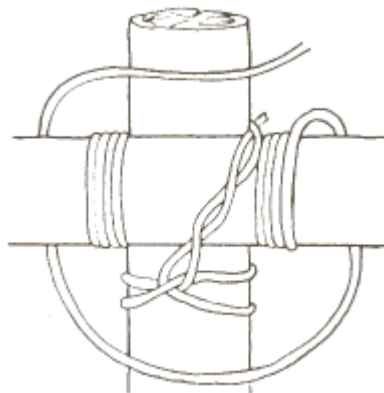


AMARRES PARA SCOUTS

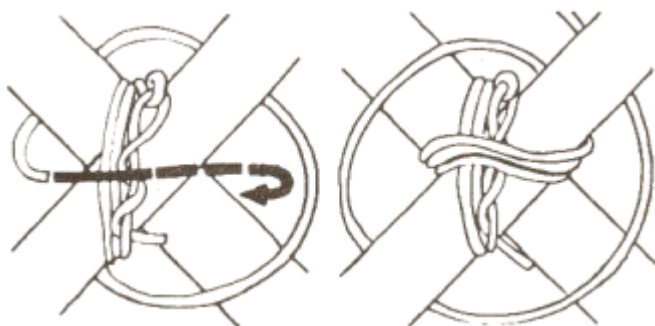
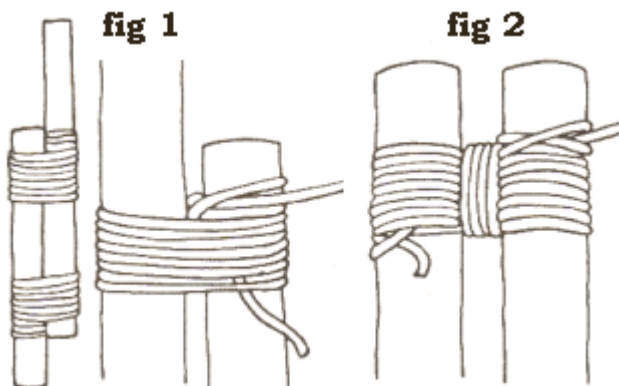
Amarre Cuadrado

Se usan para amarrar maderos que se topan en cierto ángulo
 Se empieza con un ballestrinque, luego se entrelaza la cuerda con el cabo libre y se pasa la cuerda por delante y por detrás de los maderos, amarrando hacia afuera unas cuatro veces
 Se ahorca dos o tres veces entre los maderos y se termina con ballestrinque
 Ata lo más firme y seguro posible



Amarre Paralelo

Se usa para unir maderos en forma paralela, no es necesario ahorcar (fig.1)
 También se usa para soporte de construcciones de pionerismo con los extremos muy separados y este caso si se ahorca (fig.2)



Amarre Diagonal

Se usa para unir maderos empotrados en tierra, o que no se tocan cuando se cruzan
 Se empieza y termina igual que el cuadrado
 La cuerda se pasa tres o cuatro veces en cada dirección diagonal y luego se ahorca dos veces

Cuadrado Japonés

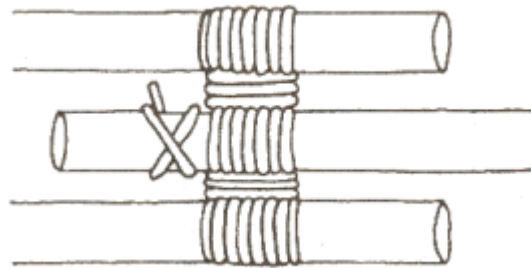
La ventaja de este nudo es que con sólo tres ahorcamientos, el amarre queda mucho más apretado que otros
 La cuerda se usa doble y al final se separa para terminar con llano.



Trípode

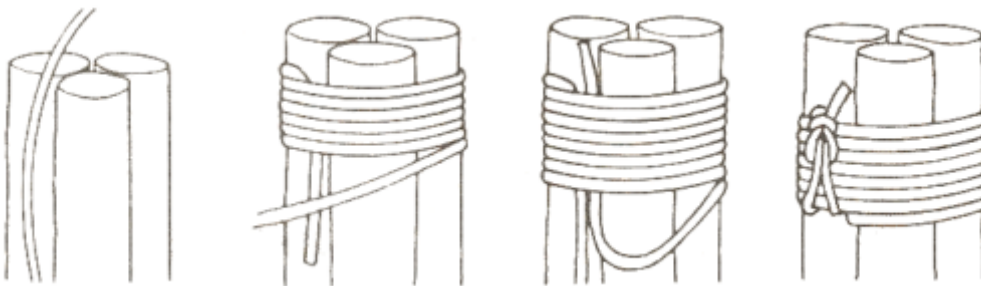
Consiste en tres amarres cuadrados

Se ponen los tres maderos en el suelo en direcciones alternadas
Se comienza en un madero exterior y se termina en el central con ballestrinque

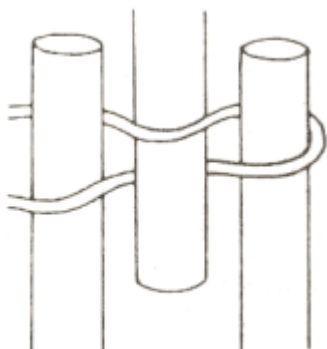


Trípode para estructuras livianas

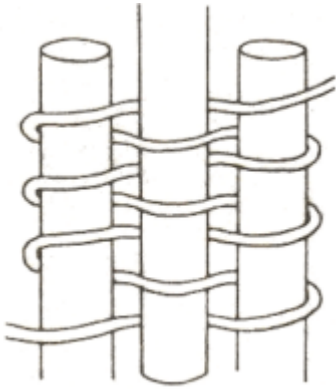
Pon la cuerda en el hueco entre los maderos Enrolla suavemente la cuerda unas ocho veces Lleva el extremo por el hueco hasta arriba Termina con un llano y abre el trípode



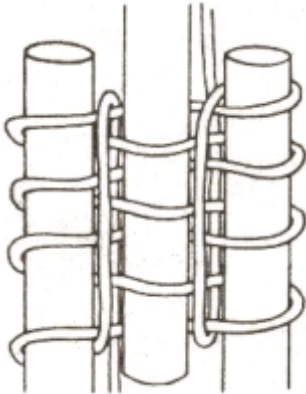
Trípode para estructuras grandes



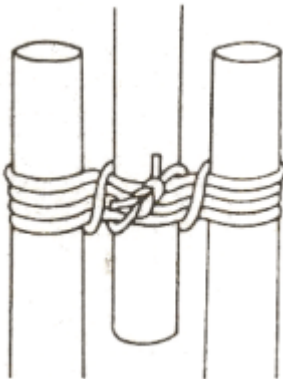
Empieza en la mitad de la cuerda con los maderos separados



Da unas cuatro vueltas a los maderos con cada extremo



Aprieta con uno o dos ahorques



Termina con un llano y gira el palo central