

31

COMO SE OBTIENE
LA INSIGNIA SCOUT
DE 2^A CLASE



CÓMO SE OBTIENE LA INSIGNIA SCOUT DE 2ª CLASE

Búho Blanco • Mowgli

Cómo se obtiene
la insignia scout de
2ª Clase

PUBLICACIÓN OFICIAL DEL CONSEJO NAL.
DE LOS “SCOUTS DE MÉXICO”



Primera edición: s.p.e. (circa mediados de los años cuarenta del siglo 20)
Primera edición en versión digital: 2026

BIBLIOTECA DEL CENTENARIO

Coordinador de la colección: Arturo Reyes Fragoso

Coordinador de diseño editorial: Alberto Rodríguez Luna

Diseño de interiores: Rodríguez Hnos. Impresores

Asociación de Scouts de México, A.C.

Córdoba 57, colonia Roma Norte,

C.P. 06700, Ciudad de México

Tel. (+52) 55 5208 7122

www.scouts.org.mx

oficina.nacional@scouts.org.mx

Presidente Nacional

Enrique Moreno Cárdenas

Jefe Scout Nacional

Pedro Díaz Maya

Subjefe Scout Nacional

Ángel Martínez Herrera

Director Nacional de Métodos Educativos

Joaquín Ramos Guerra

Coordinadora Editorial

Berenice Luna Gómez

Gerente de Imagen y Comunicación

Persé Alberto Cárdenas Irigoyen

© Asociación de Scouts de México, A.C.

Diseño de portada e interiores: Carlos Rodríguez Millares

Ilustración de portada: Viñeta de la portada original del libro

La presente obra se publica con fines de divulgación sin lucro alguno. Pueden reproducirse parcialmente sus contenidos, siempre y cuando se den los créditos de la Asociación de Scouts de México, A.C.

Llamada de reunión

“Lo que te hará rico no es lo que ganas, sino lo que ahorras”, “La economía es la piedra angular del carácter del éxito” y otra serie de aleccionadoras frases se suceden a lo largo de las páginas ahora patrocinadas por el departamento de Caja de Ahorros del Banco Nacional de México —reforzadas por la viñeta de una ardilla resguardando una bellota dentro del tronco de un árbol, en previsión de futuros tiempos de carestía—, en la continuación de la obra publicada por Búho Blanco y Mowgli, con los conocimientos requeridos para obtener la subsecuente insignia de Segunda Clase. Desconocemos si llegó a publicarse el restante manual con las pruebas de Primera Clase.

Primeros auxilios, con el empleo de la pañoleta para improvisar vendajes y cabestrillos, transmisión de semáforo y morse, señales de pista, nudos de mayor grado de complejidad y amarres, la técnica para encender una fogata y preparar algunos alimentos básicos, manejo de hacha, cuchillo y brújula, rematado con la importancia de inculcar el ahorro como disciplina personal, tema que, a ocho décadas de distancia, se percibe sugerido por el patrocinador, son los principales aspectos incluidos para los deseosos de avanzar al siguiente nivel del antiguo plan de adelanto scout.

Gracias a Javier Reyes Luján encontramos nuevas pistas para inferir la identidad de los autores de la obra, quienes pueden tratarse de Rafael Ulibarri Ucha (Búho Blanco), integrante del grupo VII de la ciudad de México, y asiduo ilustrador de las publicaciones de la Asociación de Scouts de México desde la década anterior, y Emilio Monroy Torres (Mowgli), cuyo nombre y seudónimo consignan la portada de otra publicación versada en señalación compartida por la generosidad del meticuloso y apreciado ex jefe scout nacional.

ARTURO REYES FRAGOSO,
coordinador editorial de la Biblioteca del Centenario,
Ciudad de México, junio 2026



Portada original del libro.*

*Agradecemos a Manuel Iván Badillo Rodríguez, integrante del Círculo de Coleccionistas Scouts de México, haber facilitado el ejemplar de la edición original del libro para su reedición.

Cómo llegar a scout de Segunda Clase



La insignia de Segunda Clase se lleva en el brazo izquierdo,
entre el codo y el hombro.

Estos requisitos han sido puestos en esta forma para hacerlos fáciles de entender por el scout, y seguirlos fielmente. No son como lecciones de escuela que deban aprenderse tan solo; son más que eso, pues una vez aprendidos deberán ser usados para toda la vida, como el nadador que ha aprendido a mantenerse a flote y lo utiliza constantemente, o como un piloto que se ha especializado en el manejo de aeroplanos y frecuentemente hace uso de tal conocimiento.

Prueba No. 1

“Cuando menos se necesita un mes de servicio como Pie Tierno, y el saber cómo y cuándo se debe usar el uniforme scout. Demostrar satisfactoriamente que se han puesto en práctica en la vida diaria, los preceptos de la promesa y de la ley scout.”

Durante tal tiempo de scoutismo activo, el Pie Tierno deberá quedar listo para demostrar a su scoutmaster los conocimientos que de él haya aprendido. Esto dará lugar a que el scout se haga de Segunda Clase, lo que le permitirá poder empezar a obtener insignias de “especialidades”. Si bien es cierto que el mayor número de las más importantes deben destinarse a scouts de Primera Clase, el scout de Segunda deberá obtener por lo menos cinco.

Lo principal que hay que hacer en este período de servicio es que el scout se compenetre en el conocimiento y comprensión de los ideales scouts, y que dirija sus esfuerzos para vivir dichos ideales, en tanto que sus actividades benefician a su tropa y patrulla. A diario se nos brindan oportunidades para hacer nuestra “buena acción” y el scout alerta está esperando estas oportunidades, ya que para él hay muchas cosas que un muchacho puede hacer como joven ciudadano, sin tener que esperar a cumplir los 21 años.* Todos los días se le presentará ocasión de hacerse digno de confianza, leal, útil, amigable, cortés, creyente, obediente, alegre, económico y puro, como deberá haberlo sido desde la fecha de su Promesa.

*Edad entonces requerida para votar como mayor de edad, luego reducida a los actuales 18 años. (*N. del E.*)

Esta es la época en que el scout deberá pensar profundamente en sus deberes como scout y como hombre, ya que esa será la norma de toda su vida, y esa la razón de que nuestra insignia sea una flor de lis.

Prueba No. 2

1. “Conocer las reglas generales de salud, conforme *Escultismo para muchachos*, Fuego de campamento, esquema No. 18, pág. 318, edición en español, Polis, México.”⁹⁸

2. Debe ser apto para tratar los siguientes accidentes: escoriaciones y cortadas, hemorragia nasal, torceduras, quemaduras y escaldaduras, cuerpos extraños en los ojos, piquetes y mordeduras.

3. Saber cómo limpiar una herida y aplicar una curación limpia.

4. Tener conocimiento del vendaje triangular y cómo aplicarlo como cabestrillos y en la cabeza, rodilla, y pie (no para fracturas).

5. Comprender la importancia de lograr la ayuda de personas mayores en los casos de pérdida del conocimiento (no eléctrica) y su tratamiento.

1. Ver *Escultismo para muchachos*, Fuego de campamento, esquema 18, pág. 318, edición en español, Polis, México.

Resumen: Duerme siempre con las ventanas abiertas, en verano e invierno, y nunca padecerás catarro.

No duermas en camas blandas o con demasiados cobertores.

Practica cada mañana algunos ejercicios a fin de estimular el funcionamiento de órganos internos y la circulación de la sangre.

Toma un baño frío o fricciona tu cuerpo con una toalla húmeda cada día.

Respira siempre por la nariz, no por la boca.

* La primera edición de la Asociación de Scouts de México aparecería en 1948, lo que nos permite inferir que este manual se publicó en años anteriores. (N. del E.)

Los ejercicios de respiración profunda desarrollan los pulmones y proporcionan aire fresco (oxígeno) a la sangre.

Evita el alcohol en cualquier forma.

El fumar es malo para los muchachos: debilita la vista, entorpece el sentido del olfato, hace al muchacho temblón y nervioso.

Juega mucho al aire libre.

Sé limpio no solamente de cuerpo, sino en tus ropas.

Bebe suficiente agua entre las comidas, y lo primero que hagas en las mañanas y lo último en la noche, deben ser beber un vaso de agua limpia y pura.

Recuerda y obedece la 10ª. ley scout.

Sonríe y ríe cuanto puedas.

II. Una herida es una rotura de la piel o de la membrana que cubre alguna cavidad del cuerpo.

Entre las heridas se encuentran las “escoriaciones” o raspones, y las cortaduras.

Las escoriaciones, que también llevan el nombre de abrasiones, son aquellas heridas producidas por frotamiento o raspado de la piel o membrana. Ejemplos comunes son los raspones contra el piso, contra los muros, por ruedas o maquinas en movimiento, etc. Son muy fáciles de infectarse.

Las cortaduras son hechas por cualquier instrumento con filo capaz de cortar, como navajas, vidrios rotos, hojas de lata, etc. Provocan sangrado, pues la sangre puede salir libremente al ser cortados los vasos por los que corre la sangre. Poco tejido cercano es destruido y no son tan fáciles de infectarse como otras clases de heridas.

Los peligros de toda herida son dos: la infección y el sangrado abundante (hemorragia).

Siempre que la piel del cuerpo se rompe, los gérmenes se desarrollan no solo en la herida misma, sino también en los tejidos adyacentes a la lesión. Calor, dolor, hinchazón, enrojecimiento y la formación de pus, resulta de ello. Esto es infección.

Los gérmenes son seres muy pequeños, tanto que solo pueden verse con microscopios potentes. Se encuentran en todas partes: sobre la piel, sobre todo el cuerpo, sobre la ropa, en las manos y en los dedos, en la nariz y boca, sobre todo lo que tocamos, etc. Pueden entrar en la sangre circulante, por las heridas infectadas, y causar la muerte.

La piel entera es la mejor protección contra los gérmenes que causan infección, y como toda la piel está constantemente cubierta de gérmenes, al quedar la piel rota, se abre una puerta por la que entra la infección.

Recuerda bien, no importa cuán pequeña sea una herida: siempre será una amplia entrada para miles de gérmenes.

Es imposible ser herido accidentalmente sin que gran número de gérmenes entren en la herida.

En vista de lo que he explicado, cuando una herida se produce, la única cosa segura por hacer es cuidarla adecuadamente, por pequeña que sea y tan pronto como ocurra.

Para dar la atención adecuada es necesario:

Impedir que puedan entrar más gérmenes en la herida y por el uso de algún antiséptico o germicida, destruir los más gérmenes que sea posible dentro de la herida.

No toques la herida con la mano, boca, ropa o material sucio: solo material que no tenga gérmenes (estéril) deberá usarse.

No laves la herida con agua y jabón.

No dejes la herida descubierta.

No apliques emplastos, ni tafetán, ni tela adhesiva, etc., sobre la herida.

En casos en que sea verdaderamente necesario hacer una limpieza de la herida, como para quitarle grasa o aceite, usa bencina, nafta, aguarrás o éter. Una gasolina de buena clase puede usarse, pero siempre y cuando que estés seguro de que no sea gasolina para motor y que no tenga ninguna otra substancia. Lo mejor es usar alcohol yodado, o sea una

solución alcohólica de yodo, al dos por ciento, y que puedes pedirla así en las boticas.

Usa gasa estéril de preferencia al alcohol, y empieza siempre a limpiar del centro de la herida hacia fuera; nunca de fuera hacia dentro.

Aplica tintura de yodo bien al fondo de la herida, después sobre los bordes, hasta una extensión de dos a tres centímetros.

Deja secar bien el yodo y no lo pongas más que una vez. Después pon encima una curación estéril (gasa de preferencia) o, si la herida es pequeña, usa una curación en adhesivo (curitas estériles) para evitar que puedan entrar gérmenes en la herida. No permitas que la curación resbale o roce sobre la piel sucia adyacente, pues ello llenará nuevamente de gérmenes a la herida. Si no tienes gasa estéril, como elemento de urgencia puedes usar un pañuelo bien limpio y planchado, poniendo sobre la herida la parte interior del pañuelo, sin tocarla con tus manos. En casos extremos cubre la herida aplicando sobre ella la cara interna de la corteza de una fruta que te conste estaba perfectamente entera, y que haya sido previamente bien lavada con alcohol yodado, y que haya sido mondada con una navaja bien limpia también con alcohol yodado o flameada de preferencia.

Si no tuvieras nada de esto a mano, usa tu pañuelo scout, al que habrás pasado bien, y cerca, por algún rato, sobre una flama o sobre la hoguera, aunque se llene de hollín o tizne, pues ello no tiene gérmenes y el calor mata los que hubiere en tu pañuelo.

Cubre la curación con una capa de algodón o algún material suave, y coloca un vendaje.

No quites nunca los coágulos o costras de sangre de las heridas.

III. Hemorragias nasales (por la nariz).

Tratamiento:

1. Colóquese al paciente sentado, en una corriente de aire como una ventana abierta, con la cabeza echada hacia atrás y los brazos levantados, arriba de la cabeza.

2. Aflójese toda la ropa en rededor de cuello y pecho.

3. Aplíquesele compresas frías sobre la nariz, así como en la columna vertebral al nivel del cuello; colóquesele los pies en agua caliente.

4. Indíquesele que tenga la boca abierta y que no respire por la nariz.

5. Impídase que el enfermo se suene o limpie la nariz.

6. Presiónesele las alas de la nariz, para mantenerla cerrada y algo apretada por unos cinco minutos.

Si estas medidas no dan resultado, se necesita un médico inmediatamente.

iv. Torceduras.

Cuando por una mala posición o una brusca sacudida, movimiento en falso, etc., los elementos que forman una articulación y sus partes adyacentes son restiradas o desarregladas, se dice que la articulación ha sufrido una torcedura.

Las manifestaciones de una torcedura son:

1. Dolor en la articulación.

2. Imposibilidad de usar la articulación sin causar mayor dolor.

3. Hinchazón y pérdida del color.

El puño y el tobillo son las articulaciones que con más frecuencia sufren torceduras.

Tratamiento:

1. Sopórtese el miembro en la posición más cómoda (generalmente bien levantado).

2. Aplíquese frío (hielo o agua fría) en paños, abarcando la articulación.

3. Cuando el frío falle en dar consuelo, aplíquese calor (paños o toallas con agua caliente).

En casos de torcedura de tobillo.

Fuera de casa:

1. Aplíquese un vendaje apretado sobre el sitio de la torcedura, encima del zapato, colocando el centro de la venda triangular en la suela, bajo el puente del pie; crúcese la venda al frente del empeine, sobre el tobillo, llevándola en rededor de éste varias veces hasta dejarla atada bien firme.

2. Humedezca el vendaje una vez ya aplicado; con ello resistirá más.

Cuando el paciente está en casa, o después de haberlo dejado en ella, quítese el zapato y el calcetín y tratarse como se ha indicado.

v. Quemaduras y escaldaduras.

Se diferencian unas de otra en que las primeras son producidas por el calor seco y las segundas por calor húmedo.

Los efectos pueden ser una alteración solamente de la piel: se forman ampollas en el sitio; o bien pueden dañarse los tejidos interiores, que aparecerán negros y duros. La ropa, en este caso, se pega a la piel quemada y el quitarla se hace imposible sin dañar la parte lesionada. Los mayores peligros son la infección y la pérdida del conocimiento.

Tratamiento:

1. Con todo cuidado quítese la ropa de sobre la región dañada y que no esté pegada a la piel, ya que en caso de que esté pegada deberá cortarse con tijeras y dejarse en el sitio.

2. Inmediatamente aíslese del aire, lo que se logra:

a. Colocando la parte lesionada en agua a la temperatura del cuerpo, en tanto que se hace una curación definitiva.

b. Cúbrase la región con lienzos mojados en la solución de bicarbonato, tibia, manteniendo tal curación hasta que llega el médico. No se usen grasas. El picrato de butesin es una buena preparación para curar quemaduras.

Si estas indicaciones no son posibles, procédase como sigue:

4. Cúbrase la parte lesionada con grasa estéril de preferencia y vendaje flojo.

5. Abríguese al enfermo y no se le asuste. Hay que ser sumamente cuidadosos aún en casos de quemaduras ligeras.

Si se cuenta con una solución de ácido pícrico al dos por ciento, ésta puede remplazar con ventaja al bicarbonato.

Quemaduras por el sol:

Se deben a la exposición a los rayos del sol. Pueden ocurrir aunque esté nublado el cielo, pues los rayos se filtran por entre las nubes y, en tales casos, como no se toman precauciones, la víctima puede recibir más daño.

Estas quemaduras suelen ser muy extensas y ocasionar hasta fiebre (calentura).

Prevención: Exposición gradual a los rayos del sol, aumentando gradualmente el tiempo de ella, es la mejor prevención. Si fuere necesaria una rápida exposición, echarse alguna ropa sobre el cuerpo, sobre todo si se está en traje de baño y más que nunca acabando de salir del agua.

El aceite de olivo, aceite de coco u otra untura de las que venden en el comercio suelen ser de utilidad, aplicadas antes, pues especialmente conserva la piel suave.

Una solución al cinco por ciento de ácido tánico (tánico) aplicada a la piel y dejada secar, ayuda en la prevención siendo también recomendable la jalea de ácido tánico.

Tratamiento: Los aceites y jaleas que se han mencionado sirven también para este caso. Muchas personas, especialmente en los campos, han encontrado de muy buen resultado la solución y la jalea de ácido tánico. Compresas mojadas en solución de sulfato de magnesia son excelentes en casos fuertes. Si hay ampollas extensas, una compresa de grasa estéril deberá usarse. Si la quemadura abarca una gran superficie de piel o hubiera fiebre, deberá obtenerse un médico.

vi. Cuando un cuerpo extraño entra en un ojo, lo esencial es impedir que se pueda herir el ojo, para ello no tallarse el ojo que tenga el cuerpo extraño sino el otro, con lo que lloran los dos ojos y, al salir las lágrimas, arrastran el cuerpo extraño.

Si éste está encajado en el ojo, no se pretenda sacarlo: póngase aceite de olivo, o de ricino, (dos o tres gotas) y cúbrase el ojo con una gasa estéril, llevando inmediatamente el lesionado con algún médico.

Si el cuerpo extraño está bajo algún párpado, voltéese éste con cuidado y, con la punta de un pañuelo o tela limpia, sáquese el cuerpo extraño. Nunca se usen palillo (menos navaja) ni ningún objeto duro para sacar nada de los ojos.

VII. Los piquetes y mordeduras de animales deben ser cuidadosamente tratados, pues en ocasiones suelen ser ponzoñosas y dar lugar a serios inconvenientes y aún a síntomas graves.

Tratamiento:

1. Extráigase el aguijón si estuviere presente, lo que habrá que hacer por medio de presión del fondo hacia fuera, buscando la manera de no exprimir el aguijón dentro de la picadura.

2. Mójese la región abundantemente con agua limpia para disolver lo más que se pueda la ponzoña; después límpiese bien con tintura de yodo, alcohol o amoníaco diluido.

3. Aplíquese una curación seca.

4. Trátese la pérdida del conocimiento y, en caso de que este se presentare, consígase un médico rápidamente.

En casos de piquetes de alacrán, dense 20 gotas de tintura de yodo en una copita de agua y llévase al paciente con el médico. Esto mismo deberá hacerse en casos de piquetes de araña “capulina” o “viuda”.

En casos de mordedura de víbora, póngase un vendaje sumamente apretado a 10 centímetros arriba, y otro, en la misma forma, debajo de la mordedura y acuda prontamente con un médico.

En caso de mordedura por perro o animal rabioso, lave la herida abundantemente con agua y lleve al paciente con el médico. La rabia, que es una enfermedad que debe ser tratada por un médico, puede ser transmitida al hombre por la

saliva de los animales rabiosos. Por lo tanto, habrá que tomar las precauciones indicadas, por el simple hecho de que le caiga a una persona saliva de animal rabioso.

VIII. El saber cómo tratar las heridas, ha quedado incluido en el inciso II de esta sección.

IX. Vendaje triangular: Con este vendaje se suple el vendaje con venda de rollo que es más laborioso. Las medidas de una venda triangular son las que corresponden a la mitad en diagonal, de un cuadrado de tela que tenga 120 centímetros por lado.

La “venda ancha” se hace llevando el vértice del triángulo al centro de la base, y después doblando una vez más en la misma dirección.

La “venda angosta” se hace doblando una vez más la venda ancha.

Estos vendajes pueden improvisarse con pañuelos grandes (paliacates), corbatas anchas, cinturones de tela, “ceñidores” o el pañuelo de grupo que usas en tu uniforme. (Fig. 1.)

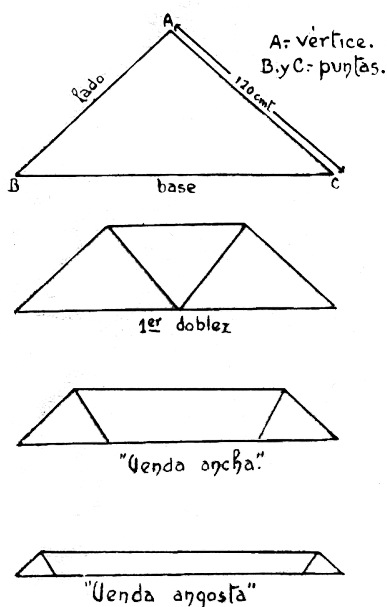


Fig. 1

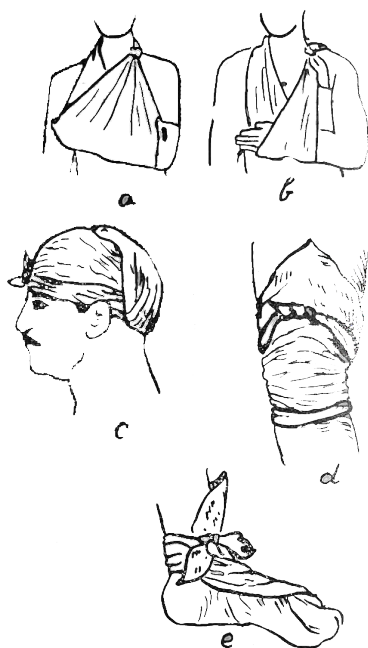


Fig. 2

Cabestrillo grande (Fig. 2a). Sosténgase el antebrazo enfermo. Extendido póngase el triángulo sobre él, con una punta sobre el hombro del lado sano; párese en rededor del cuello hasta que llegue, esa punta, sobre el hombro del lado enfermo, dejando la otra punta colgando al frente del pecho; llévase el vértice tras el codo del miembro enfermo y colóquese el antebrazo sobre la mitad del vendaje; llévase la segunda punta hasta la primera y únase a esta; el vértice se dobla abrazando al codo y parte del brazo (de atrás hacia delante) y fíjese con alfiler de seguridad.

Cuando no se especifique, todos los nudos en vendaje triangular deberán ser “nudos cuadrados”.

Cabestrillo chico (Fig. 2b). Sostenga el antebrazo por la “muñeca” o puño, permitiendo al codo quedar libre. Colóquese en punta de “venda ancha” sobre el hombro del lado sano: pásela en rededor del cuello hasta que quede arriba del lado enfermo; colóquese el puño sobre el medio de la venda, desde el meñique en su nacimiento; llévase la segunda punta hasta la primera y amárrese entre sí.

Se pueden improvisar cabestrillos por medios muy sencillos como sujetando la manga al pecho de la ropa que se lleve, con un alfiler de seguridad; doblando hacia arriba el borde inferior del saco o camisola y fijándola en la misma forma que se indicó; pasando la mano entre los botones del saco, chaleco o camisola, etcétera.

Para el cráneo o cabeza (Fig. 2c). Hágase un doblez como de cinco centímetros en la base del triángulo; colóquese esta parte doblada en la frente, poniendo la parte media entre las cejas inmediatamente arriba de éstas, con el vértice del triángulo hacia atrás y la venda, por lo tanto, cubriendo la cabeza; llévense las dos puntas en rededor de la cabeza pasando sobre las orejas, amárrense en la frente nuevamente. Restire el vendaje sobre la cabeza, y el vértice, que quedará atrás y bajo la porción ya fijada, dóblese hacia arriba y fíjesela con alfiler. Para la frente, lados de la cabeza, carrillos y otras partes del cuerpo que sean redondos (como el brazo, pierna, etc.), la “venda angosta” deberá usarse, colocando su centro sobre la curación y llevando las puntas en derredor del miembro enfermo para atarlas.

Para la rodilla (Fig. 2d). Dóblese a lo largo de la base como en el caso anterior. Con el vértice en el muslo y la mitad de la base abajo de la rodilla, crúcense las puntas primero bajo el doblez de la pierna y luego sobre la rodilla, en el muslo, y átense sobre el vértice de la venda. Dóblese este envolviendo el nudo y fíjese con el alfiler de seguridad.

Para el pie (Fig. 2e). Colóquese el pie en el centro del vendaje, con los dedos hacia el vértice; dóblese éste sobre el

empeine, llevando las puntas para envolver, en diagonal, hasta la garganta del pie; crúcense por lo tanto sobre el vértice que estará abajo, y anúdense las puntas en el frente del pie. El vértice se dobla hacia abajo para cubrir el nudo y se fija con seguro.

x. Perdida del conocimiento: Este estado es sumamente serio, tanto, que para ti será imposible dar una atención que merezca tal nombre; de aquí la necesidad urgente de que personas que sepan más que tú sean las que intervengan en tales casos, ya que tal estado es frecuentemente la causa de la muerte, en tanto que una inmediata y bien dada atención puede salvar una vida y permitir que el paciente se recobre perfectamente.

Por eso, en todos los casos que se te presenten de pérdida de conocimiento (que es lo vulgarmente conocido como desmayo, vértigo, etc.), deberás recurrir a quienes más sepan, y tales personas son tu jefes y mayores.

Sin embargo, paso a darte estas reglas generales, mientras obtienes la insignia de “Primero auxilios” o la de “Enfermero”.

Cuando una persona pierde el conocimiento, cae, no habla, no oye, no ve muchas veces; hay ocasiones en las que suda de la frente y tiembla de frío. Su cara cambia de color y como esa persona no nos puede decir nada, es tan solo por el color que toma su cara por lo que se hacen distintas cosas que le servirán mucho:

Cara enrojecida: En estos casos procura que el enfermo esté sentado en el suelo y sostenido para que no se caiga; la cabeza en alto y los pies lo más bajo posible; ponle hielo o agua fría en la cabeza y caliéntale los pies.

Cara pálida: Acuesta al paciente con la cabeza a nivel más bajo que el resto del cuerpo y levántale los pies. Abrígalo bien.

Cara azulada: En estos casos el paciente está con falta de aire. Como tú no sabes dar respiración artificial, acude a quien sepa hacerlo.

Te repito que lo principal es que recurras siempre a tus mayores, pues hasta ellos mismos pasarán muchos trabajos porque el asunto es difícil, al no saberse qué es lo que ha producido la pérdida del conocimiento.

Prueba No. 3

“Conocer el semáforo o los signos del alfabeto Morse (letras y números) y ser apto para enviar y leer un mensaje sencillo. Debe también saberse el uso de la señal de llamada, su respuesta; respuesta y llamada generales; fin de mensaje, su respuesta y el signo de anulación”.

Para abreviar la enseñanza de señales con banderolas o faniones [estandartes o banderines. *N. del E.*] conocida vulgarmente como semáforo, se hace uso del “reloj de semáforo”, que consiste en una serie de círculos radiados con un radio más grueso y varios delgados. El radio grueso se considera como un brazo de quien transmite, y los radios delgados indican la posición del otro brazo, que varía de posición según las letras que se quiere significar. La letra que indique cada posición está colocada en la parte exterior del círculo, en el extremo del radio delgado correspondiente. (Fig. 3.)

El centro del círculo se considera como el eje de los brazos y, repito, el radio grueso es un brazo que, en cada posición se completa con uno de los radios delgados, para expresar cada letra. Esta letra es la que está colocada en el extremo del radio delgado. A mitad de los radios delgados hay una inicial (D o I) que indica cual brazo debe tomar esa posición (si el derecho o el izquierdo) quedando el otro brazo para marcar la posición indicada por el radio grueso.

De la A a la K y en el orden del reloj, están comprendidos también los números del 1 al 0, por lo que, para cambiar en las transmisiones, de las letras a números o de estos a letras, se tiene necesidad de hacer una señal especial denominada “Cambio de letras a números”, y que está especificada en

los “signos convencionales”. Para conocer cuáles son deberá ver el cuadro especial. (Fig. 4.)

La posición que deben adoptar los que transmiten debe ser dando todo su frente a quien recibe. Los pies separados unos 20 centímetros para marcar mejor las letras que se hacen con los dos faniones del mismo lado; los brazos bien extendidos y con el fanion en la misma dirección del brazo, para lo que se colocan los dedos índices apoyados sobre el asta del fanion. Deberán colocarse los operadores ante un fondo que permita el que los colores de los faniones destaquen perfectamente, sin dar lugar a que se confundan con el color del fondo. Por esta razón es que los faniones siempre tengan dos colores diferentes.

En las transmisiones de esta naturaleza es conveniente que una segunda persona anote lo que quien recibe le dicte para pasarlo íntegro o descifrarlo, si acaso estuviere en clave. La persona que asista a la que recibe, puede ser desconocedora de señales, pero de preferencia se utilizará a alguien que conozca de ellas, para que pueda ayudar mejor y aún suplir a quien está recibiendo directamente.

En caso de que quien transmite recibiere con frecuencia la señal de “error”, deberá suponer que quienes están recibiendo no cuentan con la rapidez de recepción suficiente para entenderle y, por lo tanto, deberá transmitir con más lentitud, poniendo todo cuidado en marcar bien y claramente las posiciones de sus faniones.

Para marcar bien estas posiciones no basta el tener los faniones en la misma dirección que los brazos: es necesario que los brazos estén siempre en el mismo plano que el resto de su cuerpo; esto es, que no coloquen ni más atrás ni más adelante del cuerpo, pues esto hace que se pierda visualidad en las señales. Al marcar las letras que tengan los dos faniones del mismo lado, es conveniente dar un ligero giro con el cuerpo hacia el lado de los faniones, con lo que se logra una

mejor marca, así como una posición menos forzada. Búsquese siempre que los faniones estén desplegados.

La instrucción en la materia se logra fácilmente si se va haciendo por grupos de letras, insistiendo sobre las posiciones correctas en todo sentido, hasta lograr una perfecta colocación y claridad en la transmisión. Más tarde viene el conocimiento de los signos convencionales.

Para practicar deberán transmitirse letras sin ningún orden para evitar que el que reciba acabe de formar las palabras por deducción, lo que traería como consecuencia el violarse en ello y, por lo tanto, el imposibilitar la comprensión definida de las letras, que en muchas ocasiones no irán en determinado orden, pues puede ser que se esté usando alguna clave privada, fuera de la comprensión de los operadores.

El proceso de transmisión es el siguiente:

1. Haga la “Llamada” y no empiece a transmitir hasta que vea que la persona solicitada haga la señal de “Listo”; en caso de que marque la de “Esperar”, espere a que marquen el “Listo”.

2. Marque al final de cada palabra “Fin de palabra” y no continúe la transmisión si no ve la de “Entendido”; si en vez de ella recibiere “Error”, repita la última palabra.

3. Si el que transmite cometiere algún error del que se diere cuenta, no espere a terminar la palabra equivocada: marque “Error” y repita la última palabra, o sea la equivocada.

4. No olvide nunca el marcar “Cambio de letras a números” en cada caso que esta señal se requiera, y que debe ser a cada ocasión en que se pase de letras a números o de números a letras.

5. Al final de cada mensaje marque el signo relativo, y si tiene que transmitir otro mensaje inmediatamente vuelva a marcar “Llamada”.

El que recibe deberá:

1. Marcar el “Listo” en cuanto vea una solicitud de comunicación, o bien el “Esperar” si algo le impide recibir, pero

inmediatamente que esté en condiciones de recibir marque el "Listo".

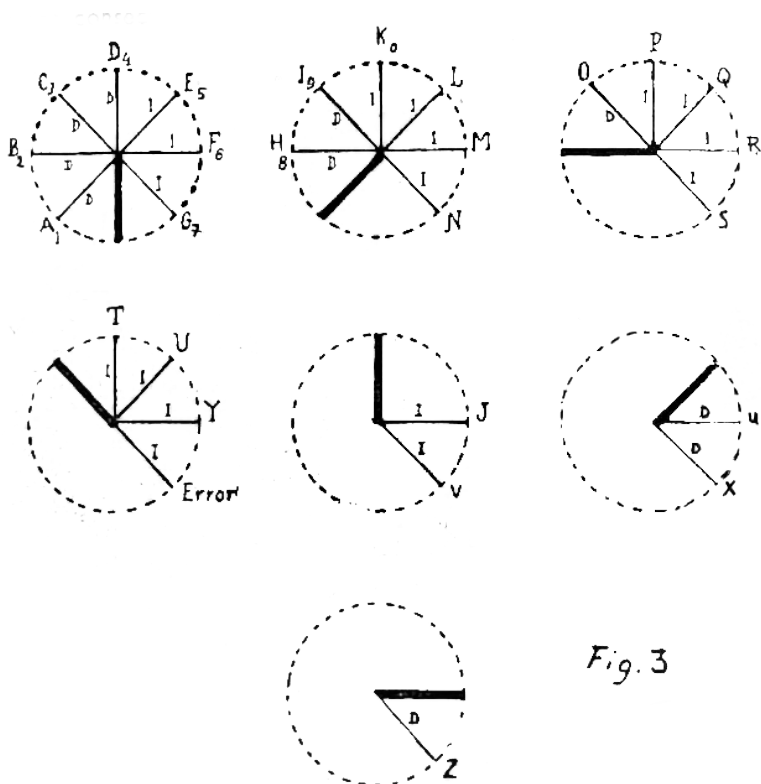
2. Una vez marcado "Listo" póngase en posición de "Recibido", desentendiéndose de todo lo que no sea atención al mensaje.

3. Vaya diciendo una por una y en voz alta las letras que recibe, para que sean escritas por su asistente.

4. Marque el "Entendido" o el "Error" según el caso, a cada fin de palabra recibida.

5. Cuando vea el "Fin de mensaje" márquelo también para indicar que da por terminada esa transmisión.

El "Fin de mensaje" es el fin de palabra marcado tres veces consecutivas.



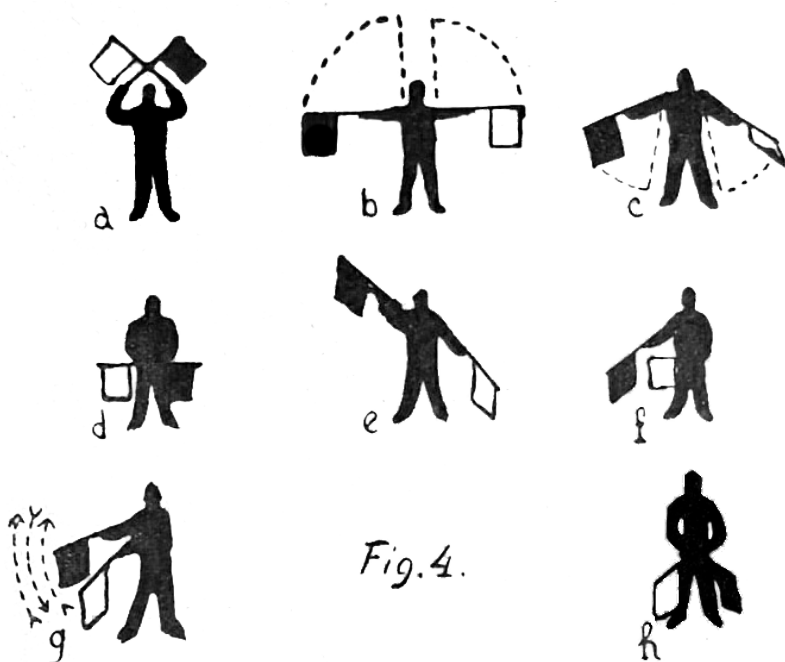


Fig. 4.

a.- Cambio a letras o números. e.- Error.

b.- Llamada.

f.- Entendido.

c.- Listo.

g.- Esperar.

d.- Recibiendo.

h.- Fin de palabra.

Aprendizaje de la clave internacional (Morse) para telegrafía

Para adquirir estos conocimientos, el principiante debe adoptar el método de "sonido". Usualmente muchos principiantes memorizan las letras por método "visual"; esto es, que estu-

dian el alfabeto sin la ayuda de una “llave de transmisión” y de un “sonador”, con el resultado de que con ellos pierden el tiempo en fijar puntos y rayas en su cabeza.

Cuando se sigue el método visual, se necesita ver cada letra, con sus puntos y rayas, porque se aprende a leer estos signos y, por lo tanto, no se puede oírlos sin antes pasar por la lectura, mientras que cuando se aprende a oírlos se ha logrado ya cierta velocidad para recibir y para transmitir. Esto es fácil de comprenderlo, si consideramos que es imposible para un operador telegráfico el recibir, digamos, unas 20 o más palabras por minuto, si tiene que pensar antes en cada signo y comprender lo que recibe o transmite.

Aprender la telegrafía equivale a aprender un nuevo idioma; después de todo, la telegrafía es un idioma. Imáginese la dificultad que significaría el aprender a conversar en un idioma, si antes se tuviera que definir cada palabra, aunque fuera mentalmente, para poderla entender: semejante a ésta sería la dificultad que se presentará para que se adquiera velocidad para transmitir, si cada letra se tiene que componer o definir por los puntos y las rayas que la forman.

He ahí la dificultad que hay para que un principiante que ha aprendido por el método visual, tome rapidez: hay que destruir antes la memorización visual y enseñar la de sonido. El método de sonido es el que ha llegado a ser el sistema universal de instrucción en esta materia: entrena de tal manera al estudiante y lo acostumbra a oír las letras, al grado de llegar a ser en él casi intuitivo al comprender las letras que oye. Esto debe ser subconsciente en cierto grado, ya que depende de la práctica adquirida, pero no hace necesario el ver los puntos y las rayas.

El primer paso para adquirir la telegrafía es aprender el sonido de cada letra, número y signo convencional: Un “sonador” debe ser empleado. El alfabeto debe ser aprendi-

do primero, después los números y, por último, los signos convencionales.

El siguiente esquema deberá usarse como guía para el principiante.

Se sigue este sistema por ser el más recomendable por los instructores en la materia, que tienen la experiencia de miles de casos.

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
E •	T —	A ••
I ••	M ——	U ••—
S •••	O ———	V •••—
H ••••	CH ———	W ••—
GRUPO 4	GRUPO 5	GRUPO 6
J •——	N —•	K —•—
R •—•	D —••	C —•••
L •—••	B —•••	Y —•—
F ••—•	G ——•	Q ——•
GRUPO 7	GRUPO 8	GRUPO 9
P •—••	1 •——	6 —•••
Z —•••	2 •—•—	7 —•••
X —••—	3 •••—	8 —•••
Ñ —••—	4 •••—	9 —•••
	5 ••••	0 —•••

Llamada de atención	—•••—
Llamada general de investigación	—•••—••—
Invitación a transmitir (adelante, siga)	—•—
Fin de mensaje	•—•—•
Fin de transmisión total	•••—•—
Llamada de prueba	•••—•
Error	••••••••
Recibido	•—•

No se enseña por orden alfabético; hágase uso de los grupos de letras y empiécese por el Grupo 1, hasta que se pueda transmitir sin dificultad alguna toda letra incluida en este grupo. Entonces pásese al grupo siguiente, uno en cada vez, hasta que se dominen todos los grupos.

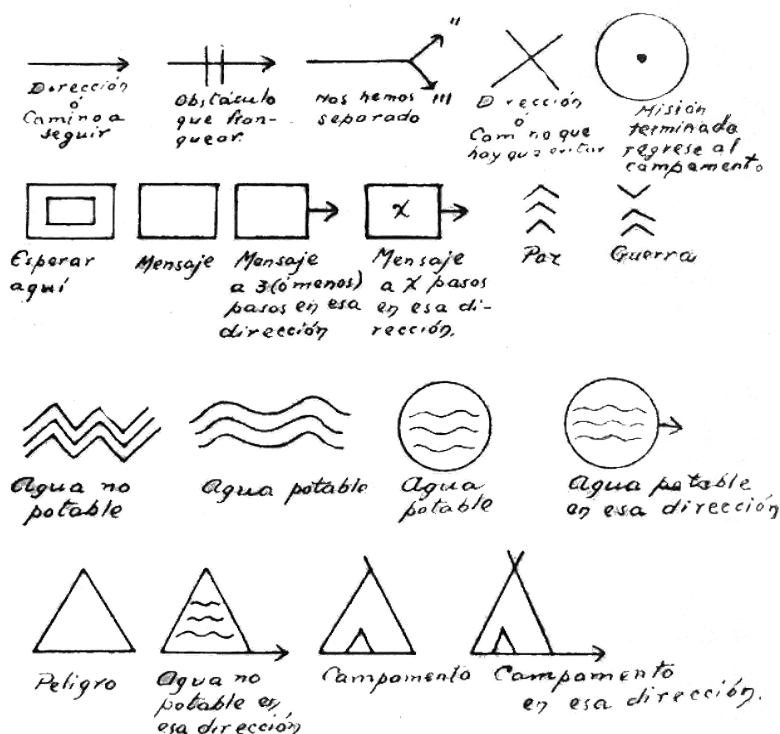
La duración de un punto es la misma: la que una raya equivale a tres puntos. Entre letra y letra deberá darse un tiempo equivalente a dos rayas y entre palabra y palabras se dará un espacio correspondiente a tres rayas.

Prueba No. 4

Observación

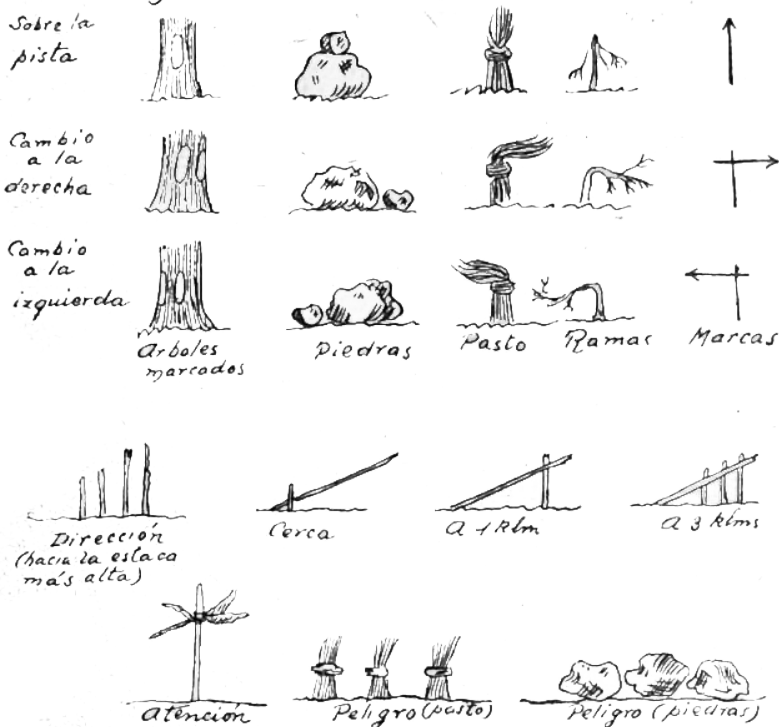
1. Seguir un rastro de un kilómetro en veinticinco minutos.

Para pasar esta prueba con éxito es necesario comenzar practicando con rastros artificiales; es decir seguir rastros trazados por una persona experta, con los signos de pista comunes y corrientes que a continuación se encuentran. (Figs. 5 y 6.)



I-Fig 5

II.- Fig 6



Lo primero que debes hacer es aprenderte perfectamente los signos anteriores y saber hacerlos. Los signos de la primera serie (I) se hacen con la punta del regatón del bastón scout sobre el suelo, o bien con gis sobre las piedras; los signos de la segunda serie (II) se hacen con los elementos naturales especificados en la Figura 6.

Después debes practicar siguiendo el rastro que traza un pequeño tronco de tres pulgadas de diámetro por nueve pulgadas de largo al ser arrastrado por distintas clases de terreno.

(Fig. 7.) La huella queda marcada por los clavos que se ven en la figura.

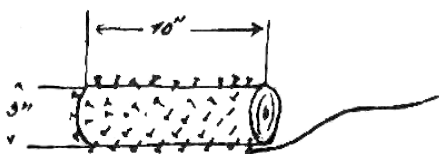


Fig. 7



Fig. 8

Este pequeño aparato es muy útil para trazar rastro y muy fácil de construir. No es cosa muy fácil seguir un rastro marcado por él, sobre todo en terrenos pedregosos, pero precisamente en esa dificultad estriba el mérito que adquieras como rastreador.

Una muy buena práctica que también debes hacer es seguir las huellas naturales que deja una persona al caminar, para esto nada mejor que los zapatos de dicha persona (o por lo menos uno de los zapatos) tenga una “marca” tal que te permita identificarla. Está marca se hace con estoperoles de pequeño tamaño clavados en la suela del zapato. (Fig. 8.)

Cuando hayas practicado todos los anteriores sistemas de seguir un rastro, entonces estarás listo para pasar la prueba en la cual pueden figurar rastros de los diversos tipos de que acabamos de hablar.

Te recomendamos una vez que hayas logrado pasar la prueba de rastreo, continúes practicando con frecuencia cada vez que salgas al campo el arte de seguir huellas y hacer deducciones sobre los rastros que encuentres, sean de personas o animales.

II. Describir satisfactoriamente el contenido de un escarparte, después de observar cuatro de ellos durante un minuto cada uno.

Esta prueba y la siguiente tienen por objeto el que desarrolles en ti el hábito de observación; recuerda que es una vergüenza para un scout el encontrarse en compañía de alguien que nota una cosa próxima o lejana, grande o pequeña, sobre la tierra o el aire, que no haya sido observada ya por él.

Gracias a la observación llegarás a conocer multitud de cosas que muchos ignoran y, además, adquirirás la costumbre de aprender en donde quiera y en todo momento.

Al observar los escaparates a que se refiere la prueba, trata sobre todo de obtener una imagen visual del conjunto, divide el espacio y su contenido en cuatro partes, mitades o planos, y memoriza la distribución de los objetos por su forma, su uso, su color, etc. Después anota en un papel tus observaciones y corrige tus errores volviendo a ver de nuevo el contenido del escaparate. Practica de esta manera con frecuencia hasta que logres hacer una descripción satisfactoria y así estarás dispuesto a pasar esta nueva prueba.

III. Juego de Kim.

Se trata ahora de que después de observar durante un minuto un lote de 24 objetos pequeños y heterogéneos, recuerdes por lo menos 16. Para practicar esto haz que otro scout ponga sobre la mesa o en el suelo los objetos y que los cubra con un lienzo o tapiz. Una vez hecho esto los descubrirá durante un minuto que debes emplear tú en observar con detenimiento y siguiendo el mismo sistema que en el caso de los escaparates. Después los volverá a cubrir y entonces valiéndote de un papel y un lápiz anotarás tus observaciones.

La descripción detallada de los objetos es muy importante; fíjate bien que no es lo mismo descubrir un sobre de correo diciendo nada más que es “un pedazo de papel”, sino “un sobre con membrete del Banco Nacional dirigido al Sr. Fulano de Tal, calle Zutana número Tantos, en Azcapotzalco, D.F., con una estampilla de un centavo cancelada en la sucursal de correos número 7. ¿Verdad que es muy distinto?

IV. Paso scout.

Es una prueba frecuentemente descuidada por muchos scouts porque no ha sido bien entendida. Nuestro jefe B-P tomó la idea en África del Sur al observar (nuestro Jefe era muy observador) que los guerreros del *impi* (batallón, legión o cohorte) zulú eran capaces de recorrer distancias inmensas

con precisión matemática y sin cansancio excesivo. ¿Cuál era el secreto?

Muy sencillo, los zulúes se entrenaban desde pequeños a recorrer el *veldt* (llanuras de Sudáfrica) corriendo y caminando alternativamente de 20 en 20 pasos, y de esta manera descansadamente podían recorrer distancias enormes de la noche a la mañana.

Y este es el “paso scout” que tú debes practicar hasta que, con toda precisión, puedas recorrer la distancia de dos kilómetros en el tiempo de 15 minutos.

Ten presente que no se trata de una prueba atlética de velocidad, ya sabemos que puedes hacer esta distancia en mucho menos tiempo a toda carrera; pero no es esa la prueba sino, precisamente, “recorrer dos kilómetros en 15 minutos”.

El objeto de esta prueba es que practiques el “paso scout” hasta que adquieras la certidumbre de cada 15 minutos a “paso scout” significan para ti dos kilómetros, con exiguo esfuerzo de tu parte. Es pues un sistema de medir distancia y tiempo muy cómodo y útil para tus correrías y aventuras en el bosque.

En muchas tropas scouts se practican esta prueba alternando 50 pasos corriendo y 50 andando con bastante buen resultado, siendo según algunos preferible al de 20 por 20, porque permite aprovechar mejor el tiempo de marcha y utilizar más la velocidad adquirida en la carrera.

Prueba No. 5

Nudos y amarres

1. Nudos:

a. De estribo. (Fig. 9.)

Se usa para asegurar el extremo de una cuerda a una barra, bastón, etc., o bulto con una vuelta más sirve para arrastrar o elevar troncos.

b. De ancla. (Fig. 10.)

Sirve para amarrar en el ojo de un ancla, o el asa de una cubeta. Usado también para sujetar los tirantes de las argollas de la tienda de campaña.

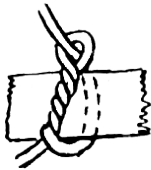


Fig 9

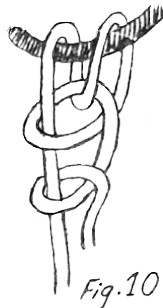
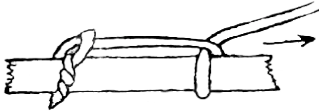


Fig. 10

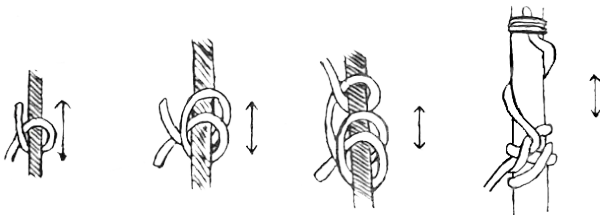


Fig. 11

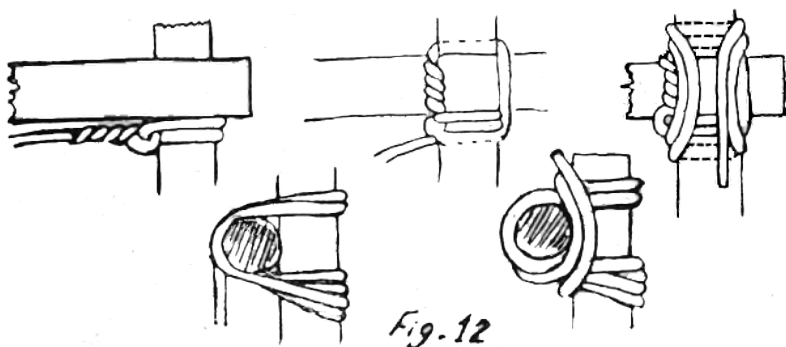
c. Ballestrinque doble. (Fig. 11.)

Semejante al ballestrinque sencillo, pero más seguro. Sirve para fijar una cuerda a otra que está sometida a una fuerte tensión.

II. Amarres.

a. Cuadrado. (Fig. 12.)

Se emplea para unir dos barras o bastones en ángulo recto, se empieza con un ballestrinque exactamente debajo de donde se cruzan las barras o bastones que se van a unir. Se dan varias vueltas al extremo que sobra. Luego se rodean las barras o bastones como indica la figura dando una vuelta completa. Repítase tres o cuatro vueltas más, teniendo cuidado de cada nueva vuelta pasa hacia adentro de las vueltas anteriores sobre la barra o bastón horizontal, y hacia fuera de las vueltas anteriores sobre a barra o bastón vertical. Después dense varias vueltas en redondo entre los bastones y sobre las primeras vueltas. Térese con fuerza para ajustar perfectamente al mismo tiempo que se cierran las vueltas con un pequeño mazo, y termínese con un ballestrinque sobre el bastón o barra horizontal.



b. Diagonal. (Fig. 13.)

Se usa para unir barras o bastones que están sometidos a una tensión tal que tiende a separarlos. Comiencese con

un nudo de estribo alrededor de ambos bastones o barras. Dense tres o cuatro vueltas alrededor de cada cruce. Ajústese apretando con el mazo y termínese con un ballestrinque.

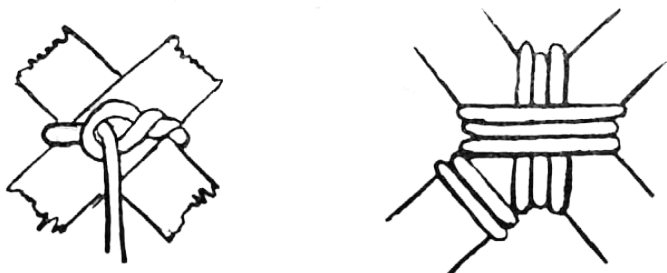


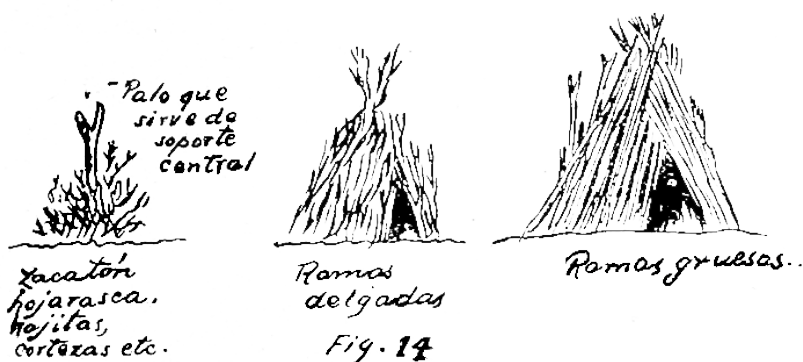
Fig. 13

Prueba No. 6

Fogata

Se pretende que la fogata que tú construyes y enciendas pueda ser utilizada para que puedas en ella cocinar; así pues, no es necesario que enciendas una fogata enorme, como si fueses a asar un buey, sino un pequeño fuego para pasar al mismo tiempo la siguiente prueba. Ten presente que no debes usar más de dos cerillos y que te está vedado emplear cualquier otro combustible, como gasolina o petróleo, para iniciar el fuego; sin embargo, puedes hacer uso de un poco de papel.

La fogata puedes construirla con pequeñas ramitas secas, zacatón, astillas, etc., y de acuerdo con la Fig. 14.



Antes de encender el fuego limpia el lugar del material seco que pueda provocar un incendio en el bosque (ramas, zacatón, etcétera).

Al encender el cerillo ten muy en cuenta la dirección en que sopla el viento, y protege la llama del mismo con ambas manos a manera de pantalla.

La fogata se comienza con el material combustible más pequeño y se alimenta, poco a poco, hasta agregar si es necesario troncos o ramas de mayor tamaño (fuego de campamento).

Es muy conveniente que leas lo que dice B-P en *Escultismo para muchachos* sobre las fogatas, la manera de construir-las, encenderlas y apagarlas.

Prueba No. 7

Cocina

Sobre la misma fogata que tú has construido y encendido debes ahora cocinar 125 gr. de carne y dos patatas, sin emplear otro utensilio que una pequeña cacerola u olla de metal. Tanto la carne como las patatas no solo deben cocinarse, si no deben “cocinarse bien” y servirse como alimento reconfortante, nutritivo y sabroso después de una caminata o excursión al aire libre. La carne debe ser cruda y no debes usar salchichas u otras carnes preparadas de antemano para pasar esta prueba.

Hay muchas maneras de cocinar la carne y las patatas, pero una de las más sencillas es la siguiente: cubre con agua hasta la mitad de la olla o cacerola y ponla a hervir; una vez que el agua hierva pon las patatas (que siempre tardan un poco más en cocinarse) adentro unos 10 a 15 minutos, y luego agrega la carne con un poco de sal; tapa la marmita y deja que se cocinen juntas la carne y patatas. Agrega de vez en cuando agua en pocas cantidades hasta que veas que la carne está perfectamente cocida, lo cual conocerás por su blandura mediante un cuchillo o tenedor.

Este procedimiento tiene la ventaja de que al mismo tiempo puedas preparar consomé con el caldo que queda al final de la cocción.

Como en los casos de las pruebas anteriores, te aconsejamos que practiques varias veces antes de pasar la prueba. La Fig. 15 te muestra una manera de cómo puedes disponer tu prueba de cocina.

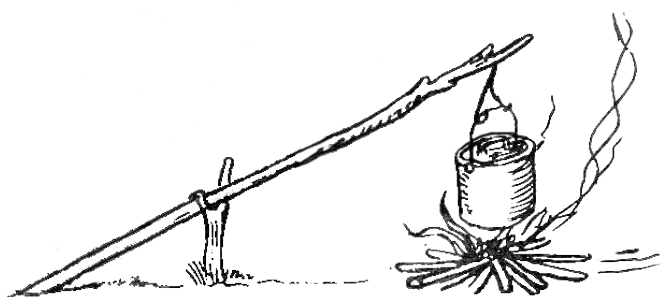


Fig 15

Prueba No. 8

Hacha y cuchillo

Esta prueba consiste en demostrar que posees el conocimiento de las reglas de seguridad y cuidado del hacha de mango corto y del cuchillo scout.

El jefe B-P, dijo: “Nunca juegues al payaso con un hacha, porque es un arma peligrosa”. Lo mismo te decimos nosotros con respecto al cuchillo. Fíjate bien en las siguientes reglas y no olvides ponerla en práctica.

1ª. El filo del hacha debe estar siempre cubierto por una funda cuando no se use; al transportar al hombro el hacha, si no lleva funda el filo debe quedar hacia afuera. Cualquiera persona que acompañe al portador de un hacha sin funda al hombro deberá marchar del lado opuesto a donde esté el filo. Cuando no se use el hacha en campamento deberá clavarse sobre un tronco muerto, nunca sobre árboles o arbustos vivos. Nunca se deben enterrar las hachas y los cuchillos en el suelo.

2ª. Nunca partas la leña “al aire” (Fig. 16). Recuerda siempre que “la leña se parte sobre la leña”, no sobre piedras que pueden mellar el filo del hacha. Corta siempre en forma de una entalladura de v, es decir en ángulo.

3ª. Ten precaución con la proximidad de los circunstantes a tu alrededor, procura que permanezcan a una distancia conveniente del espacio donde trabaja el hacha y evitarás así muchos accidentes funestos.

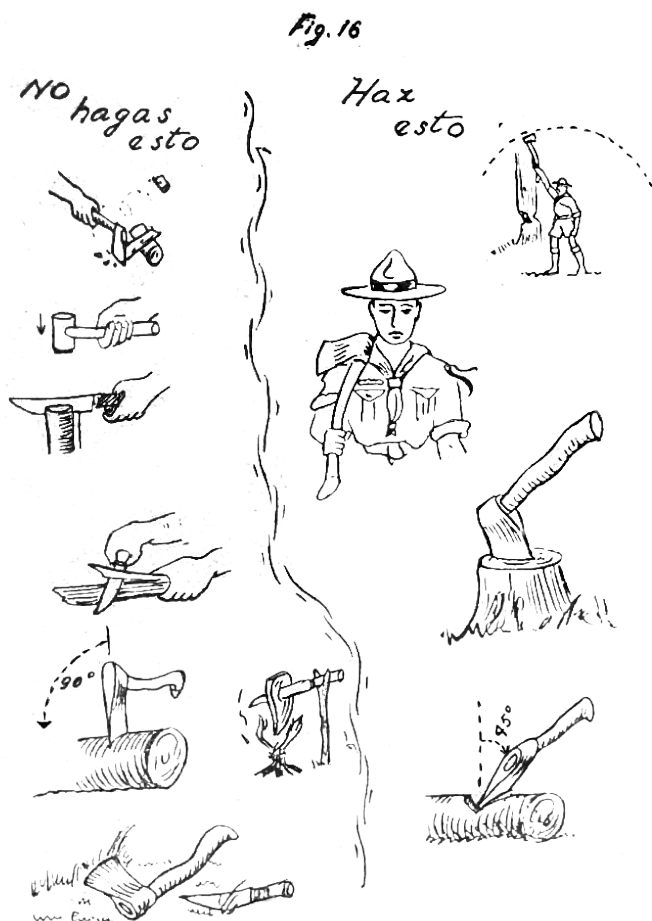
4ª. Desembraza el espacio donde trabaja el hacha de ramas laterales o sobre tu cabeza, pues en ellas se puede en-

ganchar y causarte una herida o por lo menos una contusión al caer sobre ti.

Acuérdete siempre de estas reglas y obsérvalas. El hacha es un buen amigo, útil y servicial, pero también puede ser un enemigo terrible.

Los cuchillos deben afilarse periódicamente, y cuando no estén en uso continuo se guardarán perfectamente engrasados.

Los siguientes dibujos te darán una idea de lo que se debe hacer y lo que no se debe hacer con las hachas y los cuchillos. Fig. 16.



Prueba No. 9

“Demostrar prácticamente el uso de una brújula y conocer sus 16 puntos principales”.

Para mejor entender el trabajo de la brújula y su manejo, es conveniente saber lo siguiente:

Se llama imán a una barra de acero que tiene la propiedad de atraer el hierro. Todo imán tiene dos “polos” y una línea neutra.

Una barra imantada se orienta sensiblemente de Norte a Sur; el polo que se dirige hacia el Norte es el Polo Norte; el polo que se dirige hacia el sur es el Polo Sur.

La Tierra es comparable a un imán potente, presentando dos polos: el austral y el boreal.

La acción de la Tierra sobre una barra imantada es solo de dirección.

Se llama “meridiano magnético” de un lugar, al plano vertical que pasa por ese lugar y por eje magnético de la Tierra.

Ahora bien, como el eje magnético de la Tierra no es exactamente de Norte a Sur resulta que, en cada lugar de la Tierra, la aguja imantada de las brújulas no sigue, precisamente, la dirección Norte-Sur geográfica, y a esa diferencia que hay entre el meridiano geográfico y el meridiano magnético, se le denomina “declinación magnética”. Esta declinación se determina como una brújula especial que se llama “brújula de declinación”.

Es de suma importancia conocer esa diferencia para encontrar la dirección exacta Norte y, por lo mismo, la de los demás “puntos cardinales” según el lugar en que se encuen-

tre quien trate de averiguarlo, pues la declinación cambia en cada región.

Recuerda: la declinación magnética de México, según los últimos promedios, es de 9 grados 34 minutos al Este.

Una vez ya conocidos estos datos, pasemos a lo siguiente:

Una brújula es un aparato por medio del cual averiguamos la colocación de los “puntos cardinales”. Tiene una aguja imantada que gira sobre un pivote. Esta aguja, bajo la influencia magnética de la Tierra se coloca en la dirección Norte-Sur. La aguja de la brújula se desliza sobre un círculo en el que está representada la “rosa de los vientos”.

Ya sabéis que los puntos cardinales son: **N** o Norte, **S** o Sur, **E** o Este y **O** u Oeste, y que por el Este salen el Sol y la Luna, las estrellas y los planetas: poniéndose por el Oeste.

Entre cada dos puntos cardinales y a la misma distancia de ellos, hay otros puntos llamados laterales, que llevan un nombre compuesto de los de sus padres los puntos cardinales contiguos; por ejemplo, entre el **N** y el **E** estará el Noreste (**NE**), que se escribirá en abreviatura poniendo las iniciales “paternas” (**N** o **S**) y después las “maternas” (**E** u **O**), una a continuación de la otra (Fig. 17A y B). Así tendremos ya otros cuatro puntos que se denominan “laterales”: Noreste (**NE**), Sureste (**SE**), Suroeste (**SO**) y Noroeste (**NO**).

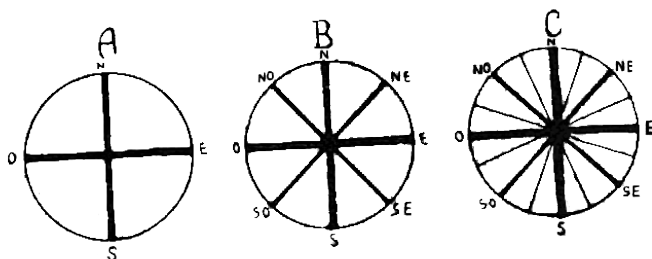
Entre estos laterales y los cardinales hay otros puntos también a igual distancia entre ellos y los anteriores: son llamados “colaterales”. Para denominarlos se sigue el mismo procedimiento de ponerles el nombre compuesto del de su padre (el punto cardinal más próximo), y el de su madre (el lateral contiguo). Así, por ejemplo, entre el Norte y el Noreste tendremos el Noroeste, siguiendo para su escritura abreviada la regla antes citada (**NNE**), Estenoreste (**ENE**), Estesureste (**ESE**), Sursureste (**SSE**), Sursuroeste (**SSO**), Oestesuroeste (**OSO**), Oestenoroeste (**ONO**) y Nornoeste (**NNO**). Como ves, son otros ocho nuevos puntos que, sumados a los ocho ya existentes,

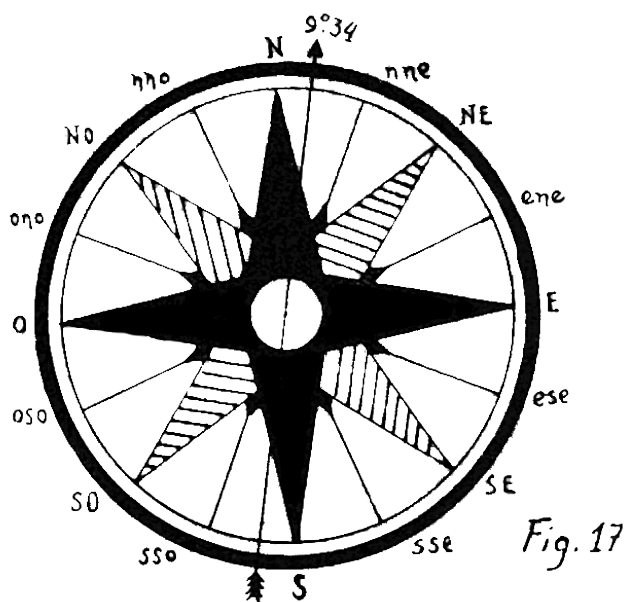
da un total de 16, en esta forma: cuatro puntos cardinales, cuatro laterales y ocho colaterales que forman los 16 rumbos. Podríamos dividir el espacio comprendido entre cada dos de ellos en dos partes iguales, obteniendo así otros 16 puntos que, con los anteriores, harían un total de 32; que son los que, inscritos en un círculo, componen la rosa de los vientos o rosa náutica, que es el dibujo que está debajo de la aguja giratoria de las brújulas para que se sepa la colección exacta de los 32 rumbos.

Como te dije antes, las agujas no marcan exactamente la dirección Norte-Sur: para lograr que queden bien orientadas las brújulas, hay que colocar la punta oscura de la aguja sobre el grado de declinación del lugar en que te encuentras. Una vez logrado ello, tu brújula estará orientada y los rumbos de la rosa de los vientos dibujada en ella marcarán exactamente las direcciones respectivas. (Fig. 17.)

Cuidados que se deben tener con la brújula: No se debe llevar la brújula en el bolsillo, cerca de objetos metálicos, que, por ser magnetizables, obran sobre la aguja. Tampoco deberán llevarse colgadas del cinturón sin haber fijado antes la aguja, pues con el balanceo se lastima el pivote en que gira la aguja. Cerca de cables con corriente eléctrica, la brújula no trabaja porque la corriente altera la orientación de la aguja. Esto mismo sucede cerca de motores eléctricos o sitios en que haya bastante hierro, como vías férreas.

En el dibujo que te cité antes podrás ver claramente en que forma deberá quedar la aguja para que tu brújula este orientada debidamente.





Prueba No. 10

“Entender el objeto del ahorro y tener depositada en una institución bancaria una suma formada por ahorro, dentro de tus posibilidades, y con un mínimo de \$5.00”.

Ahora bien: ¿Qué es ahorro?

Ahorro simplemente es “no despilfarrar”. Tu tiempo, vestido, salud, oportunidades, todo esto puede ser objeto de despilfarro; solamente los previsores que renuncian a ciertas comodidades y placeres inmediatos, son quienes realmente practican el ahorro.

El diccionario nos dice que el ahorro es un estado de prosperidad y desarrollo; bien, tú no puedes prosperar si desperdicias las cosas; así pues, prueba a tu maestrescout que eres económico, ahorrativo, pues nunca despilfarras nada.

El jefe Baden-Powell nos recordaba lo estúpido que es tratar de ganar dinero por medios fáciles, mediante apuestas en el futbol, las carreras de caballos o los juegos de azar: si tú apuestas seguido, aunque ganes al principio, a la larga pierdes.

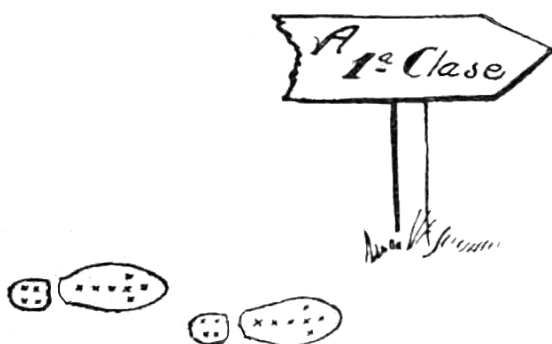
Hay miles de tontos que hacen apuestas porque ganaron una vez, y esperan volver a ganar otro día. Tú no debes apostar, sino hacerte el firme propósito de no tener que ver nada con el “dinero fácil”. Gana por tu trabajo todo lo que puedas, y gástalo con previsión y sabiduría.

La cuenta de ahorros es un banco debes formarla con dinero ganado por tu propio esfuerzo, y no con el dinero que te regalen, lo que no quiere decir que no guardes también el dinero que te regalan. En vez de comprar la cantidad acostumbrada de golosinas o chucherías, por parte de tu dinero en una caja de ahorros de un banco, y espera hasta que reú-

nas una cantidad suficiente para comprar algo de verdadero valor y utilidad, como un buen equipo de excursión, buenos libros, algún regalo para tus padres, etcétera.

¿Has notado que muchas de las cosas que ansias poseer no te proporcionan el placer que pensabas, una vez que las has conseguido?

El que gana seis centavos y gasta seis, va derecho al fracaso (y si gasta siete, peor). Pero el que solo gasta cinco, ese ahorra, prospera. No creas que esta prueba es tan fácil de realizar como parece, pero nosotros, tus scouters, tratamos de que demuestres que eres digno de ser hombre, de ser scout, y por eso te facilitamos el medio de que te acostumbres a ahorrar. ¿Cómo? Abre tu cuenta de ahorro en una institución bancaria digna de confianza.



LISTA DE LAS OFICINAS DEL BANCO NACIONAL DE MÉXICO, S.A.

DONDE PUEDES DEPOSITAR TUS AHORROS.

CIUDAD DE MÉXICO

Casa matriz: Avenida Isabel la Católica 44
 "Alameda", Esquina avenida Juárez y Balderas
 "Cinco de Mayo", Avenida 5 de Mayo No. 32
 "Insurgentes", Avenida Insurgentes No. 382
 "Merced", 8a. Venustiano Carranza No. 145
 "Peralvillo", Avenida Peralvillo 131-C
 "San Cosme", Esquina Ribera de San Cosme y Sta. María la Ribera
 "Santo Domingo", Brasil y Bolívar No. 2
 "Tacubaya", Edif. "Ermita", esq. Jalisco y Revolución

ESTADOS DE LA REPÚBLICA

Acámbaro, Gto., agente	Matamoros, Tamps.
Acapulco, Gro., agencia	Mazatlán, Sin.
Aguascalientes, Ags.	Mérida, Yuc.
Campeche, Camp., agencia	Monterrey, N.L.
Celaya, Gto.	Morelia, Mich.
C. del Carmen, Camp., agencia	Navojua, Son.
C. Juárez, Chih.	Nuevo Laredo, Tamps.
C. Obregón, Son., agencia	Oaxaca, Oax.
Coatzacoalcos, Ver., agente	Orizaba, Ver.
Colima, Col.	Pachuca, Hgo.
Córdoba, Ver.	Papantla, Ver., agente
Cuautla, Mor., agencia	Parral, Chih.
Cuernavaca, Mor.	Puebla, Pue.
Chetumal, Q. Roo, agencia	Querétaro, Qro., agente
Chihuahua, Chih.	Saltillo, Coah.
Chilpancingo, Gro., agencia	San Luis Potosí, S.L.P.
Delicias, Chih., agencia	Tampico, Tamps.
Durango, Dgo.	Tapachula, Chis.
Estación Ruiz, Nay., agencia	Tepic, Nay., agencia
Gómez Palacio, Dgo., agencia	Teziutlán, Pue., agente
Guadalajara, Jal.	Toluca, Mex.
Guaymas, Son., agencia	Torreón, Coah.
Gutiérrez Zamora, Ver., agente	Tulancingo, Hgo., agente
Hermosillo, Son.	T. Gutiérrez, Chis., agente
Iguala, Gro., agente	Uruapan, Mich., agencia
Irapuato, Gto.	Veracruz, Ver.
Jalapa, Ver.	Villa Cuauhtémoc, Chih., agente
León, Gto.	Zamora, Mich., agencia

ESTADOS UNIDOS DE AMERICA

Agencia en New York, N.Y., 52 William Street
 Agencia en Los Angeles, Cal., 458 South Spring Street

Contenido

Llamada de reunión	
<i>Arturo Reyes Fragoso</i>	5
Prueba No. 1	8
Prueba No. 2	10
Prueba No. 3	23
Aprendizaje de la clave internacional (Morse)	
para telegrafía	27
Prueba No. 4	31
Observación.....	31
Prueba No. 5	36
Nudos y amarres	36
Prueba No. 6	39
Fogata	39
Prueba No. 7	41
Cocina	41
Prueba No. 8	43
Hacha y cuchillo.....	43
Prueba No. 9	45
Prueba No. 10	49



La presenta obra se liberó en la red durante el mes de junio de 2026.
Su cuidado editorial corrió por cuenta de Arturo Reyes Fragoso.

Biblioteca del Centenario

CUARTA TEMPORADA

31. **Cómo se obtiene la insignia scout de 2ª Clase,**
Búho Blanco • Mowgli
32. Guadalajara, un llamado al servicio. Testimonios scouts
de las explosiones del 22 de abril de 1992,
volumen colectivo
33. Acampar cerca de la Luna. Meztitla, origen e inicios,
Arturo Reyes Frago
34. 40 años de Expresión y Arte Scout.
Memorias y anécdotas
de ganadores, creadores y organizadores,
Ángel Martínez Herrera (coordinador)
35. Cartas a un guía de patrulla, Roland E. Philipps
36. La flor de lis y el henequén. Los primeros años
del escultismo yucateco, Juan Francisco Peón Ancona
37. Los inicios 1. Testimonios de los fundadores
de la Asociación de Scouts de México,
Luz María Coarasa de Toral • Javier Reyes Luján
38. Los inicios 2. Testimonios de los fundadores
de la Asociación de Scouts de México,
Luz María Coarasa de Toral • Javier Reyes Luján
39. San Jorge en Aztlán. Los inicios del roverismo en México,
Arturo Reyes Frago
40. Diez películas que todo scout debe ver antes de morir,
García Díaz • Pérez • Reyes Frago



Asociación de Scouts de México, A.C.
Córdoba 57, col. Roma Norte,
C.P. 06700, Ciudad de México
Tel. (+52) 55 5208 7122
www.scouts.org.mx
oficina.nacional@scouts.org.mx