



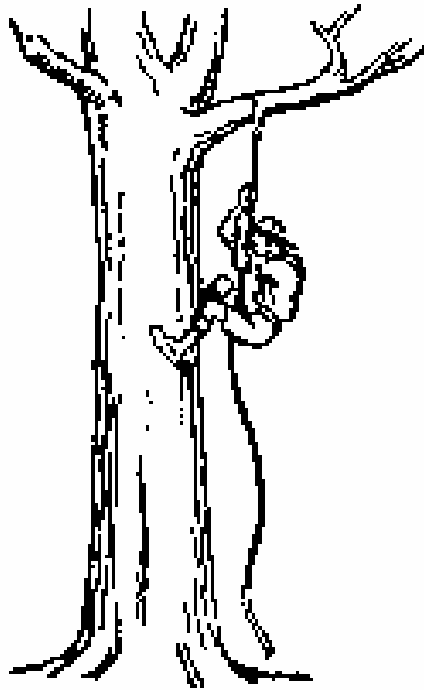
Adelanto

Tercera Clase

Agrupación Scout Mexicana, A. C.

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS

Literatura básica para Tropa de Scouts o Guías Scouts,
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.



Esta obra es una publicación de la Agrupación Scout Mexicana, A. C.



Esta obra puede ser reproducida.
2004 Puebla, México.

Prefacio

ESCULTISMO TRADICIONAL, TAN VIGENTE AHORA COMO EN 1907

En forma recurrente, se escuchan voces entre las instituciones y personas vinculadas al Escultismo contemporáneo postulando que nuestro Método requiere una "urgente actualización"; las razones argumentadas van generalmente por la senda de las ideas de que "*en estos tiempos tan cambiantes deberíamos...*" o bien "*la velocidad de los cambios actuales nos llevan a...*"

Si bien es cierto que nuestra época actual se parece poco o nada a la época victoriana de 1907, especialmente en lo que se refiere a los adelantos técnicos, no es menos cierto que la mayoría de los valores y principios vigentes en aquellos tiempos de ultra moralismo represivo todavía están vigentes, ya no con aquel enfoque tan rígido y estricto, sino más bien como pilares básicos implícitos de nuestra sociedad actual, a saber: la honradez, las buenas maneras, el trabajo, etc.

Ya no existen "*rígidas reglas establecidas*", como en aquellos tiempos, más bien son normas de "buena crianza" que reflejan la educación adquirida en la escuela, el hogar, etc., y es aquí en donde nuestro Movimiento tiene su papel preponderante, como toda una disciplina pedagógica en la formación del carácter, de valores y principios, basados en nuestra Ley y Promesa.

La radicalización de las normas sociales durante la época del nacimiento del Escultismo tuvo su gran quiebre cuando los integrantes del recién creado Movimiento Scout comenzaron a practicar la "*alegre disciplina del aire libre*", en donde los mismos muchachos eran quienes tomaban decisiones, dando cabida a "*cualquiera con sangre roja en sus venas*", independiente de su condición social, étnica o económica, algo totalmente revolucionario a ojos de las comadres y los tiosos caballeros del imperio de Su Majestad.

El Escultismo fue atacado por varios sectores de la sociedad: los militaristas, acusándolos de "*pacifistas*"; los pacifistas, denunciando su "*militarismo*"; los religiosos, recriminando su "*poco compromiso con la Fe*"; los ateos vociferando sobre su "*adoctrinamiento religioso implícito*"; los educadores, reprochando su "*poco ortodoxo sistema*", etc., etc.; pero a los muchachos poco les importó estas palabras, y nada pudo detener la formación de las Tropas con sus Patrullas a través del mundo... y bueno, como dicen en el cine, el resto es historia conocida.

Actualmente, el problema es distinto en su forma pero similar en su fondo; personas u organizaciones, que poco o nada se han preocupado de experimentar las enseñanzas de B-P, que poco o nada se han ilustrado sobre el Escultismo, postulan actualmente la "*renovación*", al costo de la pérdida total de nuestra identidad según los lineamientos del Fundador.

Nuestra institución es posiblemente la más abierta y democrática organización juvenil que existe, y debido a esto, es que las más diversas personalidades han pasado por nuestras filas, desde sanguinarios dictadores que la historia recuerda con terror, hasta personas que se han convertido en valiosos aportes para el mundo actual; es por esto que en estos momentos, la corriente reformista está liderada por personas con buenas intenciones, pero a todas luces cortas de entendimiento e inteligencia, postulando que el Escultismo tal cual lo creó B-P está ya obsoleto, y es necesario "*darle nuevos aigres*", y aquí

cito a mi Amigo y Colega de Barcelona Jerry Da Silva Matz, "por ejemplo, tomando conceptos y métodos de la educación tradicional, convirtiendo al Escultismo en poco menos que en un organismo tipo ONG".

Más que nunca, el Escultismo Tradicional, es decir, el creado por B-P, es la real y verdadera respuesta a las inquietudes de aquellos que ingresan a nuestras filas; hastiados de la vida citadina, de la escuela, de la rutina normal de sus vidas, de una sociedad impersonal, competitiva y mezquina, sus esperanzas para con el Movimiento están puestas en el desafío y aventura explícitas en nuestra forma de ser y de afrontar la vida; el Escultismo Tradicional plantea una senda llena de satisfacciones y buenos momentos, pero no exentos de escollos, que el Scout debe saber superar; no se trata de un club de acampar, o de una escuela de pionerismo, se trata de una forma de vida, que exige el Compromiso de Honor personal para ser cada día mejor; no es un camino fácil, pero en compensación, éste está sembrado de experiencias valiosas que duran toda la vida, aunque ya no pertenezca a nuestras filas.

Los "reformistas" anuncian la muerte del Escultismo Tradicional, planteando que tenemos un "anacrónico método" con "ideas anticuadas", etc., pero en realidad, no han reparado en que el Escultismo real y único es aquel basado en los lineamientos legados por B-P; los artificiales sucedáneos creados por los "new wave Scouts" son sólo eso, una triste copia de un Método que ya tiene 96 años de existencia, debido principalmente a su genial simplicidad, que no necesita de elaboradas teorías psicopedagógicas; cualquier otra cosa creada remedando nuestro Movimiento, es sólo eso, un remedo, y pero nunca será Escultismo. El Escultismo Tradicional no se trata sólo de un club de técnicas al aire libre, o un grupo juvenil de un club vecinal, o de una sociedad de buenas acciones, el Escultismo Tradicional es el real y verdadero Método creado por el genial Baden-Powell, es una FORMA DE VIDA, BASADA EN LA VIVENCIA DE LA LEY, BAJO PALABRA EMPEÑADA POR NUESTRO HONOR, conceptos totalmente ajenos e incomprensibles para los "new wave Scouts".

Durante varias épocas de nuestra historia, se han tratado de crear varias veces pseudos movimientos Scouts, bajo las más diversas justificaciones: las Juventudes Hitlerianas del nazismo, los Balillas del régimen fascista de Mussolini, los Pioneros de los regímenes comunistas, son los ejemplos más patéticos y notorios de nuestra historia reciente, y ahora, podemos agregar a la lista a estos "Scouts reformistas"; no es muy difícil detectarlos; son aquellos que plantean que "B-P es ya historia", o los que dicen "nos basamos sólo en el ejemplo de B-P, no en sus manuales y libros", sólo por citar algunas de sus frases más típicas y descaradas.

El futuro es nuestro.

Cuando todos aquellos que reniegan de nuestras raíces hayan desaparecido, cuando se autodestruyan, sólo nosotros quedaremos en pié, los Scouts de Baden-Powell, los que seguimos sus enseñanzas, los que practicamos el Escultismo Tradicional.

Y como dice un refrán chileno, "al que le quepa el poncho, que se lo ponga".

SLPS,

Mario Palta, "Zorro Astuto"

WFIS – Chile -2003

Prólogo

Baden Powell, decía en algunos de sus libros que un Scout siempre debe estar preparado para cualquier situación que se le presente. Que mejor forma de estar Siempre Listo, al conocer el origen, los principios fundamentales, el código de honor, y además generalidades del movimiento escultista y seguir con el afán de superación y la búsqueda de nuevos conocimientos que puedan ser de utilidad en tu vida Scout y aun, en tu vida cotidiana.

Este Manual esta estructurado para que tú Pieterino, puedas conocer y superar los retos requeridos para obtener la investidura Scout.

Esta obra es una adaptación del libro manual Scout de Cesar Macazaga, y está creada con el único fin de ayudar a los jóvenes aspirantes a iniciar su camino en el inigualable mundo del Escultismo, esperamos que sea un gran apoyo para empezar a recorrer tu camino en la senda Scout.



¿CÓMO UTILIZAR EL MANUAL?

La respuesta de esta pregunta es muy sencilla, en el apéndice ubicado al final, se incluyen los retos para el Scout de Tercera Clase. En el encontraras los requerimientos de manera desglosada y podrás obtener información necesaria para superarlos dentro del contenido de este manual. También puedes consultar de manera rápida el índice de esta obra que seguramente te ayudará.

Los puntos o retos que hayas superado, serán validados por tu sinodal en la última parte donde te ira firmando. Un documento será entregado a tu guía de Patrulla al concluirlos, para solicitar el adelanto a la H. Corte de Honor de la Tropa.

Con esto, solo nos queda desearte suerte en tus pruebas de Tercera Clase y recordarte, que esto, es únicamente el primer paso de tu vida Scout y que no termina hasta obtener la insignia terminal de la asociación, **el Caballero Scout Águila**.



Índice

Prefacio	2
Prólogo	4
La vereda del Escultismo	6
Introducción	8
Preliminar	11
Espíritu Scout	11
Conocimiento del Escultismo	23
Civismo	23
Salud e higiene	23
Observación	23
Pionerismo	23
Señalación	23
Tropa Scout	23
Religión (Scouts Católicos)	23
Retos para el Scout de tercera Clase	23

Introducción

Actualmente eres un muchacho de México. Dentro de poco serás un hombre de México. Es importante para México, tu ciudad y para ti mismo, que seas ciudadano de buen carácter, físicamente fuerte, mentalmente listo y moralmente recto.

Si tú vienes de la Manada de Lobatos no te será difícil continuar con tu camino, ahora con más compromiso y con actividades cada día más intensas, el Escultismo te ayudara a ser ese tipo de ciudadano, pero también te brindara amistad y diversión.

Tu uniforme es parte de la emoción de ser Scout, cada vez que lo usas, te sientes listo para ir de excursión, acampar o participar en otras actividades divertidas del Escultismo.

Para el publico, el uniforme proclama en voz alta "ese es un muchacho que es Scout". Porque la gente sabe que únicamente aquellos que pertenecen a la grandiosa hermandad Scout, tienen el derecho a utilizar el uniforme Scout. Este uniforme utiliza insignias que demuestran que perteneces al movimiento, que eres miembro de cierta Patrulla, de cierta Tropa, en cierta asociación.

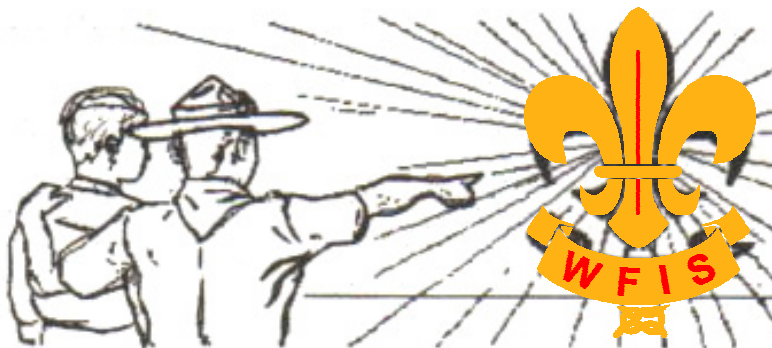
Pero las insignias que dicen tus habilidades en el movimiento y el rango obtenido, las insignias que ganas, son la mejor prueba de tu determinación de hacer el mejor uso posible de las oportunidades que el Escultismo te ofrece.

Cuando Lord Baden Powell, famoso general ingles y un héroe para sus conciudadanos, desarrolló el esquema del Escultismo y fundo el movimiento, no tenia idea de que seria lo suficientemente popular para extenderse alrededor del globo, pero esto es exactamente lo que ocurrió.

En el momento que tú hagas la Promesa y seas investido como Scout, pasaras a formar parte del grandioso movimiento del Escultismo. Todos los Scouts que se han comprometido voluntariamente a la promesa y ley Scout te consideran su hermano.

Las puertas del Escultismo están abiertas de par en par para ti. Serás bienvenido en una Patrulla y una Tropa, y aquellos muchachos que ya son Scouts te ayudaran a pasar un tiempo maravilloso en el Escultismo.

¿Listo para emprender la marcha por la vereda del Escultismo?
Entonces ¡VAMOS!



Es divertido ser Scout

Eres nuestro amigo y deseas hacerte Scout. Eso significa que posees alteza de miras y nobleza de sentimientos, además que te propones ser un hombre útil a Dios, a tu Patria, a tus semejantes y a ti mismo.

El programa del Escultismo abarca un horizonte muy amplio, y el beneficio que te reporta, al crear en ti hábitos de servicios y cumplimiento, te traerá el aprecio de muchas personas y te capacitara para luchar con mayor valor en la vida.

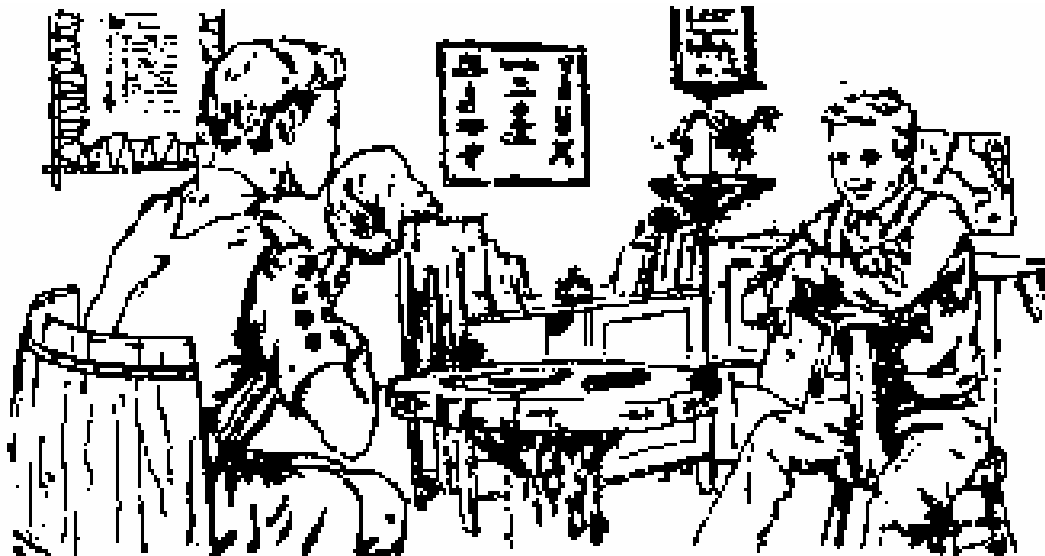
Dentro de la hermandad Scout disfrutarás de las mejores horas, muchas de las cuales pasaras en plena comunión con la naturaleza; jamás se apartarás de tu mente el recuerdo sublime de las noches estrelladas vividas al conjunto de un fuego de campamento, ni las aventuras entre selvas y montañas, y el trinar de los pájaros entre las arbóreas copas...

¿Qué es un Scout?

Una muchacho de carácter, lleno de confianza en sí mismo, de voluntad tesonera en lo moral y de un sano vigor corporal, que ama a Dios sobre todo en la naturaleza, se capacita para servir con lealtad a la Patria, y hace por lo menos una buena acción cada día, aceptando libremente como norma de su vida los ideales contenidos en la Promesa y la Ley Scout.

¿Qué es el Escultismo?

Es un juego para los chicos, dirigidos por ellos mismos con el consejo y la dirección de responsables que tienen el entusiasmo de la juventud en un ambiente sano. En fin, un gran juego lleno de actividad para ayudarte a autodesarrollar tu carácter, preparándote a ser buen ciudadano.



Scouts en el mundo

El mismo día en que salgas de excursión, estés construyendo un puente o reunido con tu Patrulla, en muchos otros países del mundo habrá Scouts haciendo las mismas cosas. Hoy

en día hay Scouts en casi todos los países, de Canadá a Argentina, de Inglaterra a Australia, de Arabia a Japón

La Patrulla Scout



La Patrulla Scout es el equipo permanente de cuatro a seis muchachos que trabajan y juegan juntos en el programa del Escultismo.

El Guía de Patrulla es el responsable ayudado en su misión por el Subguía de Patrulla.

La Patrulla es la unidad básica de todas las actividades de los Scouts, lleva el nombre de un animal del cual se imita el grito y sus buenas costumbres.

Toda Patrulla cuenta con un banderín, libro de oro (en el cual esta toda la historia, costumbres y tradiciones de Patrulla), grito, lema de Patrulla, etc.

1. PRELIMINAR

- a) Cumple a satisfacción de tu Jefe de Tropa un mes de servicio activo.
- b) Posee la credencial Scout al día.
- c) Conoce acerca de la historia, tradiciones y marcos simbólicos de tu Patrulla.

Ingreso a los Scouts

Para ser Scout tienes que tener una edad comprendida entre los doce y los dieciséis y medio años, contar con la autorización escrita de tus padres con la hoja de registro del grupo y ser presentado a la Tropa Scout, en ese momento eres un aspirante Scout; una vez que hayas sido aceptado por la Corte de Honor de la Tropa y que hayas terminado de pasar las pruebas del Pié tierno o de Tercera Clase, harás tu promesa, acto por el cual te convertirás en Scout.

Probaras tu entusiasmo por el Escultismo tomado parte en las actividades de la Tropa, de modo que los registros puedan demostrar que hayas asistido por los menos el 80% de los actos organizados. Pero sobre todo debes demostrar a tu Jefe de Tropa y a la Tropa misma que eres capaz de cumplir la ley Scout observándola en todos los actos de tu vida.

Al entrar a la casa del Escultismo y obtener un mundo de beneficios y de su hospitalidad, con el uso del uniforme, especialidades e insignias, te presentas como miembro de una organización mundial ampliamente admirada y respetada, tienes que pagar una pequeña cuota como registro anual para la oficina nacional de la asociación y la oficina Internacional.

Se espera que el Scout gane su dinero para su registro anual y no lo pida a sus padres. Así aprenderás por ti mismo a dar algo por los que recibes.



2. ESPÍRITU SCOUT

- a) Conoce y razona los textos de la Promesa, la Ley y los Principios Scout.
- b) Conoce las Virtudes Scouts.
- c) Conoce y entiende el significado práctico del Lema Scout, a fin de aplicarlo en la vida real.
- d) Conoce la insignia Scout y explica el simbolismo de sus partes y de la insignia de la WFIS.
- e) Conoce de memoria la oración Scout y la vida de San Jorge.

Promesa Scout

Ya sabes que en todo juego hay ciertas reglas y para poder jugarlo las has de observarlas, tú y los demás del equipo.

También en el juego del Escultismo tenemos nuestras reglas que se enmarcan con: la Promesa y la Ley Scout, la insignia, los principios y las virtudes. Al hacerte Scout te comprometes a jugar de acuerdo con esas reglas.

Los antiguos jóvenes atenienses, al cumplir diecisiete años de edad hacían una promesa por la que juraban ser leales y útiles a su ciudad, y procurar embellecerla y mejorarla; esto era norma que conducía a la buena ciudadanía. Los Scouts hacen una promesa que encierra ideales más elevados, transformando al muchacho corriente en el ciudadano útil que la patria necesita.

Promesa Scout

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

Prometer por el honor equivale a adquirir un compromiso ante Dios y la conciencia. Nadie más que uno será el juez de lo bueno o lo malo que haga, de si el compromiso ha sido cumplido o no.

Por eso, no hay que empeñar jamás nuestra palabra, nuestro honor, en algo que después no vayamos a cumplir; como Scout, se deberá poner la voluntad, la fuerza y, muchas veces, un gran sacrificio por cumplir la Promesa Scout



Deberes para con Dios.- Antes que nada para poder formar parte del Escultismo, es necesario que profeses una religión o creencia.

Baden Powell, dijo "No hay Scout sin religión. El hombre no vale gran cosa si no cree en Dios ni obedece sus mandamientos".

Deberes para con la patria.- Servimos a la patria únicamente si le somos útiles. Durante tu juventud debes estar poseído de una constante sed de conocimientos. El estudio continuado te capacitara mejor, así labraras tu propio porvenir y nuestra nación alcanzara mejores hombres que contribuyan mas tarde a su engrandecimiento, mediante el trabajo honrado y provechoso.

Para amarla y protegerla mejor, el Scout conoce la historia, la geografía y las costumbres de su patria.

Ayudar al prójimo.- Esta parte de la Promesa encierra en si mismo uno de los ideales mas elevados de la sociedad. Ayudar es prestar un servicio espontáneo. Cumplirás con tu Promesa cuando tengas la ocasión de servir a alguien, y no olvides que existen maneras infinitamente diversas de ayudar

Haz una buena acción cada día; en el uniforme el Scout hace un nudo en las puntas de la pañoleta para recordarte la B.A. diaria que debes ejecutar en provecho de lo demás; cuando la acción es realizada se deshace el nudo, por el día. El hogar es obviamente el primer objetivo de la B.A. Scout, no importando que la oportunidad parezca insignificante; todas las oportunidades son excelentes para cumplir con la práctica de este hermoso ideal que enaltece a nuestra asociación.

Así como hay un número ilimitado de B.A. individuales, hay también buenas acciones colectivas llevadas a cabo por una Patrulla o Tropa.



Cumplir fielmente la ley Scout.-Significa amoldar la vida y los actos del Scout dentro de las prescripciones de sus artículos.

Ley Scout

La ley es el código que guía el proceder de nuestra vida. Sus diez artículos son un eco que se repite en todo el mundo, ya que Scouts de otras partes del mundo tienen esos artículos como su código de honor.

En la ley Scout están expresados los ideales que cada Scout pone ante sí.



1.-EL SCOUT CIFRA SU HONOR EN SER DIGNO DE CONFIANZA

Si un Scout dice: "Por mi honor, esto es así", significa que así es, tal como su hubiera hecho la más solemne promesa.

De igual manera, si un Maestro dice a un Scout "Yo confío en que por tu honor harás esto", el Scout está obligado a obedecer aquella orden lo mejor que pueda y a no permitir que ninguno obstáculo se le interponga.

2.-EL SCOUT ES LEAL CON SU PATRIA, SUS PADRES, JEFES Y SUBORDINADOS

Deberá serles fiel contra viento y marea, delante de sus enemigos, o con las personas que se expresen mal de ellos.

3.-EL SCOUT ES ÚTIL Y AYUDA A LOS DEMÁS SIN PENSAR EN RECOMPENSA

Deberá cumplir con su deber, sobre todo, aunque tenga que sacrificar su placer, su comodidad o su seguridad. Cuando encuentre difícil saber cuál de dos cosas debe hacer, se preguntará a sí mismo: ¿Cuál es mi deber?, es decir, ¿Qué es lo mejor para los demás? Y ejecutar esa. Deberá estar siempre Alerta para salvar una vida o para ayudar a un herido y deberá hacer cuanto pueda para ejecutar una buena acción diaria a favor de alguna persona.

4.-EL SCOUT ES AMIGO DE TODOS Y HERMANO DE TODO SCOUT SIN DISTINCIÓN DE CREDO, RAZA, GÉNERO, NACIONALIDAD O CLASE SOCIAL

Así, si un Scout encuentra a otro Scout aun cuando le sea desconocido, deberá hablarle y ayudarlo en cuanto pueda, ya sea en el desempeño de sus obligaciones en ese momento, o alimentándolo, o hasta donde pueda necesitarlo. Un Scout jamás debe ser un presuntuoso; un presuntuoso es aquel que ve por encima del hombro a otro. El Scout acepta a los otros tales como son y saca de ellos el mejor partido posible.

5.-EL SCOUT ES CORTÉS Y ACTÚA CON GENEROSIDAD

Es decir, es amable, con los niños, con los ancianos y con los discapacitados. Y jamás deberá recibir recompensa por haber prestado ayuda o haber sido cortés.



6.-EL SCOUT VE EN LA NATURALEZA LA OBRA DE DIOS; PROTEGE A LOS ANIMALES Y A LAS PLANTAS

Les deberá evitar cualquier sufrimiento, no deberá matar a ninguno sin necesidad, ya que son criaturas de Dios. Se permitirá, sin embargo, que mate a un animal para conseguir alimento o porque sea dañino.

7.-EL SCOUT OBEDECE CON RESPONSABILIDAD Y HACE LAS COSAS EN ORDEN Y COMPLETAS

Aún cuando uno reciba una orden que no le guste, y sepa que es su deber cumplirla, Hay que ejecutarla sin vacilar. Esto es lo que se llama disciplina.

8.-EL SCOUT RÍE Y CANTA EN SUS DIFICULTADES

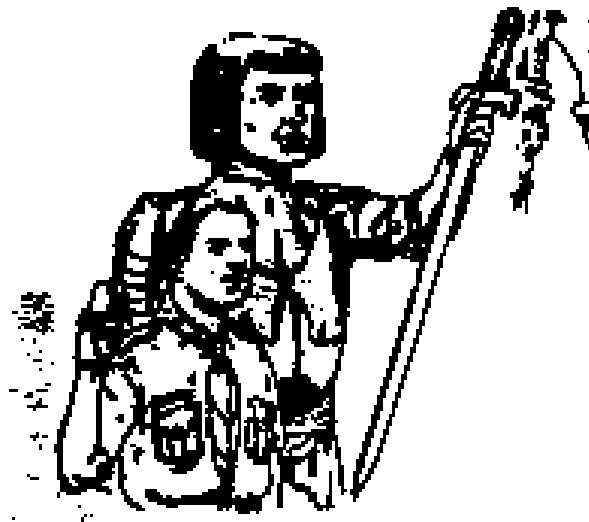
El Scout nunca murmura en sus dificultades ni echa la culpa a los demás, ni refunfuña, sino que silba y sonríe, esto no significa que cuando se acontecen situaciones difíciles el Scout se burle o no tome seriedad, si no todo lo contrario, que vea lo positivo dentro de la dificultad.

9.-EL SCOUT ES ECONÓMICO, TRABAJADOR Y CUIDADOSO DEL BIEN AJENO

Es decir, ahorra todo el dinero que pueda y lo pone en el banco, para tener con qué sostenerse cuando se encuentre sin trabajo o para dar a otros que lo necesiten.

10.-EL SCOUT ES LIMPIO, SANO Y PURO DE PENSAMIENTOS, PALABRAS Y ACCIONES

Es decir, desprecia la juventud tonta que habla de cosas sucias, no se deja llevar de la tentación ni en sus conversaciones ni en sus pensamientos y jamás ejecuta una acción sucia. El Scout conserva su mente limpia.



Principios



"El Scout se honra de su fe y le somete su vida"

Respetar siempre las denominaciones religiosas diferentes a la suya, nunca criticar las creencias de los demás.

Agradece a Dios el que le haya hecho creyente, trabaja por su glorificación, conoce, defiende y practica tu religión.

"El Scout es hijo de su Patria y buen ciudadano"

El ser patriota no significa alardear de nuestra nacionalidad o únicamente pensar en la patria durante las celebraciones cívicas o un partido de fútbol; significa trabajo arduo, por ejemplo, respeto por las leyes y su comunidad, también significa, ser un buen estudiante, buen hijo, buen ciudadano en potencia. La meta de un Scout es ser "Ciudadano útil a la Patria".

"El deber del Scout principia en su casa"

Esto es una contribución inmediata del Escultismo al hogar, ya que también al lado de tus padres debes poner en práctica los ideales Scouts y ayudarlos en sus quehaceres. Haz tus tareas escolares antes de irte a pasear, para el Scout no hay obligación que este por encima de sus deberes como hijos.

Virtudes



Lealtad: Todo Scout se tiene que identificar con la lealtad, la lealtad que nos pide nuestra hombría, nuestros códigos y reglas, el cumplimiento de nuestra palabra dada, el despojarse de la hipocresía y la traición

Abnegación: La abnegación es el sacrificio espontáneo de los Scouts, en beneficio de Dios y nuestros semejantes, muchas veces esto significa sacrificar nuestra voluntad, intereses y aficiones y aun la vida.

Pureza: la palabra significa ausencia de pecados, aquí cabe mencionar el ultimo artículo enunciado de nuestra ley Scout. Es consigna de B.P. que "el Scout que cumpla perfectamente el décimo artículo de la ley Scout cumplirá fielmente los nueve restantes".

Esta virtud recuerda los deberes personales para con Dios, sobre todo en aquellas materias en que podemos mostrarnos indignos del nombre Scout.

Solo podremos vencer con energía de carácter y aniquilamiento de las tentaciones. Combate la pereza y la curiosidad malsana forjando una voluntad para el ataque.

Lema Scout

El lema del Scout es "Siempre Listo" y significa que el Scout esta siempre preparado en cuerpo y alma, para cumplir en todo momento con su deber. Se encuentra preparado en espíritu porque ha aprendido a obedecer y pensar de antemano en los accidentes o situaciones de emergencia que pueden presentarse sin dejarse desanimar, sorprender o asustar: Listo por cuanto hace al cuerpo.

Porque se ha hecho fuerte y se mantiene activo para actuar en caso de emergencia.

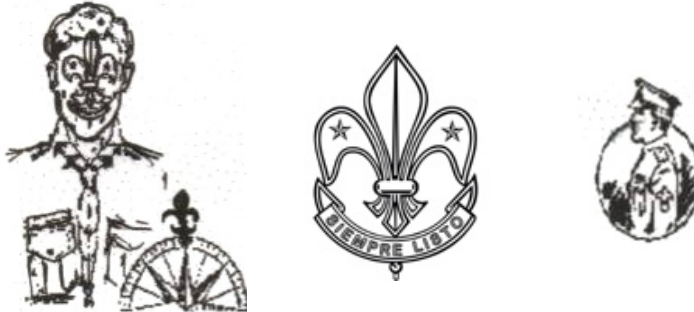


El Scout por lo general tiene algo de lo que carecen los demás jóvenes y que le proporciona una gran ventaja sobre ellos que es, la confianza en sí mismo; ésta le capacita a realizar los más grandes actos de valor sin vacilaciones en los momentos críticos. Un Scout aprende a estar también: listo en los asuntos de la vida cotidiana, en el respeto de las leyes y de los demás; estará preparado para servir a la patria en todo momento. Y cuando sea hombre sabrá como actuar ante un puesto de responsabilidad porque se forjó en el crisol Scout, para ser ciudadano útil que la patria necesita.

Insignia Scout

La insignia de los Scouts es la Flor de lis adoptada por casi todos los países del mundo, diferenciándose de un país a otro en el modelo. La flor de lis es el símbolo de que eres Scout. Al fundar Baden Powell la gran hermandad Scout, comprendió que necesitamos un emblema para hacernos sentir la unión de todos.

Usó la flor de lis por primera vez como distintivo Scout en el memorable campamento de Brownsea (Brawnsi), en 1907.



Para el Scout significa en conjunto dos cosas:

1.-**Nobleza de sentimientos**, por el profundo simbolismo que entrañan sus partes, además de que es una flor que nace en los pantanos y que a pesar de que todo el lugar esté lleno de lodo y podredumbre, esta flor emerge limpia y sin mancha, como debe ser la vida del Scout ante la podredumbre de la sociedad.

2.-**Orientación segura** por que el Scout puede señalar cualquier rumbo como lo hace la aguja imantada de la brújula, siguiendo el camino recto hacia el objetivo que debe alcanzar.

Los tres pétalos, como los tres dedos de la promesa Scout recuerdan las tres partes de la promesa: el pétalo central se encuentra dividido en dos partes, mediante una línea que figura una aguja imantada, y recuerda que el Scout siempre debe encontrar su camino; este pétalo representa a Dios y a la patria; el pétalo de la izquierda representa la segunda parte de la promesa: servicio al prójimo y el de la derecha representa el tercer punto: cumplimiento de la ley Scout.

En los pétalos laterales figuran dos estrellas; que guían al Scout por la noche como a los marinos en los siete mares y recuerdan lo maravilloso que el Scout goza en sus excursiones y campamentos durmiendo al aire libre, bajo el cielo estrellado.

Las estrellas también representan a las estrellas que usan los Lobatos en su gorra, simbolizando que ya tienen la visión para ingresar a la Tropa y convertirse en Scouts; cada

estrella tiene cinco picos, que dan diez en suma, y representan los diez artículos de la ley Scout. Los tres pétalos van unidos por un anillo que simboliza la unión de la hermandad Scout.

El gallardete situado en la parte inferior (que se usa como insignia de segunda clase y de Subguía) está envuelto hacia arriba por los extremos, como los labios de un Scout, que siempre están detenidos por una sonrisa, demostrando con ello que esta "Siempre Listo" para cumplir voluntariamente con sus deberes o gozar en sus juegos.

De acuerdo con un nudo simple que cuelga de esta franja recuerda a los Scouts su obligación de hacer su buena acción cotidiana.

Cada asociación utiliza una flor de lis de diseño diferente, para diferenciarla de las demás.



Insignia de la WFIS



El escudo de la Federación Mundial de Scouts Independientes representa un escudo Zulú. Los zulúes eran una tribu muy guerrera, e indomable, que peleó contra Baden Powell y se parecen a lo que debe de convertirse un Scout ante la adversidad, guerrero e indomable.

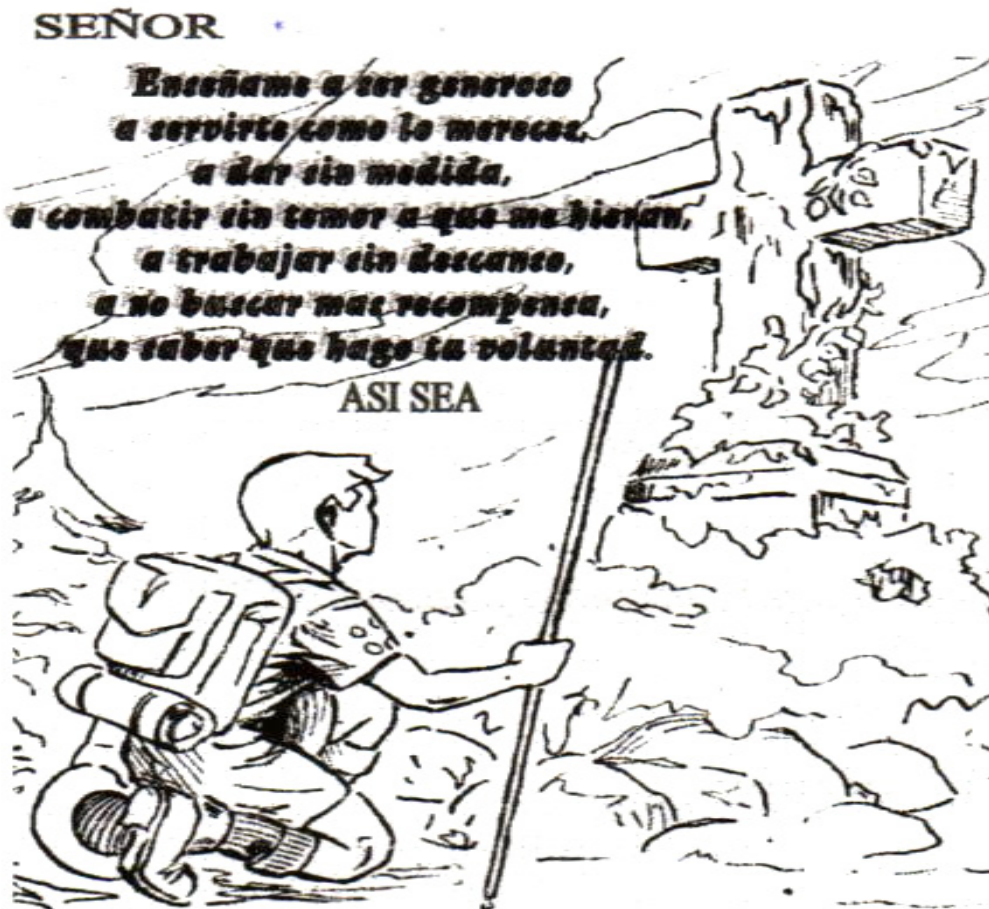
Este escudo representa el origen del escultismo en las tierras africanas, donde incluso B.P. deseó morir. Los colores representan al regimiento de exploradores de la armada inglesa usados por primera vez en el uniforme Scout y la línea roja representa la cruz de San Jorge.

Oración Scout

Esta plegaria ha sintetizado todo el ardor del espíritu Scout. Es realizada por todos los Scouts, al iniciar y terminar sus reuniones, cualquiera que sea su denominación religiosa.

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

Así sea.



San Jorge, El Santo patrono Scout



23 de abril, cada año los Scouts de todo el mundo celebran el día del Scout. En el calendario cristiano es el día de San Jorge, considerado el patrono mundial de los Scouts.

B.P., fundador del Movimiento Scout, eligió a San Jorge como Patrono, por las virtudes y cualidades que él representa. Quizás algunos se extrañen que haya seleccionado a un santo cristiano sabiendo que en el Movimiento hay chicos de todas las nacionalidades, razas y religiones.

Hablando de San Jorge, B.P. decía:

"San Jorge es la imagen típica de lo que debe ser un Scout... cuando se le presentaba una dificultad o peligro, por grande que pareciera, ni lo esquivaba, no lo temía, sino que le hacía frente con todas sus fuerzas..."; "Conservo sobre mi escritorio un pequeño recuerdo... me da ánimos cuando tengo frente a mí un tarea desagradable o difícil... representa un hombre a caballo, atacando un terrible dragón... poseo de él un sinnúmero de dibujos antiguos y modernos... uno de ellos es el mejor de los demás, no porque sea un dibujo más bien hecho... sino porque San Jorge aparece con él una magnífica sonrisa... está atacando al dragón y la sonrisa demuestra que lo hace con alegría".

En la "Leyenda Dorada", un libro sobre la vida de los Santos escrito en latín por un monje de en el siglo XII, está contenido un bello relato sobre San Jorge y un dragón.

En 1362 el rey Eduardo III de Inglaterra, por un edicto, proclama a San Jorge como patrono de la isla, junto con el santo rey sajón Eduardo el Confesor.

Ese famoso Jorge es una figura acerca de la cual la propia Iglesia no sabe casi nada. En Lydda, Palestina, existe una maravillosa iglesia del siglo IV dedicada a la memoria de un soldado llamado Jorge, quién al parecer sufrió martirio en esa ciudad; a esta iglesia acostumbraban ir los peregrinos que acudían a Tierra Santa, y muchos cruzados se arrodillaban en ella para implorar ayuda al mártir. Fuera de esos hechos, todo lo demás es leyenda. Sin embargo, las leyendas además de ser fascinantes, son una realidad, en el sentido que representan el ambiente en el que nacen. Aquellos eran tiempos caballerescos, tiempos impregnados de una fe que dominaba la vida de los hombres. Entre los ingleses de esos días gozaban de gran popularidad los romances que narraban las gestas heroicas de Carlo Magno, del Rey Arturo, de los Cruzados y de Ricardo Corazón de León, donde también gustaban los poemas alegóricos donde los personajes representaban conceptos abstractos como la caridad, el valor, el mal. La figura de San Jorge luchando contra el dragón para defender a los débiles e inocentes y muriendo por su fe, llegó a representar al prototipo del Caballero Cristiano.

La leyenda nos narra que en la ciudad de Silene, cerca de ésta había un lago donde habitaba un monstruo que muchas veces había hecho retroceder al pueblo armado que acudía en su búsqueda para matarlo. Y la cosa no paraba ahí, sino que el monstruo se acercaba a los muros de la ciudad y con su aliento destruía todo lo que se encontrara a su paso. Los moradores de Silene para evitar tales visitas y calmar la voracidad del monstruo, todos los días ponían a la entrada de la ciudad dos carneros. Pero llegó un momento en que los carneros comenzaron a escasear y no había medio para proveerse de los necesarios. Entonces los habitantes en su desesperación se reunieron en consejo y acordaron que diariamente se entregaría a una persona y un animal para tratar de apaciguar al monstruo.

Los primeros en ser sacrificados fueron los niños, donde ninguna familia de la ciudad se salvó de perder a sus hijos, hasta que el sorteo diario le tocó a la propia hija del rey, quién espantado, ofreció todo el oro, plata y la mitad del reino con tal de que no se llevara a cabo el sacrificio. Pero el pueblo se opuso, puesto que el acuerdo tomaba a todos por igual y la hija del rey no podía ser la excepción.

El rey se resignó al destino de su hija y mandó a que se le cubriera con vestiduras reales. La princesa llamada Clelinda salió de la ciudad y se dirigió hacia el lago, pero antes de llegar se detuvo a llorar. Fue ahí donde la encontró Jorge ataviado con una elegante armadura y montado en su recio corcel. Le preguntó por qué lloraba. Clelinda trataba de alejarlo, pues la gente observaba desde las murallas de la ciudad, además de presentir que el monstruo estaba por aparecerse.

Jorge insistió en saber cual era la situación y la princesa le contó lo que sucedía, a lo que él respondió que le ayudaría en nombre de Dios.

Al momento de decir esto, el dragón salió de las profundidades del lago, enfurecido. La multitud y Clelinda gritaron aterrados, pero Jorge montó su caballo y encomendándose a Cristo, arremetió contra el ser fantástico. El combate no duró mucho, blandiendo su pesada lanza lo derribó. Inmediatamente le pidió a Clelinda que rodeara con su cinturón el cuello del monstruo. Hecho esto por la princesa, el dragón se volvió dócil. Jorge le pidió a la joven que avanzara hacia la entrada de la ciudad, así lo hizo seguida por aquella bestia. La multitud despavorida corrió a refugiarse, pero Jorge los

contuvo diciéndoles que no tenían nada que temer, que Dios lo había mandado para librarlos de aquel suplicio. El pueblo entero se entregó a las palabras del caballero, quien se encargó de convertirlos al cristianismo, una vez que todos fueron bautizados, Jorge desenfundó su espada y le cortó la cabeza al dragón.

Cuatro pares de bueyes en una enorme carreta condujeron el cadáver del monstruo fuera de la ciudad. El rey entonces mandó construir una enorme iglesia que según decían, tenía una fuente que brotaba en el altar y cuyas aguas tenían la propiedad de curar a los enfermos que bebieran de la misma.

A Jorge le quisieron agradecer con inmensas riquezas, pero las rechazó, pidiendo que mejor se repartiera entre los pobres del reino tales tesoros. Cuando tuvo que partir, se detuvo ante el rey y le pidió cuatro deberes por cumplir; - Cuidar la casa de Dios, Honrar a los servidores de Dios, Cumplir con sus deberes religiosos y ser siempre caritativo con los pobres.-

Una vez dicho esto, partió de aquellas lejanas tierras.

San Jorge es también el patrono de la caballería. Nació en Capadancia en el año 303 de nuestra era. A los 17 años ingresó como soldado de caballería en el ejército imperial y muy pronto adquirió renombre por su valor.

Algún tiempo después del suceso contra el dragón, regresó a su ciudad natal y encontró que el emperador Diocleciano había promulgado un edicto contra los cristianos y los había hecho encadenar en la plaza principal. Jorge arrancó el edicto y lo destruyó. Por esto fue arrestado, juzgado y condenado a muerte.

Tiempo después se le hizo Santo. Unos 400 años después, otro caballero, llamado también Jorge, fue enviado a Inglaterra por el Santo padre, para que reviviese la religión cristiana. Desembarcó en Bristol - que en aquella época se llamaba Cletide - y trabajó duramente para convertir a los habitantes de la región.

En los relatos antiguos en donde se describe la buena obra de Jorge, se le confunde con el primero, el que rescató a Clelinda del dragón. Y muy pronto la gente los confundió a ambos y creyeron que el Santo era inglés, atribuyéndole la salvación de una doncella llamada Sabrina del demonio en forma de dragón que rondaba el reino.

El San Jorge original, es uno de los pocos santos que fue jinete y Jorge, el segundo, amaba a los caballos y convencía a los feligreses que los trataran bien, además les prohibió comer su carne como se acostumbraba es esos tiempos. También por ello hubo confusión en identificar a ambos.

Yo me quedo con el San Jorge que B.P. nos hace referencia en sus escritos y que me identificó durante mi estancia en el Clan de Rovers y en las hermosas festividades de cada día 23 de abril.

3. CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

- a) Ten un breve conocimiento del histórico acerca del Escultismo desde sus orígenes.
- b) Conoce como está conformado un grupo Scout.
- c) Conoce y realiza la seña y el saludo, y ejecuta el que sea adecuado a cada circunstancia.
- d) Conoce cuales son las partes que integran el uniforme Scout de Tercera Clase. Preséntate correctamente uniformado.
- e) Conoce los principales usos del bordón.

Historia del Escultismo



Lord Baden Powell de Gilwell, Jefe Scout Mundial, conocido cariñosamente por todos los Scouts como "B.P.".

Roberto Stephenson Smyth Baden Powell of Gilwell nació en Londres, Inglaterra, el 22 de febrero de 1857.

Su padre murió cuando Roberto tenía tres años de edad, dejando a su madre con siete hijos; con frecuencia sufrieron penalidades, pero el mutuo amor de la madre por los hijos los sacó adelante.

B.P. tuvo desde su niñez muchas aventuras interesantes, aprendiendo así por propias experiencia a ser útil y a tener conocimiento en si mismo. Escapaba del colegio para ir a cazar liebres en los bosques vecinos, burlando la vigilancia de los profesores. En la embarcación de sus hermanos mayores hizo frecuentes excursiones por el río Támesis. Esto es el principio del Escultismo aplacado a la niñez del propio B.P..

A los 19 años se gradúo en Charterhouse, al no ser aceptado en la Universidad inmediatamente toma la oportunidad de ir a la India como subteniente. A la edad de 26 años ya era capitán, gano el preciado trofeo de deportes en toda la india en la caza del jabalí, cazando éste a caballo, provisto de una lanza corta únicamente.

En 1887 B.P. tomo parte en la campaña en contra de los Zulús, y más tarde en contra de las tribus feroces del país de los Ashantis y de los salvajes guerreros Matabeles. Los nativos llegaron a temerle tanto, que, por su valor, su pericia Scout y su asombrosa habilidad para acecharlos, le dieron el nombre de "Impeesa", que quiere decir, "Hiena que grita", erróneamente traducido por los Ingleses como "Lobo que nunca duerme".

En 1899 en África del Sur se hallaba en todo su apogeo la guerra del Transval, en la que los holandeses "Boers", combaten contra los Ingleses en la plaza de Mafeking, al mando del entonces coronel Baden Powell.

Se encontraban sitiados los británicos, y en los 217 días que duró el asedio contra fuerzas muy superiores, hubo que recurrir a todo. B.P. tenía muy pocos soldados y utilizó a los muchachos en el ejército, con excelentes resultados: con arrojo y valentía, llevaron mensajes bajo el fuego enemigo, manejaron el correo y el telégrafo y exploraron cautelosamente las avanzadas.

Así fue como se dio cuenta de que los muchachos, cuando se consideran honrados por la confianza que les otorga para realizar una misión, la cumple con gran interés.

B.P. regresó hecho un héroe. Llevaba en su mente la idea de formar una juventud sana y vigorosa. Allí descubrió con sorpresa que su manual técnico llamado "Guía para el Jefe de Tropa" había alcanzado gran popularidad como texto escolar en muchos colegios de muchachos.

Si un libro escrito para hombres había atraído la atención de los muchachos, pensó, uno escrito especialmente para ellos absorbería su interés por el Escultismo.

Basado en su experiencia personal, después de largos estudios de libros y de trabajos de grandes exploradores y de consultar con sus amigos, celebró del 15 de julio al 9 de agosto de 1907 un campamento experimental en Brownsea Island (Isla del mar marrón), al sur de Inglaterra, conduciéndolo en forma de Tropa Scouts, dividida en cuatro Patrullas: "Chorlitos", "Cuervos", "Lobos" y "Toros". Allí funcionó por primera vez el Sistema de Patrullas, es decir, "el gobierno de los chicos por los chicos".

A consecuencia de su experimentación, comenzó a publicar "Escultismo para muchachos", en enero de 1908, por cuadernos quincenales. De todas partes de Inglaterra principiaron a pedir informes para fundar Patrulla y Tropas de Boy Scouts, y fue necesario organizar una Asociación, la Baden Powell Boy Scouts Association.



En 1909 se presentan ante las autoridades inglesas más de 10,000 Scouts reunidos en el Palacio de Cristal, en Londres.

El movimiento atraía la atención del mundo entero y B.P. tuvo que renunciar a su puesto en el ejército para dedicar el resto de su vida al Escultismo, empezando su vida número dos, como decía el mismo.

En este año se funda los Scouts Marinos. En 1909 B.P., funda los Scouts en Chile, el primer país después de Inglaterra que tuvo Scouts.

En 1913 llegan los Scouts (Pfadfinder) a México con alumnos del Colegio Alemán de la Ciudad de México, traídos por Federico Clarck.

En 1916 se inicia la rama de los Lobatos publicándose el libro "Manual de Lobato". En 1918 aparecen los Rover Scouts con la publicación del libro "Roverismo Hacia el Éxito", de B.P.

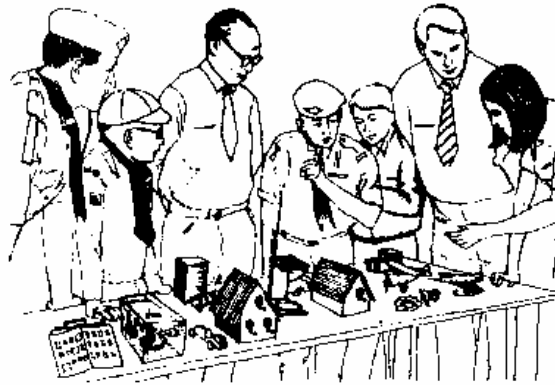
En 1919 se destino el Parque Gilwell en Inglaterra, al adiestramiento de jefes en la vida de los bosques, con los "Cursos de Insignia de Madera"

En 1920 vino el primero de muchos Jamborees y se inician las Conferencias Internacionales. La última noche de este Jamboree, el 6 de agosto B.P. es aclamado único Jefe Scout del Mundo. En este mismo año se abre la Oficina Internacional de los Boy Scouts y se celebra la primera conferencia Internacional en Londres.

El Escultismo había crecido con tanta rapidez que llega a su mayoría de edad, en 1929, contaba con más de dos millones de Scouts. Cuando Baden Powell finalmente cumplió ochenta años, sus fuerzas comenzaron a declinar; regresó a su amada África en compañía de su esposa, Lady Baden Powell, quien había sido su colaboradora entusiasta en todos su esfuerzos y quien, además, era Jefe de las Guías (chicas Scouts), Movimiento también creado por Baden Powell.

El 8 de enero de 1941 muere Baden Powell en Kenya después de una vida maravilloso servicios a la juventud. Se inicia la rama de los Scouts Aéreos.

El Grupo Scout



El grupo Scout es la célula de la aplicación del programa, este se encuentra dividido en tres grandes ramas según las inquietudes de los miembros Beneficiarios.

Manada de Lobatos y Lobitas.- Comprende a niños y niñas entre 7 y 12 años que viven las bases del movimiento a través de fantasías, tomando como base el sistema de manada o familia feliz, en el cual ellos son dirigidos por Akela el gran jefe, al lado de los personajes del libro de las Tierras Vírgenes.

Tropa de Scouts y Guías Scouts.- Es en la que te encuentras ahora, es en ella donde se desarrolla el escultismo al 100%, como verás tiene un Sistema de Patrullas coordinado por la Corte de Honor o Corte de Tropa respectivamente. La Tropa es para los chicos y chicas de 12 a 17 años, en ella vivirás experiencias de aventura en el campo.

Clan de Rovers y Mujeres Rovers.- Esa rama comprende a los jóvenes de 17 a 22 años, es la rama del Servicio donde se proyecta principalmente hacia las ramas menores. El sistema ocupado es el de individuos asociados en equipos, en esta rama cada uno hace proyectos para su auto desarrollo.

Consejo de grupo.- Es la máxima autoridad en el grupo Scout, es presidido por el Jefe de grupo, y los demás Maestros de las ramas, en el se toman acuerdos que atañen al grupo.

Seña y saludo

Los Scouts tenemos un saludo que nos es característico. Dentro del Escultismo, se usa el mismo saludo en todo el mundo, y por medio de él, se reconoce a otro Scout aún cuando hablen otro idioma o tenga costumbres diferentes.



La seña Scout se hace colocando el pulgar sobre el meñique y los otros tres dedos señalados hacia arriba para recordar las tres partes de la promesa: Dios, patria y Hogar; el dedo pulgar sobre el meñique, significa la ayuda y protección del fuerte sobre el débil

Medio saludo: Consiste en llevar la mano derecha con la seña Scout a la altura de la mejilla, en posición vertical y con la palma de la mano al frente. **Solamente cuando se sostiene el bordón se hace con la mano izquierda y es para asuntos Scouts.**



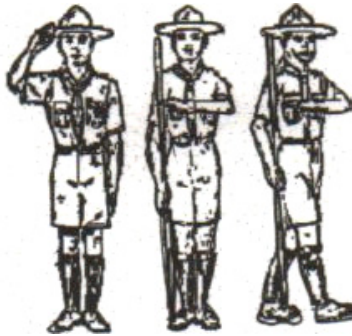
En todas las demás ocasiones, el medio saludo se hace con la mano derecha.

El medio saludo se emplea cuando se está uniformado (con sombrero o sin él) o en el traje de civil en las siguientes ocasiones.

- 1.-Cuando un Scout encuentra, por primera vez a otro en el día
- 2.-Durante las ceremonias de la promesa
- 3.-Siempre que se recite la ley o la promesa.

Saludo completo. Cuando se está de pie se hace en posición de alerta. En marcha se hace girando la cabeza hacia donde se encuentra la bandera o la persona a quien saluda. Se colocan los dedos de la mano derecha en la posición de la seña. Se levanta la mano por la frente y no por un lado, hasta la altura de la ceja derecha, rozándola ligeramente. El brazo forma con el antebrazo un ángulo de 45° con la palma hacia afuera. Se usa siempre que estés uniformado, aun sin sombrero o bordón. En Ceremonias a la Bandera, siempre se usará el saludo completo.

Saludo con bordón.- El saludo se hace llevando el antebrazo izquierdo a la altura del pecho en una forma horizontal, quedando la palma de la mano viendo al suelo y los dedos que hacen la seña, tocando levemente el bordón, el cual está sostenido por la mano derecha en posición vertical.



Apretón de manos.- El apretón de manos Scouts, es una muestra de amistad. Es por ello que se hace con la mano izquierda la mano más cercana al corazón, la mano de la amistad.

Para hacer el apretón de mano, se extiende la mano izquierda y con ella se toma la mano izquierda del compañero a quien se saluda, sin entrelazar los dedos meñique y anular.



Historia del apretón de mano izquierda

Cuando B.P. capturó al jefe Ashanti "Prempeh", durante la ceremonia de rendición, B.P. extendió la mano derecha como muestra de respeto y amistad, pero el jefe Ashanti por su parte extendió la izquierda insistiendo en hacerlo, diciéndole al mismo tiempo a B.P. "Los mas valientes entre los valientes se saludan con la mano izquierda; por que para hacerlo así deben desproveerse de su mayor protección, que es su escudo". Es por ello que los Scouts saludan con la mano izquierda en prueba de buena fe y hermandad.



Todos los miembros se saludaran entre si. Por los motivos de respeto, y siempre que se esta uniformado, los Scouts presenta el saludo al tocar o cantar el himno nacional ya a la bandera nacional. El saludo a las banderas Scout se hará siempre, aun cuando no se porte el uniforme.

Cuando el Scout esta en formación, hará el saludo solamente bajo el mando del jefe, hasta que ordene volver a la posición de alerta.

Arco de triunfo - Este es un saludo que se realiza en momentos extraordinarios, en ceremonias del movimiento Scout (bodas) o ante la visita de altas personalidades. Consiste en una doble fila, una a cada lado, formando un corredor por donde debe transitar el homenajeado por debajo de un arco formado con bordones, cruzados en lo alto.



Uniforme Scout

El uso del uniforme es obligatorio para todos los miembros de la asociación, en las reuniones y practicas al aire libre de carácter social, como festivales, demostraciones, revista, desfiles, pruebas, cuando un Scout es llamado a la Corte de Honor, excursiones y campamentos; y en la última instancia cuando lo ordena el Jefe de Tropa.

No debe usarse en reuniones, manifestaciones de carácter político, ni en campañas de propaganda comercial. En el uniforme no deben de usarse placas o botones relucientes, condecoraciones de fantasía, insignias no autorizadas, adornos personales, como cadenas o correas.

El derecho de utilizar el uniforme y las insignias termina al no tener al corriente la credencial Scout.

Las prendas del uniforme. He aquí a continuación los artículos esenciales que constituyen el uniforme Scout.

Camisola.- De color gris, manga corta (manga larga remangada) con presillas de hombro (charreteras) y de dos bolsas superpuestas con fuelle central y tapas.

Pantalón.- Largo de tipo cargo corte recto o corto, ambos color azul marino.

Sombrero o boina.- De fieltro con cuatro pedradas, color café claro, ala plana y rígida; con toquilla y nuquera o en caso de no tener sombrero se usa boina negra militar.

Calcetas.- Lisas sin relieves y en azul marino.

Pañoleta.- Es un triángulo rectángulo de 80 cm. de lado. Se lleva sujeto alrededor del cuello de la camisola con un nudo y con los extremos de la pañoleta anudados.

Botas negras.- O zapatos tenis, negros con agujetas.

Bordón.- De madera resistente con punta de hierro (regatón), al cual puede colocarse una correa o cordón para facilitar su transporte en las caminatas. Cada Scout debe conocer

las medidas de su bordón existe una medida preestablecida, que es 1.60mts, pero también es aconsejable usarlo a la altura de los ojos al rebasar esta medida.

Cinturón.- De color negro con hebilla oficial o pequeña sin adornos.

Motas o borlas.- Son tiras de estambre verdes sujetas a ligas y con los extremos por fuera, únicamente se deben de portar al usar pantalón corto.

Insignia Scout.- Es la flor de lis, con todo y gallardete. Se coloca en el centro de la bolsa izquierda.

Insignia de la Federación.- Es un escudo Zulú que se coloca en la bolsa derecha, y representa que somos parte de la World Federation of Independent Scouts.

Cinta de asociación.- Se coloca arriba sobre el bolsillo derecho.

Insignia de localidad o sector.- Indica la localidad a la que pertenece el Scout, se coloca en la parte del hombro derecho, pegado a la costura del hombro.

Insignia de grupo o escudo.- Indica el grupo al que pertenece el Scout, se utiliza bajo el sector.

Número de grupo.- Se coloca abajo del escudo de grupo.

Insignia de hombro o de Patrulla.- Son cuatro cintas de colores especiales para cada Patrulla, estas varían según la Patrulla a la que pertenezcas de acuerdo con Escultismo para Muchachos de B.P. Se utiliza en la charretera izquierda sujeta a ella.

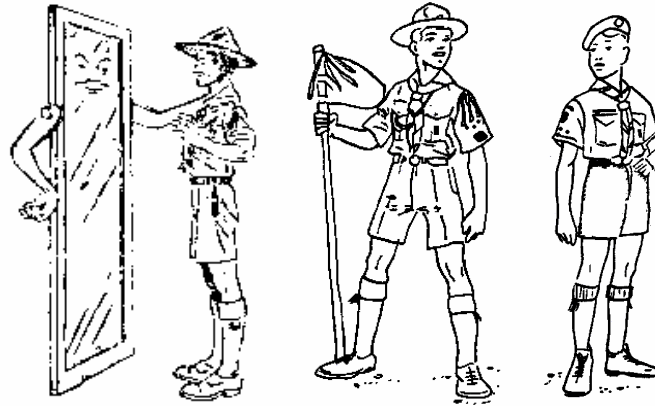


¿Como presentarse correctamente?

Cuida siempre estar limpio y presentable, usa tu uniforme con respeto y dignidad, siéntete orgulloso de el.

Muchas veces la falta de cuidado del uniforme produce burlas. El uniforme bien portado, inspira siempre confianza en quienes lo portan, así como admiración. No merece mas que el silencio e indiferencia, quien no comprende el valor del uniforme y se burla de el, como quien lo ostenta.

Respetar tu uniforme ignorando lo que sea indigno de un Scout, como tomar, fumar o hablar de manera inconveniente. Recuerda siempre esto: por ti juzgaran al resto de los Scouts.



Viejas costumbres Scout relativas al uniforme

Cuando la camisa del uniforme es de manga larga siempre debe estar arremangada, (excepto que haga muchísimo frío) como señal de que el Scout está Siempre Listo para el trabajo. El Scout nunca debe tener las manos en los bolsillos del uniforme, ya que esto muestra que se está haciendo nada, cuando el Scout debe estar en permanente servicio. Para no perder la pañoleta, el cordón, y el anillo, cuando nos quitamos el uniforme (por lo general en un campamento) debemos armar estos tres, y pasarlos por la charretera de la camisa, y así siempre tendremos el uniforme junto y completo (a menos que perdamos el uniforme completo).



Bordón Scout



El bordón proporciona innumerables ventajas en las diferentes actividades Scouts. No obstante su multitud de usos, a menudo se considera como un trasto inútil o estorboso, por lo que se olvida en las excursiones y demás salidas Scouts. Por la utilidad del Bordón, y por ser una prenda del Uniforme, no debemos olvidarlo.

Cuando el Scout no está en formación, puede llevarlo colgado del hombro derecho, empleando para ello correa.

Las características que debe satisfacer un bordón son:

- 1) Ser resistente
- 2) Servir para mediciones y otros fines,
- 3) Estar presentado artísticamente.

Debido a que el Bordón está destinado a soportar ciertos pesos y tensiones, menester es que sea lo suficientemente resistente.

Si el bordón se encuentra graduado en decímetros, y uno de éstos está dividido en centímetros, se podrá emplear en la medición de pequeñas longitudes y alturas.

4. CIVISMO



- a) Conoce y comprende el origen y la composición de la bandera , escudo e himno nacional
- b) Conoce el origen de nuestra Patria.

Conocer nuestra historia es una de las partes esenciales de toda persona que se considere un buen ciudadano. Conocer la historia, implica el sentirse orgulloso por nuestra cultura, tierra, valores, libertad y todo lo que nos hace un país con identidad nacional.

Reconocer el sacrificio hecho por los héroes, que dieron su vida por lograr que nuestro país sea independiente y soberano, es una obligación cívica y moral para cualquier Scout. Conoce la historia, tus orígenes, tu nación y siente un gran orgullo por haber nacido en esta tierra.

Bandera Nacional

Iniciaremos de manera cronológica por las Banderas Coloniales; para así mismo continuar con las del México Independiente, y así hasta nuestros días. Citando el mayor número posible de lábaros que sus portadores y seguidores supieron llevar con honor hasta la muerte, en los campos de la Patria; y en donde fuera necesario combatir.



Abanderados de los mexicas

La Bandera de Atzacolco era una especie de gran parasol de plumas amarillo oro que llevaba el general del ejército. El estandarte de Cuetzamal estaba formado de tres banderas blancas, atzapámitl, unidas y con penachos de Quetzal que pertenecían al

Tlacohcalcatl. Los otros son los estandartes de Moyotla y Zoquiapan. Cada escuadrón del ejército mexica tenía un jefe; este era el tepuchtlato.

Los guerreros de cada calpulli elegían el suyo, y para distinguirse en campañas dicho jefe llevaba en la espalda la bandera de su calpulli; además de la bandera o pantli, para distinguirse mejor, los ichcahuipilli se cubrían con plumas de diversos colores, de modo que si los de un escuadrón las usaban blancas y encarnadas, los de otros las tenían azules y amarillas ó de diversas maneras.

Los jefes del ejército mexica tenían su estandarte ó bandera especial, con más o menos adornos según su superioridad. Las huestes de Hernán Cortés; después de la "Noche Triste"; ya de retirada a Tlaxcala; llegaron a la llanura entre Otumba y Ajapuxco el 7 de julio de 1520; lugar donde se enfrentaron a cerca de 200,000 guerreros aztecas. La batalla fue encarnizada; y cerca del medio día; los españoles como sus aliados Tlaxcaltecas; empezaron a desbandarse y Cortés que conocía por la Malinche muchas costumbres de los aztecas, se lanzó contra el jefe de la Tropa, que era el que portaba el estandarte y dándole un empujón con su caballo, lo derribó y así Juan de Salamanca, uno de sus capitanes le arrebató el lábaro. Los guerreros al ver caído a su jefe; y arrebatada su bandera, consideraron perdida la batalla, y emprendieron la retirada. Puede ser considerado ese lábaro azteca, como la primera bandera mexicana.



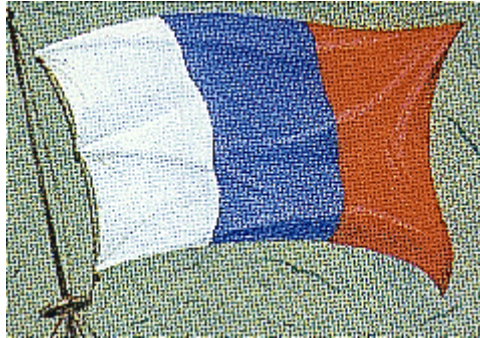
Estandarte de Cortés

El conquistador antes de salir de Santiago de Cuba; traía consigo un banderín que pocos meses después de permanecer en la que sería la Nueva España, cambió por otro con la imagen de la Santísima Virgen, de la que era muy devoto. Este lábaro fue el que usó a través de toda la conquista.



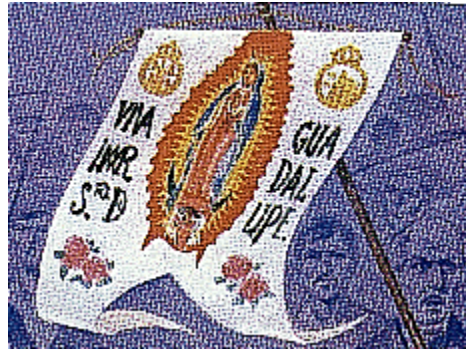
Estandarte del Virreinato

Esta bandera procede de principios de Siglo XVI, confeccionada en seda de color pardo leonado, tiene en el centro una gran Cruz de San Andrés y sus brazos, rematan cada uno en el escudo de la Ciudad de México. Se colocaba durante las grandes solemnidades en el balcón central del Palacio Virreinal (hoy Palacio Nacional en la ciudad de México).



Bandera de los Insurgentes

Los insurgentes usaron otra bandera que lucía en los barcos mercantes que corrían en las costas del golfo entre México y los Estados Unidos de Norteamérica. Esta bandera, anterior a la de Iguala, de tres colores: blanco, azul y encarnado, fue saludada en Norteamérica con salva de 21 cañonazos.



Estandarte de Hidalgo ó Guadalupano

Al iniciar Hidalgo el movimiento de independencia y necesitando un estandarte para continuar su lucha, llega Atotonilco el Grande hoy Estado de Guanajuato, y toma de la sacristía del curato un óleo con la Virgen de Guadalupe, adoptado como bandera de los insurgentes. Las fuerzas realistas al saber lo hecho por Hidalgo, adoptan a la Virgen de los Remedios que se venera en el santuario del mismo nombre en la ciudad de México; dándole el grado de "Mariscal".

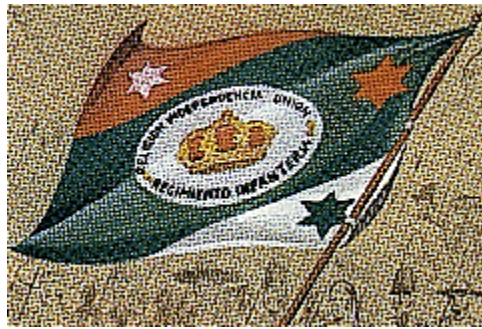
Bandera de las Tres Garantías

Al ser promulgado "El Plan de Iguala" (24 de septiembre de 1821), Iturbide adoptó como bandera la de las Tres Garantías, cuya confección encargó al sastre José Magdaleno Ocampo. Consta la Bandera de tres franjas diagonales, quedando los colores en el siguiente orden: el blanco, que simboliza la pureza de la religión católica, el verde, que a su vez representa al movimiento insurgente ó a la independencia; y el rojo representa al grupo Español, adherido al impulso libertador. En cada una de las franjas tiene una estrella, pero no aparece el águila como en los lábaros posteriores. Esta bandera fue la que desfiló el 27 de septiembre de 1821 al consumarse la Independencia.



Banderín de Morelos

En 1812 el generalísimo Don José María Morelos y Pavón, creó una bandera en la que aparece por primera vez una águila posada en un nopal sobre un acueducto, con una corona imperial y una leyenda en latín. Esta bandera estuvo presente en la batalla de Morelia.



Bandera del regimiento de Infantería de Iturbide

Durante el imperio de Iturbide, el Regimiento de Infantería de Línea Provisional de Puebla, fue dotado con una bandera muy similar a la de Iguala (Bandera Trigarante) con la diferencia que ésta tiene en el centro dentro de un óvalo, una Corona; con una inscripción en la parte superior que dice: "Religión, Independencia, Unión", y otra en la parte inferior que dice: "Regimiento de Infantería".



Bandera del Imperio de Iturbide

El 2 de noviembre de 1821 Don Agustín de Iturbide como Presidente de la Junta Provisional de Gobierno integrada por 38 personajes más; decretó: "Que la Bandera Nacional, debería contener franjas verticales, con los colores; verde, blanco y rojo; agregándole en el blanco del centro una águila coronada, posada sobre el legendario nopal (Nahoa). Esta bandera rigió en todas las ceremonias durante la vigencia del imperio de Iturbide, desde su coronación el 21 de julio de 1822.



Bandera del Primer Batallón de Infantería
(Antes supremos poderes).

Al iniciar su peregrinación el gran patricio Dn. Benito Juárez por todo el país estableció su gobierno en San Luis Potosí; y el batallón "Supremos Poderes" que se encontraba en el Estado de México, cambió su nombre por el de Primer Batallón de Infantería. Tomó parte muy activa contra los franceses en la acción de Morelia; se distinguió en varios hechos de armas, y finalmente destacó en el sitio de Querétaro, cuando ya estaba cercano el triunfo de la República.



Bandera Republicana

En el año de 1823 a la caída de Iturbide, el Congreso decretó se quitara la corona que tenía el águila; pero agregado además al lábaro un semicírculo de ramas de encino y laurel.

Bandera del Regimiento de las Tres Villas

Siendo Dn. Guadalupe Victoria gobernador y jefe militar de Veracruz, ordenó la reorganización del Batallón de las Tres Villas. La bendición solemne de la bandera se efectuó en la ciudad de Orizaba. Esta bandera participó en muchos hechos de armas, entre otros: la guerra contra los Estados Unidos y la intervención francesa.



Bandera del Cuerpo de Cazadores de Galeana

Este cuerpo del ejército fue organizado en Linares N.L. Se distinguió en muchos hechos de armas; en la toma de Matamoros, Tamaulipas, en el sitio de Querétaro; y más tarde dando apoyo a las fuerzas del general Porfirio Díaz.

Bandera del Batallón Activo de San Blás

Esta bandera participó en varios hechos históricos entre otros: en la defensa de Monterrey durante la invasión norteamericana en 1846, en la defensa del Castillo de Chapultepec en 1847, donde murieron casi todos sus soldados, incluyendo a su jefe el General Santiago F. Xicoténcatl; que estando herido de bala fue envuelto en la bandera y en esa forma se salvó de caer en manos del enemigo.

Bandera del Batallón Guardia Nacional de Mina

En la batalla del Molino del Rey; se encontraban defendiendo este punto; hasta que se vieron obligados a emprender la retirada. Su jefe el general Tenorio para evitar que su bandera cayera en manos del enemigo; la enrolló a su cintura, salvándose así la insignia que quedó teñida con la sangre del héroe.

Bandera del Batallón Libres de Puebla

Este batallón, fue abanderado solemnemente a fines de 1846; saliendo a defender la Patria contra el invasor norteamericano en los primeros días de 1847. Contaba con pocos recursos pero su deseo, era pelear contra los invasores. Este lábaro es uno de los pocos que quedan de la defensa de Veracruz en 1847.

Bandera del Batallón Ligeros de Toluca

Esta bandera ondeó orgullosa y se cubrió de gloria durante la batalla del 5 de mayo de 1862. Aparece con el águila de frente y con la inscripción: "Batallón Nacional Ligeros de Toluca" (abreviado).

Bandera del Segundo Batallón de la Guardia Nacional de Oaxaca

Siendo gobernador de Oaxaca Dn. Benito Juárez; ordenó en 1857, la formación de un batallón al que se nombró "Segundo Batallón de la Guardia Nacional de Oaxaca". EL objeto de su nacimiento fue la "Defensa de la Constitución de 1857"; pues el partido conservador se preparaba para combatirla. Esta corporación se cubrió de gloria el 5 de mayo de 1862.

Bandera del General Francisco Villa

Esta bandera acompañó al general Francisco Villa, durante sus campañas después de la Convención de Aguascalientes.

Bandera de los Defensores de Veracruz

En 1914, las fuerzas norteamericanas desembarcaron en el Puerto de Veracruz. Los alumnos de la Escuela Naval y el pueblo veracruzano se opusieron; ofrendando sus vidas muchos de ellos. Esta bandera ondeó en la fortaleza de San Juan de Ulúa.

Bandera de Venustiano Carranza

Don Venustiano Carranza en 1916; decretó que el águila del Escudo Nacional debía ser puesto de perfil; y no de frente como se venía usando desde fines del siglo XIX. Su forma es similar a nuestra bandera actual pero con varias diferencias.

Bandera del Escuadrón 201

México que siempre ha sabido cumplir con sus compromisos internacionales, acordó durante la segunda guerra mundial; el envío de Tropas a Oriente. Y tocó al "Escuadrón 201" la gloria de ser el primero en salir a pelear por una causa justa fuera de México. Su bandera le fue entregada en una ceremonia solemne efectuada el 23 de febrero de 1945.



Nuestra Bandera en la Actualidad

Por decreto del Lic. Gustavo Díaz Ordaz Presidente de México, dado el 17 de septiembre de 1968, para que se cambiara el Escudo Nacional por el que conocemos actualmente; teniendo algunas diferencias con el decretado por Dn. Venustiano Carranza en 1916.

El escudo Nacional



El escudo nacional o escudo de armas posee un significado profundamente bello, en la tradición y la personalidad de México.

La majestuosa ave de la naturaleza, el águila se considera universalmente como reina de las aves y muchos escudos de los países del mundo portan un águila.

Sin embargo, ningún país tiene en su escudo un significado tan bello, como la que encierra el nuestro, cuyo origen quedo registrado en los códices Toltecas, antes de la destrucción del Toltecatoytl por los Astecatli (Aztecas).

Simbolismo Tolteca (Tolteca se refiere a las culturas en general que practicaban el Totecatoytl en la época Clásica de Mesoamérica y no exclusivamente a la Cultura Tolteca, pues entre ellas se nombraban así.) del escudo nacional.

1. EL Ser Humano esencialmente es un ser "bueno". Su naturaleza es positiva y biófila. En la infancia los seres humanos mostramos de manera natural nuestras posibilidades para construir un mundo razonablemente estable y en armonía.
2. El ser humano esta dotado de una gama muy amplia de sentimientos, que van desde los más luminosos y positivos, hasta los más oscuros y negativos. Sin embargo, su "naturaleza" impulsa a resaltar de manera natural los positivos, sin quedar exento de manifestar los negativos.
3. Los seres humanos estamos condenados a las leyes universales de la corrupción de la materia y la trascendencia de la energía espiritual. En efecto, estamos dotados de un cuerpo que esta condenado inexorablemente a su corrupción y desintegración. Son las fuerzas gravitatorias de la materia, las que la arrastran al cuerpo humano a su corrupción y desintegración total, para reiniciar otro ciclo y reincorporarse a la Tierra.
4. Sin embargo, también se nos ha dado la energía espiritual. Ese misterio divino y sagrado que encierra la existencia humana. El soplo divino que le ha dado conciencia a la materia corruptible, busca desprenderse de ella y romper el limitado perímetro que le contiene y reiniciar su maravilloso regreso al todo generador, Ipalnemowani "aquel por quien vivimos", Tolque Nawaque "el que esta aquí y allá al mismo tiempo, el que esta en todas partes al mismo tiempo", Yawali E'ecatli "el que es invisible como el viento e impalpable como la noche".
5. Porque si el ser humano tiene una fuerza gravitatoria que condena a su materia a la desintegración, también esta sujeta su energía espiritual a una fuerza que la atrae de regreso a la fuente generadora. El principio de "nuestra" dualidad divina. Ometeotl "la dualidad divina", no solo es un "dios", sino un principio esencial por el que ser rige el Universo.
6. La maravilla y el terror de ser un ser humano radica precisamente en la posibilidad de tener "conciencia de ser" y autodeterminación. De poder ser el creador de su propio destino y tener la claridad y la fuerza interna para enfrentar a las poderosas

- fuerzas del Universo, que luchan en lo profundo de su corazón o ser los suficientemente estúpido para colapsarse en la nada.
7. Los seres humanos y los pueblos que alcanzan un grado madurez existencial. Los que han vivido lo suficiente para aprender, no solo a satisfacer sus necesidades básicas elementales de subsistencia material. Sino que han tenido la inteligencia y la profundidad para acercarse al misterio de la vida y sentir y reflexionar sobre la necesidad de trascender el plano material y pensar sobre los inconmensurables misterios de la trascendencia espiritual.
 8. Las personas y los pueblos que han largo atesorar y sistematizar la sabiduría y la experiencia humana de muchas generaciones a través de su CULTURA, tanto para resolver los problemas que representa los desafíos de mantener en condiciones satisfactorias la vida material, como para explorar las posibilidades de penetrar en los insondables arcanos del manejo de las formas más puras de la energía.
 9. El desafío y el misterio de la vida, no solo implican la subsistencia material. El ser humano no se le ha concedido la maravillosa oportunidad de estar vivo, solo para trabajar, consumir y poseer. Lo cual por cierto es necesario, pero solo como un medio. El fin supremo es trascender el plano material de nuestra "realidad existencial" y entender con humilde pasión el misterio de la vida.
 10. La grandeza humana consiste en intuir el misterio de la vida y actuar en consecuencia. El ser humano no solo vino a sobrevivir, sino fundamentalmente a trascender. Tiene que construir, reconstruir, crear y mantener el mundo material. Que resulta básico y fundamental. Pero con la clara certeza de que solo es un medio que le permite a la parte más importante de él, trascender este primer plano básico que llamamos mundo o realidad.
 11. El ser humano es un copo de energía consciente en un universo infinito de cargas energéticas. No somos absolutamente nada y, sin embargo, se nos ha dado la maravillosa posibilidad de tener conciencia del Todo. La misión divina del ser humano es la misma que una gota en un océano. Es gota y océano al mismo tiempo, qué contradicción tan sublime.
 12. Como arriba es abajo; como abajo es arriba. Tloque Nawaque el "señor del cerca y del junto". Los seres humanos formamos parte del Todo y el Todo conforma a los seres humanos. De la misma forma todos los seres humanos que han existido viven en mi y yo en todos ellos. La fuerza del ser humano es la comunidad. El "nosotros" colectivo sobre el "yo" individual.
 13. "El que se inventa a sí mismo" creo el mundo y el Universo. El mundo es de todos. Todas las cosas que en él existen son de todos. La responsabilidad de mantener y cuidar del mundo es de todos. El mundo material solo es un medio, una parte pequeña del largo camino de regreso a nuestra verdadera casa.
 14. La propiedad privada atenta contra las leyes universales. Los seres humanos somos parte de la Tierra y la Tierra es parte de los seres humanos. Todos somos parte de Tonatzin "nuestra madre querida". Cultivar a la tierra es amar a Tonatzin. La producción es un don divino. Trabajamos para vivir y tener lo básico-material-necesario para enfrentar el desafío de la conciencia y del estar consciente. Trabajamos en el campo material, para tener lo elemental para trabajar el plano espiritual.
 15. La producción solo para obtener ganancias económicas es una degradación. La energía creativa y física de los seres humanos y los pueblos, no se debe desperdiciar en la producción de objetos materiales que enajenan y embrutecen la vida humana. La comodidad y el placer generados por los objetos y el consumo, alejan al ser humano de la senda espiritual y embrutecen su mente y sus sentidos.
 16. El intercambio de bienes materiales es una necesidad mínima de los seres humanos y los pueblos que buscan la liberación del espíritu de la materia como

parte fundamental de su existencia. El comercio es inmoral porque alienta el abuso, la ganancia ilícita y la apropiación del trabajo del productor. El comercio y la publicidad envilecen y denigran la vida humana. La profesión del comercio es un mal necesario, como la del verdugo y el enterrador.

17. El consumismo es un vicio degradante que embrutece, pervierte y desvía a los seres humanos de su fin espiritual. La búsqueda de la felicidad y la trascendencia existencial a través del consumo, ha sido la manera de encadenar a los seres humanos a su autodestrucción y degenerar a los pueblos. El atesoramiento es una degradación y baja humana. Propia de los seres con una enorme miseria espiritual.
18. La lucha entre las fuerzas oscuras que arrastran a la degradación humana y las fuerzas que exaltan la vida humana. Motores que mueven los destinos de los seres humanos y los pueblos. Los seres humanos y los pueblos que realizan el culto al "becerro de oro" y los seres humanos y los pueblos que intentan trascender su ser material en los más elevados planos espirituales de la vida y del Universo. El día y la noche. Permanentes y constantes como la marea. Lo biófilo y lo necrófilo. Como la vida y la muerte. La vigilia y el sueño.
19. Los seres humanos y los pueblos desde los inicios de las más antiguas civilizaciones luchan contra de esta dualidad. La materia y el espíritu, el jaguar y el águila, la noche y el día. Opuestos complementarios que forman el universo. Las antiguas civilizaciones han dejado los más profundos y sólidos cimientos de este milenario desafío humano. Siempre ha sido así. Siempre lo será. Lo maravilloso de la existencia humana es poder tener conciencia de esta verdad y luchar en consecuencia. La grandeza humana deviene de sus debilidades y vulnerabilidad, y por supuesto, de la lucha por superarlas.
20. El quetzal es el ave más hermosa en vuelo hacia las alturas. La serpiente es el animal más sabio que se desliza sobre la tierra. Cielo y tierra, espíritu y materia, eterna dualidad divina. El desafío de los seres humanos es lograr el equilibrio entre el quetzal y el coátl que nos conforman, y encarnar este misterio en el ejercicio de la vida cotidiana. El "Quetzalcóatl", símbolo filosófico de la más elevada aspiración humana.
21. La vida como la gran oportunidad para purificar y desarrollar nuestra energía espiritual. La vida como la posibilidad de desarrollar el potencial espiritual que se manifiesta en nuestro ser. La vida material como el medio para decantar y enriquecer la conciencia espiritual. El cuerpo como yunque del espíritu. La vida como el campo de batalla del águila y el jaguar. La vida como la maravillosa oportunidad de convertirse en un Guerrero de la Muerte Florecida.
22. Los antiguos y sabios toltecas tenían a mujeres y hombres que tomaban el desafío de trascender la vida material. Les llamaban "Guerreros" porque librarían la lucha más cruel y despeinada que un ser humano puede enfrentar. La lucha contra sí mismo. Contra la estupidez, la flojedad y el abandono humano. La lucha en contra de las fuerzas gravitatorias que arrastran a la materia a su degradación.
23. A esta lucha le llamaron la -Batalla Florida-, pues tenía simbólicamente como objetivo "hacer florecer el corazón". Las armas de los guerreros eran "flor y canto" entendidas simbólicamente como -belleza y sabiduría-.
24. Los misterios del espíritu y del estar consciente no tienen tiempo ni espacio. La sabiduría de Quetzalcóatl por alcanzar un elevado desarrollo de la conciencia y la liberación del espíritu de la materia son universales. La sabiduría humana habla el lenguaje del Espíritu. El misterio de la vida es y seguirá siendo el mismo.
25. Los seres humanos nos hemos debatido entre la luz y la oscuridad, entre el cielo y la tierra, entre el espíritu y la materia. Y nos seguiremos debatiendo hasta que el mundo sea mundo y hasta que se acabe el Universo, hasta el final del Sexto Sol.

Los seres humanos y los pueblos jamás llegaron a la luminosidad o a la oscuridad total, estamos bajo la ley universal del ritmo.

26. Somos una gota en este inmenso océano en medio de esta oscura noche, pero al fin una gota. Una pequeña gotita que tiene su tiempo y su espacio. Una maravillosa insignificancia que puede decidir y autodeterminarse. Esa es precisamente la maravilla y la responsabilidad de ser una persona consciente. De florecer nuestro corazón a través de una vida impecable, sobria y honesta.
27. O mantenerse confundidos permanentemente; tratando de buscar en el amor a otra persona el verdadero amor que radica en uno mismo, tratando de encontrar el camino en el mundo material y no en el espiritual, tratando de lograr la realización existencial y la felicidad en el "tener" y no en el "ser". Aferrados a objetos, personas e ideas, cayendo vertiginosamente en los abismos de la estupidez humana. En medio de la insatisfacción, la desolación y el vacío interior.
28. Nada hay nuevo bajo el Sol. Nadie le hace nada a nadie. Cada persona en lo más profundo de su ser posee la sabiduría ancestral necesaria. Cada persona tiene que asumir su responsabilidad existencial o meter su cabeza en el hoyo de la aberración material, sabiendo internamente que está desaprovechando la maravillosa oportunidad de estar vivo.
29. Es por ello que Tezcatlipoca "el espejo humeante" se nos revela como "el enemigo interior", la fuerza interna que nos enfrenta ante nuestro propio rostro y que nos empuja a luchar por un "corazón verdadero". El Señor del Espejo Humeante, el estricto maestro de los aprendices a guerreros del espíritu en "la casa de los jóvenes".
30. La vida y la muerte. El espíritu y la materia. La conciencia y la inconsciencia. Los seres humanos somos buenos en principio, aunque estamos sujetos a las fuerzas gravitatorias que arrastran a la materia a su corrupción. La lucha no es en contra de la materia, la materia forma parte del par de opuestos complementarios. La lucha es en contra de nuestra estupidez y flojedad.
31. Los seres humanos no llegamos a ser malos, tan solo estúpidos e irresponsables. Perezosos y cretinos que nos entregamos sin reparo a las pavorosas fuerzas de la nada, que nos enajenan y embrutecen en el fundamentalismo del consumo de un mundo material que, a pesar de todo, solo es un espejismo efímero.

Historia de México

La Historia de México se remonta a 21,000 años en el tiempo, según algunas pruebas de carbono y de materias orgánicas. Todo comenzó en Siberia. Los pueblos antiguos procedentes de Siberia, cruzaron el estrecho de Bering siguiendo las piezas de caza. Su recorrido es probable que comenzara unos 70,000 años atrás y fueron descendiendo a un ritmo de unos 27 kilómetros por generación. Desde Alaska cruzaron Canadá y Estados Unidos, llegando hasta México. Algunos no se establecieron y continuaron su viaje a través de América Central y del Sur, alcanzando unos pocos el sur de Chile hace unos 13,000 años, aunque también existen pruebas de visitas en barco de Vikingos, Egipcios, Africanos y otros.

ÉPOCA PRECLÁSICA. Comunidades basadas en la pesca, recolección, caza y agricultura incipiente. Algunas aldeas se convirtieron en centros ceremoniales, aparece el culto a la fertilidad. Desarrollo de la cultura Olmeca. Sus principales centros ceremoniales fueron La Venta, Tres Zapotes y San Lorenzo, que tienen una fuerte influencia en toda Mesoamérica. Se empiezan a poblar las tierras bajas mayas y se construyen basamentos en Monte Albán, 200 a.C./900 d.C.

ÉPOCA CLÁSICA. Auge del urbanismo, formación de las castas teocráticas dirigentes. Máximo desarrollo de las civilizaciones prehispánicas, consolidación de las características de las culturas mesoamericanas en el arte, la cerámica, la escritura y el calendario. Las deidades se multiplicaron. Esplendor de Teotihuacán, Monte Albán [zapoteca], Mitla [zapoteca], Uxmal, Palenque, Tajín, Cobá, Bonampak, Yaxchilán; caen las grandes ciudades de Cacaxtla y Xochicalco, 900 -1521, las culturas vivían pacíficamente y entre ellas y fundaron lo que nombraron el Cem Anahuac; practicaban el Toltecatl como forma de vida y Quetzalcoatl era su Dios.

ÉPOCA POSCLÁSICA. Las sociedades teocráticas se militarizan; aparición de la metalurgia. Mesoamérica alcanzó su máxima extensión. Gran desarrollo de los Toltecas en Tula. Auge de Mitla [mixteca] y Monte Albán [mixteca].

1325. Fundación de México, se inició el dominio mexica y la destrucción de la Cultura Toltecatl en México con los Aztecas, pues derribaron templos y libros, y aniquilaron el monoteísmo hacia Quetzalcóatl, desaparecieron el Cem Anahuac y pusieron al dios del a Guerra como principal deidad, la Guerra Florida cambia de significado así como muchos símbolos del Toltecatl.

1515. Los tripulantes de un navío español naufragan cerca de Jamaica y son capturados por los mayas en Yucatán; entre ellos estaba Gerónimo de Aguilar que más tarde se encontró con Cortés y le sirvió de intérprete.

1517. Expedición explorada de Hernández de Córdoba por la costa de Yucatán.

1518. Juan de Grijalva navega desde la isla de Cozumel hasta Cabo Roxo en la Laguna de Tamiahua, a lo largo de la costa mexicana, llevándose la primera impresión de la grandeza de Mesoamérica.

1519. Población de Mesoamérica: 25 000 000 de habitantes. Alfonso Álvarez Pineda viaja por la costa del Golfo de México desde Florida hasta el río Pánuco.

Feb.1519. El Gobernador de Cuba, Diego de Velázquez, envió a Hernán Cortés a la costa de Yucatán.

Abril 1519. Cortés funda el primer poblado español llamado la Villa Rica de la Vera Cruz, hunde las naves e inicia la exploración tierra adentro.

Nov. 1519. Llegada de los españoles a Tenochtitlán, Moctezuma II los recibe pacíficamente, los aloja en el palacio de Axayácatl y los llena de honores al suponer que

era Quetzalcóatl que iba a recobrar la posición que le quitaron al destruir sus templos y libros. Pocos días después de su llegada, Moctezuma II fue tomado prisionero.

1520 Al enterarse Cortés de que Pánfilo de Narváez había llegado con órdenes de sustituirlo, sale a su encuentro para combatirlo, dejando a Pedro de Alvarado encargado de Tenochtitlán. Este permitió que se celebrara una fiesta religiosa, la cual terminó en una batalla conocida como la Matanza del Templo Mayor. Los españoles son sitiados, el intentar escapar son descubiertos y atacados, muriendo gran número de ellos; a esto se le conoce como La noche triste.

Mayo 1521. Los españoles iniciaron el sitio de Tenochtitlán que duró 75 días, después de haber derrotado otras fortificaciones aztecas con la ayuda de varios pueblos que querían volver a ser libres con Quetzalcóatl al frente, movidos por las similitudes de la profecía con los símbolos españoles.

Agosto 1521. Caída de Tenochtitlán.

La época Colonial

1524. Llegada de los doce frailes franciscanos.

1528. Carlos V estableció en la Nueva España la primera audiencia que asumió los poderes judiciales y gubernativos.

1539. Fue introducida la primera imprenta.

1522 - 1536. Se dieron una serie de expediciones con el fin de afianzar y extender el dominio español: Cortés al Pánuco, Gonzalo Sandoval a Coatzacoalcos, Luis Marín a Oaxaca y Chiapas, Pedro de Alvarado a Guatemala, Olid a Zacatula y Michoacán, Nuño de Guzmán a la zona Noroeste que más tarde sería el Reino de Nueva Galicia.

1551. Apertura de la Real y Pontificia Universidad de México, que tuvo los mismos privilegios de la Universidad de Salamanca, contaba con cinco facultades.

1566. Conspiración de Martín Cortés; al ver los conquistadores que la Corona Española iba centralizando las decisiones y el poder, se vieron despojados de sus privilegios y decidieron levantarse.

1571. Fundación del Tribunal del Santo Oficio.

1651. Nace en San Miguel Nepantla Sor Juana Inés de la Cruz, notable poetisa mexicana.

1692. Motín de la Ciudad de México. La plebe incendió el palacio de los virreyes y el ayuntamiento.

1767. Expulsión de Valladolid por el capitán García Obeso, teniente Mariano Michelena y el P. Vicente de Santa María; pretendían formar una asamblea que gobernara al país en nombre de Fernando VII.

1810. Conspiración de Querétaro. Los conjurados de esta ciudad contaban con el apoyo del corregidor Miguel Domínguez y su esposa María Josefa Ortiz de Domínguez; se reunían para tratar temas relacionados con su deseo de independencia. A estas reuniones acudían Aldama y Allende, este último informaba al cura Hidalgo de lo acontecido.

Sep.1810. Guerra de Independencia. [1810-1821]. El cura Miguel Hidalgo y Costilla dió el grito de independencia en Dolores, tomó el estandarte de la Virgen de Guadalupe y fue seguido por un ejército popular.

1811. En la batalla de Puente de Calderón los insurgentes fueron derrotados, los caudillos se vieron obligados a ir al norte a buscar apoyo, pero en Acatita de Baján, Elizondo les tendió una emboscada; Hidalgo, Allende, Aldama y Abasolo son juzgados y condenados a muerte todos, menos Abasolo. José María Morelos fue el sucesor de Hidalgo en la lucha armada, en una primera campaña tomó casi todo el territorio del actual Estado de Guerrero ahí se le unieron los hermanos Galván, los Bravo y Vicente Guerrero.

1814. Constitución de Apatzingán, inspirada en la francesa de 1793 y la española de 1812, fue dada a conocer por el Congreso, pero jamás entró en vigor.

1817. Continuó la lucha armada con Francisco Xavier Mina, Mier y Terán, Vicente Guerrero y Torres.

1821. Agustín de Iturbide promulgó el Plan de Iguala ó de las Tres Garantías: religión única, unión de todos los grupos sociales e independencia de México con monarquía constitucional.

Agosto 1821. El virrey Juan de O'Donojú firmó el tratado de Córdoba que ratificaba el Plan de Iguala.

Sept. 1821. Se consumó la independencia con la entrada triunfal del Ejército Trigarante, encabezado por Iturbide, en la Ciudad de México.

El México independiente

1822-1823. Primer imperio: Iturbide es coronado emperador con el nombre de Agustín I. A principios de 1823 Antonio López de Santa Anna lanzó un proyecto republicano al que se unen antiguos combatientes insurgentes y borbonistas, ante tal situación Iturbide abdicó.

Se dictó la CONSTITUCIÓN DE MÉXICO, estableciéndose la República Federal.

1846-1848. Siendo presidente el general Antonio López de Santa Anna, se desató la guerra contra los Estados Unidos que terminó con la firma del Tratado de Guadalupe, por el cual México, reconoció la independencia de Texas, Nuevo México y Alta California.

1858-1861. Siendo Benito Juárez como presidente se da la Guerra de Reforma entre liberales y conservadores, llamada también la Guerra de Tres Años.

1859. Leyes de Reforma: nacionalización de los bienes de la iglesia; se da al matrimonio la naturaleza de contrato civil; establecimiento del registro civil; secularización de los cementerios y se da la libertad de cultos.

1862. En la batalla del 5 de mayo en Puebla los franceses fueron derrotados por el ejército nacional al mando del General Zaragoza.

1864. Segundo Imperio; Maximiliano de Habsburgo fue nombrado emperador de México, firmó el Tratado de Miramar con Napoleón III en el que se comprometió a pagar los gastos de intervención, una cantidad exorbitante, y en el cual se dictaba la política que debía seguir su gobierno.

1867. Maximiliano se ve desprotegido por Francia y quiere renunciar al trono, pero los conservadores le convencen para que continúe en el poder. Es atacado por los republicanos y decide centrar su poder en Querétaro, finalmente es tomado preso y fusilado junto con Miramón y Mejía en el cerro de las Campanas. Se restauró la República con Juárez como presidente.

1873. Estando Lerdo de Tejada en el gobierno se dio la rebelión de los cristeros en Guanajuato y Jalisco como protesta a las disposiciones de la Reforma.

El porfiriato

El general Porfirio Díaz se mantuvo en el poder, logrando un auge económico y mayor explotación de la minería y el petróleo. Realizó importantes obras públicas y atrajo inversiones extranjeras.

1908. Entrevista Díaz-Creelman; Díaz declaró que su sucesor legítimo debería surgir de la organización de los mexicanos en verdaderos partidos políticos, de una lucha electoral libre y abierta. Estas palabras de Díaz provocaron la creación de partidos opositores.

1910. Francisco I. Madero formuló un plan revolucionario, el Plan de San Luis Potosí que se sintetiza en "Sufragio Efectivo, No Reelección".

La Revolución

1910. Derrocamiento del Presidente Díaz. Movimiento armado de la Revolución.

1911. Emiliano Zapata promulgó el Plan de Ayala donde trata el problema agrario, con su lema "Tierra y Libertad", Madero sube a la presidencia.

1913. Decena Trágica; son los diez días en que estuvo sitiada la Ciudad de México, Victoriano Huerta traicionó a Madero firmando el pacto de la Ciudadela ó de la Embajada. Madero y Pino Suárez fueron obligados, aprehendidos y dos días después asesinados.

1917. Se decretó la nueva Constitución y Venustiano Carranza fue elegido presidente constitucional.

1919. Emiliano Zapata fue asesinado.

1920. El congreso nombró a Adolfo de la Huerta presidente provisional de la Revolución Triunfante.

El México contemporáneo

1926. Siendo Plutarco Elías Calles presidente, se inició la rebelión cristera, cuando el arzobispo de México declaró que el clero no le reconocía y combatiría los artículos 30, 50, 27 y 130 de la Constitución; fue consignado al procurador de justicia.

1929. Formación del primer partido político oficial llamado Partido Nacional Revolucionario (actualmente Partido Revolucionario Institucional, PRI).

1938. Estando en la presidencia el general Lázaro Cárdenas decretó la expropiación de las empresas petroleras y constituyó la Compañía Exportadora del Petróleo Nacional. Los Ferrocarriles Nacionales son entregados al Sindicato del Ferrocarrilero (un año después de la nacionalización).

1968. Estalla la violencia del movimiento estudiantil en la Plaza de las Tres Culturas de la Ciudad de México con un número no preciso de muertos.

1982. El presidente José López Portillo nacionaliza la Banca.

1986. Fuerte descenso de los precios del petróleo. Ingreso al GATT (Acuerdo General sobre Tarifas Arancelarias)

1994. Con el error de diciembre, se privatiza la Banca, México cae en una gran recesión

2000 Sube después de 70 años el primer presidente no Pirista.

5. SALUD E HIGIENE

- a) Practica en la vida diaria, las reglas de higiene para conservar el organismo sano. Investiga acerca de los beneficios del aire, sol, comida y digestión, sueño, descanso, aseo corporal, postura correcta ejercicios, venenos y vicios (tabaquismo, alcoholismo, etc.)



Dios nos ha dado una vida que vivir y nosotros queremos ser útiles, felices y llenos de acción. Para esto debemos ser sanos y vigorosos.

Un pequeño sacrificio de tiempo y dinero te permitirá gozar del primero de los bienes de este mundo, que es la salud. Por añadidura, tendrás más ánimo y aptitudes para el estudio o el trabajo; ahorrarás muchas visitas del médico y el pago de recetas a la farmacia; y no tendrás que pasar días inútiles motivado por el agotamiento o la enfermedad. Lo que sí resulta costoso y absorbe tiempo precioso no son los cuidados que quedan señalados aquí, sino el tabaco, las bebidas y las horas pasadas sin utilidad.

Aire y sol

Respira siempre por la nariz, manteniendo la boca cerrada. En esta forma el aire se filtra por los pelos y mucosas de la nariz, quedando retenidos los microbios y las partículas extrañas; al mismo tiempo se entibia el aire antes de llegar a los pulmones. De vez en cuando respira profundamente lo más que puedas; con esto la capacidad de tus pulmones aumentará y tu sangre se oxigenará.

En casa, durante el día mantén tu habitación constantemente ventiladas, y por la noche, duerme con la parte alta de la ventana abierta, siempre que no haya corrientes de aire.

El Escultismo te ofrece grandes oportunidades de vivir en el campo al aire libre con un programa de excursiones y campamentos. No desprecies estas ocasiones únicas para el Scout: impregna de aire tus pulmones y expón tu piel a los rayos del sol, cuidando no causarle quemaduras.

Comida y digestión

Come el alimento que mejor provecho te ha de hacer, mascando bien para evitar que el estómago haya de efectuar un trabajo suplementario. Come para vivir no vivas para comer. Muchas enfermedades provienen de lo que se come con exceso o de aquello que no se come como corresponde. Evita los alimentos indigestos, sobre todo por la noche. Bebe agua en abundancia durante el día.

Sueño y descanso suficiente.

Ve a la cama libre de pensamientos. Acuéstate y levántate temprano; duerme siete u ocho horas, abandónala como tan pronto como despiertes.

No duermas con la cabeza alta ni con mucha ropa. Algunas personas recurren a medicamentos hipnóticos para lograr conciliar el sueño, y esto puede convertirse en un vicio, exigiendo el organismo dosis cada vez mayores. Estas personas se vuelven cada vez más nerviosas, sufren de cansancio crónico y decaen física e intelectualmente.

Los mayores enemigos de un sueño bueno y reparador son las camas con demasiados muelles, cobertores y cuartos demasiado calientes y el ritmo natural perturbado en la vida moderna. Ahuyentan también el sueño las comidas demasiado pesadas antes de acostarse, discusiones, lecturas emocionantes o la televisión.

Contribuyen a la relajación de los nervios, y tienen mayor efecto que todas las tabletas, un baño de agua tibia, los ejercicios de Baden Powell, o un pequeño paseo.

Aseo corporal

El baño limpia la piel, la torna suave y activa, calma el sistema nervioso, descansa el organismo, concede agilidad a los músculos. Toma por la mañana un baño de agua tan fría como tu cuerpo soporte, o si el agua escasea, fricciona vigorosamente tu cuerpo con una toalla.

Lava siempre tus manos antes de las comidas. Cepilla cuidadosamente tus dientes después de cada comida, porque mal cuidados se arruinan con facilidad y no permiten una buena masticación.

Postura correcta

Adopta posturas que no violen la posición natural de los huesos y cansen el cuerpo; permanece recto cuando estés sentado o parado; al caminar, hazlo erguido, sacando el pecho y sumiendo el abdomen.

Salud mental

La moral es también de suma importancia para la salud corporal. Concibe sólo pensamientos sanos. Al engendrar sentimientos perjudiciales como el odio, la ira, el temor, la envidia y la aflicción, estás dañando tu organismo. Domina la impaciencia. La ecuanimidad, la benevolencia y la tolerancia son grandes cualidades.

Nunca tengas libros que te causarían vergüenza leerlos frente a tus padres. Fortifica tu voluntad negándote de vez en cuando gustos permitidos.

Ten una ocupación favorita para echar mano de ellas las veces que te expones a perder el tiempo en el ocio. ¡Cuántas formas de ocupación ofrece el Escultismo con la variedad de sus actividades!

Deportes

6. OBSERVACIÓN

- a) Sigue una pista trazada con signos artificiales.
- b) Haz tu propia firma Scout y se capaz de descifrar otras pertenecientes a otro Scout.

Pistas

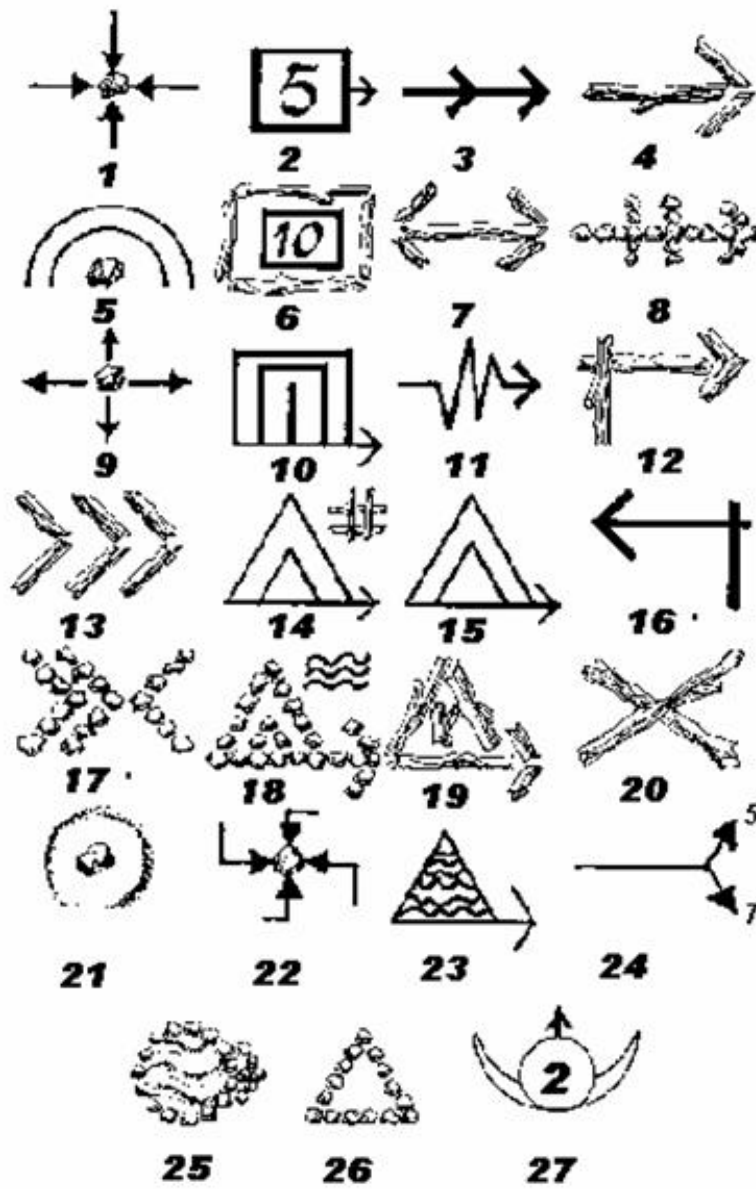


Estas señales son lenguaje secreto que permite a los Scouts dejar a los que les siguen indicaciones precisas para que les puedan alcanzar en un sitio determinado.

Las pistas se pueden clasificar en artificiales y naturales, las primeras son muy simples de observar, ya que de alguna manera se muestran obvias en el camino, sin embargo las naturales pueden ser confundidas o bien pasar desapercibidas para algún Scout de poca experiencia.

Reglas básicas

- Las señales deben colocarse siempre del lado derecho del camino. Evitando que sea muy llamativas, ya que podrían llamar la atención de extraños quienes podrían quitarlas o destruirlas, lo importante es que tu señal de pista sea sólo visible a los ojos de un Scout.
- Las señales deben ser trazadas sobre la tierra, con ramas y piedras. Pero nunca se harán incisiones sobre la corteza de árboles o destruir plantas vivas para indicar una señal.
- Va a depender del tipo de terreno la distancia en que se debe colocar una señal de la otra, si en el terreno son difíciles de observar, de 10 en 10 metros; en sitios rocosos de 30 en 30; en los arbustos de 40 en 40 y en campos y veredas de más de 100 metros.
- No se debe hacer señales sobre propiedades ajenas u objetos móviles.
- Si se va hacer un recorrido largo por un camino o atravesar un pueblo lo mejor es dejar un mensaje oculto que indique la ubicación de la siguiente pista.
- Después de colocar la pista, hay que cerciorarse de que ha quedado lo suficientemente legible y discreta, así como la ubicación correcta.
- Debes recordar la ubicación de la última señal ya que la señal pudo haber sido borrada o movida y a partir de la anterior se podrá deducir el camino.
- Sigue la pista a paso moderado. La naturaleza en ocasiones es muy tramposa, y algunas pistas pueden ser suprimidas o desplazadas por algún animal. En este caso se debe pensar y razonar sobre la dirección que se ha seguido y buscar la siguiente pista.
- El último en pasar borrará todas las pistas y recogerá las cartas y /o mensajes.



Cuadro de pistas artificiales.

Explicación del cuadro de pistas artificiales.

- 1.-ATAQUE (emboscada)
- 2.-MENSAJE ESCONDIDO A CINCO PASOS (el numero de pasos va dentro del rectángulo)
- 3.-MÁS APRISA (acelérese el paso)
- 4.-CAMINO A SEGUIR (recuerda el pedazo de lanza o flecha que dejaban los primitivos para indicar una dirección)
- 5.-ESCONDERSE
- 6.-ESPERAR AQUÍ (los minutos se indican dentro del rectángulo interior)
- 7.-MEDIA VUELTA Y REGRESAR
- 8.-OBSTÁCULO QUE FLANQUEAR
- 9.-DISPERSARSE
- 10.-PERROS
- 11.-ESCALAR
- 12.-A LA DERECHA
- 13.-PAZ (el juego aun no comienza) Ningún peligro.
- 14.-TRAER LEÑA AL CAMPAMENTO
- 15.-CAMPAMENTO
- 16.-A LA IZQUIERDA
- 17.-GUERRA (el juego comienza) Hostilidades probables
- 18.-TRAER AGUA AL CAMPAMENTO
- 19.-CAMPAMENTO DESHABITADO
- 20.-CAMINO A EVITAR (debe usarse en todo cruce de camino, sobre el que no se siguió)
- 21.-FIN DE PISTA (regresa AL punto de partida) Este signo también se utiliza para comunicar el fallecimiento de algún Scout, por que ha regresado a la eterna y verdadera mansión
- 22.-REUNIRSE (en este lugar)
- 23.-AGUA NO POTABLE
- 24.-NOS HEMOS SEPARADO (cinco por un lado y siete por el otro)
- 25.-AGUA POTABLE (solo debe colocarse cuando hay seguridad de ello)
- 26.-PELIGRO (se usa en los lugares peligrosos del campamento y durante los campamentos o excursiones)
- 27.-PRINCIPIO DE PISTA (el número de grupo se coloca dentro del círculo)

Firma Scout



Cada Scout de una Patrulla, tiene un emblema característico que indica claramente quien es, y que emplea para firmar sus trabajos, cartas informes, etc.

Estos signos tienen por base el dibujo del animal emblema de la Patrulla a la que pertenece. Los Scouts de cada Patrulla están numerados de la siguiente manera: El Guía es el número 1, el Subguía el 2, el primer elemento 3, etc., este número va dentro de la figura del animal.

El grupo y la localidad a los que perteneces se colocan generalmente a la derecha del dibujo. En la parte inferior derecha se representa la clase del Scout (primera, segunda o Tercera Clase: 1ª, 2ª, 3ª) encerrado el número correspondiente en un círculo alado.

La firma debe contener el nombre Scout o Tótem de cada elemento, este nombre uno lo elige y va relacionado con las habilidades que uno tiene, y se remonta a los nombres de los antiguos indígenas, por ejemplo KuautemoK es águila que desciende, Sitlalmína es flechas de las estrellas, Achcawtlí es líder y así sucesivamente, este también puede ser en español.

Tu Jefe de Tropa puede ayudarte a buscar nombres en Nawatl que puedan servirte.

7. PIONERISMO



a) Ejecuta con limpieza y prontitud, así como conoce las aplicaciones de los siguientes nudos: Nudo de rizo, Vuelta de Escota, Media llave y dos cotes, Nudo de pescador, Margarita, As de guía, Ballestrinque, Nudo de ocho, Tensor de tienda, Nudo de leñador o Vuelta de braza.

b) Levanta en el menos tiempo del dispuesto por el sinodal, una casa de campaña de dos aguas, iglú o de cualquier tipo que el sinodal considere adecuada. Esta operación debe hacerse con limpieza, prontitud y observando los cuidados necesarios para el levantamiento de tiendas.

Nudos

En sentido figurado, técnica de hacer nudos y amarres para construcciones en campamentos y actividades principalmente al aire libre.

“Todo Scout debe saber hacer nudos... una vida puede depender de un nudo bien hecho. Un nudo bien hecho es uno capaz de resistir cualquier esfuerzo y sin embargo puede deshacerse con facilidad”

Baden Powell

Para que un lazo hecho con una cuerda pueda considerarse como un nudo debemos esperar de él:

- 1.- Que pueda hacerse fácil y rápidamente.
- 2.- Que sirva para el uso destinado.
- 3.- Que se ajuste al tirar de él.
- 4.- Que no se corra(a menos que sea un nudo corredizo)
- 5.- Que pueda deshacerse fácilmente.

Saber el modo de hacer nudos en el campo es uno de los quehaceres del Scout. El esfuerzo para levantar una tienda de campaña, el trabajo de instalar un puente colgante o mínimo para empacar provisiones o leña se reduce a un mínimo cuando se sabe usar y aplicar el nudo adecuado en las cuerdas que se utilizan en esos menesteres.

En una situación de emergencia, sería inútil lanzar una cuerda a una persona que se esta ahogando o ha caído en un barranco, si de antemano no se ha hecho la gasa apropiada.

Para pasar apropiadamente esta prueba sigue los siguientes pasos:

- Usar cuerdas, nunca cordeles
- No aprender de los dibujos, sino de un instructor practico.

- Practicar los usos reales de cada nudo.
- Practicar cada nudo hasta ejecutarlo correctamente con los ojos cerrados.

A continuación te mostramos los nudos con algunas de sus aplicaciones prácticas:

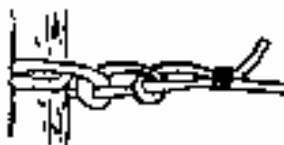


Nudo rizo.- Se llama así porque se utiliza para atar los “rizos” de las velas; también se le puede llamar, plano o tejedor.

Este nudo se utiliza para atar dos cuerdas del mismo grosor. Para atar un vendaje ya que es un nudo cómodo por ser plano.

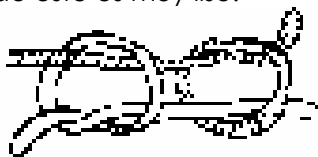


Vuelta de escota.- Para unir cuerdas del mismo o de distinto grosor o bien para atar cuerdas mojadas. También es empleado para atar una cuerda a una argolla. Se debe atar la cuerda delgada a gruesa.



Media llave y dos cotes.- un nombre muy largo para un método muy sencillo para sujetar una cuerda de un tronco o argolla, como cuando se amarra un bote o el carrillo para colocar la piñata.

Hay que recordar que la tensión debe ser casi a ángulos rectos del tronco como se muestra en el dibujo; si no lo haces corres el riesgo de que la cuerda se deslice a lo largo del tronco, especialmente cuando éste es muy liso.



Nudo de pescador.-Este nudo se utiliza para unir dos cabos de poca mena, de manera muy segura. Igualmente es muy útil cuando los cabos son escurridizos, como por ejemplo los hilos de pescar y cuerdas mojadas.

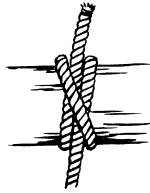


Margarita.- Se utiliza para acortar la longitud de un cabo provisional o temporalmente, y también para defender con urgencia la parte de un firme que haya sufrido daño y se tema pueda romper.

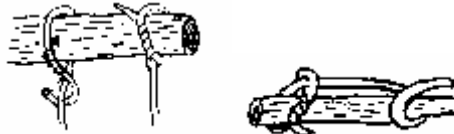


As de guía simple.- Es un lazo sumamente seguro, que una vez ajustado nunca se corre.

Se usa en casos de salvamento para bajar a una persona de un edificio o sacarla de un barranco; para hacer la gasa de lazar; para amarrar animales sin que se ahoguen por la presión. Aprende a hacerlo alrededor de tu cintura y de otra persona



Nudo de Ballestrinque.- Para amarrar una cuerda a un poste o mástil. Este nudo es ideal para comenzar y terminar amarres.



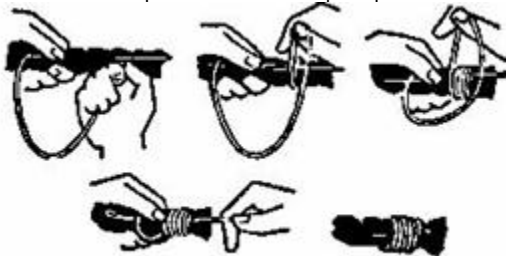
Nudo de leñador.-Este nudo es muy utilizado para amarra fajos de troncos, leña o paja, de ahí su nombre, aunque también se llama vuelta de braza este nudo se remata con un cote en el extremo para reforzarlo.



Tensor de tienda.- Como su nombre indica es utilizado para tensar lo extremos de una casa de campaña o un toldo. Este nudo se utiliza para este fin por ser un nudo resistente a la Tensión que las estacas producen, junto con el extremo de la casa de campaña.



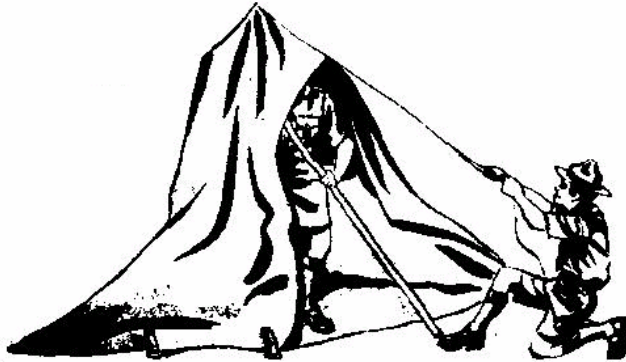
Nudo Ocho.- Se emplea para rematar provisionalmente la punta de una cuerda evitando que ésta se deshaga. Otra utilidad es para amarrar paquetes.



Refuerzo de cabo.- Utilizando una cuerda delgada nos es posible rematar el extremo o cabo de otra cuerda para evitar que se deshaga.

Estos 11 nudos te serán de gran utilidad, no solo en el tiempo en que estés en el movimiento, sino en cualquier momento de tu vida podrás darles uso práctico. Recuerda, no te limites a darles las aplicaciones que te sugerimos, búscalas nuevas aplicaciones a estos sencillos nudos.

Levantamiento de tiendas



Para saber que tipo de casa de campaña utilizar, tienes que pensar en que tipo de campamento vas a participar.

Para un campamento fijo, es aconsejable utilizar, la tienda que utilizan los exploradores, la tienda de caballete (también llamada tienda de paredes o de dos aguas) Es la mejor con respecto a comodidad; si tiene toldo, realmente será impermeable, aun en el caso de que uno toque el techo por dentro, además de que se conservara fresca bajo el sol ardiente o caliente en tiempo de frío.

Igual de útiles que las anteriores están las tiendas de tipo iglú que son mas ligeras de transportar además de que están hechas de material impermeable y algunas también son térmicas.

Las tiendas Scouts mas pequeñas son de gran utilidad en campamento, si la Patrulla cuenta con dos o más, habrán solucionado los problemas para dormir al aire libre.

Al armar la casa de campaña, hay que escoger un lugar plano y limpio, ya que pequeños objetos, como piedras o ramas, pueden provocar incomodidades a la hora de descansar.

Se debe de observar que la puerta este orientada, hacia el Este (esto es para poder proporcionar una sombra acogedora en el ocaso y al amanecer, seque las gotas de rocío, que se forman en la madrugada; además te proporcionará un efectivo despertador matutino), así como hacer que el viento pueda circular dentro de la tienda sin producir destrozos.

Si llueve, hay que construir una zanja de 7 cm aproximadamente, alrededor de la tienda, para recolectar el agua y así evitar que se inunde. Esta zanja deberá conducir cerro abajo. También es de gran importancia extender, de una manera correcta, el piso de la casa de campaña. Así como asegurarse de que las estacas estén en buena posición o determinar si es necesario utilizar anclajes.

Todas estas indicaciones son inútiles si no las pones en práctica. Tal vez tú, encontraras consejos de gran utilidad en lo que respecta al levantamiento de una casa de campaña, así que te podemos decir que la práctica es la mejor forma de adiestrarse en esta técnica.

8. SEÑALACIÓN

- a) Conoce las señales de brazo para reuniones y formaciones.
- b) Conoce las diversas formas de portar el bordón Scout.
- c) Conoce y aprende a ejecutar las órdenes de silbato.
- d) Conoce y ejecuta la llamada Scout internacional.

La señalización consiste en transmitir el pensamiento a distancia por medio de diversos procedimientos convencionales, para hacer contacto entre dos o más individuos o grupos apartados los unos de los otros.

Todas las señales Scout deben ser obedecidas al instante, dejando pendiente lo que se este haciendo, al recibir la señal. Las señales de auxilio se atenderán de modo especial, poniendo en juego la mayor rapidez y eficacia posible. Ningún Scout deberá usar la señal de manera indebida

Reuniones y formaciones

Los Scouts tienen una cierta cantidad de ademanes, que pueden ser interpretados por los que saben su significado.

Generalmente para llamar la atención, el jefe dará un toque de silbato o dará una voz, haciendo a continuación la seña del brazo correspondiente; esta se mantiene para que todos puedan verla, ejecutándose al momento en que el jefe vuelve a la posición de firmes.

Al iniciarse la formación, los Guías de Patrulla serán los primeros en ejecutarla, dando sus instrucciones a sus respectivos patrulleros, y ayudados por el Subguía.

Las señales de brazo son las siguientes:

Atención.- Esta señal es la más usual, el jefe que da la orden se sitúa en un lugar visible, levantando su brazo derecho a todo lo largo, haciendo con la mano la seña Scout. Esto significa silencio y todos deben dejar de hablar y de hacer lo que se encuentren haciendo. Esta podrá ser una señal previa para formarse como fila, en línea, semicírculo o cualquier otra.



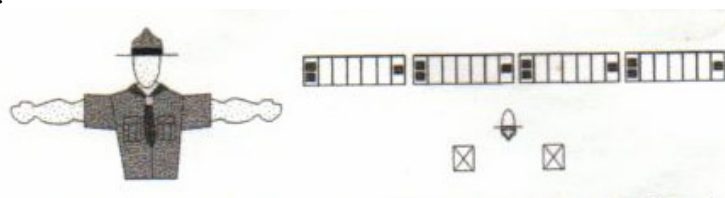
Romper filas.- El jefe adopta una posición similar a la de herradura, haciendo un movimiento de cruce al frente de los brazos. Al sonido del silbatazo los Scouts contestan "Listos" y rompen la formación.



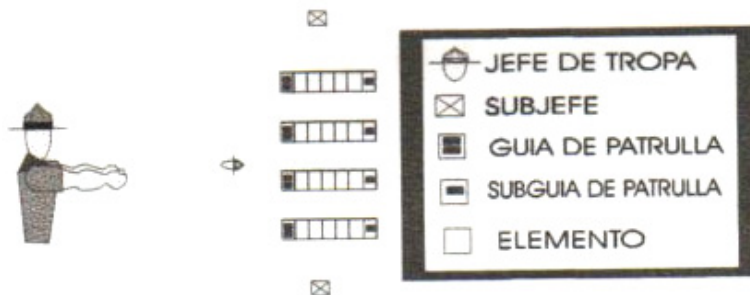
En descanso.- El jefe se coloca con las piernas, abiertas ligeramente, y los brazos extendidos hacia abajo, con las palmas de las manos viendo hacia abajo.



En línea.- El jefe a cargo coloca los brazos horizontalmente, indicando la formación. Las Patrullas se forman en una sola línea dejando un espacio de unos dos pasos entre sí. Esta formación es útil para pasar revista, tanto de uniformes como de equipo; para iniciar un juego; para evitar obstruir la circulación, así como formación intermedia entre formaciones, etc.



En filas.- En esta señal, el jefe pide la formación extendiendo sus brazos hacia delante en línea recta a la altura de los hombros y con las palmas de sus manos vueltas hacia adentro. Las Patrullas se colocan en filas con el guía de Patrulla de frente y el resto de los Scouts se colocan unos detrás de otros.

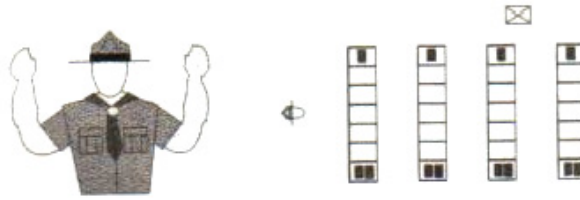


Columnas.- (Cerrada o abierta) Es una formación de desplazamiento para que las Patrullas vayan unas detrás formando una columna, También se utiliza para pasar revista y escuchar un tema.

En las columnas abiertas, la señal es dada por el jefe, colocando sus brazos doblados al final y hacia arriba en ángulo, con los dedos de las manos extendidos. En esta formación la distancia mínima de cinco pasos entre Patrullas.

En las columna Cerrada.- La señal es básicamente la misma, con excepción de las manos que permanecen con los dedos juntos, es decir la mano cerrada.

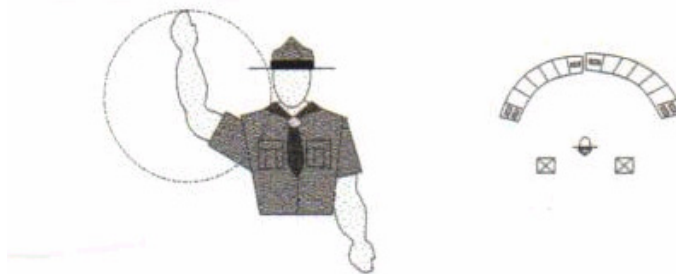
La formación de Patrullas es igual, únicamente que la distancia entre Patrullas y Patrullas es de unos dos pasos.



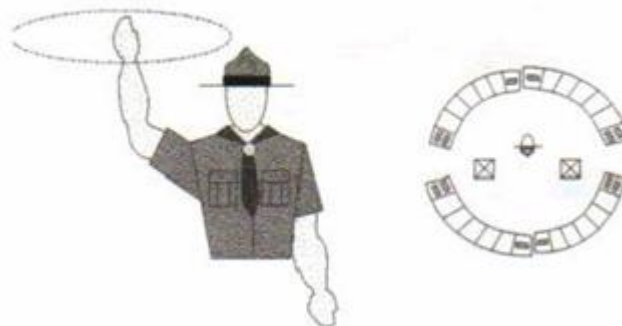
Rectángulo.- Los brazos del jefe doblados en ángulo de 90 formando los tres lados de un rectángulo, mismos que ocuparán las Patrullas formadas en línea con el Guía de Patrulla a la derecha: el jefe y sus ayudantes cierran el cuarto lado.



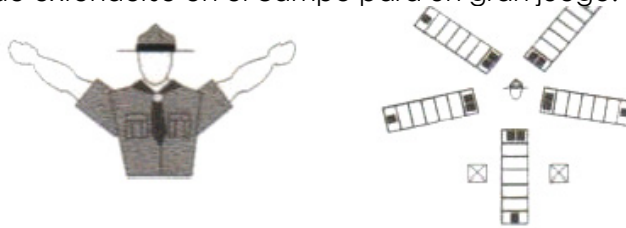
En semicírculo.- El jefe de topa forma un círculo con el brazo derecho extendido, y las Patrullas se alinean en torno a él formando un semicírculo. Se usa para hacer demostraciones.



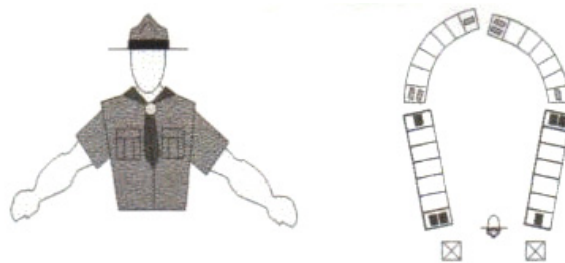
En círculo.- El jefe extiende la mano hacia arriba, haciendo un movimiento circular con la muñeca. Las Patrullas se forman en torno al jefe formando el círculo. Esta formación únicamente se utiliza para juegos; **la formación en círculo es característica de los Lobatos.**



Estrella.- El jefe extiende los brazos oblicuamente hacia arriba, en forma de V. Las Patrullas forman en columna con el Guía de Patrulla a la cabeza y marchan hacia el Jefe, como los radios de una rueda, deteniéndose a cinco pasos de él. Esta formación se usa siempre que, a continuación de ella, se haya de efectuar un desplazamiento por Patrulla; por ejemplo, antes de extenderse en el campo para un gran juego.



Herradura.- El jefe coloca ambos brazos separados de su cuerpo unos 45 grados con las palmas de su mano viendo hacia adentro. Las Patrullas se colocan en una forma similar a una herradura, con los Guías de Patrulla a la derecha. Esta es la formación indicada para efectuar Ceremonias.



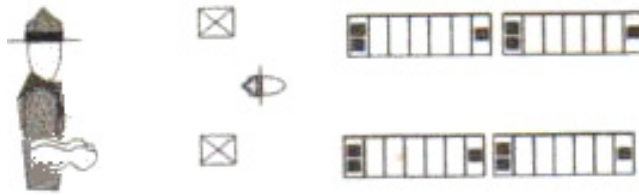
Por estaturas.- El JT extiende los brazos de manera oblicua, con el brazo derecho hacia arriba y el izquierdo hacia abajo. Los elementos de la Tropa se colocan en línea y por estaturas. Esta formación se utiliza para organizar equipos, juegos actividades, etc.



En fila.- el Jefe de Tropa extiende el brazo derecho hacia el frente, con el puño cerrado, para orientar la formación y las Patrullas se colocan en fila, una detrás de otra. Esta formación se utiliza para transportar la Tropa de un lugar a otro, de manera más sencilla y ordenada.



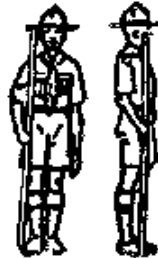
Líneas enfrentadas.- El jefe permanece con los antebrazos pegados al resto del cuerpo, mientras que los brazos forman un ángulo de 90° con los últimos. En esta formación la Tropa se divide en dos y se forma en dos filas paralelas en las que los elementos se ven cara a cara, esta formación se utiliza para ciertos juegos o también puede tener la variante de que se puede utilizar de forma similar a la línea simple.



Formaciones con bordón

A fin de establecer un sistema en el manejo del Bordón durante las reuniones de la Tropa, en una excursión, o con motivo de demostración al público, los Scouts deben hacer los siguientes ejercicios cuando portan su Bordón.

Alerta.- El Bordón se sujeta suavemente entre los dedos pulgares e índice, caído el brazo a toda su longitud, con los dedos sueltos y apuntando hacia abajo.



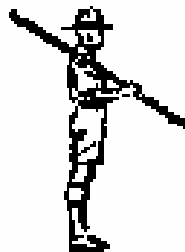
En descanso.- Las mano izquierda se coloca atrás de la espalda con los nudillos descansando contra la vértebra inferior.



Sentado en descanso.- Con los codos descansando en las rodillas, el bordón a una lado de la base de la espina dorsal. Se usa esta posición particularmente al aire libre, cuando el campo esta mojado, cuando se va a hablar a las Guías por un período largo, o para descansar durante la espera en una revista o demostración.



Bordón al hombro.- El bordón no se pasa al hombro opuesto como el ejército, sino que sube al hombro del mismo lado con un movimiento de la posición precedente.



Bordon alzado.- De la posición de alerta, se alza el bordon justamente debajo del punto del balance y sostiene inclinado contra el antebrazo. Los extremos del bordon se proyectan por el lado derecho y la pierna izquierda.

Se usa para atravesar una multitud o para dar reposo cuando se marcha en formacion cerrada.



Bordon en reposo.-Cuando se marcha en procesiones acompañando un funeral, el bordon se coloca bajo la axila derecha e inclinando levemente hacia adelante y con la punta hacia abajo



Haciendo guardia en un velorio, o al paso de un funeral se conserva el bordon vertical frente al cuerpo, sosteniendo con ambas manos, la derecha encima de la izquierda casi a la altura de la cara, e inclinando la cabeza hacia el bordon, hasta tocarlo suavemente.

9. TROPA SCOUT



- a) Conoce la historia de la fundación de tú Tropa.
- b) Conoce la historia del Escultismo en México y tu ciudad.

10. Religión

- a) Ten los conocimientos básicos de Primera Comunión.
- b) Comulga y confiéstate.

Baden Powell dijo: "el Scout es creyente y yo repudio toda forma de escultismo que no tenga la religión por base"

El escultismo es movimiento que maneja lo espiritual y por ende todo lo referente a la religión, cada uno debe de seguir los lineamientos de su religión al máximo para poder alcanzar las promesas divinas, el ser espiritual es la fortaleza de toda sociedad, al perderse ese vínculo, las sociedades se vuelven frías y materialistas.

Si eres un Scout Católico, deberás de cumplir con los preceptos que te fueron enseñados en tu primera comunión, y si no la has hecho, habla con tus Maestres Scouts para que te ayuden y asesoren y la realices lo antes posible, pues es un requisito para ser Scout.

Al realizar tu promesa nunca debes de olvidar que el compromiso lo haces ante Dios.





RETOS PARA EL SCOUT DE TERCERA CLASE

1. PRELIMINAR

- a) Cumple a satisfacción de tu Jefe de Tropa un mes de servicio activo.
- b) Posee la credencial Scout al día.
- c) Conoce acerca de la historia, tradiciones y marcos simbólicos de tu Patrulla.

2. ESPÍRITU SCOUT

- a) Conoce y razona los textos de la Promesa, la Ley y los Principios Scout.
- b) Conoce las Virtudes Scouts.
- c) Conoce y entiende el significado práctico del Lema Scout, a fin de aplicarlo en la vida real.
- d) Conoce la insignia Scout y explica el simbolismo de sus partes y de la insignia de la WFIS.
- e) Conoce de memoria la oración Scout y la vida de San Jorge.

3. CONOCIMIENTO DEL ESCULTISMO

- a) Ten un breve conocimiento del histórico acerca del Escultismo desde sus orígenes.
- b) Conoce como está conformado un grupo Scout.
- c) Conoce y realiza la seña y el saludo, y ejecuta el que sea adecuado a cada circunstancia.
- d) Conoce cuales son las partes que integran el uniforme Scout de Tercera Clase. Preséntate correctamente uniformado.
- e) Conoce los principales usos del bordón.

4. CIVISMO

- a) Conoce y comprende el origen y la composición de la bandera , escudo e himno nacional
- b) Conoce el origen de nuestra Patria.

5. SALUD E HIGIENE

- a) Practica en la vida diaria, las reglas de higiene para conservar el organismo sano. Investiga acerca de los beneficios del aire, sol, comida y digestión, sueño, descanso, aseo corporal, postura correcta ejercicios, venenos y vicios (tabaquismo, alcoholismo, etc.)

6 .OBSERVACIÓN

- a) Sigue una pista trazada con signos artificiales.
- b) Haz tu propia firma Scout y se capaz de descifrar otras pertenecientes a otro Scout.

7. PIONERISMO

- a) Ejecuta con limpieza y prontitud, así como conoce las aplicaciones de los siguientes nudos: Nudo de rizo, Vuelta de Escota, Media llave y dos cotes, Nudo de pescador, Margarita, As de guía, Ballestrinque, Nudo de ocho, Tensor de tienda, Nudo de leñador o Vuelta de braza.
- b) Levanta en el menos tiempo del dispuesto por el sinodal, una casa de campaña de dos aguas, iglú o de cualquier tipo que el sinodal considere adecuada. Esta operación debe hacerse con limpieza, prontitud y observando los cuidados necesarios para el levantamiento de tiendas.

8. SEÑALACIÓN

- a) Conoce las señales de brazo para reuniones y formaciones.
- b) Conoce las diversas formas de portar el bordón Scout.
- c) Conoce y aprende a ejecutar las órdenes de silbato.
- d) Conoce y ejecuta la llamada Scout internacional.

9. TROPA SCOUT

- a) Conoce la historia de la fundación de la Tropa.
- b) Conoce la historia del Escultismo en México y tu ciudad.

10. RELIGIÓN

- a) Ten los conocimientos básicos de Primera Comunión.
- b) Comulga y confiésate.