo, te vamos a dar algunas indicaciones:

¿Dónde? En lo posible, en un lugar seco, donde el fuego no se vaya a propagar. Despeja de malezas alrededor de donde vas a hacer fuego, por lo menos medio metro si la maleza es de poca altura, o una franja más ancha si es muy alta. Mira también hacia arriba y abajo: no vaya a haber ramas de árbol colgando sobre el sitio del fuego que puedan ser alcanzadas, y si haces fuego sobre una roca, no vayan a caer brasas sobre el pasto seco al pie de la roca.

¿En qué? hay tantos tipos de fuego como pueblos hay en el mundo, pero al scout le convienen las que consuman menos leña, produzcan menos humo, sean más fáciles de hacer y den más calor o más luz, según el caso. Para un fuego de campamento, por ejemplo, lo que importa es la luz; para iluminar las ceremonias del caso: Se construye con troncos gruesos en cuadrilátero, dentro del cual se coloca ramaje delgado y seco, y no se podrá economizar en la cantidad de leña. Para protegerse del frío al pernoctar sin carpa, se hará un fuego "en estrella": en un pequeño hoyo se hace un fuego corriente, sobre el cual se colocan tres o cuatro troncos en forma de estrella, de manera de poder alcanzar uno por lo menos sin levantarse del lecho, para acercarlo al centro. Se mantiene por mucho rato con poca leña. Para cocinar, conviene disponer algunas piedras o ladrillos en forma que la olla o marmita se apoye firmemente sobre ellas y que se pueda alimentar el fuego cómodamente entre ellas, cuidando de dejar abajo una entrada para el aire. A falta de piedras o ladrillos, se puede cavar una zanja de profundidad y ancho proporcionado al tiesto en que se cocina, apoyar éste sobre los bordes y hacer fuego en la zanja. Conviene que ésta sea larga, para permitir la entrada de aire, y poder cocinar varias cosas a la vez. En vez de piedras, también se puede construir la cocina con troncos, verdes en lo posible, mojados antes de usarlos, en aquellas partes donde haya abundancia.

Otro sistema muy usado para cocinar es el de colgar la olla o marmita, ya sea de un palo colocado sobre dos horquetas, o de un palo enterrado en un extremo y colocado sobre una horqueta, o de un trípode.

¿Con qué? Con leña seca, que se conoce porque nunca tiene hojas verdes, y se quiebra fácilmente (no se dobla). Salvo que sea muy gruesa, la leña seca no se corta, se quiebra, por lo tanto no necesita hacha. Para fuegos pequeños basta con leña delgada.

¿Cómo? Una vez preparado el lugar, se empieza por colocar papel (si hay), chamiza, paja seca, ramitas delgadas

y secas. Encima de esto se apilan ramitas más gruesas y cada vez más gruesas, en forma de cono, dejando abierto al lado de donde sopla el viento, donde se enciende por fin (abajo). Acordarse de que el calor **asciende,** por lo tanto hay que hacer fuego **debajo** de la olla, no al lado. Una vez que el fuego "agarra", se ponen encima ramas más gruesas, pero sin "atorar" el fuego ni dejarlo apagarse. ¡Y cuidado con que la pila de leña de reserva "agarre" fuego! No abandones fogatas al aire libre: muchas veces se originan terribles incendios de bosques y de campos por hogueras mal apagadas. Cuando desocupas un fuego completamente, riégalo con bastante agua, y si no hubiera, esparce los tizones y cúbrelos con tierra. En la noche, cúbrelo con poca ceniza o tierra, y a la mañana siguiente bastará con soplar para reavivarlo. Figs. 54, 55 y 56.

Para aprender a cocinar algunos guisos y bebidas sencillos, puedes hacerlo en tu propia casa con ayuda de alguna persona entendida, pero no debes olvidar que al aplicarlo después en un campamento, no contarás con todos los utensilios y comodidades de una cocina moderna. Lo que sí te vamos a indicar, es cómo hacer algunas cosas SIN utensilios. Si encuentras una lata o tarro de conserva limpia, tus problemas están solucionados, porque te servirá de olla, y dos palitos en punta, de cuchara y tenedor. Si hallas siquiera una lata sucia, ya podrás calentar agua y cocer en ella huevos, papas y camotes en su cáscara.

Pero muy bien te podrás pasar sin tarro de conservas, si preparas un fuego con abundante leña, y después de consumida la llama, entierras entre las brasas incandescentes papas, camotes, cebollas, choclos, todas las cuales quedan riquísimas si después de media hora le sacas la cáscara o la parte exterior (los choclos hay que ponerlos con todas sus hojas), y los sazonas con un poco de sal. Trozos de carne, cebolla y tomates se cuecen muy bien ensartados en un palo verde sin corteza, colocados en dos apoyos, sobre un lecho de brasas, cuidando de dar vuelta siempre este asado al palo. Los huevos y la carne se pueden freír sobre

una parrilla improvisada de ramitas verdes. Al sur de la Frontera saben preparar el "curanto", plato muy sabroso, cocido en un hoyo en la tierra previamente calentado con fuego. Muchos lo imitan. Y en fin, nunca se termina de inventar, y en esto de cocinar en campaña, "la práctica hace al maestro".

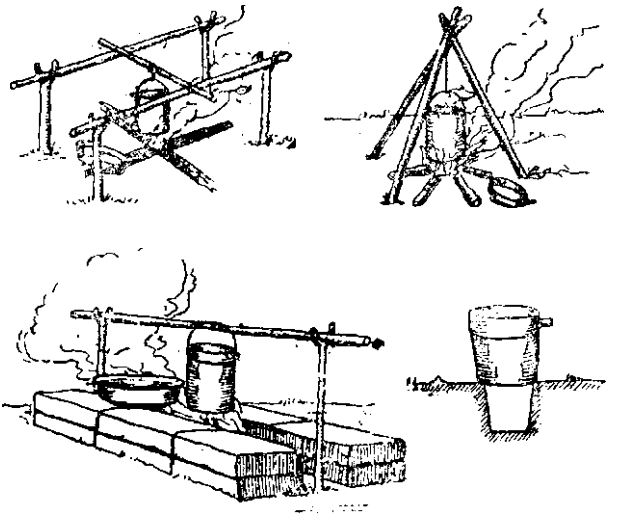


Fig. 54

Figuras 55 y 56

12ª Prueba: ORIENTACION.— Por el Sol y la brújula. Rosa de los Vientos.

Para orientarse, es decir, para fijar tu posición con respecto a otro punto, es necesario conocer los cuatro Puntos Cardinales, es decir, los cuatro rumbos en que se divisa el horizonte. Sabiendo el punto aproximado donde sale el sol, conocerás el ESTE, y el punto en que se pone, conocerás el OESTE. Teniendo el Este a tu derecha y el Oeste a tu izquierda, te quedará al frente la dirección hacia la cual se inclina el sol a mediodía: el NORTE, y a tu espalda tendrás el SUR. En la Rosa de los Vientos aparecen dibujadas estas cuatro direcciones, más las direcciones intermedias o colaterales: entre el N. y el E., Noreste; entre el S. y el E., Sureste; entre el S. y el O., Suroeste, y entre el N. y el O., Noreste. Las cuatro direcciones cardinales o principales reciben también otros nombres, pero los más importantes son Oriente para el Este y Occidente para el Oeste. Para orientarse, según el sol, sabrás que alrededor de las 6 de la mañana estará en el E., alrededor de las 9 estará en el NE., a las 12, muy alto y hacia el N., cerca de las 3 P. M. en el NO., y por las 6 P. M., en el O., y según estas direcciones ubicarás las demás. De noche, o en días muy nublados hay que orientarse con una brújula: ésta tiene una aguja que siempre indica hacia cerca del Norte, en Chile se dirige a 11 grados al E. En la misma brújula hay dibujada una Rosa de los Vientos, de manera que sólo hay que girarla hasta hacer coincidir la aguja con 11 grados al E., para que la brújula nos indique todas las demás direcciones. Pide a tu instructor que te enseñe a usar una brújula. Hay otras maneras de o r i e n t a r s e, que aprenderás más tarde: por las estrellas con un reloj; por los ríos que casi siempre fluyen de E. a O. en Chile. Fig. 57.

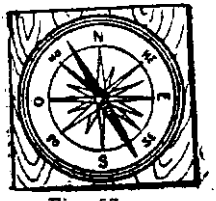


Fig. 67

13ª Prueba: SIGNOS DE LA PISTA.—Hacer una pista con materiales naturales.

Conoces ya los signos sencillos de 3ª clase; ahora aprenderás otros más difíciles de conocer, aquellos signos que son hechos con elementos mismos del terreno. Una persona cualquiera no se fija en una piedra pequeña colocada sobre otra más grande, en una punta de ésta; pero el scout de 2ª clase sabe que debe caminar en dirección de la punta de aquella piedra grande. Algunos palos dispuestos en forma de ángulo, algunos guijarros en la misma forma, un manojo de hierba anudado en cierta dirección, un palo enterrado oblicuamente en la tierra, todo eso son señales claras para el scout, pero no llaman la atención de otras personas. También se puede hacer un rastro fijando en los zapatos ciertas señales que

Fig 59

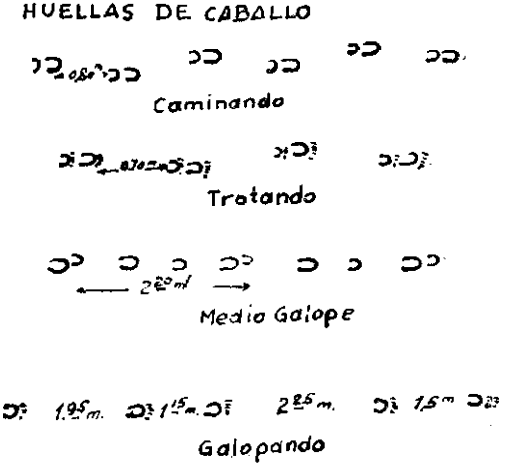
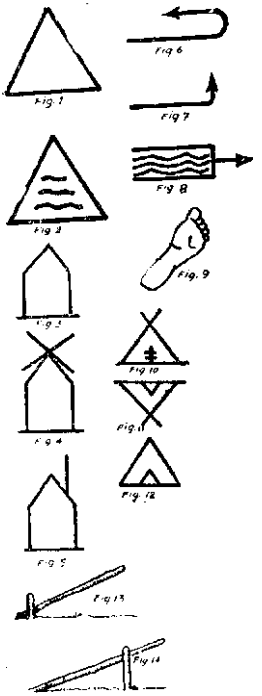


Fig 58.

SIGNOS DE LA PISTA



1.—Peligro.
2.—Agua no potable.
3.—Una casa.
4.—Un molino.
5.—Una fábrica.
6.—Retroceder.
7.—Doblar por esta dirección.
8.—Seguir el río.
9.—Ir al paso.
10.—Salí de la carpa.
11.—Campamento levantado.
12.—Me voy al campamento.
13.—Cerca.
14.—Cerca de 1 km.

FIG. 59 A

dejen una impresión, dejando por el camino pedacitos de papel o de lana. Una rama atravesada o un arbusto o una hoja grande también son señales que indican el camino, y tres palos enterrados en una línea, tres fogatas, tres humaredas cortas seguidas, tres piedras dispuestas en líneas, tres manojos de hierbas o alguna señal parecida indican "peligro". El scout debe ejercitarse en seguir huellas dejadas de esta manera (la prueba consistirá en esto), ser capaz de poner él mismo esas señales, y recordar las señales de una

pista seguida por él. Debe aprender también a reconocer en la huella de un automóvil en qué dirección iba. lo mismo de una bicicleta, o de un caballo. Debe fijarse en una huella humana, en qué ángulo ponía los pies el que la dejó, a qué distancia un pie del otro, si andaba o si corría, el tamaño y forma del zapato, o del pie si iba descalzo, etc., etc. Esto no lo enseñan los libros, hay que "aprender, haciéndolo", como decía B. P. Fig. 58 y 59.

14ª Prueba: ARBOLES, ARBUSTOS Y HIERBAS MEDICINALES.— Conocer por sus hojas, flores o frutos, por lo menos cinco de cada uno, que no sean típicos de la ciudad. Su utilidad para el hombre.

Conviene que todo scout se haga colecciones de hierbas, hojas de arbustos y árboles y sus flores. Esto lo debe hacer recogiéndolos de la misma planta en distintas épocas del año, aprovechando sus excursiones. Tratará de averiguar el nombre, las características y la utilidad de cada uno, anotándolas junto con cada ejemplar, como también la época del año y el lugar en que fueron recogidos. Así sabrá si son de cordillera, del campo o de la costa, cuándo retoñan, cuándo florecen y cuándo se secan. No importa que la colección no sea muy completa o muy científica: interesa que el scout tenga idea de cómo es la flora de nuestro país, y cómo, cuándo y dónde se puede servir de ella.

Arboles:

1º ACACIA.— Hojas: Opuestas con espinas en su base.
Flores: Blancas muy olorosas, con racimos densos.
Fruto: Es una pequeña vaina con semillas negras.
Utilidad: Las flores se usan en las confiterías, la madera es dura y sirve en carpintería.

2º AVELLANO.— Hojas: Grandes, dentadas.
Flores: Aparecen en forma de racimos, largas y flexibles.
Fruto: Es redondo, envuelto en una cáscara gruesa.
Utilidad: La madera es muy flexible y firme; la corteza y la parte que envuelve al fruto se usan en diarreas crónicas. El fruto tostado da una excelente harina; posee bastante aceite.

3º BOLDO.— Hojas: Oblongas y de contextura dura.
Flores: Dispuestas en racimos, blancas y olorosas.
Utilidad: En medicina, especialmente en las enfermedades del hígado.

4º NARANJO.— Hojas: Son oblongas y puntiagudas en el ápice.
Flores: Muy blancas y olorosas.
Fruto: Es grueso y amarillo; lo cubre una cáscara esponjosa y de un sabor agri-dulce, a veces amargoso.
Utilidad: En naranjadas, en dulces y en formación para las aguas de colonias y aguas aromáticas en general.

5º NOGAL.— Hojas: Grandes, ovaladas y colocadas de dos en dos.
Flores: Son muy pequeñas y nacen a lo largo de un cuerpo cilíndrico.
Fruto: La nuez es agradable, contiene mucho aceite.
Utilidad: Las hojas activan la digestión y la circulación de la sangre; la cáscara se usa para teñir.

6º MANZANO.— Hojas: Son alternas, sencillas y dentadas, un poco vellosas en la parte de abajo.
Flores: Generalmente de color rosáceo.
Fruto: Redondo y muy conocido.
Utilidad: En dulces; la chicha sirve para el hígado.

7º ENCINA.— Hojas: Ovaladas y dentadas.
Fruto: Es una bellota.
Utilidad: Es medicinal y da muy buena madera; se fabrica con la bellota un café y un preparado de cacao de bellotas.

8º OLIVO.— Hojas: Lanceoladas y algo lustrosas por el revés.
Flores: En racimos densos y pedunculados.
Fruto: Drupa negrusca cuando madura; carne aceitosa.
Utilidad: El aceite de olivos; el fruto se usa en la alimentación.

9º CASTAÑO.— Hojas: Ovaladas, alargadas y puntiagudas, lustrosas.
Fruto: La castaña.
Utilidad: Muy alimenticia, en dulces.

TILO.— Hojas: Acorazonadas, puntiagudas y sonrosadas por los bordes.
Flores: Blanquizcas y olorosas.
Fruto: Redondo y velloso.
Utilidad: En medicina, para el resfrío.

Arbustos:

1º LAUREL.— Hojas: Siempre verdes, largas, tiesas y puntiagudas.
Flores: Muy pequeñas, del tamaño de una aceituna.
Fruto: Muy pequeño y puntiagudo.
Utilidad: En la cocina; se usan las hojas para la debilidad del estómago. El laurel es el símbolo de la inspiración y de la victoria.

2º SAUCO.— Hojas: Dentadas y de olor fuerte.
Flores: Pequeñas, blancas y acopadas.
Utilidad: Tiene propiedades sudoríficas.

3º ROMERO.— Hojas: Muy angostas, verde obscuro por encima y ceniciento por debajo.
Flores: En racimitos de color azulado blanquecino.
Utilidad: Es un estimulante del estómago, tónico y depurativo.

4º CANELO.— Hojas: Oblongas y coriáceas.
Flores: En forma de espiga de un blanco puro.
Utilidad: En medicina se usa para el reumatismo. Es el árbol sagrado de los araucanos.

5º CEDRON.— Hojas: Lanceoladas y ásperas.
Flores: En racimos.
Utilidad: Es estomacal y tónica.

Nota.— Según la región pueden elegirse otros árboles, arbustos y yerbas.
Es conveniente que los scouts se ejerciten en conocer árboles y arbustos, por las hojas y flores a la vista o por las siluetas a la distancia.

Arboles y Plantas dañinas o venenosas:

1º LA AMAPOLA (o Adormidera).— Es una planta narcótica (que hace dormir) por excelencia. Nace en los sembrados y los infecta. Sin embargo, en pequeñas dosis, en infusión de 2 gramos por taza de agua hirviendo de sus flores, se emplea contra los catarros pulmonares, el coqueluche y las fiebres eruptivas. El jugo destruye las verrugas.

2º LA CICUTA.— Es muy venenosa y por la historia sabemos que con un brebaje de cicuta fué condenado a muerte el filósofo Sócrates. Su acción es hacer la sangre más liquida, la empuja hacia los pulmones y causa la muerte en poco tiempo; ocasiona además lentitud en el pulso, turbación de la vista, frío, delirio, parálisis y por último la muerte.
Sin embargo, es medicinal en forma de cataplasma para los tumores y reumatismo.

3º EL LITRE.— Crece en las montañas y en los valles abiertos al sol. Sus ramas y aún su sombra ocasiona hinchazón y erupciones en la piel, efecto que produce también a los que lo usan como leña.

Su efecto se hace sentir mayormente en los niños y en las personas de constitución débil.

4º EL PARQUI (o Palqui).— Es una planta que despide un olor desagradable. En infusión es sudorífica. Los animales no la comen; pero los que son importados y la comen, se hinchan y mueren. Esto pasa, por ejemplo, en los animales argentinos que llegan al país.

5º LA PICHOA.— Es una maleza que a veces infecta los jardines. Es excesivamente purgativa y por lo tanto es peligroso su uso.

Se dice que hasta el queso hecho con leche de vaca que ha comido esta hierba produce efectos de purgante.

Arboles o Arbustos Medicinales:

1º EL BOLDO.— Una taza de infusión, reemplaza con ventaja al té y al café y sirve para evitar las indigestiones. Aplicando a las sienes o sobre el estómago una decocción, alivia los dolores de cabeza, fortifica el estómago, disipa los gases y alivia el sistema nervioso.

Se usan las hojas en cocimiento contra los dolores reumáticos y enfermedades del hígado y el zumo contra los dolores de oído.

2º EL LAUREL.— Sus hojas son estomacales; tomadas en infusión aumentan el apetito, activan la digestión, acaban con las flatulencias y son útiles en los calambres del estómago, si proceden de debilidad. El aceite de laurel se emplea contra los dolores reumáticos.

Sus hojas se emplean también en las comidas como condimento.

El laurel es el símbolo de la inspiración y de la victoria.

3º EL NOGAL.— Su fruto, la nuez, es agradable, pero de difícil digestión. El zumo de sus hojas se usa contra las lombrices y la escrófula.

Se recomienda para la diabetes beber por la mañana y tarde un gran vaso de infusión de nogal; 20 a 25 gr., en un litro de agua.

Las hojas activan la digestión y la circulación de la sangre, aumentan la energía de las funciones y desaparece la palidez del rostro. Su acción, sí es algo lenta; se necesitan veinte días por lo menos para que los efectos se noten. La nuez tiene varios usos en la economía doméstica, como así el aceite que se extrae de ella.

4º EL QUILLAY.— Se recomienda en las toses y bronquitis en infusión de 5 grs. en un cuarto de litro de agua. Se deja hervir 10 minutos y se toma una cucharada grande cada hora. Se usa en el lavado de cabeza en lugar de jabón y para desmanchar la ropa.

5º EL TILO.— Las flores se usan en infusión en los resfriados para producir la transpiración; con ellas se preparan baños de vapor para los resfriados y la tos, limpia las vías respiratorias.

El jugo de la corteza purifica la sangre.

Plantas Medicinales:

1º EL BERRO.— Los berros son altamente depurativos de la sangre, obran especialmente sobre el hígado y los riñones, limpiándolos de las arenillas y cálculos. Se puede preparar en ensaladas, en sopa o en infusión.

Por ejemplo, el cocimiento de berros en leche es excelente para los enfermos del pecho.

2º LA BORRAJA.— Machacando la planta y extrayendo el jugo, se prepara una bebida muy refrescante en la estación calurosa, pues la borraja es fresca, pectoral y calmante.

La flor se emplea como un buen sudorífico: 10 grs. por litro de agua.

3º EL PAICO.— Se usa contra los cólicos, indigestiones, empachos, catarros del estómago, lombrices, calambres, etc., en forma de infusión, sobre todo después de las comidas en lugar de té o café.

Colocando un manojo de esta planta en los dormitorios ahuyenta las moscas y las pulgas.

4º LA MALVA.— Se usa para atacar los males de la garganta y del pecho, en infusión de 20 grs. por litro de agua.

En lavativa sirve contra el entreñimiento y los cólicos; en colirios, se usa para los ojos.

5º EL MATICO.— Se usa en infusión contra los ataques del hígado y en el catarro intestinal.

En cocimiento se usa para lavar heridas, en la disentería crónica; reducido a polvo, sirve para ayudar a la cicatrización de heridas y úlceras.

CERTIFICADO DE 2ª CLASE

(Hoja de Pruebas)

Prueba	Fecha	Firma
1º—Repasar Prueba de Aspirantes	.....	.....
2º—5º año primario cursado	.....	.....
3º—Señalización	.....	.....
4º—Primeros auxilios	.....	.....
5º—Higiene	.....	.....
6º—Organización de la Asociación	.....	.....
7º—Historia del Escultismo	.....	.....
8º—Cantos scoutivos	.....	.....
9º—Nudos	.....	.....
10º—Uso del cuchillo	.....	.....
11º—Fuego y cocina	.....	.....
12º—Orientación	.....	.....
13º—Signos de Pista	.....	.....
14º—Arboles, arbustos y hierbas	.....	.....
15º—Juegos de Kim	.....	.....
16º—Espíritu y habilidad escultistas	.....	.....
Recibió insignia de 2º cl	.....	.....

Ahora que ya eres scout de 2.a clase, puedes adquirir por fin alguna especialidad, y seguramente querrás tener varias de ellas. Hay una para cada actividad de la vida:

Acechador, Actor, Agricultor, Agrimensor, Albañil, Amigo de los animales, Andinista, Apicultor, Arquero, Arquitecto, Artista, Astrónomo, Automovilista, Aviador, Avicultor, Bombero, Botánico, Botero, Bromista, Campinista, Cantor, Carpintero, Cartógrafo, Cazador, Cestero, Ciclista, Cocinero, Constructor, Cordelero, Corneta, Corredor, Criador, Cronista, Cruz Roja, Dibujante, Electricista, Entomólogo, Escribiente, Esquiero, Explorador, Fotógrafo, Gasfiter, Geólogo, Gimnasta, Guía, Herrador, Herrero, Higienista, Hombre-útil, Impresor-tipógrafo, Intérprete, Jardinero, Jinete, Lanzador, Lechero, Leñador, Maestro de armas, Marino, Mecánico, Mensajero, Metalurgista, Minero, Modelador, Músico, Nadador, Naturalista, Observador, Pajarero, Pescador, Pintor, Pontonero, Químico, Radio-telegrafista, Rastreador, Salvamento, Sastre, Secretario, Señalero, Tambor, Telegrafista, Tejedor, Tirador, Veterinario, Vini-viticultor, Zapador, Zapatero, etc.

Diez especialidades se necesitan para ser un Scout Cóndor, y veinte para ser Scout de la Nación; pero para tener estas categorías debes ser primero scout de primera clase. Sigue adelante, pues. Infórmate consultando la Cartilla de Especialidades.

LAS PRUEBAS DE PRIMERA CLASE (1)

1ª Prueba.—REPASAR LA PRUEBA DE 2ª CLASE.—De aquí en adelante vas a necesitar continuamente lo que

(1) (Estas pruebas serán tomadas por el Comisionado Provincial o el Comisionado Local o el representante que designe éste al efecto, no pudiendo designarse al scouter que haya instruído al scout para estas pruebas. Integrarán la comisión el comandante del scout y otro scouter de la misma brigada. Estas pruebas son esencialmente prácticas, y casi todas pueden incluirse en la última, que es la más importante).

has aprendido para la prueba de aspirante y para la de 2ª Clase. Ténlo presente pues, y para no olvidar las nociones que has adquirido, practícalas.

2ª Prueba.—HABER CURSADO 6º AÑO PRIMARIO Y TENER 13 AÑOS DE EDAD POR LO MENOS.—Las pruebas de 1ª Clase exigen una serie de cosas que no se pueden lograr sin una edad mínima y conocimientos mínimos. Si no reunes aún los dos requisitos aquí exigidos, prepárate por mientras, que el tiempo pasa muy rápido.

3ª Prueba.—PRIMEROS AUXILIOS.—**Fracturas:** Una fractura es la rotura de un hueso, causada por un golpe, una caída o la contracción violenta de un músculo.

Hay varias clases de fracturas: simple, expuesta y complicada.

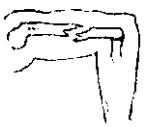


Fig. 60

Fractura simple: Es cuando no hay mayor daño que el hueso roto y la piel que lo cubre queda ilesa. Fig. 60.

Fractura expuesta: Es cuando una punta del hueso roto ha perforado músculos y se expone a la vista, o cuando hay una herida que comunica con el sitio de una rotura de hueso. Es más grave, porque existe el peligro de la infección. Fig. 61.

Fig. 61

Fractura complicada: Es cuando la punta del hueso roto ha lastimado algún órgano interno o ha desgarrado una arteria o nervio.

Los síntomas de una fractura son:

1º—El dolor intenso que produce la palpación o el movimiento imprimido al miembro lesionado;

2º—La deformidad o hinchazón en el sitio de la fractura, y

3º—El acortamiento del miembro (comparen los dos).

Los primeros auxilios deben hacerse inmediatamente. Su misión es la de prevenir que el ya lesionado se lastime más, impedir que la fractura simple se haga expuesta y poder asegurar el transporte del paciente a un sitio seguro.

Para impedir un daño mayor, atienda al paciente, siempre que sea posible, en el sitio del accidente, trátelo con toda suavidad. No le saque la ropa sino en el caso de una fractura compuesta, en cuyo caso hay que descubrir la herida para curarla.

Tratamiento de las fracturas: 1º—Una vez convencido o que se sospeche de que se trata de una fractura, no debe tocar la parte lastimada hasta tener lista todas las tablillas y vendas necesarias, y 2º— Tome el miembro con una mano arriba de la fractura y con la otra abajo, o haciéndose ayudar por otra persona; enderece el miembro y estírelo suavemente, hasta que las puntas del hueso se reunan o hasta que el miembro parezca estar en su posición natural.

Inmediatamente después colóquense las tablillas; éstas se hacen de cualquier cosa rígida: tablas, palos de escoba, hojas de cartón dobladas, paraguas, bastones, reglas, diarios, pedazos de corteza, ramas, etc.

Las tablillas serán más bien largas, extendiéndose un buen trecho por arriba y abajo del sitio de la fractura y sobrepasando las dos extremidades del hueso. Para impedir que las tablillas incomoden, lastimando la piel, conviene cubrirlas con algo blando: vendas dobladas, algodón, papel, pasto, hojas secas, etc.

Las tablillas deben asegurarse con vendas angostas y los nudos deben atarse sobre las tablillas del lado afuera. El único nudo que debe emplearse es el llano. Para asegurar las tablillas pueden utilizarse también los pañuelos, pedazos de camisa, sogas, corbatas, etc.

Si el accidente ocurre afuera, la ropa no debe sacarse, porque las tentativas de sacarlas podrían causar mayor daño; entablille por arriba de la ropa y transporte al paciente a alguna casa u hospital, donde se le podrá examinar mejor.

Fractura del cráneo: En este caso habrá probablemente pérdida de sangre por la boca, nariz u oídos y pérdida del conocimiento. Acueste al paciente en una cama, sofá o en el suelo, con la cabeza algo levantada; detenga la hemorragia; si hay herida hay que curarla. Fig. 62. Ponga hielo sobre la cabeza. No se dará nada a tomar.

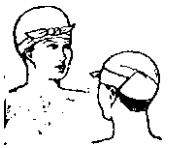


Fig. 62

Fractura de la mandíbula: En este caso la mandíbula estará deformada, los dientes irregulares y el paciente tendrá dificultad para hablar y para cerrar la boca; hay que tratar de levantar la mandíbula, cerrando la boca con suavidad y aplicar una venda angosta alrededor de la mandíbula y de la cabeza.

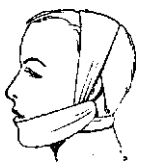


Fig. 63

Si el paciente sangra por la boca se le pueden dar pedacitos de hielo para chupar o enjuagarse la boca con agua fría; en éste, como en todo caso de fractura, el paciente debe estar quieto. Fig. 63.

Fractura de la clavícula: Además de dolor, el paciente sostiene con la otra mano el codo del lado de la lesión e inclina la cabeza hacia el lado de la fractura.

Al tratar una fractura de clavícula coloque una almohadilla o un manojo de pasto debajo del brazo, en la axila. Doble el antebrazo sobre el pecho, coloque una venda angosta. Fig. 64 para unir el brazo al cuerpo y una segunda venda para sostenerlo. El antebrazo debe estar inclinado hacia arriba. Cuide que los dos hombros queden a un mismo nivel y que una extremidad de la venda pase por debajo del brazo y no sobre el hombro lesionado.

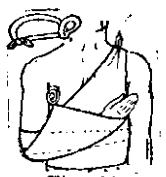


Fig. 64

Fractura de las costillas: En este caso el paciente sentirá un dolor agudo cuando tosa o respire. Apoyará su

mano sobre el sitio de la fractura para evitar los movimientos, y respirará de una forma entrecortada.

Si se coloca la mano sobre la parte dolorida pueden tocarse a veces las extremidades de las costillas rotas; en este caso se atarán algo apretadas dos vendas, anchas, de modo que la parte inferior de una y la superior de la otra queden sobre el sitio de la fractura. Aplique las vendas durante la expiración y apriételas hasta que el paciente se sienta cómodo. En caso de fractura complicada, cuando el herido escupa sangre, se debe dar hielo a chupar, colocar una bolsa de hielo en el pecho y no apretar las vendas. *Fig. 65.*

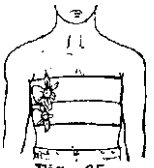


Fig. 65

Fig. 66

Fractura del brazo: (Húmero). Hágase un poco de extensión. Coloque algo blando antes de colocar las tablillas. La tablilla del lado de adentro no debe llegar a la axila porque puede detener la circulación; sujete con una venda angosta arriba y abajo de la fractura. Flexione el brazo y coloque un cabestrillo simple. Fig. 66.

Fig. 66-A

Fractura del antebrazo: (Radio y cúbito) Hágase extensión, coloque las tablillas como para el brazo, con la diferencia de que el antebrazo descansará en un cabestrillo desplegado. Fig. 66 A.

Fractura del muslo (Fémur): Coloque por afuera una tablilla larga, un báculo, etc. que vaya desde la axila hasta que sobrepase el tobillo y otra tablilla más corta por dentro. Asegúrelas con una venda alrededor del pecho, otra alrededor de la pelvis, otras sobre el muslo, atando las dos tablillas, una arriba y otra abajo del sitio de la fractura; otra alrededor de la pierna, la sexta cruzada, uniendo los pies, y por último la séptima, uniendo ambas rodillas.

Tratándose de una mujer, basta con colocarle una tablilla por fuera, vendándole las dos piernas juntas sobre el vestido. Fig. 67.

Fig. 67

Fractura de la pierna: Tablillas, adentro y afuera. Una venda arriba y otra abajo de la fractura; una por arriba de la rodilla, otra cruzada, uniendo los dos pies, y la quinta, uniendo las dos rodillas. Figura 68.

Fractura de la rótula: Como en la fractura de la pierna, se podrá tocar el hueso a través de la piel y el paciente no podrá mover la pierna.

Fig. 68

Coloque una tabla acolchada desde las nalgas hasta pasado el talón y vende según muestra la Fig. 69.

Fig. 69

Ataques histéricos: La gente nerviosas, especialmente las mujeres, tienen ataques histéricos cuando se excitan: gritan, lloran y se rien. El mejor tratamiento es encerrar al paciente en una pieza y dejarlo ahí hasta que vuelva a su estado normal. Es inútil y contraproducente tratar de calmarlo.

Accidentes eléctricos: Son producidos al ponerse en contacto con un alambre o cable eléctrico, pudiendo producir quemaduras o la muerte fulminado.

Al ir en auxilio debe proceder rápidamente, porque el peligro que corre la víctima aumenta en relación al tiempo que permanece en contacto con la corriente eléctrica. Al prestar auxilio tratará de aislarse; si no tiene guantes de goma, tomará un impermeable de goma, género de seda, un saco o sobretodo seco. Complete el aislamiento parándose sobre un montón de ropa seca, tabla seca o cartón. Para separar a la víctima del alambre le tirará de la ropa,

siempre que no esté mojada, o si no la envolverá en un saco seco y la retirará del contacto.

Un alambre que hubiera caído sobre una persona puede también separarse con una tabla o palo seco. Pero hágalo de un golpe, porque si se mueve el alambre sobre la víctima producirá nuevas quemaduras. Un alambre puede cortarse con un hacha con mango de madera seca. Claro que cuando fuera posible, lo más sencillo sería cortar la corriente o establecer un corto circuito dejando caer sobre el cable o alambre una barra de hierro que llegue al riel o a la tierra.

Cuando el paciente esté libre del contacto:

1º—Haga el tratamiento general para todo caso de pérdida de conocimiento: afloje la ropa, ventilación, acostar a la víctima de espalda.

2º—Mojar una toalla en agua fría y haga flagelaciones en la cara y el pecho.

3º—Si no respira haga respiración artificial.

4º—Trate las quemaduras.

Rayos: Pueden causar pérdida de conocimiento, convulsiones violentas o la muerte.

El tratamiento consiste en aflojar la ropa, mojar con una toalla la cara, cuello, pecho y espalda de la persona fulminada.

Convulsiones: Una persona, generalmente joven, lanza un grito a veces; cae al suelo sin conocimiento, se pone rígida, aprieta las manos y los dientes y empieza a moverse después, haciendo contorsiones y gestos; la boca se le llena de espuma que puede ser sanguinolenta cuando el enfermo se muerde la lengua.

El ataque puede durar de uno a quince minutos, según los casos. Cuando el enfermo vuelve en sí y el ataque ha pasado, casi siempre se duerme.

Tratamiento: Aflojar la ropa, ventilación, impedir sin brusquedad que el paciente se golpee contra la pared, separándolo. Envuelva el mango de una cuchara en un pañuelo, un corcho o un carretel e introdúzcaselo entre los dientes para impedir que el enfermo se muerda la lengua. Después del ataque se le dejará dormir y no se le dará nada hasta después.

Convulsiones en los niños: En estos casos dé al niño un baño caliente a 38° durante un cuarto de hora; el agua debe llegarle hasta el medio del pecho; ponga un paño mojado de agua fría sobre la cabeza. Acuéstelo. Cuando vuelva en sí no le dé más que agua hervida, hasta el día siguiente.

Lo que es el shock: Estado de inconsciencia que acompaña a todas las lesiones serias, grandes traumatismos, y puede ocasionar la muerte. Hay varias clases de shock. En estado de shock la persona puede estar completamente inconsciente y simplemente atontada, sin que se dé cuenta de lo que pasa. La cara está pálida y el cuerpo frío y la respiración se hace en forma de suspiro, pupilas dilatadas, pulso rápido.

Tratamiento: Colóquelo de espaldas con la cabeza baja y cúbralo con sacos o mantas. Haga fricciones en los brazos y piernas. Conviene darle sales amoniacales a oler.

Tan pronto como pueda tragar se le puede dar café o té caliente, pero nada de alcohol. Tratar la causa productora (fractura, herida, etc.).

Trastornos digestivos: Siempre se debe tener cuidado al tratar los dolores del vientre, pues un tratamiento equivocado puede resultar fatal en un caso de apendicitis. Esta se reconoce porque generalmente se manifiesta por fiebre y dolor a la derecha y abajo en el vientre; en todo caso el dolor es "irradiado" (se propaga a las partes vecinas). Si hay sospechas de apendicitis, por leves que sean, debe aplicarse bolsa de hielo o compresas frías en el sitio del dolor y llamar al médico. Si se está seguro de no haber apendicitis, se puede dar un laxante suave y muy poco alimento. Debe evitarse todo lo frito y lo asado, como también

los platos muy sazonados y el paciente debe tener el vientre bien abrigado, ojalá con una bolsa de agua caliente. En casos de simple diarrea, sin dolores ni otros síntomas, dese un astringente en vez de laxante. Si hay inflamación del hígado (uno de los siguientes síntomas: dolor irradiado a la derecha, bajo las costillas; coloración amarilla de lo blanco de los ojos; orina oscura y excrementos claros). Se debe evitar también el café y el aceite o grasa en cualquier forma y el paciente debe descansar lo más posible. En todos estos casos conviene recurrir al médico si no hay rápida mejoría.

4ª Prueba.—PODER NADAR 50 METROS. **En estilo pecho, crawl, espalda o mariposa, a elección del scout y sin demostrar fatiga extraordinaria. Tiempo máximo: 2 minutos.** — En el mar, en un río o estero tranquilo, en un canal sin mucha corriente, en un tranque o una piscina se puede nadar. Lo mejor, para el que no sabe, es aprender los movimientos primero sobre la cama, después en agua de poca profundidad o con un cinturón de seguridad, acompañado siempre por una persona que le pueda enseñar. Lo demás, es cuestión de práctica.

5ª Prueba.—ENSEÑAR PRUEBAS DE 3ª CLASE.— **Ser capaz de preparar a un aspirante para dar su prueba de 3ª clase, en máximo de 6 meses.**— Tal como tú en un tiempo rendiste tus pruebas de 3ª clase, para poder ser investido, ahora hay otros que se preparan para lo mismo. Tú debes enseñar en forma amable, fraternal y paciente, a un aspirante nuevo, todo lo que necesita para presentarse a dar sus pruebas.

6ª Prueba.—NUDOS.— **Saber emplear los nudos: de ancla, de arrastre, fija-argolla y los trenzados de unión y de aro.** El nudo de **ancla** se usa para amarrar una cuerda o un ancla o una argolla que ha de sostener mucho peso. Si es definitivo, conviene amarrar el extremo sobrante al cabo largo, como indica la figura 70.

Fig. 70

Fig. 71

Fig. 72

73

Fig. 74.

El **nudo de arrastre** sirve para levantar una viga o madero grande en sentido vertical o para arrastrar un tronco. Fig. 71.

El nudo **fija-argolla** se puede hacer en el medio de una cuerda y sirve para sujetar una cuerda a una argolla o un poste. Fig. 72.

El **trenzado de unión,** es un trabajo muy bonito para unir dos cuerdas en forma definitiva y casi invisible. No sirve para la piola de algodón (que es trenzada en sí), sino para cordel grueso de tres o más hebras. Hay que "abrir"

ambas cuerdas por una distancia de unas dos veces su diámetro y luego entrelazar las hebras de una cuerda con las de la otra en la forma que indica el grabado. Por fin se hace rodar la cuerda bajo el pie, para reducir el diámetro del trenzado. (Esto también se logra entrecortando las fibras de cada hebra con cuidado antes de unirlas). Fig. 73.

El **trenzado de aro,** se hace más o menos en la misma forma que el de unión, pero haciendo volver las hebras sobre su propia cuerda. Así queda un ojo o aro como terminal de la cuerda. En ambos trenzados hay que cuidar de entrelazar las fibras de modo que queden en ángulo aproximadamente recto unas de otras. Fig. 74.

7ª **Prueba.**— USO Y CUIDADO DEL HACHA.— **Saber derribar, partir y desramar árboles y conocer las precauciones necesarias.**— El hacha, cuando no se usa, debe estar clavado en un tronco seco o metido en su funda; nunca se le debe clavar en la tierra o en árboles vivos. Hay que evitar de mellar o quebrar su filo contra objetos duros y afilarla cuando se haya desgastado. Transportarla siempre con el filo alejado del cuerpo (no dirigido contra él) y al entregarlo a otra persona, hacerlo de modo que ésta lo tome por el mango. Acercándola al fuego, el hacha se destempla, y al jugar con ella puede herir a alguna persona o caer con su filo sobre una piedra (¡Rebota!).

Para derribar, comienza por despejar el ramaje y la maleza alrededor del árbol escogido y encima de ti, hasta donde alcances con el hacha. Haz que los espectadores guarden una distancia prudente, especialmente cuando el árbol ya va a caer. Sácate el sombrero y el pañuelo y toda otra prenda que vaya a estorbarte. Mientras cortes leña, lleva siempre calzado de cuero. Si has observado todo esto, decide entonces hacia qué lado vas a botar el árbol. Es conveniente amarrar una cuerda, por lo menos en la tercera parte de su altura, antes de empezar a cortar, y que la cuerda sea larga, para poder dirigir la caída. Al lado de la caída, empieza a hacer un corte en V a una altura conveniente, cortando poco

más de la mitad del grueso. En seguida efectúa otro corte similar al lado opuesto, y un poco más arriba, hasta el centro del tronco. Grita fuerte: "¡VA LEÑA!", cuando el árbol empieza a inclinarse. Descansa cuando te sientas cansado. No pongas mucha fuerza en tus golpes, el hacha debe cortar con la fuerza adquirida en la caída de su peso, es decir, con el "vuelo". Para desramar (pelar) un tronco, siempre corta de abajo hacia arriba; nunca metas el hacha entre la rama y el tronco. Haz los cortes siempre en forma oblicua (en V), pues al cortar perpendicularmente al tronco, el hacha rebota y no corta. Al derribar un árbol, ten cuidado que el tronco suele saltar hacia arriba por la parte del corte. Al partir leña, hazlo siempre sobre un tronco, para evitar que el hacha al desviarse, vaya a dar con el suelo o un pie. Los golpes deben ir dirigidos a la parte que descansa sobre el tronco, no a la parte que está en el aire. Fig. 75.

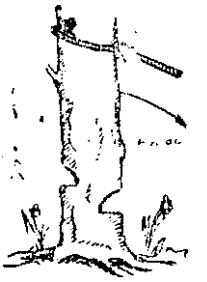


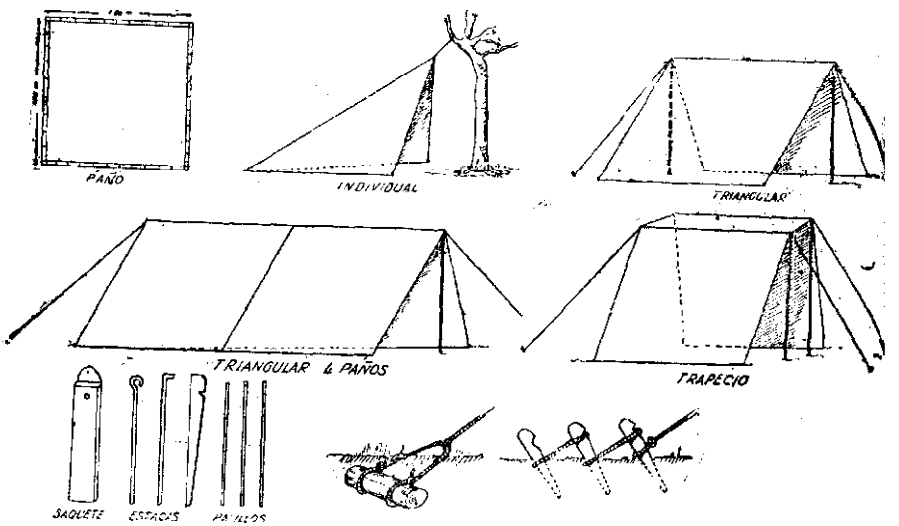
Fig. 75

8ª Prueba.—CARPAS.— **Saber dónde y cómo instalar diversos tipos.**— No en cualquier lugar se puede instalar una carpa. Es necesario que el terreno sea seco, y, al mismo tiempo, no haya peligro de que se inunde por aguas de río, canal, arroyo o acequia, o que las aguas de lluvia no encuentren salida. El lugar deberá estar resguardado del viento (nunca en la punta de un cerro), ojalá al borde de un bosque. Lugares muy concurridos suelen tener basura, y los pantanos suelen tener emanaciones desagradables, zancudos y mosquitos, por lo que su vecindad no es aconsejable. Para la conveniencia del campamento, es bueno tener cerca aprovisionamiento de agua potable y ojalá para baño, como también de leña.

Hay carpas armadas y las hay por armar. Las carpas armadas necesitan solamente que se paren los palos (soportes),

se amarran los vientos (cordeles) largos a sendas estacas, y que luego se entierren estacas a las cuales se amarrarán los vientos laterales. Más interesante es trabajar con carpas para armar, es decir, paños de carpa. Al usar éstos se pueden construir todos los tipos descritos en la ilustración adjunta y muchos tipos más, pero hay que tener en cuenta varias precauciones: No atravesar estacas directamente por los ojales ni por los ojetillos en las esquinas del paño, sino por unos vientos cortos que se le añade. El revés de la carpa, siempre va hacia adentro, el lado derecho hacia afuera y la costura longitudinal deberá ir en sentido vertical o por lo menos de modo que el agua de lluvia no pueda entrar por ella. Mientras se construya una carpa, los soportes se dejan ligeramente inclinados (con la parte inferior hacia dentro), sólo se enderezan cuando todo lo demás está listo: así la carpa adquiere tirantez. La puerta de la carpa no debe que-

Fig. 76



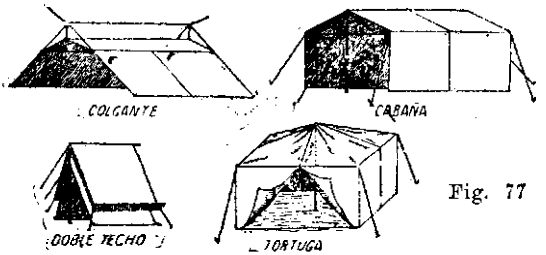
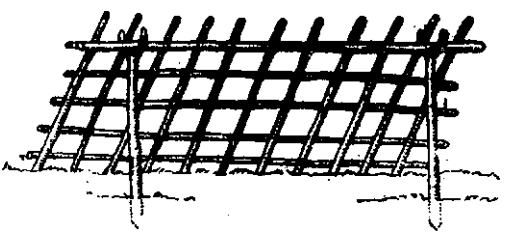


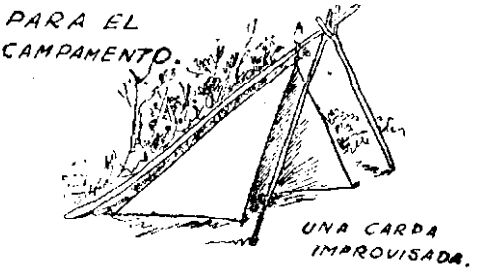
Fig. 77

dar con frente al viento. Las estacas se entierran en sentido contrario a los vientos (formando ángulo agudo con ellos), y en terreno muy pedregoso los vientos se pueden amarrar a grandes piedras, en vez de estacas. Figs. 76 y 77.

Fig. 78



Y en caso de carecer de carpas, se pueden improvisar muy buenas "rucas" o abrigos con ramas y otro material (hierba, pasto, cañas, etc.), colocándolas como tejas, principiando por abajo, de modo que la hilera superior recubra siempre la parte más alta de la hilera inferior, para evitar que penetre la lluvia.- Figuras 78 y 79.



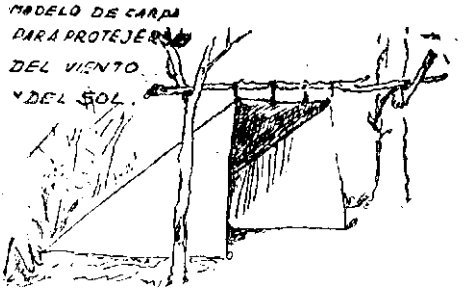
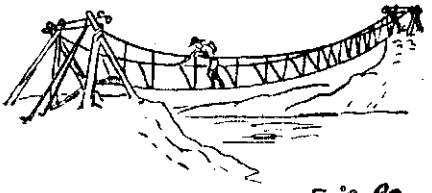
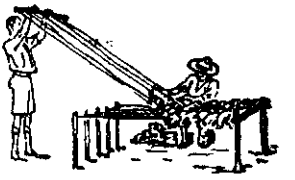


Fig. 79

9ª Prueba.— TRABAJOS DE UTILIDAD.— **Hacer por lo menos un trabajo manual para el campamento y uno para el cuartel, de utilidad para la patrulla.**— Aquí dejamos libre iniciativa al scout para que él mismo invente algo que vaya a servir y lo haga con sus propias manos. Para el campamento será algo que aumente las comodidades de éste o que lo embellezca; una mesita de palos, un basurero, un "cuero de aviso", una percha, un colgador, una lámpara o una palmatoria, etc. Para el cuartel, será un artículo de escritorio, algo que permita tener mayor orden en el equipo, o algún gráfico demostrativo de arte scout. Fig. 80.





10ª Prueba.—DISTANCIAS Y ALTURAS.— **Estimarlas y calcularlas por diversos medios.— Apreciar distancias, tamaños, etc.**— Es muy útil aprender a apreciar distancias, sea midiéndolas con el paso o a la simple vista. Muchas veces el scout tendrá necesidad de apreciar distancias en el terreno, calcular el ancho de un río, la altura de un árbol, de un cerro, etc. No siempre podrá contar con los elementos que usan los agrimensores o topógrafos. Por lo tanto, deben ingeniarse los medios para salir del paso. Para el efecto, los elementos de medida serán el báculo, la piola, su cinturón y su propio cuerpo. Desde luego, el báculo irá graduado en metros, decímetros y centímetros (de 25 en 25 cms.).

Es conveniente que cada scout tenga las medidas siguientes rectificadas de tiempo en tiempo:

1.—La altura de su talla;

2.—La altura de su talla hasta la extremidad de los dedos del brazo derecho, levantado verticalmente;

3.—El largo de su brazo derecho extendido horizontalmente, desde el hombro hasta la extremidad de los dedos (estirados);

4º—El largo entre sus dos brazos extendidos horizontalmente, dedos estirados;

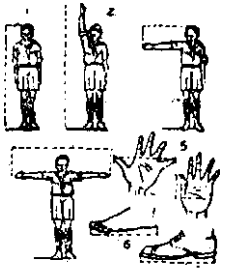


Fig. 80-A

5.—Principales dimensiones de la mano, largo, ancho, largo del pulgar; y

6.—Largo del pie, calzado y desnudo. Fig. 80 A.

Por la vista.—La apreciación de distancias por la vista, exige una larga educación (práctica o ejercicio) de los ojos para calcularlas con la mayor exactitud.

Descartando los errores que en países montañosos y en el mar producen las ilusiones ópticas, nos limitamos a indicar las apariencias de los seres y objetos a determinadas distancias.

Para llegar a adquirir práctica conviene que el scout se haya ejercitado y almacenado en su memoria una especie de metro o medida, de cómo ve los objetos situados a 100, 200, 300 metros de distancia, lo que le servirá de referencia, aparte de los datos que damos a continuación.

Con vista normal, buena luz, tiempo claro y despejado se distinguen:

1.—**En cuanto a objetos fijos:**
A 50 metros, las tejas de los techos:
A 300 metros, las ventanas;
A 1.200 metros, los árboles aislados;
A 4 kilómetros, las chimeneas;
A 5 kilómetros, las casas y edificios corrientes;
A 11 kilómetros, los molinos de viento; y
A 15 kilómetros, los edificios grandes.

2.—**En cuanto a personas y vehículos en movimiento:**
A 70 metros, se distinguen los ojos;
A 150 metros, se nota la sombra de los ojos como una mancha;
A 200 metros, se distinguen todas las partes del cuerpo humano;
A 250 metros, se ven los botones metálicos;
A 300 metros, se ve la cara sin detalles;
A 500 metros, ya se destaca la cabeza y el sombrero del resto del cuerpo;
A 600 metros, la cabeza del hombre se ve como un punto;
A 700 metros, se distinguen los hombres unos de otros y se ven las patas de los caballos;
A 800 metros, se ve la silueta del hombre, sin destacarse la cabeza;

A 900 metros, se distingue el movimiento de las piernas y brazos al andar; y

A 1.500 metros, se distinguen los grupos de personas, los hombres a caballo y los coches.

Los objetos pueden estimarse mayores que su tamaño real, en los siguientes casos y pudiendo ser mal juzgada la distancia:

1.—Cuando se está de rodillas o recostado;

2.—Cuando el fondo y el objeto son del mismo color;

3.—En terreno accidentado o cuando se mira sobre una valla o terreno ondulado;

4.—En avenidas, calles largas, o quebradas;

5.—Cuando el objeto está en la sombra, o se ve a través de neblina o le va faltando luz;

6.—Cuando el objeto es sólo parcialmente visto; y

7.—Cuando se levanta calor solar del suelo.

Por el contrario, pueden estimarse menores de su tamaño real, en los siguientes casos, juzgando mal la distancia:

1.—Cuando el sol está detrás del observador;

2.—En luz brillante o atmósfera clara.

3.—Cuando el campo y el objeto son de distinto color;

4.—Cuando el terreno intermedio es plano o cubierto con nieve;

5.—Mirando por encima del agua o de un precipicio;

6.—Cuando se mira hacia arriba o hacia abajo; y

7.—Cuando el objeto es grande.

Apreciar por el sonido.— La apreciación de distancias por medio del sonido está basada en que el sonido recorre 360 metros por segundo. Por ejemplo, después de percibir por la vista el humo o el destello que precede a una detonación, si se cuentan los segundos que separan este instante hasta que el oído perciba el ruido, la distancia al punto donde se produce la detonación será de tantos metros como el número de segundos multiplicado por 360.

Pueden multiplicarse los ejemplos con silbidos de una locomotora, el disparo de un fusil, ladrido de un perro, el sonido de un tambor, etc.

Es de advertir que el viento favorece la ligereza del sonido si sopla en el mismo sentido y lo retarda si sopla en sentido contrario.

Calcular la velocidad de un río.— Se tira al agua una astilla, corteza de árbol o cualquier objeto; liviano; contar el número de segundos que demora en recorrer la distancia convenida. La ligereza de la corriente se obtendrá dividiendo la distancia por el número de segundos.

Calcular el ancho de un río.— (Fig. 81).— Se puede calcular la distancia a través de un río eligiendo un objeto X, tal como un árbol o una roca, en la ribera opuesta; pártase en ángulo recto desde A, y cuéntense 90 pasos en la propia ribera; al llegar a los 60 pasos, plantar un palo o piedra, B; al llegar a C, treinta pasos más allá, vuélvase en ángulo recto y ándese hacia tierra contando los pasos, hasta que el palo y el árbol estén en la misma línea; el número de pasos recorridos en C a D, corresponde a la mitad de la distancia de A a X.

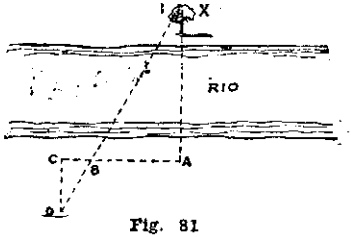


Fig. 81

Para encontrar la altura de un objeto, sea un árbol A, X o una casa, recórrase al paso una distancia de ocho metros desde A, y ahí en B, plántese un palo, por ejemplo, de dos metros de altura; continúese andando hasta llegar a un punto en donde se vea que el extremo superior del palo quede en una misma línea con la punta del árbol C.

La altura del árbol guardará entonces con la altura del palo la misma proporción que la distancia AC con la distancia BC. AX, la altura del árbol se obtendrá entonces mul-

tiplicando la distancia AC (supongamos 12 metros) por el alto del palo (2 metros) y dividiendo el resultado por la distancia BC (4 metros), lo que nos da 12x2 = 24 : 4 = 6.

Si el árbol o torre está en un terreno plano, también se puede calcular su altura por el "método de la sombra". Cerca del objeto cuya altura se quiere calcular, entierra un palo, verticalmente. Mide el largo de su sombra y ve cuantas veces cabe en el largo de la sombra del árbol. Mide la altura del palo, multiplicada por el número de veces que la sombra del palo cabe en la del árbol, y tendrás la altura del árbol. Fig. 82.

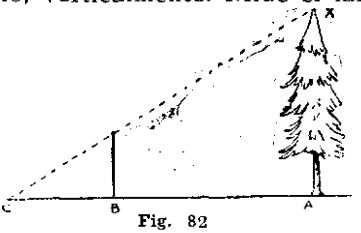


Fig. 82

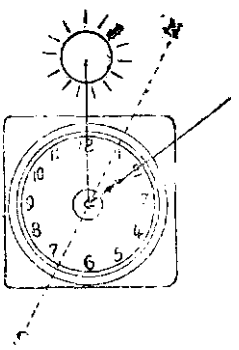


Fig. 83

11ª Prueba.— ORIENTACION Y TOPOGRAFIA.— **Por el reloj, por las estrellas. Leer mapas.**— Para buscar el Norte por medio del reloj se hace lo siguiente: Se toma el reloj y con las XII se apunta al sol, se traza con la imaginación la línea media (Bisectriz) entre las XII y la dirección del horario, y esa línea marca el Norte. Fig. 83. Hay que proyectar las líneas de que se habla horizontalmente.

En la noche, la Cruz del Sur, formada por la luz regular que forman las estrellas que la componen, señala en nuestro hemisferio el Sur exactamente.

Estrellas y constelaciones más importantes en nuestro país

El Mundo Celeste se encuentra formado por innumerables estrellas o soles separados entre sí por distancias enormes. Una de estas estrellas es el Sol, inmenso globo, más de 1.300 veces más grande que la tierra.

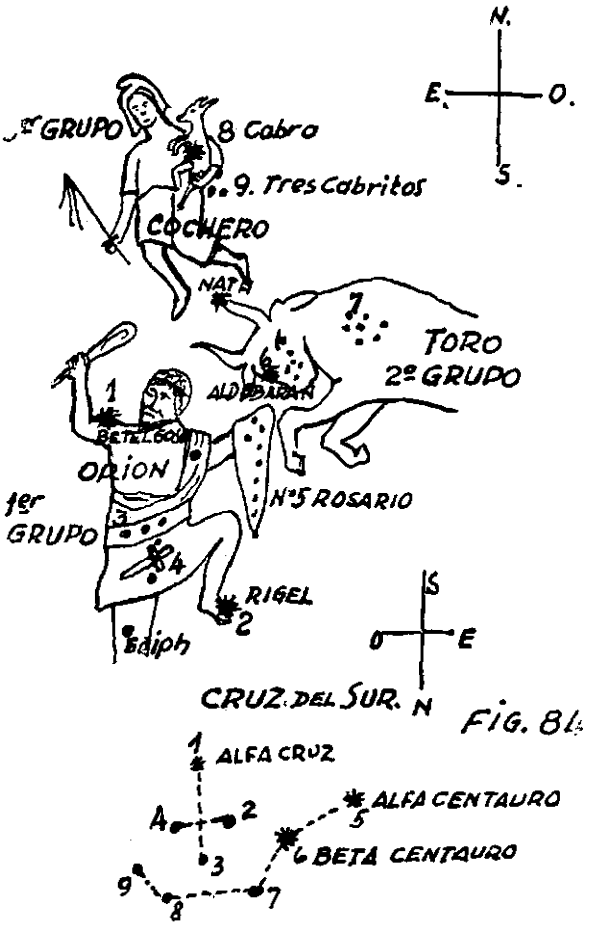


Fig. 84

Alrededor de él giran una serie de astros llamados planetas, uno de los cuales es la Tierra.

En rededor de casi todos los planetas giran astros más pequeños, las Lunas o Satélites.

La tierra tiene por único satélite a la Luna, distante unos 380.000 kilómetros.

La imaginación enlaza las estrellas y las separa en grupos formando figuras de seres o cosas que son familiares. A tales grupos se les llama constelaciones.

Para observar el cielo conviene escoger una noche de fines de Enero o a principios de Febrero, a las 9 P. M. Veremos sobre nuestras cabezas muchísimas estrellas que pueden observarse a la simple vista.

Las más brillantes de estas estrellas aparecen como en la Fig. 84.

Llaman la atención en el acto los tres grupos siguientes de constelaciones:

Primer grupo: Formado por Orión, con las estrellas N.os 1 al 5, con las estrellas Nº 1 (Betelgoso) y la Nº 2 (Rigel), como vértices de un gran cuadrilátero en cuyo interior se destacan las 3 estrellitas Nº 3, llamadas vulgarmente "Las tres Marías", y las otras tres más débiles, Nº 4, "Las tres Chepas".

Segundo grupo: Formado por "Toro", con una estrella Nº 6 (Aldebarán o el Ojo del Toro), rojiza y grande, y sus vecinas (Hyadas), todas las cuales forman una A.

Más al norte existe un grupito de estrellas Nº 7 (Pléyades), o vulgarmente "Las gallinas con los pollitos", "Las 7 que brillan" o "Las 7 cabritas".

Entre "El Toro" y "Orión" aparece la hilera de estrellitas Nº 5, que forman una especie de "Rosario", nombre que también le dan nuestros campesinos.

Tercer grupo: Formado por "Cochero", su estrella principal Nº 8 (Cabra o Capella) y las tres estrellas que quedan a su izquierda Nº 9 (Los 3 cabritos). Cada uno de estos nombres se basan en la mitología griega, así:

1.—ORION, representa al primer cazador; quiso casarse con una de las Pléyades, pero el padre de ésta se opuso, y a fin de quitarle toda expectativa le hizo arrancar los ojos. A su muerte la Diosa Diana lo colocó entre las estre-

llas. Simbólicamente se le representa por un gigante con una maza en la mano derecha, una espada al cinto y la piel de un león a la izquierda. en actitud de matar al toro que sobre él se precipita.

Las estrellas Betelgoso están en el hombro derecho de Orión; Bellatrix, en el izquierdo; Rigel en el pie izquierdo, y Saiph en la rodilla derecha;

2.—EL TORO, representa la cabeza de un toro, en actitud de hundir los cuernos sobre Orión. En uno de los cuernos del Toro está la estrella Nath. El Toro representa al Dios Júpiter, cuya forma tomó para robarse a Europa.

3.—"Las Pléyades" eran hijas de Atlas y ninfas de la corte de Diana. Eran muy virtuosas, pero afligidas por la persecución del cazador Orión, buscaron la protección de Júpiter y éste las llevó al cielo.

4.—"El Cochero". El origen del nombre de esta constelación es desconocido.

Se le representa por un hombre que tiene un pie en el cuerno del Toro, en la mano izquierda tiene una cabra y con la derecha sostiene las riendas.

Existe para el horizonte de nuestro país una constelación llamada "Cruz del Sur"; el brazo mayor de la Cruz está en dirección al Polo Sur. Las estrellas N.os 5, 6, 7, 8 y 9 forman la constelación "El Centauro".

TOPOGRAFIA.— Esta tiene por objeto la representación gráfica de una parte de la superficie terrestre, que, cuando es muy grande, tiene el nombre de mapa o carta geográfica, y si es de menor dimensión, se llama plano topográfico.

Para poder representar sobre el papel una extensión de terreno es preciso indicar el tamaño de los objetos en una proporción constante que permita incluir todo en el papel.

Por ejemplo, si necesitamos hacer mil veces menor la extensión de terreno que nos proponemos representar, tendremos que la relación de magnitud entre la realidad y su

representación será de uno a mil, y a esta relación es lo que se llama escala, la cual se indica en el plano 1 : 1000 o 1/1000, lo que quiere decir que las líneas que en el terreno tienen un metro de longitud estarán representadas en el plano por líneas de un milímetro de longitud y vice-versa: una línea que en el plano mida un milímetro, en el terreno medirá un metro.

Los conocimientos topográficos de un scout consisten en saber interpretar los planos o cartas topográficas y confeccionar los croquis correspondientes de reconocimiento del terreno. Estas cartas son auxiliares indispensables a todo scout; se servirá de ellas para orientarse en terrenos no conocidos y para deducir distancias o indicaciones físicas del mismo.

Lectura de Cartas Topográficas: Todas se confeccionan con el Norte en la parte superior del plano, de modo que colocados sobre una mesa queda esta parte hacia el Norte y el otro extremo hacia el Sur.

Los signos más importantes que al scout le conviene conocer son:

1.—Curvas de nivel. Son líneas que indican la altura del terreno por donde ella pasa. Altura que también está indicada por números (cotas) que el barómetro marca sobre el nivel del mar. Fig. 85.

2.—Terreno estéril: Que no sirve para la agricultura, está indicado en la Fig. 85.

3.—Terreno pedregoso (lecho de río): Fig. 86.

4.—Bosques y Ríos: Fig. 86.

5.—Pantanos (terrenos húmedos y peligrosos): Fig. 87.

6.—Prados (terrenos pastosos o potreros): Fig. 87.

7.—Telégrafos y teléfonos: Fig. 88.

8.—Ferrocarril: Cuando las líneas están unidas por dos pequeños transversales, indica que es doble vía. Fig. 89.

9.—Senderos: Son caminos sinuosos, traficables sólo por hilera de a uno. Fig. 90.

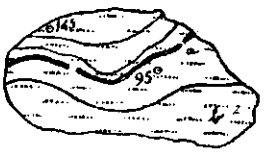


Fig. 85

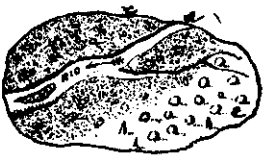


Fig. 86

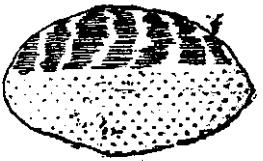


Fig. 87

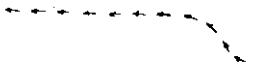


Fig. 88

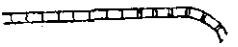


Fig 89

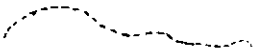


Fig. 90

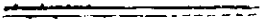


Fig. 91

Figs. 92 y 93

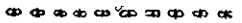


Fig. 94

Fig. 95

10.—Caminos: Están indicados por dos líneas paralelas; si una de sus líneas está interrumpida (cortada), significa que el camino está en mal estado. Fig. 91.

11.—Pirca. Fig. 92.

12.—Cerca de Alambre. Fig. 93.

13.—Cerca de zarzamora. Fig. 94.

14.—Cable eléctrico de alta tensión. Fig. 95.

Fig. 96

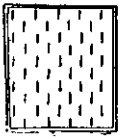


Fig. 97

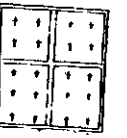


Fig. 98

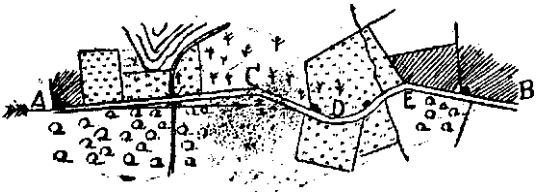


Fig. 99

15.—Casas y huertos. Fig. 96.
16.—Viñas. Fig. 97.
17.—Cementerio. Fig. 98.
18.—Ejemplo de plano topográfico. Fig. 99.

12ª Prueba.—ANIMALES Y SUS RASTROS.— **Conocer a los menos 5 insectos (hacer colección) y 5 aves silvestres, y los más importantes animales silvestres y sus rastros:**

I.—ANIMALES SILVESTRES

1.—**El conejo:** Este animal, como el zorro, también tiene un pelaje que guarda estrecha relación con los lugares que habita (Mimetismo).

Los conejos silvestres no tienen colores llamativos, y así se confunden con el aspecto general del terreno y pasan inadvertidos a sus víctimas o a sus enemigos.

Gracias a la disposición de su boca, puede roer (acción de comer) toda clase de vegetales, por más duros que sean, tales como cortezas, troncos, ramas, etc.

Todos los animales que, como el conejo, se alimentan de vegetales se denominan herbívoros y poseen un intestino muy largo, con el fin de aprovechar bien el alimento.

En cambio, los carnívoros, como el puma, el zorro y el perro, con dentadura a propósito para desgarrar la carne, poseen un intestino corto, pues la carne se transforma en el estómago y queda en situación de ser asimilada por el organismo.

El conejo es un animal perjudicial, especialmente en las sementeras, y cuando se les cría en las casas es necesario mantenerlos en conejeras, a fin de que no hagan hoyos en el suelo.

Su piel es muy apreciada en las peleterías.

2.—**El coipo:** Habita junto a los ríos desde Coquimbo al Sur. Acostumbra a sentarse apoyándose sobre las patas posteriores y la cola, en tanto que sostiene con los dedos de las manos la rama, corteza o raíz de que se alimenta. Es un animal de hábitos nocturnos; frecuenta los lugares húmedos, haciendo con sus fuertes y robustas uñas agujeros en los declives de los ríos o lagos, o bajo las raíces de los árboles.

A pesar de pasárselo casi todo el día en el agua, no se alimenta de peces, sino de vegetales, como ser, tubérculos o raíces tiernas.

Su carácter suave y pacífico lo hace propio para la domesticidad. Cuando está contento lanza una especie de aullido aflautado, y su placer es destruir lo que encuentra.

Su carne es tierna y agradable y se come con mucha frecuencia en el Sur de Chile. Su piel es bastante apreciada.

La característica de este animalito es la posición de las mamas, que están colocadas casi en la línea dorsal. Esto permite mamar a los hijuelos mientras la hembra los conduce a nado sobre sus espaldas.

3.—**El Puma:** Vive en Chile y en toda la América del Sur y del Norte. En nuestro país abunda en las grandes quebradas de la cordillera o en los valles poblados de bosques y matorrales, en donde pasa el día durmiendo en cualquier escondrijo y de noche sale a cazar, ayudado por su espléndida vista y su excelente oído.

Se acerca cautelosamente a su víctima, salta bruscamente al cuello de un caballo, de un vacuno o de un cordero; algunos furiosos mordizcos en la nuca, junto a varios golpes de garras, bastan para derribar moribundo al infeliz animal, cuya sangre lame el puma con placer intenso a medida que se escapa de las arterias rotas.

Después de comer hasta saciarse, guarda el resto, cubriéndolo con ramas que corta con sus dientes.

Constituye una verdadera amenaza para los campesinos y hacendados, que lo odian con razón.

El puma huye del hombre y sólo presenta combate al verse acorralado en un espacio reducido. Generalmente se usan las armas de fuego para cazarlo o el lazo, y lo arrastran por el suelo hasta ahorcarlo.

Cuentan los cazadores que cuando el puma está rodeado por los perros, llora su derrota, pues más de una lágrima escapa de sus ojos. El hecho es efectivo, pues se debe a que acostumbrado a mirar sólo en la obscuridad, se irrita su pupila a plena luz y, como consecuencia, afluyen lágrimas a sus ojos.

4.—**La Rana:** En su primera edad vive únicamente en el agua y respira por branqueas, en tanto que en estado adulto vive principalmente en tierra y respira el oxígeno del aire por medio de sus pulmones. En el estado adulto carece de cola.

Así como la lagartija tiene la particularidad de regenerar su cola cuando se la ha roto, así también posee la rana la facultad de reconstituir todo órgano de su cuerpo que haya experimentado alguna mutilación; por ejemplo, forma

una nueva pata, con los huesos correspondientes si la anterior fué cortada de raíz.

Por otra parte, se ha comprobado que un sapo puede permanecer varios meses dentro de un bloque de piedra o de yeso, con lo cual demuestra una extraordinaria resistencia vital.

Los sapos, aunque de aspecto feo y repugnante, por su piel verrugosa, son seres tímidos y útiles al hombre, pues destruyen, para alimentarse, larvas, babosas y muchos insectos perjudiciales.

La carne de la rana es un alimento muy delicado.

5.—**El zorro chico** (o chilla): Se le encuentra principalmente en el centro y sur de Chile, como también en otros países sudamericanos. Su pelaje guarda estrecha relación con los lugares que habita; así es gris azulejo, si reside en sitios de mucha vegetación y gris amarillento si reside en las llanuras. Este fenómeno se llama mimetismo.

Es un animal astuto e inteligente, que verifica correrías nocturnas, en busca de una presa para saciar su apetito. Generalmente son aves, conejos, ratones, etc., aunque no desdeña tampoco los huevos, uvas, sandías, melones, higos y toda clase de frutas silvestres y hasta lagartos e insectos de cierto tamaño.

Por su rapacidad en los gallineros y palomares es perseguido por nuestros campesinos. Su caza constituye en la actualidad un deporte bastante generalizado.

Durante el día vive escondido en su madriguera, que es un hoyo que él mismo socava con sus garras y al cual hace varias salidas estratégicas.

El oído, el olfato y la vista son los sentidos que tiene más desarrollados; es un animal de hábitos nocturnos. La astucia en los zorros es una segunda naturaleza, que los ha hecho famosos en los cuentos y fábulas; la astucia la ejercita cuando va de caza y cuando huye de sus enemigos y perseguidores, logrando desorientar, con los recursos de su fecunda imaginación, aun a los mismos perros cazadores.

Cuida con afecto entrañable a sus hijuelo, que en número de 2 a 7 cría todos los años hasta que alcanzan su completo desarrollo.

Su piel fina es muy apreciable en peletería.

II.—AVES SILVESTRES

1.—**El Carpintero:** Es muy común en la parte meridional de nuestro país. Se alimenta de preferencia de insectos, larvas y gusanos, que busca bajo la corteza de los árboles; para hacerlos salir de los agujeros da picotazos, cuyo ruido se oye a grandes distancias. Posee un pico recto, robusto, cuadrangular y puntiagudo; la lengua es larga mucosa, que puede prolongar fuera del pico, provista de ganchitos, sirve muy bien para buscar los insectos que se esconden debajo de la corteza. El carpintero practica con su fuerte pico un hoyo en la corteza, proyecta su lengua adentro y saca los insectos. Aplica también su cola, tiesa y elástica al trepar un árbol, le sirve como órgano de apoyo.

El carpintero es útil exterminando los insectos, las larvas y otros animales dañinos en los campos y bosques. Pueden considerarse como los verdaderos conservadores de nuestros bosques.

El nido lo hacen en los huecos de los árboles y ponen de 3 a 4 huevos blanquizcos.

2.—**El Chincol:** Es un ave cantora, la que tiene en la parte inferior de la tráquea varios pares de músculos, que sirven para la producción del canto y que forman el aparato u órgano vocal. Cantan sólo los machos y esto sólo durante el tiempo de la construcción del nido y de la empolladura. El chincol tiene la cabeza adornada de un moño formado de plumas plomizas, con dos fajas laterales negras que se desprenden de la base del pico; garganta blanca con dos manchas negras; cola larga, en comparación con el tronco. El chincol es muy común en Chile y frecuenta con preferencia los pueblos, las quintas, las cercanías de las casas y patios.

3.—**El Choroy:** Es un ave trepadora, en atención al empleo que hace de sus pies para subir por los troncos de los árboles, para cuyo ejercicio muestra el pie, características especiales. Vuela en bandadas que atraviesan desde la Cordillera de los Andes a la de la Costa para buscar su alimento y regresan en seguida a la hora del crepúsculo a los lugares donde acostumbran a dormir.

Estas excursiones son demasiado cortas para ser consideradas como verdaderas emigraciones, como las que ejecutan las golondrinas, en los meses fríos del año que van a regiones más templadas para volver a principios de primavera.

Las aves que no abandonan en ninguna época los sitios que acostumbran frecuentar se llaman sedentarias y las que emprenden largos viajes, como el caso de la golondrina, se llaman viajeras o migratorias.

4.—**La Lechuza:** La cabeza aparece muy grande y ancha; el pico es sumamente encorvado y desde la base; la cara de la lechuza tiene un aspecto muy extraño y raro; las pupilas son grandes y dilatables, los pies son de rapiña, el dedo externo es versátil, es decir, se puede dirigir hacia adelante o atrás; el plumaje es muy suave y sedoso; el color del lomo es amarillo, rojo, sucio con manchas y fajas de un gris pardo oscuro; por debajo es blanco salpicado de manchitas gris-negruzcas.

Se encuentra en todas partes; anida especialmente en las torres, debajo de los tejados, en las ruinas y árboles huecos. Se alimenta de ratones, pajaritos e insectos. De día descansa en su escondrijo y a la hora del crepúsculo sale de caza. Su vuelo es silencioso. Aunque puede ver también de día, sus ojos son sensibles a la luz. Su voz es fuerte, pero poco agradable. Es un animalito muy vivaz y el miedo que se le tiene es infundado.

5.—**El Pato:** El pato, como el ganso y el cisne y otras aves semejantes se llaman aves nadadoras, en atención a

la forma especial de su cuerpo y a la posesión de un pie nadador, que es el que tiene unido por una membrana, los tres dedos delanteros. La lengua del pato tiene la particularidad de tener sus bordes provistos de dientecitos en forma de filamentos musculosos y con la cual distingue sus alimentos y le sirve para separar las sustancias que no le convienen o no le agradan.

Parientes del pato, son: el pelícano, las gaviotas y el pingüino o pájaro niño. El pato posee una carne muy agradable y sus plumas son útiles para cojines.

6.—**El Peuco:** Se halla no solamente en Chile, sino también en otros países sudamericanos, como Brasil, Paraguay y Argentina. Es un ave de rapiña que mantiene en bastante alarma a los campesinos, que crían especialmente gallinas. Su vuelo es rápido y se deja caer sobre su presa volando en zig-zag.

Parientes del peuco son el cóndor, el traro, el cernícalo, el jote y el águila.

El Cóndor, la más grande de las aves, pues alcanza a 3.50 m. con las alas extendidas. Habita las altas cumbres de los Andes, en cuyas concavidades pone la hembra uno o dos huevos casi sobre la roca viva. Los antiguos peruanos sintieron una profunda veneración por esta ave soberbia y los chilenos hemos colocado su figura en el Escudo Nacional, como símbolo del aliento de la libertad que nos anima.

7.—**El Picaflor:** Tiene un pico largo, muy delgado y puntiaguido, lengua mucosa y susceptible de prolongarse y dividida en dos filetes casi hasta la base. La cabeza del macho está adornada de un moño de un color purpúreo-dorado y con un brillo metálico muy vivo. Abunda en todo el país hasta la Tierra del Fuego. Frecuenta los patios y jardines para chupar las flores de los naranjos, nísperos, eucaliptus, etc.

Su vuelo es parecido al de un insecto; vagan de flor en flor, deteniéndose casi verticalmente y agitando las alas tan velozmente que llegan a ser casi invisibles. Meten su lengua a las flores para sacar de ellas los insectos y es probable que se alimenten también del néctar de las flores. Son aves muy irascibles y peleadoras. Construyen sus nidos artísticamente con las sustancias más blandas.

8.—**El Queltehue** (o treguil): Es muy común en los parajes húmedos de Chile. Se consigue domesticarlo fácilmente y se le tiene en los jardines para exterminar todos los insectos, gusanos y caracoles dañinos. Su voz es chillona; se utilizan su carne y sus huevos. Durante el vuelo echa las patas juntas hacia atrás, en tanto que estira el cuello hacia adelante. Tal actitud le permite dirigir su vuelo con toda seguridad.

Parientes del queltehue son la tagua y el pidén.

9.—**El Tiuque**: Es también un ave de rapiña, en atención a la forma especial de su pico y de sus patas armadas de garras curvas y aceradas. Es muy común en nuestro país y se alimenta de carne muerta o de presa viva que caza con destreza, ayudado por su vuelo potente y el vigor de su pico y de sus garras. Para vivir escoge los llanos y en particular los alrededores de las casas. Anda fácilmente y con dignidad; es de fácil domesticación. Anida en los árboles más frondosos; su nido es grande y mal construído. Pone de 4 a 5 huevos blanco-rosados, sembrados de manchas. Los hijuelos salen blanquizcos.

El tiuque, como las demás aves, posee huesos neumáticos, es decir carecen de médula (están huecos). Se hallan en relación con los pulmones y se llenan de aire, de donde les viene el nombre. Esto aliviana el peso del cuerpo y facilita el vuelo.

10.—**El Zorzal** (o huilque): Tiene un pie que se llama ambulatorio, porque le permite andar con facilidad y lige-

reza por el suelo. El zorzal, como el chincol, la diuca, el chirigüe, la tenca, etc., son aves cantoras por poseer una conformación especial de la laringe (llamada aparato vocal) con el que pueden, especialmente los machos, emitir un canto más o menos armonioso. Tiene, por esta misma circunstancia, muy desarrollados los músculos que mueven las alas y que constituyen una buena porción de lo que llamamos pechuga. Su carne es muy sabrosa y por eso se caza con bastante frecuencia. Parientes del zorzal son la diuca, el chercán, la loica, el tordo, la rara, la tenca, el jilguero y el chirigüe.

III.—INSECTOS

1.—**La Abeja** de miel: Las abejas viven en grandes asociaciones, cada una de las cuales se llama enjambres, se compone de 3 clases de individuos: a) La REINA (única hembra fértil de la sociedad); b) LAS OBRERAS (hembras estériles y atrofiadas); y c) LOS ZANGANOS, machos que sirven para fecundar a la reina y a quienes matan después las obreras con su aguijón. Cada enjambre consta de una sola reina que vive 4 a 5 años; de 10.000 a 50.000 obreras, que viven alrededor de 6 meses y de 500 a 1.000 zánganos, cuya existencia termina trágicamente a fines del verano. La reina se distingue por su abdomen alargado, que las alas no alcanzan a cubrir; carece de cepillos en sus patas posteriores; su aguijón venenoso es corto y curvo

Las obreras tienen las alas más largas que el abdomen; poseen un par de patas colectivas, provistas de cepillo y cestillo, con que extraen el polvo de las anteras de los estambres y están armadas en el extremo de su abdomen de un aguijón recto y movible, de borde dentado en comunicación con una glándula que segrega un líquido cáustico, que la obrera deja en la herida al picar. La pérdida del aguijón es causa de muerte para la obrera.

Los zánganos son más grandes y gruesos que las obreras; carecen de pata colectora y de aguijón venenoso.

Las abejas chupan y tragan el néctar de las flores, el cual en seguida expelen de su estómago por la boca y este producto es la miel. Las abejas segregan la cera en forma de pequeñas escamas entre los segmentos del abdomen. Las obreras toman la cera con sus patas posteriores y la llevan a la boca, en donde la amasan un momento antes de usarla en la construcción de sus panales. La miel almacenada en las celdillas de los panales sirve de alimento a las abejas durante el invierno y es empleada también en la nutrición de las larvas, mezclada con agua y polén en cantidad variable, según la edad de la larva.

Existen varias razas de abejas de miel, pero la que se encuentra en nuestro país es la raza itálica, traída de Milán en 1850. Se la cultiva en muy buena forma desde Coquimbo a Puerto Montt. Pero es, precisamente, en las provincias de Valdivia y Llanquihue donde el rendimiento del insecto es más considerable, ya que la exportación de miel y cera alcanza un gran desarrollo. A ello contribuye en gran manera la rica flora sureña, que suministra en abundancia, a las abejas, el náctar y el polén de sus flores.

2.—**La Araña:** La boca de la araña está constituida por una gruesa pieza basal que sostiene una garra grande, encorvada y hueca en relación con una glándula de veneno situada en la parte basal.

Las arañas segregan por los numerosísimos poros, de 4 a 6 apéndices situados en el extremo del abdomen (denominados hileras o glándulas hiladoras) una sustancia que se endurece al contacto con el aire y que forma un hilo, con el cual teje una tela adecuada para vivir y cazar su presa.

Algunas, como la araña peluda, tapizan con ella las paredes del hondo agujero que le sirve de guarida; la araña de jardín deja suspendida verticalmente su tela entre los huecos que forman las ramas de los árboles; y otras, como la araña de los rincones, tejen su tela horizontal, provista en el centro de una especie de tubo en el cual se alojan.

Es por demás interesante observar cómo el animal teje mañosamente la trama sedosa que ha de apresar a las inesperadas víctimas, hecha de un material resistente capaz de soportar la violencia del viento, el golpe de la lluvia, el peso del rocío y hasta el desesperado pataleo del prisionero. Existen algunas variedades de araña, como la peluda y la araña venenosa.

3.—**La Cigarra** (o chicharra): Abunda principalmente en las provincias centrales. Los machos poseen en la parte inferior del primer segmento abdominal un órgano vocal, oculto bajo dos escamas amarillentas, con el cual producen el sonido fuerte y estridente que todos conocemos. Es un insecto tímido que se mantiene oculto entre las hojas y que sólo se pone más activo cuando le tocan los rayos del sol.

Se alimenta del jugo de los brotes tiernos y su picadura produce, en ciertas plantas, una materia espumosa.

Las hembras depositan los huevos debajo de las cortezas o en las ramas de las plantas, y las larvas, desde que nacen, se dirigen a la tierra donde chupan el jugo de las raicillas vegetales, por medio de un pico o chupón articulado. Las larvas demoran 2 ó 3 años en desarrollarse hasta convertirse en chicharras.

Para impedir el perjuicio de las larvas, es conveniente pintar los arbolitos nuevos con una lechada espesa de cal, adicionada de un 5% de lisol o de carbonaftol.

4.—**La Chinita:** Es muy pequeño, de color amarillo anaranjado, con manchas negras, que muchas veces suele detenerse en nuestros vestidos, mientras pliega sus alas membranosas. Tanto las chinitas como sus larvas devoran a los pulgones y a otros insectos perjudiciales a la agricultura, por lo que debe considerárselas beneficiosas para el hombre.

En Estados Unidos de Norteamérica se emplearon chinitas para combatir el insecto que atacaba los naranjos de California, con excelentes resultados.

5.—**La Hormiga:** Es un insecto notable por sus costumbres y la vida sociable que hace, y cuyos hábitos han sido estudiados por sabios naturalistas en los propios hormigueros, a fin de seguir los detalles de la vida de estos interesantísimos insectos.

La busca y acarreo de los comestibles a las despensas subterráneas de los hormigueros, para acaparar provisiones para el invierno; el cuidado de las larvas y de las ninfas de parte de las obreras; el aprovechamiento de los pulgones de los rosales para la extracción del jugo azucarado que éstas segregan por ciertos apéndices de su abdomen, etc., son detalles que requieren estudio y observación.

6.—**La Mosca:** Pone sus huevos sobrevolando y los deja caer sobre el agua o la sustancia putrefacta que le atrae.

Su puesta es de 150 huevos, más o menos, y en 24 a 48 horas, favorecidos por el calor del ambiente, unos pequeños gusanitos blancos, de forma cónica sin patas ni ojos salen del huevo. A los 5 ó 6 días pasan al estado de ninfas y al cabo de 8 ó 10 días se convierten en moscas. Es un insecto sucio, molesto y terriblemente dañoso a nuestra salud; se encuentra esparcido en todas partes y es a veces una verdadera plaga. Vive junto a la casa del hombre, que sufre las consecuencias de sus hábitos inmundos y de su actividad impertinente.

Es necesario combatir la propagación de las moscas por los diversos medios que existen en el comercio, tanto para destruir las larvas como a las moscas mismas.

Son convenientes algunos de estos medios:

a) cubrir con gasa o mosquitero todo alimento sólido o líquido;

b) para evitar el desarrollo de las larvas, manténgase el mayor aseo posible en las casas, destruyendo por el fuego las basuras, montones de guano, restos alimenticios, vegetación podrida, etc.; y

c) combatir la mosca misma por medio de trampas, papeles impregnados con sustancias especiales y otros medios que se expenden en el comercio.

7.—**El Palote:** Es notable por la peculiarísima forma de su cuerpo, alargado y cilíndrico, privado de alas, así como sus largas y delgadas extremidades, lo que unido a su uniforme coloración verde obscuro, le da una notable semejanza con una ramita seca (mimetismo) que lo defiende del ojo avisor de los pájaros que lo buscan como alimento.

8.—**El Pilme:** Produce perjuicios en los papales al devorar las hojas de las plantas. Aparece en los campos a mediados de Noviembre en grupos más o menos numerosos y se dedica a comer la parte aérea de las matas de papas, de modo que luego se percibe sus extragos por los manchones que forman las plantas desprovistas de sus hojas y tallos tiernos.

Para combatir el pilme se aconseja pulverizar el papal con un líquido venenoso, formado de:

verde de París	160 grs.
cal	100 "
agua	100 litros

También se han ensayado, con resultado, los polvos de persia espolvoreados, con los mismos fuelles con que se azufran las viñas.

9.—**El Pololo:** Su característica es el vigor de sus piezas bucales y sus vigorosas mandíbulas desarrolladas en forma de ganchos y que el pololo mueve en forma lateral como las hojas de una tijera.

Esta conformación de la boca le permite devorar las hojas de las plantas, agujerear los frutos y las cortezas, roer la cáscara de los granos, hacer galerías en los tallo, en las raíces, etc.

Las larvas poseen igualmente una boca chupadora, por lo cual son capaces de producir daños a la agricultura, por los destrozos que originan en los vegetales.

10.—**El Zancudo:** Debido a que las hembras necesitan fortalecer su organismo a fin de producir huevos, son las únicas que se alimentan de sangre que chupan al hombre y a los animales, en tanto que los machos se nutren de los jugos vegetales que obtienen picando las hojas y tallos tiernos de las plantas.

Los zancudos son capaces de transmitir con su picadura ciertas fiebres intermitentes o palúdicas (de palus-pantano), como la terciana o la malaria.

Parientes del zancudo, son la mosca y la pulga del hombre.

La picadura de la pulga puede transmitir la peste bubónica que ingiere junto con la sangre de las ratas a las cuales han picado.

13ª Prueba.—CAMPINISMO.— **Haber acampado por lo menos 10 noches, en total, bajo carpa.**— Si reunes este requisito, se puede decir que ya tienes bastante experiencia campinista. Habrás aplicado los conocimientos adquiridos, y te puedes presentar a la prueba final.

14ª Prueba.—EXCURSION DE PRUEBA.— **Recorrer por lo menos 20 kilómetros en 24 horas, construyendo su propio campamento con materiales del terreno, y aplicando todas las nociones adquiridas, de acuerdo con instrucciones previamente dadas por el examinador. Presentar un informe escrito sobre lo hecho y lo observado.**

CERTIFICADO DE 1.a CLASE
(Hoja de Pruebas)

Prueba	Fecha	Firma
1.—Repasar prueba de 2.a Clase		
2.—6º año primario cursado		
3.—Primeros auxilios		
4.—Nadar 50 metros		
5.—Enseñar pruebas de 3.a Clase		
6.—Nudos		
7.—Uso y cuidado del hacha		
8.—Carpas		
9.—Trabajos de utilidad		
10.—Distancias y alturas		
11.—Orientación		
12.—Animales y sus rastros		
13.—Campinismo		
14.—Excursión de Prueba		
Recibió Insignia de 1.a Clase		

INDICE

Págs.

¿QUIERES SER SCOUT? 3

LAS PRUEBAS DEL ASPIRANTE 5

1ª Prueba: **Lema, promesa y leyes.**— Conocerlas y comprenderlas 5

2ª Prueba: **Saludos, signos de reconocimiento.**— Conocerlos y aplicarlos en la práctica 7

3ª Prueba: **Bandera, escudo e Himno Nacional.**— Conocer su historia y su uso 10

4ª Prueba: **Uniformes y distintivos.**— Saber presentarse correctamente y cuidar el uniforme.— Conocer los distintivos usados dentro de la Brigada (grados, años de servicios, clase) 14

5ª Prueba: **Signos de la pista.**— Saber hacer y reconocer los más sencillos 18

6ª Prueba: **Nudos.**— Hacer el nudo llano, del ajuste, ballestrinque, margarita, pescocera, y rodear un chicote 20

7ª Prueba: **Demostrar condiciones en la práctica.**— Ser listo, útil, económico y práctico 22

CERTIFICADO DE LAS PRUEBAS DE 3ª CLASE 22

LAS PRUEBAS DE 2ª CLASE 25

Págs.

1ª Prueba: **Repasar la prueba de aspirante** 25

2ª Prueba: **Haber cursado 5º año Primario por lo menos** 25

3ª Prueba: **Señalización.**— Morse o Semáfora.— Ser capaz de recibir y transmitir un mensaje sencillo en cualquiera de los dos sistemas (con una rapidez mínima). Otras señales 25

4ª Prueba: **Primeros Auxilios.**— Generalidades, principales reglas de conducta, diagnósticos y tratamientos más simples; vendajes sencillos. Conducción de heridos 31

5ª Prueba: **Higiene.**— Reglas generales.— 6 ejercicios gimnásticos de B. P. 44

6ª Prueba: **Organización y distintivos de la Asociación.**— Conocer las distintas ramas y su uniforme e insignias, las jerarquías y los organismos responsables 50

7ª Prueba: **Historia nacional y mundial del Scoutismo.**— Conocer sus generalidades 53

8ª Prueba: **Cantos Scouts.**— Saber cantar por lo menos dos coros Scouts 56

9ª Prueba: **Nudos.**— Saber hacer y aplicar los nudos: de Estribo, del Pescador, Marino corredizo y los amarres cuadrado, diagonal y paralelo 59

10ª Prueba: **Uso del cuchillo.**— Conocer las precauciones para evitar accidentes al usar el cuchillo.— Saber utilizarlo en trabajos útiles 62

11ª Prueba: **Fuego y Cocina.**— Saber aprovisionarse de leña, construir diversos tipos de fuego y de cocina. Cocinar sin utensilios 63

12ª Prueba: **Orientación.**— Por el sol y la brújula. Rosa de los vientos 67

13ª Prueba: **Signos de la pista.**— Hacer una pista con materiales naturales 68

14ª Prueba: **Arboles, arbustos y hierbas medicinales.**— Conocer por sus hojas, flores o frutos por lo menos cinco de cada uno que no sean típicos de la ciudad. Su utilidad para el hombre 70

Págs.

CERTIFICADO DE 2ª CLASE 77
LAS PRUEBAS DE 1ª CLASE 78
1ª Prueba: **Repasar la prueba de 2ª clase** 78
2ª Prueba: **Haber cursado 6º año Primario y tener 13 años de edad por lo menos** 79
3ª Prueba: **Primeros Auxilios** 79
4ª Prueba: **Poder nadar 50 metros** 86
5ª Prueba: **Enseñar pruebas de 3ª clase** 86
6ª Prueba: **Nudos** 86
7ª Prueba: **Uso y cuidado del hacha** 88
8ª Prueba: **Grupos** 89
9ª Prueba: **Trabajos de utilidad** 92
10ª Prueba: **Distancias y alturas** 93
11ª Prueba: **Orientación y topografía** 97
TOPOGRAFIA 100
12ª Prueba: **Animales y sus rastros** 103
13ª Prueba: **Campinismo** 116
14ª Prueba: **Excursión de pruebas** 116
CERTIFICADO DE 1ª CLASE 117