OCUPA TU PUESTO

TRADUCIDO DEL ORIGINAL FRANCÉS:

“TIENS TA PLACE”

CUADERNILLO DE PREPARACIÓN PARA LA 2ª CLASE GUÍA

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA GUÍAS Y SCOUTS DE EUROPA

PERTENECE A:

Apellido:
.....
..... Nombre:
.....
..... Dirección:
.....
..... Código Postal:
.....
..... Ciudad:
.....
..... Teléfono:
.....
.....

Nacida el:
.....
..... En:
.....
..... Bautizada el:
.....
..... En:
.....
.....

Jefa de Patrulla

Nombre:
.....
Dirección:
.....

Jefa de Compañía

Nombre:.....
.....
Dirección:
.....

Jefa de Grupo

Nombre:
.....
Dirección:
.....
Teléfono: .....

Consiliario Religioso

Nombre:
.....
Dirección: ....
.....

Local:
.....

Introducción

Acabas de pronunciar tu promesa. Quieres hacer tuya esta divisa, sencilla y exigente a la vez: ESTAR PREPARADA.

Este librito te propone continuar tu progresión para OCUPAR TU PUESTO en el seno de la patrulla.

Estar preparada, es ahora y sobre todo, ESTAR ACTIVA.
Aceptando continuar tu formación, llegarás a ser útil a tu patrulla y tomarás progresivamente responsabilidades.

Es así como te convertirás en guía de 2ª clase.
¡Ocupa tu lugar! Contamos contigo

Comisaría Nacional Guía

ÍNDICE

PRESENTACIÓN: PARA DAR EL TONO...

Baden Powell y la observación 9
Kim, el juego del explorador 11
Juega con tus cinco sentidos 13
Dibujo de las anomalías 15
La observación 16

CAPÍTULO I: TUS RAÍCES SCOUTS

El Padre Sevin 20
Algunas personalidades del escultismo 24
Comienzos del guidismo en España 25
Pertenezco a la A.G.S.E. 29

CAPÍTULO II: "YO SOY EL CAMINO, LA VERDAD Y LA VIDA"

La Biblia 33
Dios nos habla 36
El A. Testamento anuncia el N. Testamento 37
La vida de Cristo 38
El año litúrgico 39
Los sacramentos 40
El bautismo 42
La Eucaristía 43
Desarrollo de la misa 44
El sacerdote 45
¿Cómo preparar la misa? 46
Las vestiduras litúrgicas 47
El sacramento del perdón 48
La oración 51
Magníficat 52
El Rosario 53
María, puerta del cielo 55

Creer 56

CAPÍTULO III: ¡PASA EL TESTIGO!

Tu salud 58
Parrilla de resultados deportivos 60
Seguridad 61
Nociones esenciales de socorrismo 64
¡ A jugar ! 68

CAPÍTULO IV: EXPLORACIÓN DE PATRULLA

*** Los preparativos** 77
La marcha 79
La mochila 80
Técnicas 81

*** La realización** 83
Orientarse sobre un mapa 84
La escala gráfica 85
Las curvas de nivel 86
Encontrar el Norte de diversas maneras 87
Tomar un azimut a partir del Norte magnético 89
Tomar un azimut a partir del Norte geográfico 90
Marcha a la brújula 91
Croquis panorámico 93
Croquis de exploración 96

*** El descubrimiento** 97
Cuaderno de caza 98
Acecho 101
Las huellas 102
El cielo 103
Informe de la exploración 106

CAPÍTULO V: EL CAMPAMENTO

La ley Scout es la ley del campamento 110
Primeras instalaciones 111
La vida en el campamento 132
Vivir al aire libre 133
La vida en común 135
La intendencia 138

CAPÍTULO VI: CONSEJOS DE ANIMACIÓN

Diferentes técnicas de expresión 142
Piensa en los espectadores 143
Aprende el arte de los gestos 144
Juega con las demás 147
Trabaja tu voz 149
Fabrica tu máscara 151
Los accesorios 153
Los trajes 154
la expresión en tu vida guía 157
Sé tu misma una obra de arte 158

CAPÍTULO VII : TIENES UN PUESTO EN LA CIUDAD

El civismo en tu vida cotidiana... 160
Descubrimiento de la Historia de España 162
Iberia, provincia romana 163
Fin de la Pax Romana 164
España, hija de la Iglesia: Recaredo 165
Los árabes en España 166
La Reconquista 167
Los Reyes Católicos 168
El Imperio español 169
La Casa de Borbón 170
Contar la historia de España en velada 171
Dos tipos de velada histórica 172
Las riquezas de España 174
La lengua española 177

Presentación

¡PARA DAR EL TONO!

Ser guía, ser exploradora:
Desde tu promesa eres guía.
Guía, exploradora para las chicas, scout, explorador para los muchachos: Estos términos son sinónimos. ¿Has reflexionado en lo que quieren decir?
Ser enviada como exploradora, marchar como exploradora, es ser enviada a la cabeza de un grupo para reconocer la ruta. Es fundirse discretamente en la naturaleza para ver sin ser vista y volver hacia las demás para dirigir sus pasos.
En el umbral de tu segunda clase, me gustaría atraer tu atención sobre esta cualidad esencial de la exploradora :
SABER OBSERVAR EN SILENCIO.
Aguza tu curiosidad en materias variadas, educa tu mirada y tus facultades de observación mediante un ejercicio cotidiano, interésate en lo que te rodea. El resto, competencia, hábito de servicio, generosidad, clarividencia, será su

BADEN-POWELL Y
LA OBSERVACIÓN

"Un explorador considera como una desgracia que un extraño descubra a lo lejos o bajo sus pasos algo que él mismo no haya observado”

Impeesa, "el lobo que no duerme jamás"
Baden-Powell debe su sobrenombre a sus cualidades de explorador entre los Matabele, pueblo guerrero africano. Un periodista describió así su método de jefe de estado mayor : "Con sus botas de caucho, B.P. pasaba sus noches espiando a los Matoppos, enumerando los rebeldes y señalando sus lugares de campamento".

Aplica al pie de la letra los consejos que dará después a sus scouts :

- No volver nunca por el mismo camino
- Cambiar constantemente de punto de observación sin dejarse ver
- Aprender a leer los rastros y las huellas
- No dormir nunca más que con un ojo
- Estar siempre preparado para cualquier eventualidad

Un explorador llamado Goodyear

El cerco de Mafeking, la ciudad de África del Sur que defendió Baden-Powell en 1899, constituye para él un terreno propicio para la aplicación de sus métodos : Dirigió el combate a la manera de un verdadero gran juego de engaño y de observación. Un muchacho en bicicleta, miembro del cuerpo de cadetes organizado para transmitir mensajes, se convirtió rápidamente en el emblema de la resistencia. El primero de estos cadetes y su jefe era Goodyear, el primer scout podríamos decir.

El paso de Lady Baden-Powell

La observación no sirve solo en la vida militar. Dejemos que B.P. nos cuente cómo ésta le ha permitido elegir a la que debía convertirse en su mujer. Es, al menos, poco habitual.

B.P. se había fijado en Olave St. Clair Soames en Londres y se sentía atraído por la firmeza de su modo de andar. "Yo había observado que tenía un podenco. Estaba entonces en el ejército e iba por aquella época al cuartel de Knightsbridge; no pensé más en este incidente. Dos años más tarde, a bordo del barco que me conducía a las Indias Occidentales, reconocí la misma manera de andar en una compañera de viaje. Cuando fuí presentado, le dije que ella habitaba en Londres. ¡Error! ¡Vivía en Dorset!
- Pero ¿No tiene Vd. un podenco blanco? - Sí (sorpresa). -¿ No ha vivido Vd. cerca del cuartel de Knightsbridge? - Sí, hace dos años." Así nos casamos y vivimos felices."

KIM, EL JUEGO DEL EXPLORADOR

El niño se lanzó hacia el fondo de la tienda, de donde regresó con una bandeja de cobre.
"¡Dámelas! le dijo a Lurgan sahib. Que vengan de tu mano, pues él podría decir que yo las conocía de antemano.
- Despacio...despacio, replicó el hombre extrayendo de un cajón bajo la mesa un puñado de baratijas cuyo tintineo sonó sobre la bandeja.
- Ahora, dijo el niño, agitando un viejo periódico, míralas tanto tiempo como quieras, extranjero. Cuenta, y, si es necesario, toca.
Una mirada me basta a mí."
Volvió la espalda orgullosamente.
"Pero ¿En qué consiste el juego?
- Cuando las hayas contado y palpado y estés seguro de poderlas recordar todas, yo las esconderé bajo este papel, y se lo enumerarás a Lurgan sahib. Yo escribiré lo mío.
-¡Oh!
El instinto de rivalidad se despertó en su interior. Se inclinó sobre la bandeja. No contenía más de quince piedras.
"Es fácil, dijo al cabo de un minuto.
El niño deslizó el papel sobre las joyas centelleantes y se puso a garabatear en un pequeño cuaderno indígena.
"Hay bajo este papel cinco piedras azules - una gruesa, una menos, y tres pequeñas, dijo Kim, de un tirón. Hay cuatro piedras verdes, una con un agujero ; hay una piedra amarilla, se puede ver a través de ella, y una como un tubo de pipa. Hay dos piedras rojas, y... y... he contado quince pero he olvidado dos. ¡No !Dame tiempo. Una era de marfil, pequeña y parduzca, y... y... dame tiempo...
- Uno...dos..."
Lurgan sahib contó hasta diez : Kim sacudió la cabeza.

"¡Escucha mi cuenta! Prorrumpió el niño con un trino de risa impetuosa. Para empezar hay dos zafiros con sapos - uno de dos ruttees (1) y otro de cuatro, por lo que puedo juzgar. El zafiro de cuatro ruttees está desportillado. Hay una turquesa del Turquestán lisa con venas negras, y hay dos grabadas - una con el nombre de Dios en oro, y, sobre la otra, que está hendida a lo ancho, pues procede de una antigua sortija, no puedo leer las letras. Tenemos ahora juntas cinco piedras azules. Hay cuatro esmeraldas con defectos : Hay una perforada en dos sitios y otra un poco

rayada...

Rudyard Kipling: **Kim**

(1) ruttee = alrededor de 1,75 gramos.

JUEGA CON TUS CINCO SENTIDOS

Juegos de aproximación
Te aproximas a una persona conocida a menos de un metro ...

Juegos de Kim (y variante)
Con un mínimo de error das la lista de los objetos observados durante 1 minuto (20 objetos).

Juegos de detective
Con ayuda de un disfraz te diriges a tu local sin ser reconocida por tu patrulla. Trazas y sigues una pista hecha con indicios (hierbas aplastadas, huella en el suelo, tejido desgarrado...)

Localización del sonido
Con los ojos vendados te orientas hacia el sonido emitido. Reconoces 10 sonidos diferentes y los reproduces.

El guardián ciego
Con los ojos vendados defiendes un puesto nombrando los ruidos que oyes y su dirección.

Memoria auditiva
Con los ojos vendados escuchas cómo se desplaza una persona (el ladrón), y tu repites el mismo recorrido : El ladrón al desplazarse señala su camino con ruidos característicos (campanas, tambor, etc...) ; tu a continuación rehaces este mismo camino en el orden de los ruidos escuchados.

Kim al tacto
Con los ojos vendados reconoces 20 objetos diferentes lo más rápidamente posible.

Gallina ciega
Con los ojos vendados reconoces a cada guía de tu patrulla tocando solamente su cara.

Memorización
Con los ojos vendados sigues de 2 a 3 veces un mismo trayecto con obstáculos.
Después lo haces sin tropezar con los objetos lo más rápidamente posible.

Kim al olfato
Reconoces 10 olores diferentes con los ojos vendados.

Pista de olor
Sigues una pista trazada gracias a un olor característico (pachulí, ajo,...)

Vocabulario de olores
Defines los olores que notas (agrio, dulce, amargo, picante...)

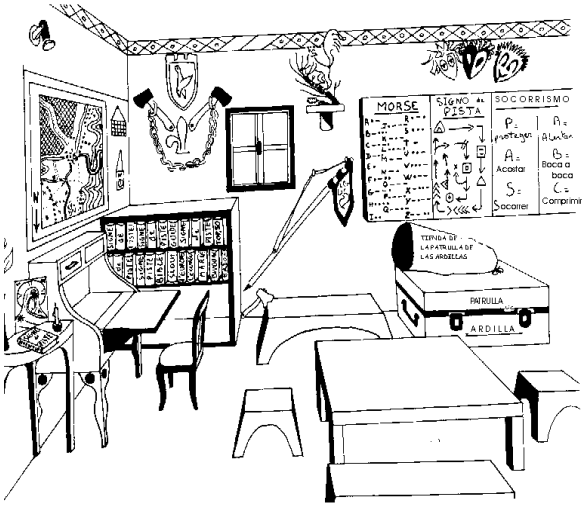
Kim al gusto
Reconoces 10 alimentos diferentes con los ojos vendados.

La receta reconstruida
Con los ojos vendados, gustas un plato y enuncias los ingredientes empleados

Sírvete de los numerosos libros de juegos que existen. Estos son entrenamientos que desarrollan tu sentido de la observación.

DIBUJO DE LAS ANOMALÍAS

¿Sabrás descubrir en este rincón de patrulla las anomalías que en él figuran?



Para leer las respuestas, sitúate frente a un espejo

Icono de Mario: le falta una estrella (hombro). Signo de Pista en el cortaho. Le falta una pata a la silla. Nota del mapa. Flor de lis incompleta. Libro Top 50 en la biblioteca. Bandeín de patrulla de pájaro en el rincón de patrulla Ardilla. Moldura del techo incompleta. Hacha clavada en el asiento. Morse: F y L en morse invertidas. "Tienda" y no "Tienda", de la patrulla Ardilla, y no de las Ardillas. Signo de Pista cabotado: >>< y no >><<<<. Las A de los puntos elementales de socorrismo están invertidas.

LA OBSERVACIÓN

Tres etapas para educar tu sentido de la observación

I. VER

Para empezar, aquí tienes una primera afirmación que, sin duda, te va a asombrar: No se ve todo lo que se percibe, se ve lo que se espera ver, lo que ya se ha visto aquí o en otra parte. Por eso cuando tu aprendes a abrir los ojos, educas en principio tu voluntad. Educar la mirada no es hacer avanzar la vista de 8/10 a 10/10, pues sería imposible, sino aprender a sacar el máximo de ese 8/10.

Tomemos un ejemplo:
Una patrulla vuelve al campamento tras la explo y se incorpora a su rincón de patrulla.
- La JP, en un tiempo record, vuelve a tensar los vientos, endereza la cruz del oratorio, recoge algunos trozos de cuerda esparcidos... y desprende un mensaje dejado por la jefa en la punta de una piqueta.
- La subjefa, nota que la mesa de cocina se ha dejado en un lamentable estado.
- Una de las guías se da cuenta de que se ha dejado un par de botas en el exterior y ahora están empapadas.
- La novata, perdida en sus recuerdos de la explo, no ha visto nada de nada.

PARA VER: ESTAR ATENTO A LO QUE SE HACE, AMPLIAR TU UNIVERSO A LAS OCUPACIONES DE LOS DEMÁS, TENER UNA VISTA DE CONJUNTO,¡ PARA VER AÚN MEJOR, PREVER!

II. MIRAR

Para mirar es necesaria una actitud de respeto, de silencio, de atención: Mirar es ver, pero evitando imponerse sin precaución a su entorno.

Para encontrar un estuche de costura en un armario, basta con abrir los ojos, pero para observar a un animal, es imprescindible una paciencia y una discreción que respondan a las suyas.

La naturaleza será para ti la mejor escuela: Los hombres, los animales, todos los medios vivientes- desde el bosque al fondo del mar- no se entregan al primer golpe de vista. Una intrusión brutal, el ruido, los colores agresivos, los movimientos demasiado vivos, provocan el temor, la huida, el repliegue en sí mismo. Debes hacer el esfuerzo de integrarte en el medio que observas, acogiéndolo interiormente, hacer el esfuerzo de corresponder a lo que observas.

Para esto, recuerda la palabra del Pequeño Príncipe de Saint-Exupéry:

"Solo se ve bien con el corazón"

- PARA MIRAR: RESPETO, ATENCIÓN , SILENCIO

III. DESCUBRIR

Cuando sepas verdaderamente mirar, alcanzarás el último estado de la observación: El descubrimiento. Es necesaria una cierta madurez para ello.

Descubrir no es encontrar un botón en la grava del patio, o distinguir las huellas en el barro del camino.

Descubrir es, cuando se mira, dejar atrás las apariencias para llegar a lo esencial y poner de relieve lo que es importante.

Descubrir algo es ver en qué es único e irremplazable.

Has descubierto una región cuando verdaderamente conoces en profundidad la atmósfera que discurre por sus paisajes, sus habitantes y sus actividades. Entonces has hecho algo más que atravesarla por la carretera.

Y cuando descubres una persona, haces algo más que identificar su rostro para reconocerla la próxima vez. Por encima de su apariencia física, de su atuendo, de un catálogo de cualidades y defectos pegados sobre ella como etiquetas, ves en ella una persona que respetar y amar.

Para descubrir es preciso tener una mirada nueva, es decir, que no esté usada por la rutina de las costumbres, que no encasille los seres y las cosas en marcos ya hechos.

PARA DESCUBRIR: IR A LO ESENCIAL, RECONOCER EL CARÁCTER ÚNICO Y LA RIQUEZA DE CADA UNO.

Capítulo I

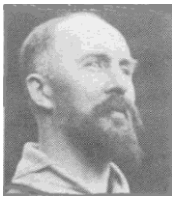
TUS RAÍCES SCOUTS

Ya has visto anteriormente cómo Baden-Powell tuvo la genial intuición de conceder su confianza a aquellos muchachos y hacerles vivir en la escuela de la naturaleza para ayudarles a llegar a ser hombres responsables.

Pero el Padre SEVIN no se detuvo allí, deseaba fundar un escultismo católico. Y conservando la pedagogía de Baden-Powell hará del escultismo francés un verdadero movimiento católico.

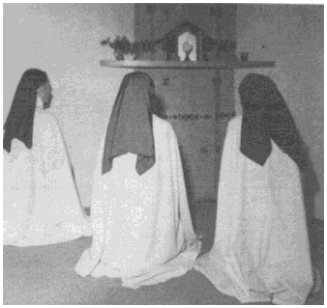
A su ejemplo, nacerá el guidismo gracias a algunas jóvenes

EL PADRE SEVIN



Nacido en 1882 en Lille, se hizo jesuita durante la primera guerra mundial.

El sacerdote



¡Tengo amor doble... el tuyo Jesús y el vuestro María!

"Cualquier actividad se prepara en la oración"

En 1944 funda la congregación religiosa de la Santa Cruz de Jerusalén.

El 19 de julio de 1951 es llamado al seno del Padre.

El jefe

El padre Sevin será el fundador y el alma viva del escultismo católico francés. Sus scouts le habían totemizado como "zorro negro".

"He dado todo mi corazón a los jóvenes de Francia"

Dio al escultismo **la ley y los principios.**

"Tu ley scout... puedes estar orgulloso de ella, es la ley de Jesús"

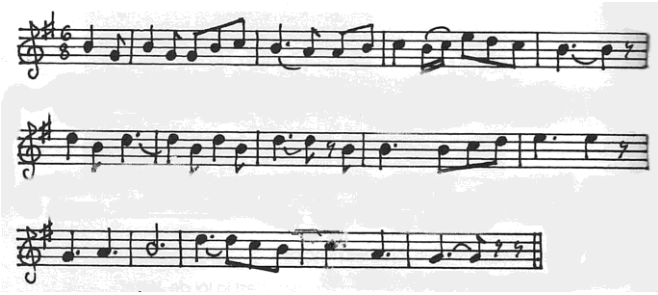
El hombre

"El canto es la expresión misma de la vida.
La explosión del alma que se vierte al exterior".

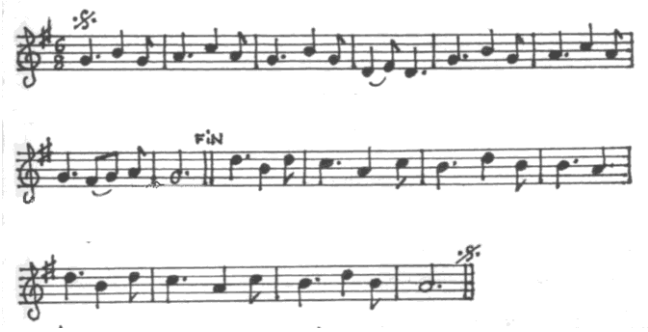
"No hay nada pequeño para un gran amor"

"Es preciso saber antes, para actuar después. Desde que un día dije a los Doce: Estad preparados, de nada sirve la ignorancia ni lo "hecho sin querer"."

Estar preparada.
"El casi está prohibido"



Las patrullas todas venimos,
a rezar a nuestro Dios,
en el bosque con fervor,
tus hijos se arrodillan,
¡oh Jesús, dales tu bendición!



1. ¡Oh Jesús! nuestro Jefe y hermano,
a ser generosos enséñanos.
A desdeñar un acto mercenario.
Saber servir como se debe a Dios.

2. Enséñanos lo que hace a un alma grande.
Y a despreciar la vulgaridad.
Sentir vergüenza por escatimar tu amor.
A dar sin medida enséñanos, Señor.

3. Enséñanos, Maestro de horas duras,
a trabajar sin descanso esperar.
A luchar sin temer las heridas,
por mantener de tu nombre el honor.

4. Enséñanos cómo esforzarnos,
en hacer lo mejor para Ti,
sin desear otra recompensa
que realizar lo que quiere Dios.

PERSONALIDADES DEL ESCULTISMO

Aquí sólo encontrarás unos cuantos. Hay muchos otros además, tanto entre los chicos como entre las chicas de toda la Unión Internacional de Guías y Scouts de Europa (UIGSE). A ti te toca descubrirlos.

Pierre DELSUC

Entra en el escultismo en 1921. Fue un importante impulsor del desarrollo de la pedagogía scout. En 1933 sucede al Padre Sevin como mestre de campo en Chamarande (campamento de formación para los jefes). Será elegido para las más altas responsabilidades scouts. Se le conoce también como el autor de *Etapas*, el libro de técnicas y pruebas de los scouts de Francia.

Guy de LARIGAUDIE

Corresponsal del periódico *Scout* antes de la guerra, muerto en combate en 1940, Guy de Larigaudie puso su vida entera bajo el signo del gran juego scout y de la aventura.

Pero la sed de vivir, para él, va unida a una intensa sed de Dios:" La luz está ahí; y su búsqueda y anhelo de alcanzarla hacen de una vida humana una aventura más maravillosa que la conquista de un mundo".

Con su amigo Roger Drapier, fue el primero en lograr la hazaña de llegar a Saigón -Extremo Oriente- en coche, partiendo de París, saliendo victorioso de la jungla birmana y otras mil trampas.

La belleza, la hondura de su libro *Etoile au grand large* le hicieron célebre.

COMIENZOS DEL GUIDISMO EN ESPAÑA

JULIO Hernández Roselló : Primer Comisario General (1980).

ESTHER Muñoz Cabello: Primera responsable de la sección guía (1982).

PAQUI Orozco González: Primera Comisaria General Guía (1984). Crea las primeras Patrullas Libres guías (Cisne y Gaviota en Málaga, Nutria y Golondrina en Madrid). Publicación del primer Carnet Piloto para guías.
Por motivos personales viaja a Argentina. Durante unos años la sección guía queda sin responsables.
A su vuelta será la primera guía mayor R.S. de España (1997).

FRANCISCO Villacampa García: Inició una etapa de recuperación de la Asociación como Comisario General Scout, ocupándose personalmente de la sección guía, hasta el nombramiento de Virginia Lozano Tebar (sept. 95) como adjunta al comisario general.

VIRGINIA Lozano Tebar: Asistió al Eurojam '94 en Viterbo como Jefa de Compañía junto a la Patrulla Libre Pantera de Madrid. Se llevó a varias jóvenes recién entradas en el movimiento, que al año siguiente fundarían compañías en Madrid, Toledo, Talavera, Ronda y Málaga. Asumió el papel de responsable de la sección guía al ser nombrada adjunta al Comisario General. En septiembre del '96 fue nombrada Comisaria Nacional Guía, preparando como tal el Campamento Nacional Flaçá '97, junto al Comisario General Scout.

MARIE-THÉRÈSE Joye: Viaja a menudo a España para impartir CEPs de guidismo y para seguir de cerca la evolución de la sección guía

española. Conocida por muchos como “madre del guidismo español”.

MARINA Montoya Aranda: Fue nombrada segunda Comisaria General Guía (97-98).

AMALIA Almendro García: Tras varios años de servicio en la Asociación fue nombrada Comisaria General Guía al tiempo que pronuncia su Compromiso RS (mayo 2000). Investida en mayo 2001. Impulsa la autonomía de la sección guía que hasta ese momento dependía en gran medida de la sección scout, de la tanto ha aprendido desde sus comienzos. Estimuló en gran medida la progresión guía mayor, consiguiendo que casi toda la rama roja iniciara y culminara su compromiso.

COMIENZOS DE GUÍAS Y SCOUTS DE EUROPA EN ESPAÑA

El escultismo nace y se desarrolla en España, desde 1978, mediante contactos y amistad con guías y scouts franceses, simultáneamente en Ronda, Madrid y Toledo.

1980. Reconocimiento e inscripción oficial de la asociación ante el Estado Español.

1981. 4.000 miembros en la asociación española.

1982. Escisión en la asociación española. Se marcha casi la totalidad de la zona andaluza para fundar la *"Asociación Scout de Andalucía"*.

1984. Participación española (aprox. 100) en el Eurojam '84 que se celebra en Chateauroux (Francia) y que reúne a 8.000 guías y scouts de Europa.
Primera edición del Ceremonial de Guías y Scouts de Europa.

1988. Implantación en Talavera de la Reina.

1989. 50.000 Guías y Scouts de Europa en 12 países.
60 jefes y jefas de la asociación participan en la IV Jornada Mundial de la Juventud en Santiago de Compostela.
Visita del Comisario Federal.

1990. Reconocimiento de la UIGSE en Lovai-la-neuve (Bélgica).
Implantación en Albacete. Se inicia la celebración de las Jornadas de Jefes anuales.

1992. Escisión de parte de la zona de Toledo para fundar la *"Asociación Scout Montes de Toledo"*. Aparece la revista

SCOUT DE EUROPA.

1993. Se imparten los primeros CEPs por jefatura española.

1994. Visita del Comisario Federal (Gildas).
Participación española (aprox. 150) en el Eurojam '94 que se celebra en Viterbo (Italia) para guías y scouts. Y en Le Puy-en-Velay (Francia) para Rovers. Son recibidos en audiencia general por el Papa Juan Pablo II 8.000 guías y scouts de 15 países.
Se celebra el Consejo Federal de la UIGSE en España.
60.000 miembros de la UIGSE en 15 países.

1995. 500 miembros en la Asociación española.
Reestructuración de Carrick-GSE.

Las guías en España, desde sus comienzos, han caminado junto a sus hermanos scouts, cuya ayuda y apoyo ha sido siempre incondicional. Ello ha contribuido a una fuerte unión entre ambas secciones, que se ha visto incrementada por numerosos matrimonios entre miembros de la Asociación.

PERTENEZCO A LA ASOCIACIÓN GUÍAS Y SCOUTS DE EUROPA

Comisaria general
.....

Comisaria nacional
.....

Comisaria de distrito
.....

Jefa de grupo
.....

Jefa de compañía y sus asistentes
.....

.....

.....

Mi patrulla (nombre y grito)

.....

.....

……
……

La patrulla en la compañía

Capítulo II

“YO SOY EL CAMINO, LA VERDAD Y LA VIDA”

Descubrir a Cristo es la más bella aventura de
vuestra vida

Pero no es suficiente descubrirlo una sola vez.

Cada descubrimiento que se hace de Él se convierte
en una invitación a buscarle en adelante, a conocerle
mejor todavía.

Juan Pablo II
Agosto 89

“Este es mi Hijo muy amado”

Luc 3,22

“Yo soy el camino, la verdad...”

Jn 14,6

LA BIBLIA

La Biblia es la Palabra de Dios porque ha sido escrita bajo la inspiración del Espíritu Santo.

La Biblia contiene todo lo que Dios ha dicho y no cesa de volver a decir a cada uno de nosotros. La Iglesia nos transmite y nos enseña la Palabra de Dios (Juan 14,26).

La Palabra de Dios es eficaz (Isaías 55, 10-21 y Hebreos 4,12).

Para acogerla, es necesario un corazón que escuche. Asimismo, al ejemplo de Salomón, puedes pedir al Señor: *"Dame un corazón que escuche"*.

"Escucha, hijo mío, inclina el oído hacia tu corazón"
(Comienzo de la regla de S. Benito).

Antiguo Testamento

I . LA LEY O PENTATEUCO
1. Génesis
2. Éxodo
3. Levítico
4. Números
5. Deuteronomio

II. LIBROS HISTÓRICOS
6. Josué
7. Jueces
8. Ruth
9. I Samuel
10. II Samuel
11. I Reyes
12. II Reyes
13. I Crónicas
14. II Crónicas
15. Esdras
16. Nehemías
17. Tobías
18. Judith
19. Esther
20. I Macabeos
21. II Macabeos

III. SABIDURÍA

22. Job
23. Salmos
24. Proverbios
25. Eclesiastés
26. Cantar de los Cantares
27. Sabiduría
28. Eclesiástico

IV. LIBROS PROFÉTICOS

29. Isaías
30. Jeremías
31. Lamentaciones
32. Baruc
33. Ezequiel
34. Daniel
35. Oseas
36. Joel
37. Amós
38. Abdías
39. Jonás
40. Miqueas
41. Nahum
42. Habacuc
43. Sofonías
44. Ageo
45. Zacarías

Nuevo Testamento

I. EVANGELIOS
1. San Mateo
2. San Marcos
3. San Lucas

II. HISTORIA DE LA IGLESIA PRIMITIVA
5. Hechos de los Apóstoles

IV. LIBRO PROFÉTICO

27. Apocalipsis

III. EPÍSTOLAS O CARTAS
a) de S. Pablo
6. Romanos
7. I Corintios
8. II Corintios
9. Gálatas
10. Efesios
11. Filipenses
12. Colosenses
13. I Tesalonicenses
14. II Tesalonicenses
15. I Timoteo
16. II Timoteo
17. Tito
18. Filemón

b) Epístolas católicas
20. Santiago
21. I Pedro
22. II Pedro
23. I Juan
24. II Juan
25. III Juan
26. Judas

DIOS NOS HABLA

Dios nos habla:

-. Por **su creación** entera, por sus obras

"Los cielos cuentan la gloria de Dios" salmo 19.

-. Por **sus intervenciones** en la historia del pueblo que ha escogido. (Abraham, liberación de la esclavitud en Egipto, etc...) "Dios de ternura y piedad, lento a la cólera y lleno de amor" Ex. 34, 6.

-. Por **sus profetas**. Ellos son los portadores de la palabra, reaniman la esperanza, recuerdan al pueblo de Dios su elección divina, su misión y la obediencia debida al Señor.

-. Por **su Hijo** (Hebreos 1, 1). Es la palabra del Dios vivo. Todos sus gestos, enseñanzas, milagros, su Pasión, su Resurrección son palabras de Dios. "*Quien me ve a Mi, ve al Padre"* Juan 14, 9.

EL ANTIGUO TESTAMENTO ANUNCIA EL NUEVO TESTAMENTO

Dios crea, por amor, el universo y al hombre (Génesis 1 y 2). Este último, tentado y confundido por Satán, rechaza a Dios y su amistad. El hombre queda condenado al sufrimiento y a la muerte. Dios sin embargo, por pura misericordia, se apiada del hombre caído (Génesis 1, 9) y, de forma velada, le promete una salvación (Génesis 3, 15). Así Dios se compromete en la vida de los hombres y en su historia. Tras la alianza con Noé (Génesis 9) Dios hace alianza con Abraham, el padre de los creyentes (Génesis 17). Cuando el pueblo hebreo es esclavo en Egipto, Dios inspira a Moisés para liberarlo. Al dar a Moisés la ley en el Sinaí, Dios hace de los hebreos su pueblo y pacta alianza con ellos (libro del Éxodo).

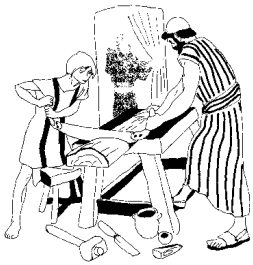
Los diferentes libros del Antiguo Testamento (históricos, proféticos o de sabiduría) revelan que Dios es "misericordioso y compasivo, lento a la cólera y rico fidelidad y lealtad... y que sostiene" un pueblo rebelde, siempre tentado por falsos dioses, los ídolos. Es en las pruebas (guerras, exilios, invasiones...) cuando el pueblo elegido comprende lo que es la fidelidad de Dios y que al mismo tiempo, le está anunciando la venida del Mesías (es decir, Cristo). Cuando los tiempos se han cumplido, Dios envía a su Hijo, nacido de María (Gálatas 4, 4). Jesús, Cristo el Hijo de Dios, es el Salvador de todos los hombres. En Él nos hacemos hijos adoptivos de Dios.

Jesús manifiesta en su persona, por su enseñanza y sus actos, el infinito amor de Dios. Es ese amor el que está en el núcleo de toda la creación: si Dios cesase de amarnos, no existiríamos. Sólo Dios se revela capaz de vencer a Satán, el mal, el sufrimiento, la muerte. Por su muerte y su

resurrección, Jesús culmina la antigua alianza (antiguo testamento) y abre a todos los hombres la vida eterna de Dios (nuevo testamento).

LA VIDA DE CRISTO

Nacimiento e infancia: 12 años
Natividad
Presentación de Jesús en el Templo
Epifanía
Huida a Egipto
Matanza de los Santos Inocentes
Jesús con los doctores de la ley



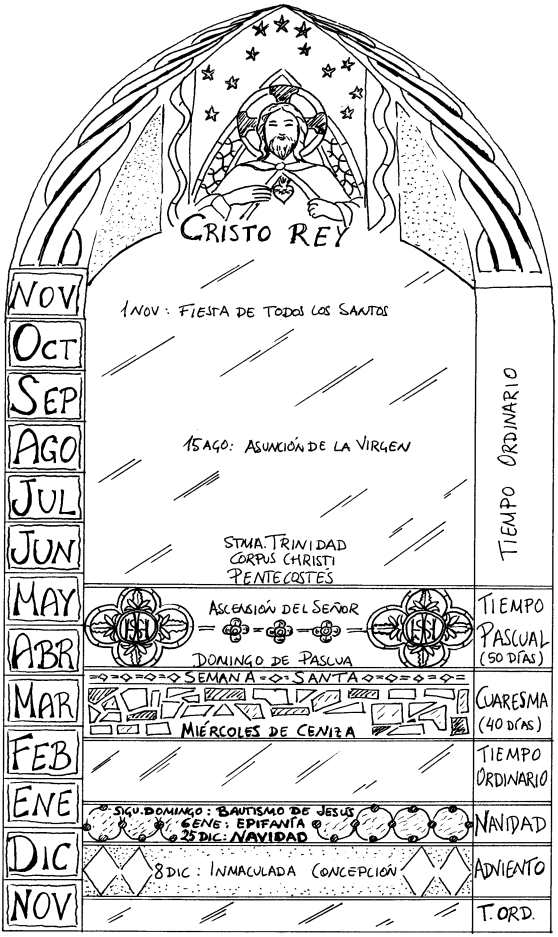
Vida oculta: 12 a 30 años
Jesús nos enseña
que toda misión
comienza en el
silencio de la oración
y por la adhesión
a la voluntad del Padre
en el cumplimiento
de los deberes
cotidianos.

Vida pública: 30 a 33 años

Bautismo
Caná
Retiro al desierto
Llamada a los Apóstoles
Predicaciones y milagros
Cena
Pasión
Muerte
Resurrección
Ascensión
Pentecostés

EL AÑO LITÚRGICO

Ya conoces el año civil. También el año escolar. Pero ¿Conoces el año litúrgico?
Es un ritmo dado por la Iglesia para ayudarnos a entrar mejor en la vida de Cristo.
Cada año litúrgico comienza con el tiempo de Adviento (del latín adventus: llegada, advenimiento) y termina con la fiesta de Cristo rey, a finales de noviembre.


CRISTO REY
NOV
OCT
SEP
AGO
JUL
JUN
MAY
ABR
MAR
FEB
ENE
DIC
NOV
1 NOV: FIESTA DE TODOS LOS SANTOS
15 AGO: ASUNCIÓN DE LA VIRGEN
STMA. TRINIDAD
CORPUS CHRISTI
PENTECOSTES
ASCENSIÓN DEL SEÑOR
DOMINGO DE PASCUA
SEMANA SANTA
MIÉRCOLES DE CENIZA
SIGU. DOMINGO: BAUTISMO DE JESUS
6 ENE: EPIFANÍA
25 DIC: NAVIDAD
8 DIC: INMACULADA CONCEPCIÓN
TIEMPO ORDINARIO
TIEMPO PASCUAL (50 DÍAS)
CUARESMA (40 DÍAS)
TIEMPO ORDINARIO
NAVIDAD
ADVIENTO
T. ORD.

LOS SACRAMENTOS

En Jesucristo, la alianza definitiva entre Dios y los hombres se ha cumplido. Esta alianza se ofrece a todos en los sacramentos.

Por ellos, Cristo transforma al hombre interiormente viniendo a vivir Él mismo en su corazón. Le permite así amar a Dios cada vez más y amar a los demás como a uno mismo.

Es Jesucristo quien viene a darnos la fuerza para vivir su amor, observar los mandamiento de Dios, vivir según el Evangelio.

Un sacramento no es solamente un recuerdo de la vida de Cristo, ni un espectáculo, ni una simple oración.

Todo sacramento es un acto que Cristo cumple en nosotros a través de la Iglesia. Este acto toma la forma visible de un signo por el que recibimos una gracia..

Como ya has descubierto al preparar tu Promesa, hay 7 sacramentos (ver Entra en el Juego):

- Bautismo
- Eucaristía
- Confirmación
- Penitencia
- Matrimonio
- Orden Sacerdotal
- Unción de Enfermos

Jonás arrojado por la ballena, prefigura de la resurrección de Jesús.
Biblia de los Pobres. Siglo XV.

Por el bautismo, somos "zambullidos" en la muerte de Cristo para resucitar con Él.

En esta inmersión recibimos el Espíritu Santo que nos hace Hijos de Dios, hijos de la Iglesia y nos purifica del pecado original.

EL BAUTISMO

En el bautismo, recibimos a través del Espíritu Santo la gracia de ser hijos de Dios por adopción.

Cuando el sacerdote nos vierte el agua sobre la cabeza diciendo: "Yo te bautizo en el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo", **nos hacemos morada de la Santísima Trinidad.**

Por nuestro bautismo, **se nos ofrece la fe.** Nosotros debemos trabajar con Dios para fortificarla y llegar a ser santos.

Por el bautismo, **nos hacemos miembros de Cristo y la Iglesia**, que hace crecer en nosotros la vida divina mediante los sacramentos.

Dios nos ama, nos deja en libertad de rechazar o aceptar su amor, es decir, de **hacer crecer o no el germen que Él pone en nosotros** en el bautismo, hasta la vida eterna.

LA EUCARISTÍA

¿Sabías que esta palabra significa “acción de gracias”?

Cristo da gracias a Dios su Padre ofreciendo su vida por amor a nosotros.

La víspera de su muerte, el jueves santo, Cristo instituyó la Eucaristía con estas palabras:

> “Tomad y comed, esto es mi cuerpo.
> Tomad y bebed, esto es mi sangre.
> Haced esto en memoria mía”.

Mat. 26, 26-28; Mar. 14, 22-24; Luc. 22, 19-20; San Pablo 1 Cor, cap. 11, 24-26.

Jesús ha instituido la Eucaristía:

* para hacer eternamente presente su sacrificio

* para ser nuestro alimento

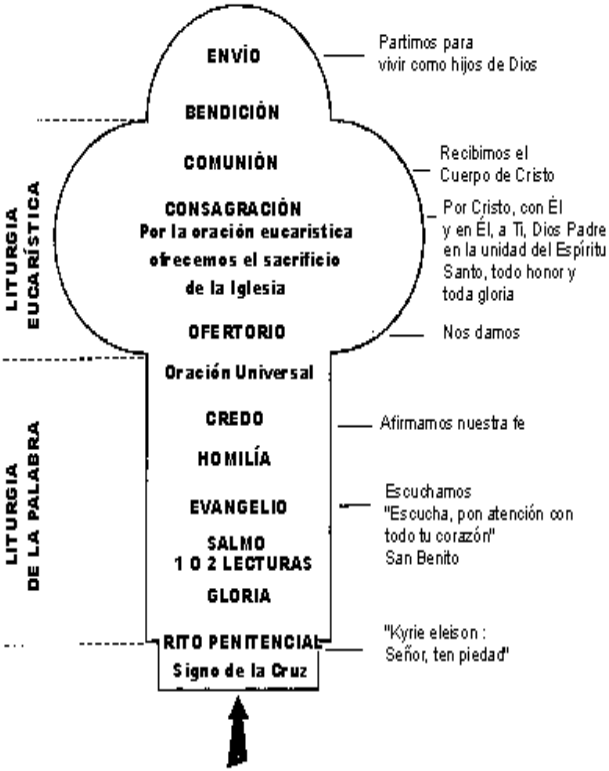
* para que formemos parte del cuerpo de Cristo.

Al día siguiente Jesús consumó su sacrificio con su muerte en el calvario.

La hostia consagrada es Cristo realmente presente. Se conserva en nuestras iglesias, en el sagrario; una lamparilla encendida lo señala.

¿Recuerdas la fecha de tu primera Comunión?

DESARROLLO DE LA MISA



EL SACERDOTE

Conoces a algunos sacerdotes.

Obsérvalos.

No parecen tan diferentes a otros hombres. Sin embargo hay en ellos un misterio que nos sobrepasa. **Cada uno ha sido elegido por la Iglesia**, no porque sea mejor que los otros, sino **porque ha sido llamado** por Dios. "No sois vosotros los que me habéis elegido; soy yo el que os ha elegido a vosotros" (Juan 15, 16).

En la Iglesia, el sacerdote perpetúa el misterio del Cuerpo y la Sangre de Cristo. **Su misión es la de guiar a sus hermanos** en su relación única con Dios, hacerles crecer a través de los sacramentos de la Iglesia y la Palabra de Dios proclamada, y reconfortarles encarnando el amor de Cristo por nosotros.

Si el sacerdote no se casa, no es en principio para estar disponible; es para mostrar que **únicamente Dios nos puede colmar.** (Incluso en el matrimonio, es el amor de Dios el que hace a los esposos plenamente felices).

¿CÓMO PREPARAR LA MISA?

Recuerda que es Cristo quien te invita a la misa.

• **Para prepararte a encontrarte con Él:**
- cuidas tu atuendo: limpio y apropiado.
- te lavas las manos.
- te abstienes de tomar alimento desde una hora antes de la comunión, como lo pide la Iglesia (ayuno eucarístico).
- si puedes, comienzas a descubrir los textos del día leyéndolos en tu misal.

• **También te pueden pedir que prepares la misa para ayudar a orar a toda la asamblea.** Algunos consejos:
- respeta la liturgia. Así, mantienes los textos del día y preparas los cantos conforme a la Palabra de Dios.
- recuerda que lo que se desarrolla en el altar es lo esencial. Todo debe orientarnos hacia ese misterio.
Por ejemplo, la directora de cantos cumple su papel de manera sobria para no atraer la atención hacia ella.
- <u>en el campamento</u>:
t eliges un bello marco, haces resaltar el altar y le proteges de la intemperie. Tienes prevista una sede para el sacerdote y un ambón (pupitre litúrgico). Adornas el altar.
t te entrenas para proclamar la palabra de Dios.
t si están previstas, preparas con cuidado las intenciones de oración universal o de acción de gracias: son la oración de toda la Iglesia.
- <u>en una parroquia</u>: propones tu servicio pero respetas las costumbres locales.

LAS VESTIDURAS LITÚRGICAS

VESTIDURAS:

El alba: símbolo de pureza que llevan el celebrante y sus asistentes.(1)
La estola: signo del poder que el sacerdote recibe, por la ordenación, de administrar los sacramentos. (Un diácono la lleva cruzada sobre el pecho). (2)

La casulla: revestida por el celebrante principal. (3)

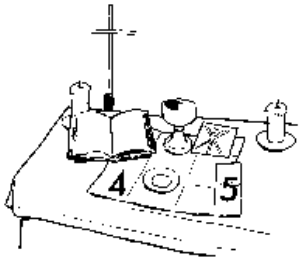
La estola y la casulla son de los colores litúrgicos del día.

VASOS SAGRADOS:

Cáliz: recibe la sangre de Cristo (1).
Patena: recibe la hostia grande (2).
Copón: recibe las hostias para los fieles (3).

LIENZOS:

Corporal: extendido sobre el altar, en él serán depositados el cáliz y la patena durante la liturgia eucarística. (4)
Purificador: sirve para purificar el cáliz. (5)
Cornijal: permite al sacerdote enjugarse las manos tras el lavamanos. (6)



EL SACRAMENTO DEL PERDÓN

El sacramento de la reconciliación nos ofrece toda la misericordia de Dios; nos purifica y nos fortifica. Nos hace capaces, con el sacramento de la eucaristía, de amar a Dios cada día más.
Procura recibir este sacramento no sólo después de cualquier ruptura profunda con Dios (el pecado), sino también regularmente, para reencontrar la buena dirección: el amor de Dios.
Es la brújula: te conduce por el buen camino permitiéndote hacer balance.
Para ayudarte a vivir este sacramento, relee el acto de contrición, que recitas antes de que el sacerdote te dé la absolución.

Dios mío, *Vuelvo hacia mi padre*

me pesa de todo corazón *he pecado y decido pedirle perdón*
haberos ofendido

por vuestra bondad infinita, *me ama y he rechazado su Amor*
amor infinito por mi
y porque el pecado os disgusta.

Propongo firmemente con la *sólo Él me puede levantar y darme*

ayuda de vuestra divina gracia *la fuerza de volver a partir*

no volver a ofenderos *creo en el poder de Dios que me hace progresar aunque los progresos sean invisibles*
y cumplir la penitencia. *Por la penitencia que me impone el sacerdote, me*

asocio a la reparación de mis pecados, que Cristo cumplió
por mi.

También puedes leer algunos salmos: 77, 86, 51, 43, 41, 42... Una vez perdonado, puedes plenamente por la Eucaristía llegar a ser Templo del Espíritu Santo.

TEXTO DE LA ABSOLUCIÓN

"Que Dios nuestro Padre
te muestre su misericordia.

Por la muerte y la resurrección de su Hijo,
ha reconciliado el mundo con Él
y le ha enviado el Espíritu Santo
para la remisión de los pecados.

Por el ministerio de la Iglesia
que os conceda el perdón y la paz.

Y yo, en el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo, te perdono todos tus pecados."

LA ORACIÓN

"Un amigo que habla con su amigo y calla para escucharle".
San Ignacio de Loyola.

Dios permanece siempre contigo y te escucha. Comprende todo lo que le confías, aunque no sepas expresarlo. Puedes rezar en cualquier sitio y en cualquier circunstancia.

Por ejemplo: caminado por la calle, durante tus viajes, al pasar ante una iglesia, en el descanso, admirando el cielo, al irte a dormir por la noche, cuando pasa una ambulancia...

Pero Dios también te pide que le dediques un tiempo; te invita a consagrar cada día unos minutos nada más que a la oración, deteniendote ante Él.

Unos consejos:

- elige un lugar tranquilo.
- durante el tiempo que te has fijado.
- sé fiel a la oración cotidiana, aunque tengas la impresión de perder el tiempo
- no te desanimes porque te distraigas. Vuelve con calma hacia Dios.

Dios te invita a una oración comunitaria
"Donde dos o tres están reunidos en mi nombre, estoy yo en medio de ellos"

(Mateo 18, 19-20)

Aprovecha todas la ocasiones para orar con otros (familia, parroquia, patrulla, amigos, clase...)

MAGNÍFICAT

Cántico de la Virgen María (Lucas, 1, 46-55)

¡Proclama mi alma la grandeza del Señor,
se alegra mi espíritu en Dios mi salvador!

Porque ha mirado la humillación de su esclava,
desde ahora me felicitarán todas las generaciones.

Porque el Poderoso ha hecho obras grandes por mi,
su nombre es santo.

Y su misericordia llega a sus fieles
de generación en generación.

Él hace proezas con su brazo,
dispersa a los soberbios de corazón.

Derriba del trono a los poderosos
y enaltece a los humildes.

A los hambrientos los colma de bienes
y a los ricos los despide vacíos.

Auxilia a Israel, su siervo,
acordándose de la misericordia.

Como lo había prometido a nuestros padres
en favor de Abraham y su descendencia por siempre.

Gloria al Padre, y al Hijo, y al Espíritu Santo. Como era en un principio, ahora y siempre, por los siglos de los siglos. Amén.

EL ROSARIO

El Rosario es una oración tradicional de la Iglesia dirigida a María a través de la meditación de la vida de Cristo. El Rosario completo comprende tres rosarios (quince decenas).

Se medita la vida de Cristo con Nuestra Señora:
- los misterios gozosos el lunes y el jueves.
- los misterios dolorosos el martes y el viernes.
- los misterios gloriosos el miércoles, el sábado y el domingo.

Para cada misterio, se recita un Padrenuestro, diez Avemarías y se termina aclamando a la Santísima Trinidad: "Gloria al Padre, al Hijo y al Espíritu Santo, ahora y siempre por los siglos de los siglos".

MISTERIOS GOZOSOS

- La Anunciación
Lucas 1, 26-38 "He aquí la esclava del Señor"

- La Visitación
Lucas 1, 39-56 "Mi alma se alegra en el Señor"

- **El Nacimiento de Jesús**
Lucas 2, 1-20 "Hoy os ha nacido un Salvador"

- **La Presentación de Jesús en el Templo**
Lucas 2, 22-32 "Mis ojos han visto la salvación"

- **Jesús es hallado en el Templo**
Lucas 2, 41-52 "Debo atender los asuntos de mi Padre"

MISTERIOS DE LUZ

- **Jesús es bautizado en el Jordán**
- Las bodas en Caná
- Anuncio del Reino de Dios
- La Transfiguración

- Institución de la Eucaristía

MISTERIOS DOLOROSOS

- La Agonía de Jesús
Mateo 26, 36-46 “Padre, si es posible, pase de mi este cáliz”

- La Flagelación
Mateo 27, 11-26 “¿Eres tú el rey de los judíos?”

- La Corona de espinas
Mateo 27, 27-31 “¡Salve, rey de los judíos!”

- Jesús con la Cruz a cuestas
Mateo 27, 32-44 “Encontraron a Simón de Cirene para ayudarle”

- Muerte de Jesús en la Cruz
Mateo 27, 45-56 “Verdaderamente, Ese era Hijo de Dios”

MISTERIOS GLORIOSOS

- La Resurrección
Juan 20, 11-18 “Mujer, ¿por qué lloras?

- La Ascensión de Jesús
Lucas 24, 50-53 “Os enviaré el que mi Padre ha prometido”

- La Venida del Espíritu Santo
Hechos 2, 1-13 “Fueron llenos el Espíritu Santo”

- La Asunción de la Virgen María
Lucas 1-28 “El Señor está contigo”

- La Coronación de la Virgen María
Lucas 1-48 “Desde ahora me felicitarán todas las generaciones”

MARÍA,
PUERTA DEL CIELO

Puedes averiguar a través de los Evangelios cómo ha acogido María el amor de Dios. Sigue su ejemplo: ella te conducirá hacia su Hijo.

"Ella guardaba todos estos acontecimientos y los meditaba en su corazón"
(Lucas 2-19)

"Haced todo lo que Él os diga"
(Juan 2-5)

He aquí la esclava del Señor" (Lucas 1-38)

"Madre, he ahí a tu Hijo..." (Juan 19-26)

CREER

La fe de María sobrepasa la de todos los hombres
y la de todos los ángeles juntos.

Veía a su Hijo en el establo de Belén
y le creía Creador del mundo.

Le veía huir ante el terror de Herodes
y le reconocía como Rey de Reyes.

Le vio nacer y le creyó eterno.
Le vio pobre careciendo de lo necesario,
y le creyó Dueño del Universo.

Le vio acostado sobre la paja de un pesebre
y le adoró como Todopoderoso.

Vio que no hablaba y creyó
que era la sabiduría infinita.

Le oyó llorar y creyó que era
la alegría del Paraíso.

En fin, le vio colmado de insultos, morir
en una cruz

y mientras que la fe de los demás
vacilaba
María
CREYÓ firmemente
que era Dios.

San Ambrosio (340.397).

Capítulo III

¡PASA EL TESTIGO!

Siempre alerta ¿por qué?

Para poder responder "¡Presente!" al instante donde tu patrulla, tu compañía, tu familia, tu entorno te necesiten.
El escultismo te propone estas tres pistas:
- saber obtener de tu cuerpo los recursos que ofrece cuidando tu salud, tu seguridad, ejercitando tus fuerzas para "mantener la distancia" sin tropezar al primer obstáculo.
- conocer las reglas de higiene, tener nociones de socorrismo para poner al servicio de los demás en circunstancias a veces difíciles tu sangre fría y tus conocimientos.

TU SALUD

! ***Respeta los ritmos de tu cuerpo***

- El sueño es indispensable para una vida serena. Permite a tu cuerpo y a tu espíritu descansar y "recargarse".

- La alimentación regular y equilibrada da a tu cuerpo la energía que necesita. (Evita saltarte una comida, comer a lo largo de todo el día, abusar de las golosinas).

Cuidar los ritmos de tu cuerpo es asegurar, a ti y a las demás, jornadas alegres y llenas de entusiasmo.

! ***Aplica las reglas de higiene***

- La limpieza corporal, dental en particular, debe ser regular. Lávate entera cada día (¡incluidos los campamentos!), lávate los dientes por la mañana y por la noche.

- Una visita anual al médico y al dentista permite un buen control de tu salud.

- Duerme en una atmósfera sana y fresca (sin tabaco, perfume pesado, etc...) Y si es posible deja la ventana abierta (nuestras viviendas están a menudo sobrecalentadas).

- Aprende a elegir tus emisiones de tele, tus libros... Evita todo lo que pueda manchar tu mirada y tu corazón.

! ***Mantente en forma***

- Un deporte practicado regularmente permite a tu cuerpo

oxigenarse y conservarse (flexibilidad, aliento, fuerza...) Si tienes tiempo, es

importante facilitar esta actividad deportiva. En caso contrario ¿has pensado utilizar en tu vida cotidiana recursos como estos?:

- Subir por la escalera en vez de en el ascensor.
- Aprovechar cualquier ocasión para caminar al hacer los recados, ir a clase, al local...
- Participar activamente en clase de gimnasia.
- Hacer la limpieza, jardinería, si es posible.

PARRILLA DE RESULTADOS DEPORTIVOS

- Anota tus resultados.
- La fecha te permite ver tu progresión.
- Puedes añadir otras disciplinas a esta tabla (gimnasia, deportes...)

Fecha	Carrera		Salto		Lanzamiento		Trepar cuerda	
	50 m	fon	alt.	long.	peso	jabal.	lisa	nudos

SEGURIDAD

A) EN BICI

Una bici bien conservada es también garantía de seguridad en carretera.

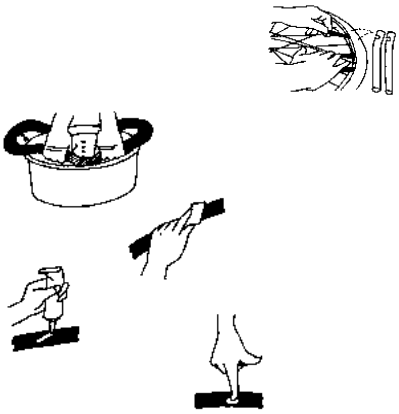
Desplazamiento por ciudad o ciclo-cross por el bosque, excursión al campo o carrera de velocidad, la bici será la compañera fiel de tus esfuerzos y de tus descubrimientos. Pero para aprovecharla plenamente sin problemas a cada paso, es necesario conservarla y mantenerla regularmente. Se reconoce a un buen ciclista por el estado de su bici.

1. Tenla a punto
El código de circulación ¡también es para los ciclistas!

Son obligatorios:

- frenos, utilizables sin tener que soltar el manillar.
- faro delantero, reflector rojo detrás.
- reflectores en los pedales.
- timbre que se oiga a 50 m.

2. El pinchazo
a) desinfla el neumático y utiliza los desmontadores para hacer saltar el neumático de la llanta.



b) localiza el agujero

c) raspa el caucho

d) cubre con pegamento

e) pega el parche.

3. Mantenimiento

Limpieza:

- Una bici sucia se limpia inmediatamente después de cubrir la etapa o al regresar a casa. No porque "haga bonito"... sino para que marche bien al día siguiente.
- Quita el polvo y el barro con un trapo , limpia la cadena con un trapo empapado en petróleo.

Engrasado:

- Engrasa con vaselina los ejes de las ruedas y los cables de freno. Engrasa con "grasa consistente" la cadena y la ruedecilla del cambio. Pero no lo engrases demasiado.
- Comprueba que las tuercas están apretadas.

Material:

- un inflador
- tres desmontadores (uno en forma de llave con varios agujeros)
- un rollo pequeño de alambre fino
- una bombilla de recambio
- una bolsita de parches, con un tubo de pegamento
- un trozo de lija fina y un destornillador pequeño
- un trapo

B) EN CASA O EN UNA COLECTIVIDAD: PREVENCIÓN

1. Incendio:

- evitar todo producto inflamable al lado de una fuente de calor
- protegerse con tejido mojado (sobre todo la cara)

2. Electrocución:

- ningún enchufe cerca del agua (fregadero, grifo, bañera)
- no tocar un enchufe o un interruptor con las manos mojadas
- no utilizar aparatos eléctricos (secador) en la bañera
- no tocar directamente con las manos un cuerpo

electrocutado

3. **Fuga de gas:**
- en cuanto huela a gas, localizar la procedencia
- no utilizar el teléfono, interruptor, cerillas...

4. **Intoxicación:**
- tanto los productos tóxicos como los medicamentos deben estar guardados en un lugar fuera del alcance de los niños y bajo llave
- ten a mano los números de teléfono de:
Servicio Nacional de Toxicología: 91 562 04 20
Bomberos:
Policía:

En todos los casos, el sentido común y el dominio de ti son las primeras reglas de seguridad.

NOCIONES ESENCIALES
DE SOCORRISMO

A) PRINCIPIOS BÁSICOS: Conducta a seguir

1. Proteger es asegurar la seguridad de las víctimas y testigos del accidente.
- aislar el lugar del accidente
- señalizar el accidente para evitar otro

2. Alertar es conseguir el acceso rápido de ayuda
- dar:
    el lugar preciso del accidente
    la naturaleza del accidente
    el número de víctimas
    riesgos particulares si los hubiera

3. Socorrer rápidamente y con calma es:
- evaluar la situación
    los que gritan no son siempre los más en peligro
    hacer un balance observando atentamente al accidentado
    - **ventilación** (¿respira? controlar los movimientos del pecho y el aliento)
    - **circulación** (¿pulso, hemorragia?)
    - **consciencia** (hablar al herido)

- actuar
    En caso grave, es bueno esperar la ayuda observando al accidentado y vigilando la evolución. A veces un socorrista inexperto agrava las lesiones de una víctima queriendo hacer algo a toda prisa. (Ejemplo: transporte de un herido alcanzado en la columna vertebral).

B) FARMACIA BÁSICA
- compresas estériles
- apósitos (tiritas)
- esparadrapo
- vendas
- pomada contra quemaduras
- agua oxigenada
- analgésico
- crema contra picaduras
- crema para después del sol (quemaduras del sol en la piel)
- termómetro
- tijeras
- pinza de depilar / agujas
- antiséptico en polvo (secar ampollas)

C) CONDUCTA A SEGUIR

1. Conducta general

- asepsia: esterilizar los instrumentos (pinzas, agujas...) y lavarse las manos
- antisepsia: cuidar la herida

2. Conducta particular

• Ampollas: perforar con la ayuda de una aguja
hacer correr el líquido
secar con antiséptico en polvo (Blastoestimulina por ejemplo)
cubrir con un apósito

• Quemadura leve: sumergir inmediatamente en agua limpia y fría
cubrir con crema antiquemaduras
tapar si fuese necesario

• Hemorragia nasal: comprimir el orificio nasal

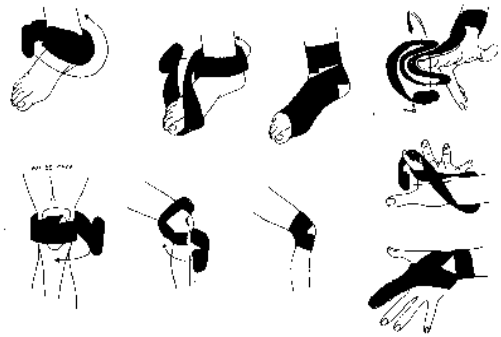
• Insolación:
÷ síntomas: dolor de cabeza, desvanecimiento, vómitos, calambres, fiebre.

÷ remedios: cabeza levantada (almohada)
proteger del sol
mojar con agua fresca (no fría)
llamar a un médico

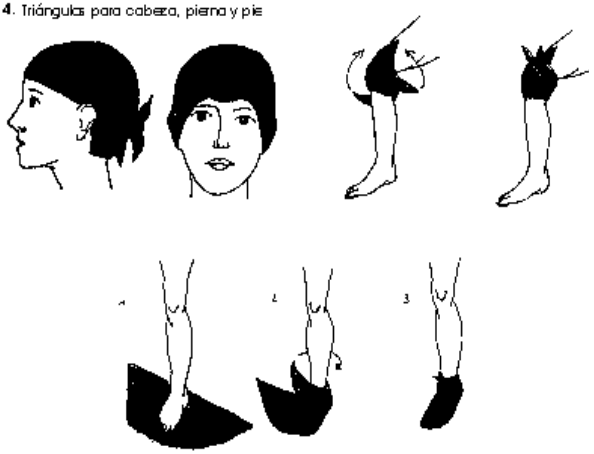
• Cuerpo extraño en el ojo:
no insistir en retirarlo
no lavar
cubrir el ojo (sin comprimir)
llamar a un médico

3. Vendajes:

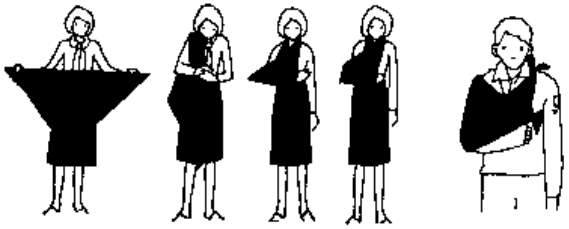
Vendaje del pie, del codo, de la rodilla, de un dedo



4. Triángulos para cabeza, pierna y pie



5. Brazo en cabestrillo



¡A JUGAR!

A) Encontrar el camino sin mapa ni brújula

"Con la edad , la brújula de las Golondrinas había superado la etapa de las resoluciones enérgicas. Quizás no le gustaba el viento. Aquella tarde, la minúscula aguja azul danzaba locamente, sin llegar a fijarse. El crepúsculo caía..."

Jean-Louis Foncine

Signos de pista
Si has olvidado los signos de pista usuales, ve a recordarlos en "Entra en el juego".

Otras formas de pistas

* Materiales u objetos corrientes (lana, cartón, chinchetas...)
* Signos naturales (hierbas, palitos, piedras, conchas...)
* Huellas humanas o de animales
* Pista al olfato
* Falsas pistas (escasas y cortas)

Trazar una pista

- Signos visibles, no muy alejados unos de otros.
- Elegir el tipo de pista en función del terreno, de la experiencia de los jugadores.
- Adaptarlo al juego (pista sencilla, con obstáculos, mensajes, pruebas...)

B) Enfrentamientos y emboscadas

"Apenas tuvo tiempo de volverse cuando un gran diablo le derribó hacia atrás y el joven personaje rebuscaba en sus bolsillos. Desplegó esta especie de mapa cubierto con la inscripción..."

Alain Fournier
Le grand Meaulnes

Arte del camuflaje

La inmovilidad permite engañar al ojo del lince que cree haberos descubierto.
No temáis arrastraros o tumbaros.
Saber fundirse en el terreno (en ciudad una guía de uniforme se destaca, un jersey rojo en el campo resalta, ect,...)
Borra el detalle que todos conocen (el modo de andar, el tono de tu voz, una inclinación de cabeza...)

Batalla de pañoletas y diferentes modos de capturas

Pasas una pañoleta por tu cinturón sin anudarla, se trata de cogerla.
O bien enganchas un globo con un alfiler, se trata de hacerlo estallar.
Llevas un brazalete de papel crespón en el brazo, se trata de desgarrarlo.
Captura con la vista: cada jugador lleva un cartón numerado sujeto en la frente con una cuerda, se trata de leer el número para eliminarle.
Puedes inventar otros.

Tácticas: habilidad mejor que salvajismo

Utilización del terreno para desplazarse, observar... imagina lo que puedes hacer con ese terreno (reptar, esconderse, rodearlo....) para eso entrénate en juegos de aproximación y acecho.
Observar, o sea, ver al "enemigo", hacerle salir, sorprenderle. Ver sin ser visto.

Dejar señales para situarse y situar a las demás (pistas, mensajes...)

Actuar en equipo, es decir, estar en contacto (grito, signo, etc...) Cada una representa su papel (observación, aproximación, acecho, enlace, trasporte de material..),

táctica de marcha (una delante, dos a los lados, etc...)

Así, en lugar de caer sobre el enemigo que te espera y se ha preparado, tu le sorprendes y guardas todas tus fuerzas para el ataque final.

C) Mensajes y códigos secretos

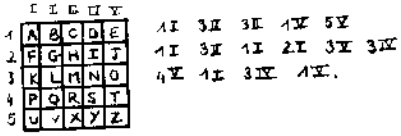
> *"Yo fijaba invariablemente mi atención en la carta, y con el tiempo hice un descubrimiento que hizo desparecer la ligera duda que pudiera subsistir todavía..."*
>
> *Edgar A. Poe*
> *La carta robada*

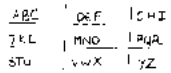
8**Codificar y decodificar**

Mensaje: id a la fuente

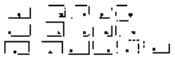
1. Intercala una letra entre cada letra del mensaje: IRDLATLGAMFOUVEYNPTSE
2. Puedes invertir cada palabra: DI A AL ETNEUF
3. Y cortar irregularmente las palabras: DIA ALET NE UF
4. Se reemplaza cada letra por la que le precede en el alfabeto: HC Z KZ ETDMSD

• El código encasillado





Cada letra está representada por el dibujo de su casilla con un punto que precisa su posición.



A=1 B=2 C=3 etc...
9.4.1.12.1.6.21.5.14.20.5.

Algunas tintas simpáticas

- zumo de limón al calentar el mensaje se puede leer
- un borrador de tinta

Disposición del mensaje

en espiral al revés vertical, etc

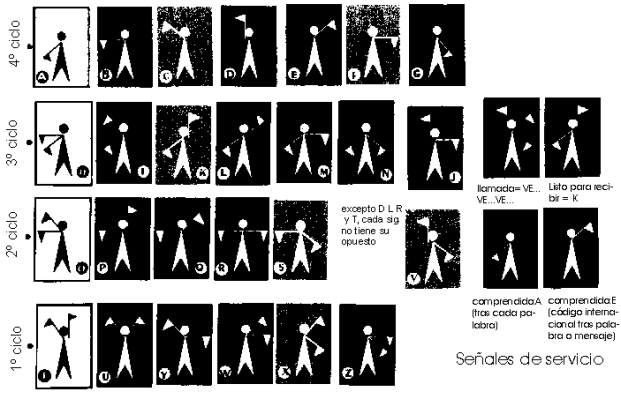
Tu puedes descubrir nuevos medios y nuevos códigos.

D) Pasar el mensaje

EL VIGILANTE

"Siempre acecho la señal de la antorcha, el resplandor de fuego que traerá una noticia de Troya, el ruido de su caída..."

Esquilo, Agamenón



• De día: el semáforo
• De noche: el morse luminoso
- Un destello corto: un punto
- Un destello largo: un trazo

SEÑALES DE SER VICIO:	desplazaos:
Llamada: AAA	Hacia la izquierda: III
Lista para recibir: K	Hacia la derecha:DDD
Comprendido: E	Hacia arriba: AA
Repite: IMI	Hacia abajo: BB
Error: EEE	Fin de mensaje: AR

A .-	**N -.**
B -...	**O ---**
C -.-.	**P .--.**
D -..	**Q --.-**
E.	**R .-.**
F ..-.	**S ...**
G --.	**T -**
H....	**U ..-**
I ..	**V ..-**
J .---	**W .--**
K -.-	**X -..-**
L .-..	**Y -.--**
M --	**Z --..**

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

Capítulo IV

EXPLORACIÓN DE PATRULLA

Tu JP o la jefa de compañía te ha organizado una exploración de patrulla. Te toca ahora prepararte para ocupar tu puesto durante este descubrimiento.

La exploración es una aventura si tu abres los ojos y los oídos. No es un paseo, o una carrera de

LOS PREPARATIVOS

LA MARCHA

No es cosa ahora de enseñarte a marchar, pero aquí tienes algunas ideas para hacer que tu marcha no sea solamente un esfuerzo psíquico más o menso doloroso:

- Elige calzado que sujete bien el pie y el tobillo. También es necesario que te permita salvar cualquier obstáculo (barro, zarzas, etc...).

- Lleva dos pares de calcetines uno sobre otro. Te evitará calentamientos y ampollas.

- En las paradas, no dobles nunca las piernas, estíralas, sino no podrás volver a partir.

- Bebe agua antes y después de la marcha, pero evita beber mientras marchas. Todo lo más enjuágate la boca.

- No olvides que la marcha no es el fin en sí.

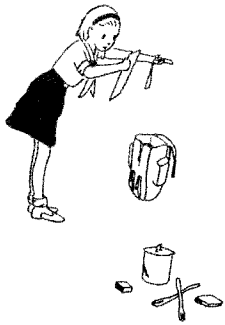
Y cuando, con las piernas doloridas, sientas que la fatiga te murmura que te detengas, entonces piensa en los descubrimientos que te esperan, y en la alegría de haberte ganado a ti misma.

LA MOCHILA

La marcha te enseñará a limitar el peso en la mochila y a despojarte de lo innecesario.

Aquí tienes una lista:

Material personal
- ropa interior
- saco
- jersey para la noche
- par de calcetines
- cepillo de dientes, manopla
  y toalla de aseo
- tartera



Material de patrulla
(a repartir entre las patrulleras)
- mapa
- lápices, gomas...
- esquema para croquis panorámicos
- papel de dibujo (canson...)
- brújula y transportador
- escayola
- papel higiénico
- pasta de dientes y jabón
- biblia
- botiquín
- intendencia (comida) o dinero
- linterna

TÉCNICAS

• **Talona tu paso** para tener una medida para el croquis topográfico.

Para ello lo más sencillo es medir la longitud de tu paso entre el talón trasero y el delantero.

Así sólo tendrás que multiplicar esta medida por el número de pasos efectuados para conocer aproximadamente la distancia recorrida.

• **Estás dispuesta a utilizar** con tu patrulla los conocimientos que has adquirido en tu (tus) P.A.:

- Tú, cocinera, eres capaz de preparar una buena comida caliente (sin tartera incluso), sabes hacer pan.

- Tú, orientadora, sabes orientarte con y sin brújula.

- Tú, animadora, sabes de memoria varios canon alegres y estimulantes.

LA REALIZACIÓN

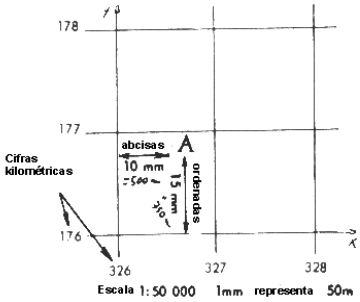
ORIENTARSE EN EL MAPA

Es práctico determinar un punto del mapa con la ayuda de coordenadas, es decir, con dos números. Es fácil retenerlo y transmitirlo. El primer número determina la abscisa del punto y el segundo determina la ordenada del punto.

También hay varios sistemas de cuadrícula kilométrica: la cuadrícula Lambert y la cuadrícula U.T.M. Si no hay cuadrícula trazada, en el borde del mapa hay pequeños trazos que permiten marcarla.

Para obtener coordenadas métricas de un punto, se añade a las coordenadas del cuadrado kilométrico en el que se encuentra el punto, una cifra de 0 a 1000 según la posición de ese punto en el cuadrado (ver el esquema de abajo).

Atención si tu mapa está cuadriculado cuando le compres, que sea en UTM.
Utiliza con preferencia la cuadrícula UTM (Universal Transversa Mercator).



ESCALA GRÁFICA

Escala (numérica) = distancia real entre dos puntos en el terreno, dividida por la distancia real entre dos puntos en el mapa.

Ejemplo: 1 cm /250 m = mapa a 25 milésimas.

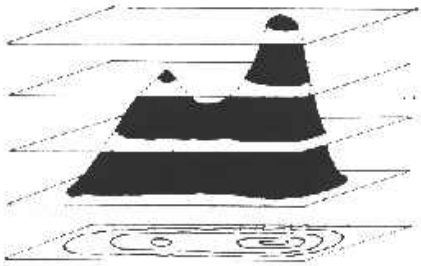
La escala está indicad en el cartucho del mapa. También encuentras una regleta en el centro del borde inferior. Basta con deducir tu distancia sobre el mapa y llevarla a esta regleta. Entonces obtienes la distancia real sobre el terreno.

Gráfica)

CURVAS DE NIVEL

Para representar el relieve, se recorta la tierra en porciones de igual espesor, paralelas al nivel del mar.

Este espesor se llama equidistancia. Está indicada abajo y a la derecha de los mapas. El contorno de cada porción se lleva sobre el mapa y se llama curva de nivel: todos los puntos situados sobre una misma curva de nivel tienen la misma altitud. Esta altitud está indicada sobre las curvas maestras, representadas con un tazo más grueso, que se repiten cada cinco curvas. Si la pendiente es suave, habrá pocas porciones que cortar, y pocas curvas de nivel sobre el mapa. Cuanto más se acentúa la pendiente, las curvas de nivel estarán más cercanas entre sí.



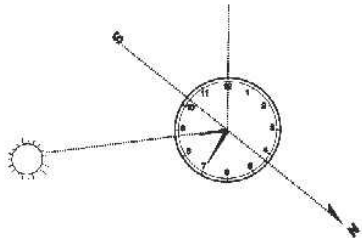
ENCONTRAR EL NORTE DE DIVERSAS MANERAS

Para encontrar el norte puedes utilizar:

El sol con tu reloj

- pon tu reloj en la hora solar (en verano, retrasa dos horas, y en invierno una hora)
- coloca el reloj de modo que la aguja pequeña esté en dirección al sol
- la dirección del sur geográfico está entonces indicada por la bisectriz del ángulo formado por esta aguja y las 12 (mediodía).

(*Recuerda que el sol está al Este a las 6h, al Sur a mediodía, y al Oeste a las 18h. Todo esto a la hora solar, desde luego).*

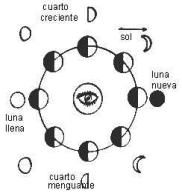


La estrella Polar

Esta estrella brilla bastante exactamente sobre el Norte geográfico. Permanece siempre en el mismo sitio, las otras estrellas giran a su alrededor.

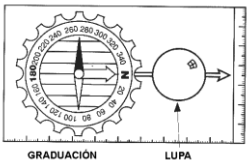
La luna : teniendo en cuenta la hora solar.

12 "	SE	E	NE	N	NO	O	SO	S
15 "	S	SE	E	NE	N	NO	O	SO
18 "	SO	S	SE	E	NE	N	NO	O
21 "	O	SO	S	SE	E	NE	N	NO
24 "	NO	O	SO	S	SE	E	NE	N
3 "	N	NO	O	SO	S	SE	E	NE
6 "	NE	N	NO	O	SO	S	SE	E
9 "	E	NE	N	NO	O	SO	S	SE
12 "	SE	E	NE	N	NO	O	SO	S



La brújula:

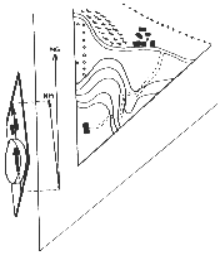
Permite encontrar el norte con mejor precisión. Es una simple aguja imantada, colocada en equilibrio sobre un pivote, que se dirige hacia el norte magnético. (Por lo tanto, un simple clavo imantado suspendido de un hilo, o en equilibrio en la superficie de un poco de agua, puede servir de brújula y permitir orientarse).



Atención: en razón del imán de la brújula, hay que evitar las masas metálicas y los campos magnéticos cuando se la utilice: coche, hormigón armado, línea de alta tensión... Además, es preciso tener cuidado de la brújula que es un instrumento frágil...

Si estos consejos te parecen inútiles... ¡prepárate a franquear el ecuador sin darte ni cuenta!

TOMAR UN AZIMUT A PARTIR DEL NORTE MAGNÉTICO



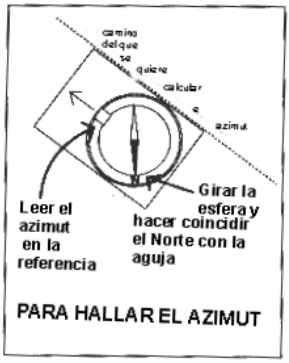
• **Tu instrumento es la brújula**

º 1ª operación: orienta tu mapa

Gira el mapa de manera que coincida la aguja imantada de la brújula con el norte magnético simbolizado en el margen de los mapas.

º 2ª operación: calcula tu azimut

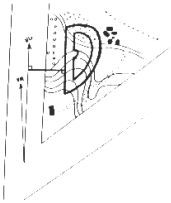
Para calcular el azimut magnético de una dirección, dado por la ruta por ejemplo, hay que poner el eje de la brújula en el sentido de la ruta, después accionar el cuadrante de la brújula de modo que coincida el norte del cuadrante con el extremo coloreado de la aguja.



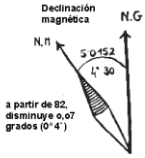
En ese momento el **azimut** buscado se puede leer en la placa de la brújula. Para conocer el **azimut actualizado** (ya que el campo magnético de la tierra varía cada año), has de restarle la **declinación magnética.**

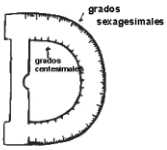
TOMAR UN AZIMUT A PARTIR DEL NORTE GEOGRÁFICO

... o cómo hacer para tomar un azimut sin brújula



• Tu primer instrumento es el transportador
• Tu mapa no necesita ser orientado
• Calcular un azimut:
coloca tu transportador así: el lado recto del transportador está paralelo al N.G. (Para ayudarte tienes sobre el mapa pequeñas cruces paralelas al N.G.).



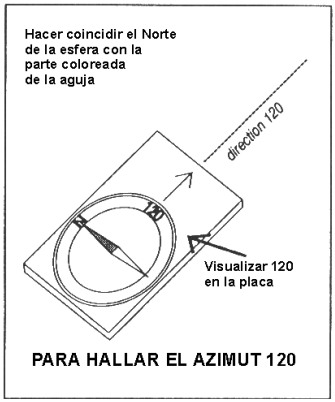


Entonces lees el número del transportador que se encuentra sobre tu trayectoria. Así obtienes la demora.

Para obtener el azimut es preciso añadir la **declinación magnética**, es decir, el ángulo entre el norte magnético y el norte geográfico. Siempre viene indicada en la hoja del mapa.

Ej: (en 1989) 160º + 4º02 = 164º02 (Azimut 164)

MARCHA A LA BRÚJULA



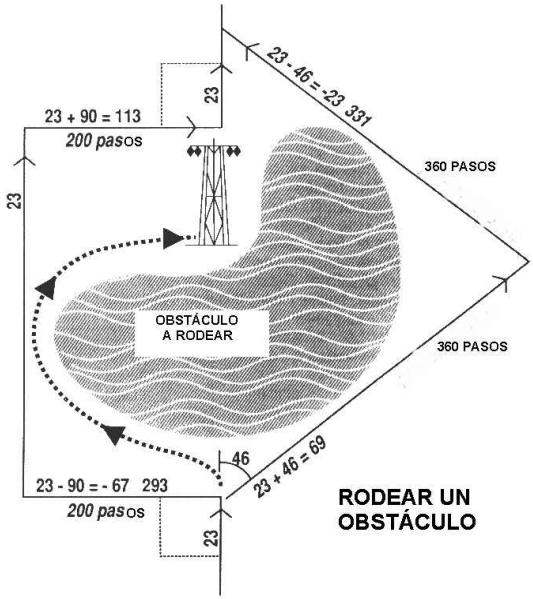
Para hallar la dirección de un azimut, por ejemplo 120 grados, hay que fijar 120º en la placa de la brújula, después girarla de modo que coincida el lado coloreado de la aguja con el norte de la brújula. En ese momento el eje de la brújula indica la dirección 120º

Rodear un obstáculo

Para progresar en una dirección dada por un azimut, hay que ir de un punto de referencia a otro. Pero pueden presentarse obstáculos infranqueables. Entonces es necesario rodearlos sin desviarnos de la dirección inicial.

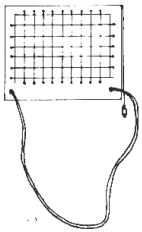
Se puede llegar tomando un punto de referencia característico en esa dirección, un poste, por ejemplo, visible más allá del obstáculo, e ir hacia él por el camino más fácil. Si no, hay que desviarse de su azimut, a condición de compensarlo mediante una desviación simétrica.

Ejemplo: si se han añadido 46 grados durante 300 pasos, será necesario restar 46 grados durante el mismo número de pasos.



CROQUIS PANORÁMICO

Trasladar a una hoja de dibujo el paisaje entrevisto en el curso de una exploración así como las indicaciones de las localidades y puntos de referencia que figuran en el mapa, eso es el croquis panorámico.



El visor

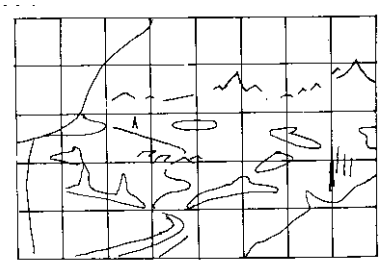
- El visor facilita la realización del croquis. Es una hoja de cartón o contrachapado en el que se abre una ventana de unos 20 x 10 cms que se divide a continuación en cuadrados de 2 x 2 cms mediante hilos de color si es posible. También puede ser una hoja de plástico rígido o acetato sobre la que se traza un cuadriculado. Bastará sujetar al visor un cordón que se colgará del cuello para conservar siempre la misma distancia en relación al ojo del observador.

- Varias hojas de papel de dibujo que se habrán cuadriculado de antemano con cuadros de 5 x 5 cms o más pequeños. Un soporte de cartón fuerte o contrachapado permitirá fijar el papel y dibujar. Los ejes XX' e YY' del cuadriculado se remarcarán y limitarán uno el centro del croquis, y el otro la línea del horizonte.

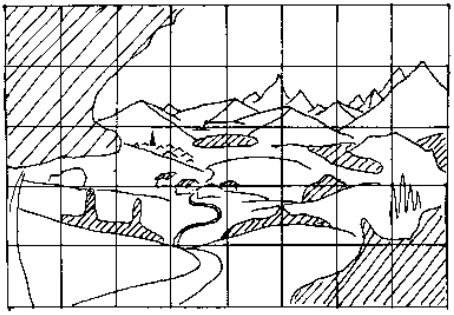
- Un lápiz bien afilado o un portaminas con una mina HB.
- Una goma.

Ejecución

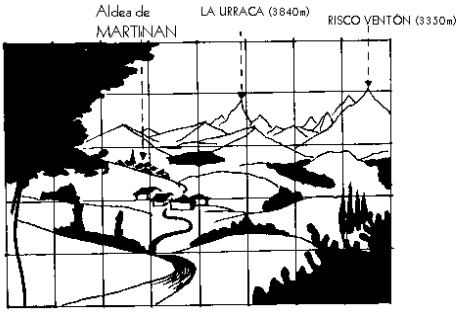
1. Toma de los puntos de referencia: línea del horizonte, punto de referencia central sobre el eje de las XX', campanario, árboles característicos, puentes, encrucijadas, etc...



2. Colocar las líneas y masas importantes completando o uniendo esos puntos de referencia: crestas, bosques, linderos, campos, pueblos, carreteras y caminos... etc, en los diferentes planos de profundidad.



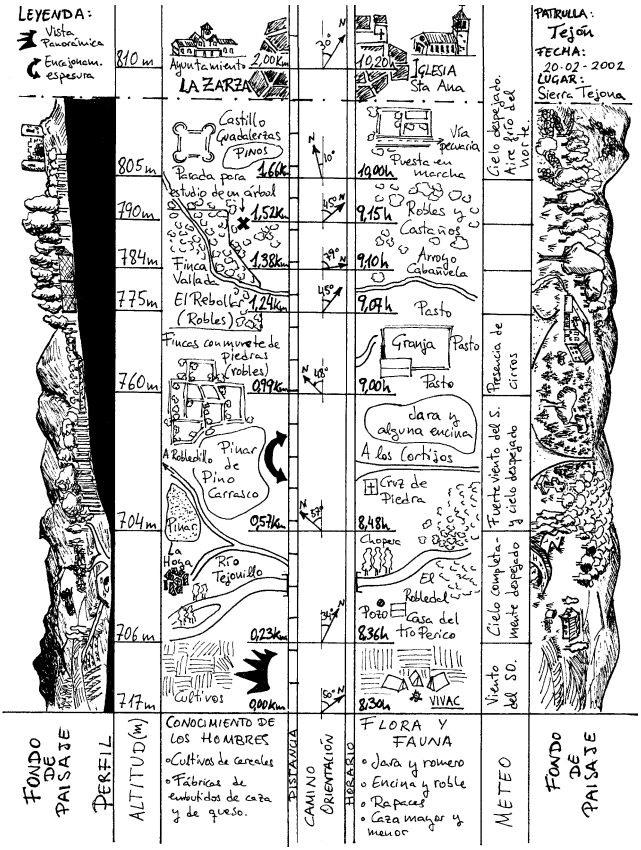
3. Pasar a limpio: repaso general del dibujo con trazos más gruesos cuanto más cercano sea el plano de profundidad. Se reforzarán estas diferencias de alejamiento en las masas de árboles utilizando trazos gruesos y apretados en primer plano, para atenuarlos a medida que los diferentes planos se alejan. Se pueden reemplazar los trazos con cualquier otro procedimiento gráfico (gouache) aclarándolos en las lejanías y oscureciéndolos en primer plano.



Leyendas

Para terminar, sobre el dibujo y para no embrollarlo, se marcarán los nombres de los lugares referidos con detalle en el mapa. De cada inscripción una flecha de referencia indicará la localización sobre el croquis panorámico.
No olvidar mencionar el punto (coordenadas y altitud del mapa) de donde el croquis ha sido realizado y orientar el dibujo (N, S, E, O).
Ya en el campamento o en el local, se puede pasar el croquis a tinta y barnizarlo cara a una presentación en el panel de exposición de la patrulla. También puede servir como referencia para un gran juego o un juego óptico.

CROQUIS DE EXPLORACIÓN



EL DESCUBRIMIENTO

EL CUADERNO DE CAZA

Para ayudarte a continuar tu cuaderno de caza aquí tienes algunas pistas de observación.

• Los pájaros

1. Su silueta
2. Su traje (color dominante, bandas, manchas)
3. Su aspecto (cola vertical, colgante, modo de desplazarse)
4. Su vuelo (recto, planeando, a impulsos...)
5. Forma del pico
6. Su alimentación
7. Su zona de hábitat (jardín, huertos...)
8. Su canto (tradúcelo por onomatopéyicos, por ejemplo: “pit pit tiú”... “trrr tit”...)
9. Sus plumas
10. Su dimensión aproximada

• Los árboles

1. Silueta
2. Hoja (color, nervadura...)
3. Corteza (color, aspecto)
4. Raíces (aparentes o no)
5. Flores (época de aparición)
6. Frutos
7. Altura
8. ¿Cuál es su tipo de terreno?
9. Su madera: ¿arde formando llamas, brasas? ¿tiene cualidades particulares?
10. ¿Algunos animales se interesan por él?

• **Los animales**

1. Silueta
2. Colores
3. Tamaño
4. Huella
5. Vivienda
6. Alimentación
7. ¿Cómo ataca? ¿Se defiende?
8. Grito (uno o dos)
9. Características; su trabajo y utilidad
10. Enfermedades, remedios.

Puedes también observar peces, piedras, clima, insectos, cielo...

• **Observación según las estaciones...**

Cada estación tiene sus tesoros. Descúbrelos.

Enero: huellas en la nieve
musgos y líquenes
cielo de invierno.

Febrero: brotes de las lilas, del fresno...
primeras flores (crocus, violetas...).

Marzo: canto de los primeros pájaros
germinación
primeros insectos
cielo: Dragón y León.

Abril: frutales en flor, desarrollo de los brotes
crisálidas
setas de los prados
llegada de aves migratorias.

Mayo: primeras hojas enrolladas
llegada de nuevos pájaros

observa la madreselva, cola de caballo, viña loca.

Junio: nidadas de pájaros
mariposas
planetas
huellas y rastros.

Julio: algunas aves ya no cantan
cielo de verano
insectos
meteorología: tormentas.

Agosto: estrellas fugaces
la Vía Láctea
las flores.
Septiembre: estudia los frutos de fresnos y hayas

frutos
aves
helechos
setas.

Octubre: búsqueda y recolección de frutos silvestres
huellas
colores de otoño.

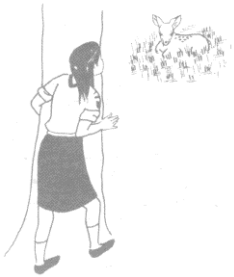
Noviembre: árboles de hoja perenne
aves de paso
cielo de invierno
instalación de una estación meteorológica.

Diciembre: la nieve
las siluetas de los árboles, cortezas
la luna
árboles que conservan sus hojas secas.

Ahora te toca jugar a ti.
Como ayuda puedes consultar guías de naturaleza

(animales, plantas, minerales, estrellas...)

ACECHO



• ¿Cómo realizar un acecho?

Hallar el emplazamiento más próximo al lugar de paso de un animal o el más próximo a un nido.

Utilizar algún abrigo existente:
árbol hueco, murete de piedras...

PACIENCIA y DISCRECIÓN
son las dos cualidades del OBSERVADOR

• Algunos consejos

Llevar ropa resistente, cálida y de colores neutros. Prever botas y buenos calcetines.

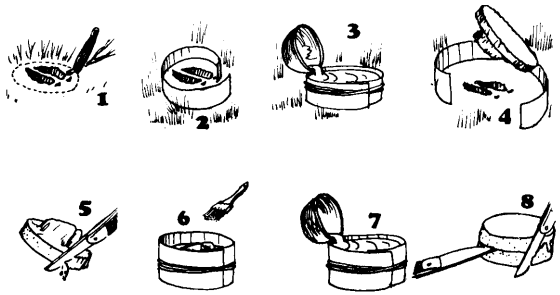
Moverse despacio, mirar bien, escuchar con cuidado, ser dos como máximo pero sin hablar ni toser jamás.

No temer sentarse o ponerse en cuclillas, e incluso tumbarse en el suelo. Evitar gestos bruscos.

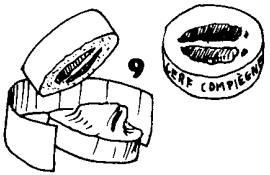
Cuidado con el viento, que puede llevar olores muy lejos, y la penetrante vista de los pájaros.

HUELLAS

Te permiten un mejor conocimiento de los animales y



constituirán un maravilloso panel
de caza.



1. Limpias
2. Rodeas
3. Viertes la escayola

4. Desmoldas
5. Igualas
6. Engrasas el molde
7. Viertes la escayola
8. Desmoldas
9. Escribes la fecha, el lugar y el nombre del animal. También puedes sombrear el fondo de la huella.

EL CIELO

Cuando quieras observar el cielo, déjate llevar por el silencio de la noche y la inmensidad del firmamento.

Para ello tendrás que tomar algunas precauciones:

- Si es invierno, estar caliente en un buen “plumas” (también sirve un buen anorak, o varias capas de ropa cálida) y protegida de la humedad y del frío gracias a un aislante y un poncho impermeable envuelto sobre el anorak.

- Prever un despertador si deseas observar el cielo a diferentes hora de la noche.

- Un mapa del cielo (planisferio) te ayudará a situarte en la geografía del cielo. Una linterna cubierta con papel rojo (o filtro de color rojo) para no deslumbrarte.

Y ahora disfruta el silencio.

Desde el origen de los tiempos los hombres miran hacia el cielo.

Entre otros a los griegos les gustaba contar que eran los dioses quienes situaban en el cielo tal o cual persona por sus actos heroicos o su belleza. Así puedes leer el cielo a través de la mitología griega.

Estas son 4 constelaciones fáciles de localizar según su estación.

- primavera / verano -

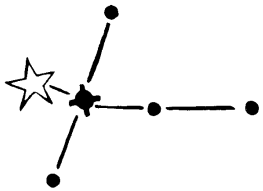
• La corona boreal

Esta corona fue ofrecida a Ariadna por Venus como regalo de petición de mano.
La estrella principal tiene por nombre latino “gema” “piedra preciosa”. Se encuentra alrededor de 1.500 años-luz de la tierra.

Situar Gema

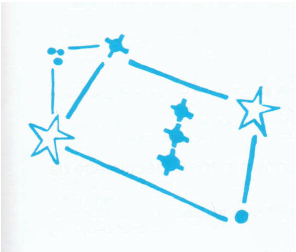
• El cisne

El cisne fue puesto en el cielo por haber sido amigo de Phaeton, hijo de Helios, el dios del sol. Habiéndose apoderado del carro de su padre, éste le condujo a la bóveda celeste.



Situar Abireo y Deneo

- otoño / invierno -

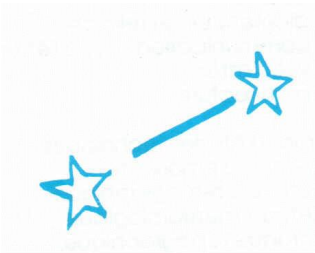


• Orión

Según la antigua leyenda griega el cazador Orión tenía a mucha honra poder vencer a cualquier animal. De ahí el terrible combate que le enfrentó al escorpión. Por eso los dioses colocaron a Orión y al Escorpión en dos lugares opuestos de la bóveda celeste, de manera que no pudiesen jamás encontrarse al mismo tiempo más alla del horizonte.

En tiempo despejado y noche muy oscura (sin luna) podrás observar con prismáticos a nivel del escudo la nebulosa de Orión (nube).

Situar Betelgeuse y Beatriz, estrellas a 900 mil millones de años-luz.



• Aries

Los dioses le pusieron en el cielo porque había logrado salvar a Phriseus: Phriseus y Helé son los hijos de la diosa de las nubes, Nefilé. Estaban destinados a ser sacrificados. Pero el carnero de oro (Aries) los raptó. Helé cayó al agua y Phriseus fue salvado.

Situar Arielis

EL INFORME
DE EXPLORACIÓN

Se compone de dos partes:
- el informe
- el cuaderno de explo

Una explo bien realizada es una explo que ha permitido a la vez el descubrimiento de la región y la utilización de técnicas.

! **El informe**

tiene en cuenta todo lo que se ha visto, oído, hecho.
Ha de poderse utilizar posteriormente.

• Ejemplos de estudios especializados
- influencia histórica de la región
- productos agrícolas y vinícolas
- tradiciones
- diferencias de religión
- comunicaciones con el extranjero
- especialidades
- arquitectura

• Ejemplos de estudios técnicos
- relación de huellas
- estudio cosmográfico
- estudio meteorológico
- croquis topográfico
- " panorámico
- estudio geológico
- bestiario de la región

! **Cuaderno de explo**

• Darle vida. Debe presentar un aspecto esencialmente anecdótico y humorístico. Por ejemplo:

"Aquí estamos, camino de Navalvilleja. Son las 15h, el cielo está gris y nuestro humor es taciturno.

La ruta es larga. Isabel nos sigue quejumbrosamente. Así es que decidimos seguir campo a través para cortar la monotonía de esta ruta.

Isabel, detrás, arrastra su mochila, y si algunas notas salen de entre sus dientes, deben ser más bien sordas protestas que acompañan por lo bajo nuestra canción.

Seguramente todo hubiera fracasado si de repente Isabel no nos hubiera arrastrado en una loca carrera: seguidas por el dueño del campo, aquí estamos completamente derrumbadas en la cuneta, y jadeando como bueyes... mirando el magnífico toro que piafa tras la cerca de madera.

En una enorme carcajada, el sol aparece por entre las nubes ".

Continuará...

• Elige tu estilo de presentación

- un cuaderno de fotos comentadas poniendo en evidencia la historia, los personajes y las aventuras de la patrulla.

- una cinta audio grabada por toda la patrulla.

- una cinta dibujada, un mural, un mimo...

Capítulo V

EL CAMPAMENTO

¡
El campamento, cumbre del año scout
Cuando se ha probado, se hace difícil hablar de él, pues el campamento se vive, no se describe.
¿Qué vas a descubrir de nuevo? ¿Qué decirte para no defraudar tu espera?
Cuenta con una verdadera vida de patrulla durante quince días, donde vuestra amistad saldrá fortalecida, forjada por las alegrías y dificultades vividas juntas.
Prevé el aprendizaje de una vida libre y sana, en la escuela de la naturaleza.
Aguarda aventuras apasionantes, realizadas para probar tu entusiasmo, tu curiosidad, tu resistencia.
Espera un descubrimiento más fácil y profundo de nuestro ideal scout en el servicio del Señor y tus hermanas guías.
Y a continuación tienes algunos

ANTES QUE NADA...

LA LEY SCOUT ES
LA LEY DEL CAMPAMENTO

- La conoces
- La comprendes
- La vives
- La das a conocer a las más jóvenes

La Guía pone su honor en merecer confianza.
La Guía es leal a su país, padres, jefes
y subordinados.
La Guía está hecha para servir y salvar a su prójimo.
La Guía es buena con todos
y hermana de cualquier otra Guía.
La Guía es cortés y generosa.
La Guía ve en la naturaleza la obra de Dios:
ama las plantas y los animales.
La Guía obedece sin réplica y no hace nada a medias.
La Guía es dueña de sí:
sonríe y canta en las dificultades.
La Guía es económica y cuida del bien ajeno.
La Guía es pura en pensamientos, palabras y obras.

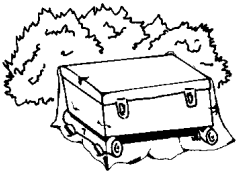
PRIMERAS INSTALACIONES

I. PLANTAR LA TIENDA

1) eliges un emplazamiento
- llano
- seco (los mosquitos pululan en los lugares húmedos)
- soleado pero protegido también del calor (árbol, seto...)
- no muy alejado de la fuente de agua potable.

2) orientas la tienda
- al abrigo de los vientos dominantes y de la lluvia
- protegida (seto, bosque, aldea)

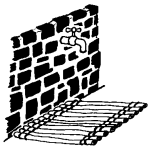
II. PROTEGER Y GUARDAR EL MATERIAL



- instalas un herramentero
- elevas y cubres el baúl

III. EL AGUA EN EL CAMPAMENTO

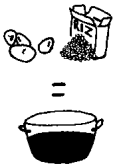
Cuida que el agua que bebes sea potable y respeta los puntos de agua en la naturaleza (lagos, ríos...)



Instala un cañizo bajo el grifo para evitar charcos de barro.

Aleja el pozo de aguas grasas de cualquier fuente de agua para evitar que las filtraciones lo alcancen.

Transportas el agua en bolsas o bidones que no pesen más de 10 a 15 kg (bajo riesgo de hernia...); el plástico no es un buen conservador de agua en climas cálidos.



Utilizas el agua con economía y eficacia.

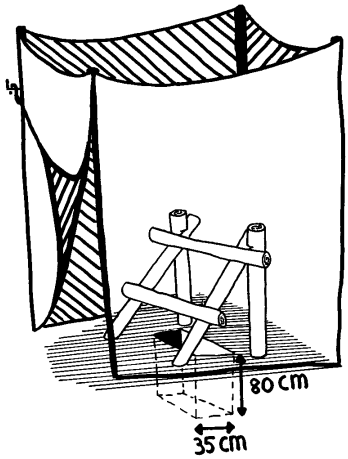
Por ejemplo:
Recuperas el agua en la que cueces los huevos (duros) para hervir la pasta o las legumbres de la comida.

Durante la comida pones a calentar el agua para fregar luego los cacharros. Desengrasa mejor y gastas menos.

IV. INSTALACIONES SANITARIAS OBLIGATORIAS

• Las letrinas

Un agujero suficientemente profundo evitará que tengáis que hacer otras letrinas en el transcurso del campamento.



No es nada agradable encontrarte en el fondo del agujero a las 6 de la mañana. Puedes evitarlo.

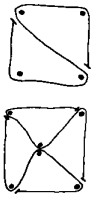
Aleja las letrina de tu rincón de patrulla. Pero no hagas de su acceso un recorrido de combate. Respeta el pudor de cada una cercando ese pequeño "rincón".

En fin, evita "el rastro de olores": para ello será necesario desinfectar con la ayuda de Zotal. Deja también de servicio una pala junto al montón de tierra.

• **Pozo de aguas grasas y porta-basura**

Protegerlo del calor y los animales.

• **Cabina de aseo**



Piensa tu cabina en función del número (¡eso evita las colas y los abandonos!)

- con 4 piquetas haces 2 cabinas de aseo

- con 6 piquetas tienes 4 cabinas.

¿Has intentado lavarte los pies en el barro? Un cañizo evita ese problema.

¿Y para evitar que se moje la bolsa de aseo?

En cuanto al jabón, a veces es difícil saber

Todo esto no es tiempo perdido; lo que hagas te hará ganar mucho tiempo y energía cuando utilices estas construcciones.

V. EL FUEGO

He aquí lo que estaba en juego en una terrible guerra. Una guerra que duró mucho tiempo, en la que los más valientes de nuestros ancestros cayeron. Una guerra que enfrentó a todas las tribus de la edad de piedra: EL FUEGO.

Nadie había encontrado aún la técnica para obtenerlo frotando durante largos minutos dos palos de diferente especie juiciosamente escogidos.
La horda se apoderaba de él durante un incendio en la sabana causado por el rayo. Huían con él como un ladrón para proteger de los demás su conquista. Lo cuidaba como una fiera en dos o tres huecos. Cuatro mujeres lo alimentaban día y noche. Al abrigo de la lluvia franqueaba ríos y pantanos. “Su rostro poderoso alejaba al león negro y al león pardo, al oso de las cavernas y al oso gris; sus dientes rojos protegían al hombre contra el vasto mundo. Cerca de él estaba la alegría. Hacía salir de las carnes un olor sabroso, endurecía la punta de los venablos, hacía estallar la piedra dura, los miembros obtenían con él una calma llena de fuerza, tranquilizaba a la horda en los

I. La elección del fuego

Esta elección depende de lo que se quiera hacer, del lugar, los materiales, la madera...

1) Piramidal
Se enciende en todo tiempo, da calor y luz, pero malgasta la madera, calienta irregularmente; es bueno para el fuego de velada.

2) Polinesio
Calienta bien, conserva el calor, se burla del viento. Exige un agujero por perolo y también una herramienta para cavar. Peligroso en maleza resinosa.

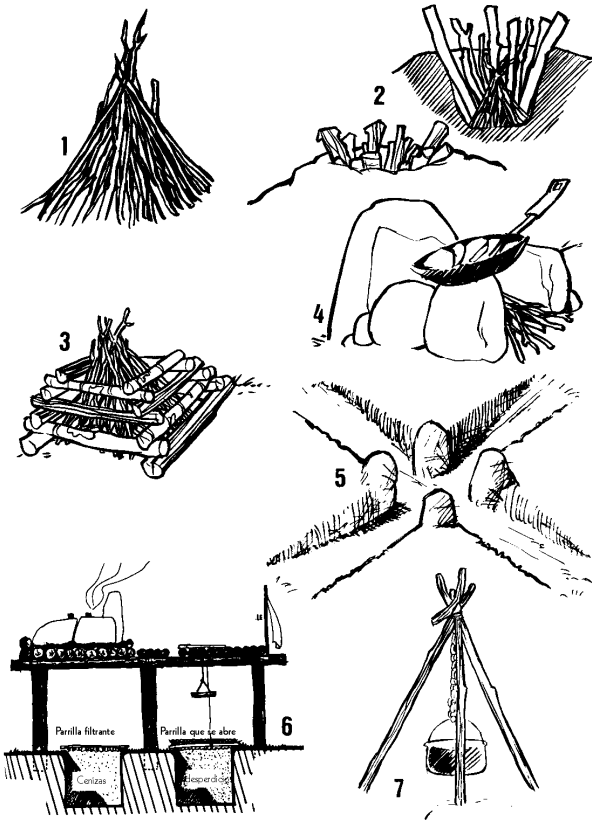
3) Hoguera
Excelente para fuego de velada, pero necesita una vigilancia muy cuidadosa.

4) De pastor
Fácil de instalar, rápido y económico en leña, pero desperdicia calor, equilibrio inestable del recipiente.

5) En bisel
Orientable según el viento, limpio y rápido, pero se apaga si llueve o si hay mucho viento.

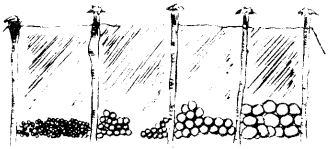
6) En mesa o elevado
Largo de instalar, pero permite obtener brasas permanentes e instalar un horno.

7) En trébede (trípode)


1
2
3
4
5
6
7
Parrilla filtrante
Parrilla que se abre
Cenizas
desperdicios

2. Protege la leña

Clasifica tu leña según su tamaño o su función.

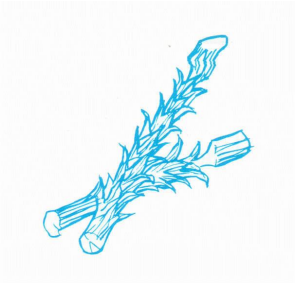
lluvia y  Protégela de la la humedad.

3. Cómo encender un fuego en cualquier tiempo

- Si el suelo está húmedo: aísla el fuego del suelo con piedras o troncos (ver dibujo).

- Elige madera seca: en tiempo de lluvia puedes encontrar esta madera preciosa bajo los árboles o utilizar las ramas muertas de algunos árboles.

- Para ayudarte puedes utilizar corteza de abedul, un “erizo” (ver dibujo), agrietar la corteza de los leños (la madera interior estará seca), hacer cortes con la navaja, coger piñas, musgo muy seco, desprender la leña de la corteza mojada...



- En el sitio del hogar colocas el papel, después los palos preparados como se ha dicho más arriba.
- Una precaución: en acampada de fin de semana, pon siempre leña seca en reserva bajo el doble techo. En raid, en la mochila.

4. Tomar precauciones

- Limpia el sitio (papeles, hojas, hierbas secas...)

- No prepares tu fuego próximo a elementos inflamables (malezas, resinosas...)

- No hagas fuego bajo un árbol pues podría propagarse por las raíces, bajo tierra.

- Ten previstos todos los riesgos (bidones llenos y pala cercanos).

- Apaga el fuego con ayuda de agua y tierra. Haz desaparecer cualquier rastro: nadie debe adivinar que un fuego ha estado encendido en ese lugar.

ESPECIE	calor	llama	duración	utilidad	brasa
ALISO	G	P	R	A	M
ABEDUL	MG	M	R	A	B
CARPE	MG	P	L	C	B
CASTAÑO	M	M	M	C	M
ROBLE	MG	N	ML	C	MB
ABETO DEL	G	M	R	A	D
NORTE	M	N	L	C	B
ARCE	G	M	L	C	MB
FRESNO	G	P	L	C	B
HAYA	D	P	R	A	D
CASTAÑO DE	M	M	R	A	D
INDIAS	MG	P	L	C	MB
ALERCE	G	P	L	C	B
OLIVO	D	P	R	A	D
OLMO	M	MH	R	A	D
ÁLAMO	M	P	M	A	M
PINO	D	MH	M	C	M
PLÁTANO	M	MH	R	A	D
FALSA	D	P	MR	A	D
ACACIA	D	P	R	A	D
ABETO					
SAUCE					
ÁLAMO					
TEMBLÓN					

Abreviaturas utilizadas

Calor: **G** : Grande **M :** Medio **MG :** Muy grande **D :** débil
Llama - Humo: **N :** Nada **M :** Medio **P :** Poco **MH :** Mucho humo
Duración: **MR :** Muy rápido **R :** Rápido **M :** Medio **L :** Lento **ML :** Muy lento
Brasa: **MB :** Muy buena **B :** Buena **M :** Mediana **D :** Débil
Utilidad: **A :** Alumbrar **C :** Cocinar

POEMA DE LA LEÑA (Lagarto)

El leño de Roble para calentar,
si muy bien se le ha dejado secar.
El humo del Alerce es perfumado
pero con su brasa humeante ten cuidado.
Por Navidad, el Haya quemad,
del Tejo ardiendo tendréis bienestar.
Pino de Escocia para calentar,
es la leña despilfarrar.
Muy aprisa el Abedul arderá,
y despacio el Nogal se quemará.
Si en otoño el Majuelo se ha cortado,
fuego prolongado.
Como la cera funde el Acebo,
no lo queméis verde, caballero.
Sin llama alguna el Aliso
al consumirse da cobijo.
Del Peral y el Manzano el aroma
perfuma la casa, señora.
Sobre los morillos el Cerezo al arder,
como ramilletes parece florecer.
Arde, gris ceniza, el liso Fresno,
verde o viejo, vivo o muerto.
Mientras puedas cómpralo,
sus troncos, como de oro, tienen valor.

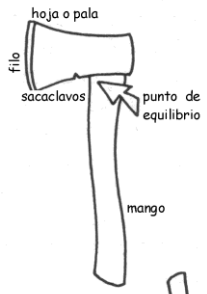
VI. LAS CONSTRUCCIONES

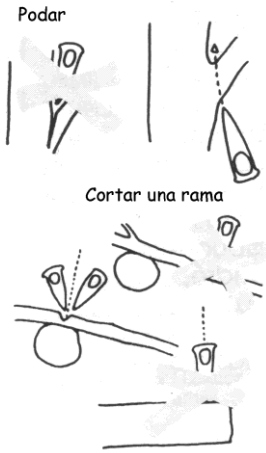
A) UTILIZACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS

1) El hacha

Te prestará buenos servicios a condición de que sepas servirte de ella y la cuides muy bien.

• **Uso**
- podar
- cortar una rama
- afilar un palo

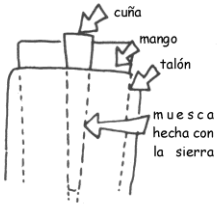




afilar una punta

• **Principios generales de utilización**

- Sujetar el hacha por el extremo del mango (salvo para pequeños trabajos minuciosos).
- Dejar al hacha trabajar por su propio peso. El esfuerzo del brazo sirve solamente para dirigir bien la hoja.
- No poner **jamás** el pie o la pierna ni la de otra guía en la trayectoria del hacha.
- No utilizar nunca el hacha como mazo.
- No cortar un árbol con un hacha (para ese trabajo están la sierra o el destral).



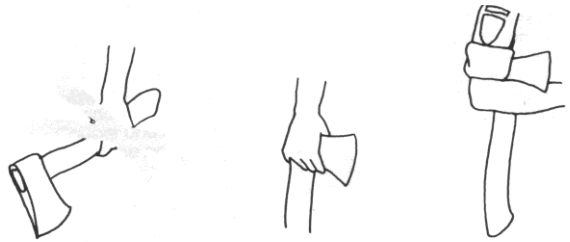
• **Mantenimiento**

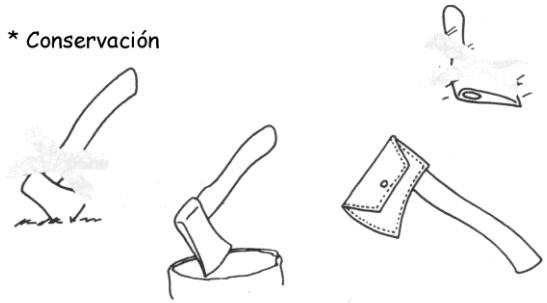
- Afilado mediante una piedra de afilar o una lima.

- Engrasar con grasa consistente contra la herrumbre.
- Mango sólidamente encastrado con ayuda de una cuña. No poner nunca un clavo o un tornillo.

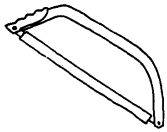
• **Modo de transportar el hacha**

- SIEMPRE sujetarla por la pala.
- NUNCA sujetarla por el mango.





2) La sierra

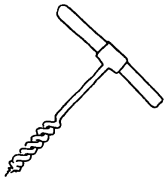


La herramienta más eficaz en el campamento:

¡sólo hace falta que corte bien! Es necesario cuidarla y cambiar la hoja cuando esté gastada.

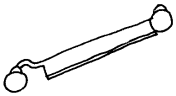
3) El formón

Para realizar cajas para ensamblajes o en cola de milano.



4) Las barrenas

Para taladrar un trozo de madera para un ensamblaje.
El trozo de madera taladrado debe ser al menos tres veces más grande que el agujero.



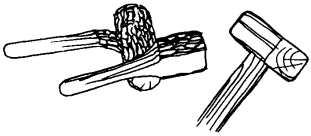
5) La plana

- Para descortezar un árbol.
- Para alisar un tronco agrietado.

Para todas estas herramientas, es importante cuidarlas (engrasado, afilado...) después de cada realización y sobre todo

Después de cada campamento.
También es importante guardarlas al abrigo de la humedad.

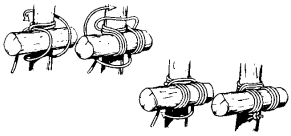
6) Los mazos



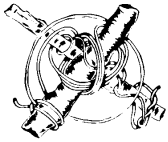
B) LAS CONSTRUCCIONES Y LOS NUDOS

1) Los ensamblajes

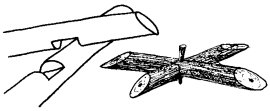
amarres cuadrados



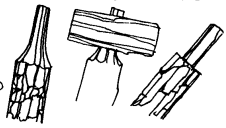
amarre cruzado o diagonal



caja para amarre



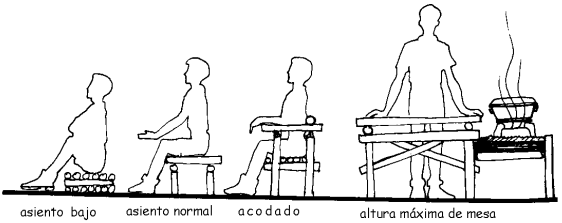
ensamblaje con espiga



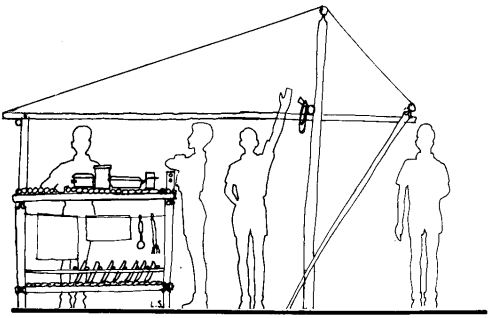
Es un ensamblaje entre dos piezas que se han rebajado en el punto de cruce a la mitad de su

Este ensamblaje es un agujero taladrado con la barrena. La espiga que se embute en el agujero se hace

2) Algunas dimensiones a utilizar
(las dimensiones están indicadas en cm)



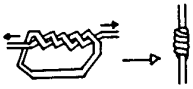
asiento bajo altura mínima=25 | asiento normal altura = 40 | acodado A=60 a 65 | altura máxima de mesa y fuegos: de 75 a 82

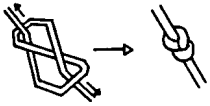


mueble de almacenado altura máxima 100 a 108 | altura máxima de alcance: 216 | altura de paso mínimo: 175 a 183

3) Los nudos

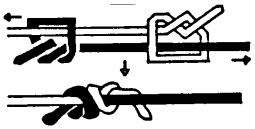
NUDO CAPUCHINO (nudo de detención)
- para rematar una cuerda
- para retener una cuerda en un agujero

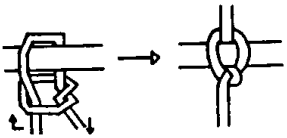




NUDO EN OCHO (nudo de detención)
- Impedir que la extremidad de una cuerda pase por un agujero.

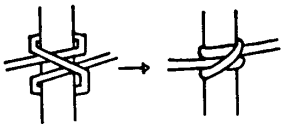
NUDO DE PESCADOR (nudo de unión)
- Unir dos cuerdas.



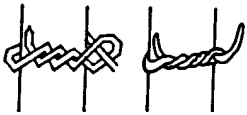


- Amarrar dos cuerdas a una pieza de madera.

NUDO DE GALERA (nudo de amarre)
- Fijar rápidamente una cuerda.
- Para fabricar una escala de cuerda.

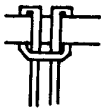


NUDO DE BALLESTRINQUE (amarre)
- Amarrar una cuerda a una pieza de madera.
- Rematar un amarre.

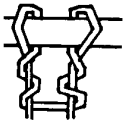


NUDO DE LEÑADOR (amarre)
- Elevar cargar (vigas...)

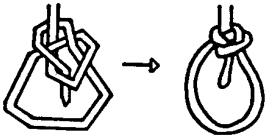
PRESILLA DE ALONDRA (amarre)
- Suspender un objeto de poco peso



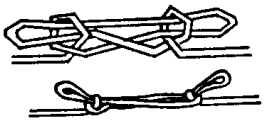
ALONDRA DOBLE (amarre)
- Suspender una carga de gran peso



NUDO DE ANCLA
Es uno de los nudos de amarre más sólidos concebido inicialmente para rodear una cuerda sobre una anilla (la de un ancla en particular).

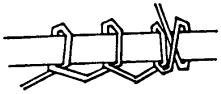


NUDO DE AS DE GUÍA
(nudo de salvamento, asegurar)
- Amarrar una cuerda enteramente.
- No se desliza.



NUDO TENSOR (acortamiento)
- Acortar y tensar una cuerda sin cortarla siendo larga.

NUDO DE PATA DE OCA
(de amarre)



- Amarrar una cuerda a otra cuerda.
- Fijar las drizas al mástil de las banderas.
- Amarrar una cuerda a un trozo de madera.

¿Cómo hacer un cañizo?

- Te hace falta un número suficiente de palos de madera para obtener la longitud deseada.

- Todos los palos tienen más o menos el mismo calibre y la misma longitud (salvo para un triángulo)

- Achaflana cada uno de los trozos de madera en las extremidades (es decir, con tu navaja redondeas el borde). Tu trabajo será entonces digno de una verdadera guía.

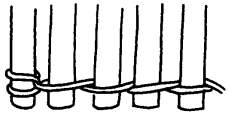
- Haz un nudo de ballestrinque alrededor del primer palo partiendo del centro de la cuerda.

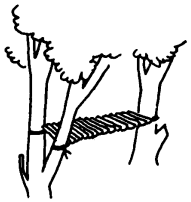
- Une los demás trozos uno a uno apretandolos bien entre los dos trozos de cuerda.

- Termina con un nudo plano muy apretado. Haz lo mismo al otro lado del cañizo.

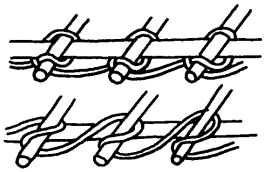
Algunos ejemplos de atadura para realizar cañizos.

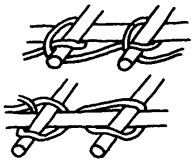
• Cañizo acabado





• Cañizo fijado al soporte





LA VIDA EN EL CAMPAMENTO

El tiempo y sus molestias

• *No dejarse sorprender por la lluvia*:

- Cavas zanjas rodeando la tienda.
- Tu rincón de patrulla está siempre ordenado; tu tienes precisamente que cubrir y efectuar las últimas verificaciones (vientos,...)
- Los plásticos están accesibles para cubrir rápidamente lo que estropea el agua (baúl, fuego, herramienta, papel cocina...), compruebas el estado de los toldos (reserva de leña, sobre la mesa...).
- Pones atención a los cambios de tiempo (se levanta viento, nubes que se acumulan...). Cuando dejas el campamento, dejas tu rincón de patrulla en condiciones de soportar no importa qué tiempo.

• *Conducta a tener una vez que la lluvia está ahí*

- Cubrir baúl, fuego, leña, herramentero...
- Protegerse (poncho, chubasquero...)
- Cerrar la tienda.
- Guardar ropa seca y una buena manopla de baño (una fricción enérgica te calentará, mejor que un fuego).
- Volver a tensar los vientos (el doble techo no debe tocar la tela de la tienda).
- Cuando haya tormenta evita permanecer bajo los árboles. En cambio la maleza es un buen “paraguas”.

VIVIR AL AIRE LIBRE

• *La cama*

- Airea la ropa usada durante el día (pues guarda la humedad).
- Fricciónate con una toalla seca en tiempo húmedo (hace circular la sangre y calienta el cuerpo).
- Aísla el lugar donde duermes con una manta, una esterilla aislante, papel de periódico...
- Envuélvete en una manta antes de meterte en el saco (eso evita que la manta se desplace).
- Si es necesario, cúbrete la cabeza y ponte buenos calcetines. Una bufanda alrededor de los riñones es una protección contra los refriados.
- Guarda tu ropa en la mochila que se encuentra a tus pies.
- Al raso, envuelve el saco, para aislarlo, en un poncho o un plástico.

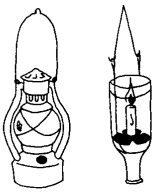
•*La comida*

Una buena cocinera se reconoce
- *por su fuego*, debe ser capaz de adaptar el calor, las llamas, en función de las necesidades (elección de la leña).
- *por su rapidez*, se trata de saber organizar la utilización del fuego para evitar las pérdidas de tiempo; por ejemplo, pones las patatas en las brasas y cueces el pollo en la sartén, etc...
- *por la calidad de su comida*, nada es imposible de hacer: Una crema de chocolate, crêpes, riñones al jerez... basta un poco de imaginación y de técnica. ¿Que no tienes horno? Coloca una tartera o perolo de aluminio cerrado bajo las brasas: tendrás un horno eficaz. Destierra las comidas "conservas" y monótonas. Ponle imaginación y no olvides utilizar hierbas y especies.

• *La velada*

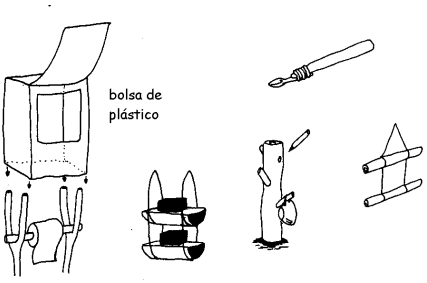
Que en tu bolsa de velada siempre encuentres:
- una linterna
- el Allegro (tu instrumento de música)
- un pañuelo de velada.

Es importante que estés protegida de la humedad de la noche, por lo que también llevarás una manta o una capa (que puedes hacerte tu misma con una manta de viaje: haz una abertura en el centro para poder meter y sacar la cabeza con facilidad y remátalo con un sobrehilado o un festón para que no se deshilache).



• *La iluminación*

Puedes pensar en iluminar tu rincón de patrulla, tu tienda:
- un farol suspendido o apoyado en el rincón de patrulla.
- un sistema de iluminación en la tienda (bombillas pequeñas unidas a una pila y colgadas entre las dos piquetas).

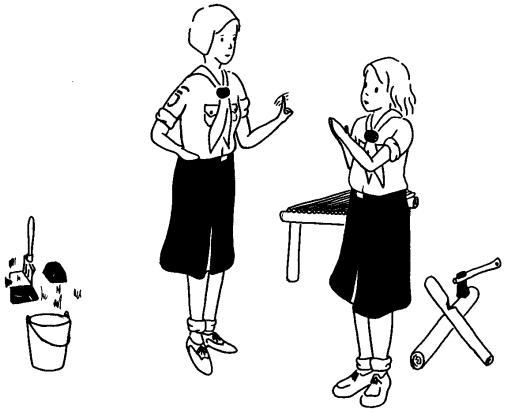


Pequeñas ideas que hacen la vida agradable

Tú puedes inventar otras...

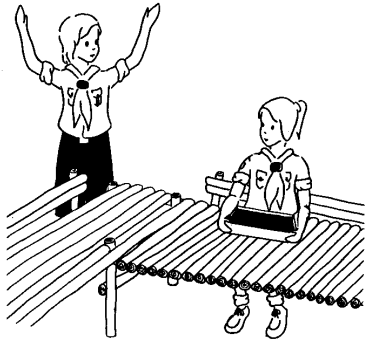
LA VIDA EN COMÚN

• El respeto a los horarios



A fuerza de suplicar a tu JP o tu JC que te dejen más tiempo, arrastras a toda tu patrulla o tu compañía a retrasar las actividades siguientes.

"La guía obedece sin réplica y no hace nada a medias"



- ¡No hemos tomado el postre!
- ¡Mala suerte! Ya no da tiempo, la velada ha empezado.

• El orden

Facilita la vida de cada una y evita disputas y nervios.
- prever cestos de papel discretos
- mantener las instalaciones
- recoger cualquier objeto que arrastre
- tener al día el tablón de anuncios
- tener ordenados los objetos personales.

• Los servicios

"Hay mucho espacio en el campamento, pero no hay un hueco para quien no quiere hacer su parte de los mil pequeños trabajos que deben ser hechos. Cada una debe hacer su parte y hacerla alegremente para asegurar el confort de todas".

Baden-Powell

• El respeto a las demás

Aplicando cada uno de estos elementos, observas el respeto a las demás: permites a cada una participar en todas las actividades y aprovecharlas, facilitas su vida, mantienes la alegría y el buen humor.

LA INTENDENCIA

• Algunas nociones de intendencia

Una comida equilibrada comprende cada día los seis grupos de alimentos.

• **Cantidades por persona**

Por plato y pers.	Plato fuerte	1º plato	Postre
arroz	60 g	50g	50 g
pasta	80 g		
alubias	80 g	50 g	
lentejas	80 g	60 g	
garbanzos	80 g		
patatas	400 g	200 g	
carne deshuesada	100 g		
carne con hueso	200 g		
guiso	150 g		
embutidos	100 g	30 g	
pescado	100 g		
zanahorias	250 g	150 g	
coliflor	200 g		
ensalada	1 cogollo/pers.	1 cogollo/pers.	
judías verdes	250 g		
guisantes	300 g		200 g
tomates	250 g	100 g	80 g
fruta fresca			100 g
frutos secos			30 g
mermelada			
queso			

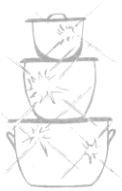
Por persona y día:			
pan	250 g	sal	20 g
azúcar	50 g	leche	400 cl
margarina	25 g		

Incluir en el menaje de cocina un vaso o jarra graduado para calcular las cantidades.

• **Algunos principios básicos**
- atención al despilfarro
- evitar los restos
- nada de conservas (o las menos posibles)
- no abusar del pan
- variar los menús
- comer fruta
- contrariamente a una idea extendida, no es necesario comer carne cada día. Es incluso un error dietético. Es preferible alternar con pescado, huevos e incluso con cereales completos.

• **El rincón de cocina**
En toda cocina debe haber:
- varios focos para calentar
- una mesa
- un estante de vajilla y batería de cocina
- una “fresquera”
- un protector de leña
- un incinerador
- un fregadero y un agujero de aguas grasas
- un agujero de restos orgánicos
- una bolsa de basura para envases y restos no orgánicos.

• **Mantenimiento de la batería de cocina**
- Recubrir la cacerola (perolo) con barro antes de ponerla sobre el fuego. Y mejor aún barro mezclado con detergente.
- No dejar nunca una cacerola para limpiar el día siguiente.
- Utilizar ceniza, arena o hierbas como producto limpiador. Suele ser mejor que cualquier detergente.
- Una cacerola limpia tiene que estar impecable por dentro y también por fuera.



Capítulo VI

CONSEJOS DE ANIMACIÓN

Ya seas abierta o tímida, la expresión es un campo para ti. Hay desde luego, entre las diferentes técnicas que vas a descubrir, una que es la tuya.

Actrices, payasas, mímicas, músicas, lectoras... las guías de tu compañía se mostrarán ante ti bajo un nuevo aspecto. Tu misma, entrando en su juego, aprenderás a conocerte mejor, a no dejarte paralizar por los complejos o

DIFERENTES TÉCNICAS DE EXPRESIÓN

Para expresarte te sirves esencialmente de tu cuerpo, de tu voz, de tus manos. Por eso se distinguen:

- técnicas corporales
- técnicas vocales
- técnicas manuales

¿A qué categoría(s) pertenecen las siguientes técnicas?:

- lectura
- mimo
- canto
- marionetas
- canto animado
- sombras chinescas
- pintura
- danza
- decoración
- gimnasia
- coro hablado

Cuatro consejos principales sobre el uso de la voz y el cuerpo:

1. *Piensa en los espectadores*
2. *Aprende el arte del gesto*
3. *Juega con los demás*
4. *Trabaja tu voz*

PIENSA EN LOS ESPECTADORES

Actúa cara al público (o si acaso de perfil). Haz de manera que siempre se vea tu rostro y que se distinga claramente lo que haces.

Cuando actúes, no dudes en adelantarte y desplazarte del área de la representación, al menos cuando participes en la acción principal. Pero si tu papel es secundario, o si perteneces al decorado, permanece en segundo plano y no atraigas la atención sobre ti.

Al resplandor del fuego no se ve bien todo. Sustituye todo lo posible las expresiones de tu cara por gestos. Emplea accesorios de color claro o vivo.

Actúa desde tu entrada en escena hasta que hayas salido. No rompas el ritmo y el efecto producido rompiendo tontamente a reír: ¡cree en tu personaje y el público creerá en él!

APRENDE
EL ARTE DE LOS GESTOS

¡MODERA!
Los gestos precipitados se vuelven confusos, o pasan desapercibidos para los espectadores.

¡AMPLIFICA!
Al mismo tiempo que ralentizas tu gesto, vas a verte inducida, para hacerlo durar, a darle mucha más importancia. Es el mejor medio para hacerlo bello y espectacular al mismo tiempo que fácil de interpretar.

¡SIMPLIFICA!
Guarda siempre en tu memoria que lo más sencillo es siempre lo mejor. Elimina todo lo que no es estrictamente indispensable para la comprensión de la representación.

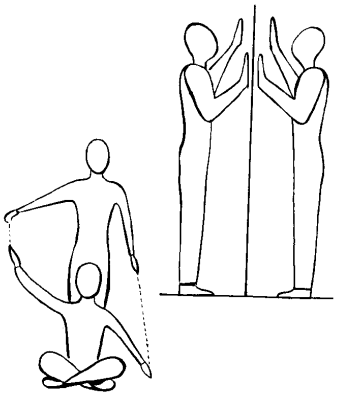
N.B. El hecho de ponerte unos guantes y una máscara blanca, duplicará la fuerza de tu actuación:

- el color blanco atrae la atención de los espectadores
- la máscara borra toda expresión del rostro y te obliga a hacer gestos más pronunciados.

APLICACIÓN PRÁCTICA:

EJERCICIOS DE MIMO O GESTUALES

a) El juego del espejo



Dos guías se ponen frente a frente.
Una hace gestos que la otra debe imitar lo más exactamente posible.

b) El presentador de marionetas

Una guía manipula a otra que figura una marioneta por medio de hilos invisibles atados a la muñeca, al codo, a los dedos, a la rodilla... ¡se requiere la mayor precisión!

c) El mimo reproducido

El jugador A explica oralmente una pequeña historia que representa mediante mimo a continuación muy claramente ante el jugador B que no ha escuchado las explicaciones. El jugador B reproduce, lo mejor que puede, el mimo ante el jugador C (ignorante). El jugador C hace lo mismo ante el jugador D (ignorante), que expresa en voz alta lo que ha comprendido.

d) El objeto transformado

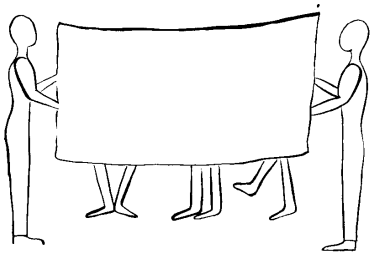
Un bastón, un disco, una tartera... pasan de mano en mano y se convierten en objetos diferentes: un arco, un látigo, una cuchara, un sable, una batuta de director de orquesta...

e) El recorrido a ciegas

La ida guiada, el regreso sola. Este juego te permite tomar conciencia del espacio de otra manera.

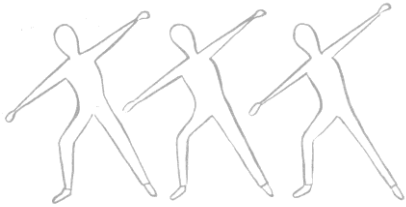
f) El paso revelador

- Lucky Luke
- un pato
- un militar
- Charlot
- etc...



JUEGA CON LOS DEMÁS

Los efectos de conjunto tienen siempre mucho éxito a condición de estar bien trabajados de antemano y ejecutados con precisión. Para ello, es necesario que cada una renuncie a actuar por sí misma, como vedette, y tome consciencia de formar parte de un todo. He aquí algunos de estos efectos:



A. Todo el mundo ejecuta al mismo tiempo el mismo gesto, articulan juntos el mismo sonido o la misma palabra: ejemplo: un personaje irrumpe bruscamente en una actuación. Todo el mundo se pone de pie lanzando un grito. Es el efecto utilizado en los coros hablados.

B. Cada uno imita por turno el gesto o las palabras del primer personaje, de la misma manera o deformándolo, a la misma velocidad o cada vez más deprisa... Es el efecto de Dupont y Dupont (en el cómic de Tintín y Milú).

C. El grupo se divide en dos o tres subgrupos que hacen gestos complementario (unos hacia la izquierda, otros hacia la derecha, unos se agachan, los otros se levantan...), emitiendo sonidos que se responden.

ESCENARIOS PARA EJERCITARTE

Los siguientes escenarios puede ayudarte a ensayar con tu patrulla los movimientos de conjunto o los coros hablados. Inventa otros sobre los temas de velada que os sean dados.

1) La señora Caos va de compras a unos almacenes de ropa. Se prueba los vestidos, las faldas, los jerseys, los sombreros, hace desempaquetar todo con gran desesperación o con gran amabilidad de los vendedores. Pero la cliente se marcha, descontenta, sin comprar nada.

2) Héctor, célebre prestidigitador, hace su número, la paloma, el conejo por turno. Ahora bien, ¡de repente algo verdaderamente original aparece!

3) Nines, jefa de una expedición de espeleología, desciende por la sima del Diablo, con su equipo: estratos subterráneos, paso angosto, estalactitas y estalagmitas... ¡De pronto, la luz se apaga, pánico! ¿Volverá la expedición a la salida?

¡TODO ESTÁ EN LA EJECUCIÓN!

TRABAJA TU VOZ

Cuando leas, cuando recites, cuando declames, aplica los mismos principios que cuando actúas:

- calma (siempre hablamos demasiado deprisa)
- amplitud (y para esto trabaja tu respiración y piensa en recobrar el aliento)
- expresividad (cuanto mayor sea el auditorio, será más necesario marcar el acento)

Pero no olvides que gritar fuera de lugar es de mal gusto.

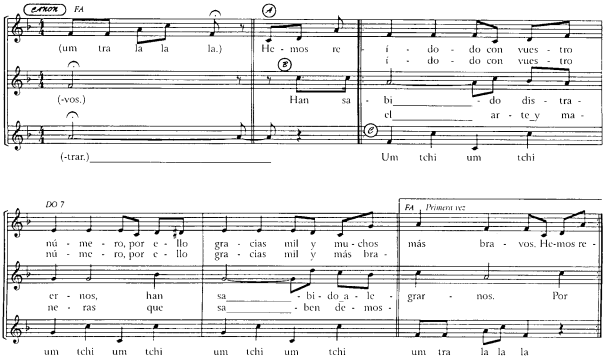
- Quien dice utilización de la voz no dice forzosamente lenguaje articulado.
La voz te sirve para emitir:

- efectos sonoros (sonería, viento, vehículo que arranca, máquina, gritos de animales...)
- exclamaciones (oh, ah, eh, plof, zas...) en coros hablados por ejemplo.
- melodías tarareadas con la boca cerrada para crear un fondo sonoro.

- EL CANTO

El canto es uno de los distintivos del estilo scout. Me imagino que tu repertorio ha crecido notablemente después de tu promesa: continúa llenando tu cuaderno de cantos con cuidado. Relee lo escrito a propósito de esto en *Entra en el juego*.

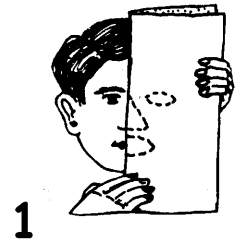
Hemos reído con vuestro número



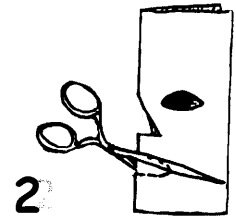
FABRICA TU MÁSCARA

• **MATERIAL**

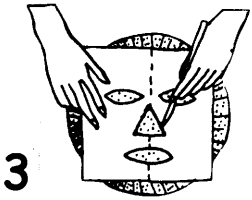
- platos de cartón o cartulina
- papel de periódico, papel crespón
- pegamento, cinta adhesiva
- témperas, grapadora pequeña



1. Para estar bien segura de que la máscara acabada se adaptará perfectamente a tu cara, es preciso hacerlo en patrón. Tomamos una hoja de cuaderno, la doblamos por la mitad. Colocamos el doblez a lo largo del eje de la cara (fig. 1).



2. Marcamos el lugar de la nariz, de la boca y de los ojos. Lo recortamos (fig. 2).



3. Comprobamos sobre nuestro rostro y modificamos hasta que esté bien adaptado. Recortamos el patrón sobre el lado abombado del plato (fig. 3).

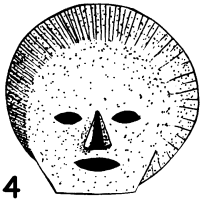
4. Recortamos los ojos, la nariz, la boca y sumergimos el plato en agua durante uno o dos minutos. Lo escurrimos y lo moldeamos colocándolo sobre nuestra cara durante unos instantes. Adaptamos la parte del borde haciendo pinzas bajo la barbilla. Levantamos la máscara y fijamos las pinzas con grapas (fig. 4).

5. Para la nariz se nos brindan varias soluciones:

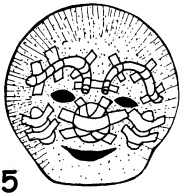
- papel de periódico enrollado como una bola para una nariz redonda.

- la caja de huevos que, recortada nos da una pequeña nariz redonda o una nariz más puntiaguda y un poco aplastada siguiendo el lugar que recortemos.

- la cartulina recortada y fijada con tiras de papel de periódico pegadas.



4



5

6. Pintamos primero el fondo (la témpera al agua cubre fácilmente), después las zonas de colores: nariz, pómulos, labios, cejas, contorno de los ojos.

LOS ACCESORIOS

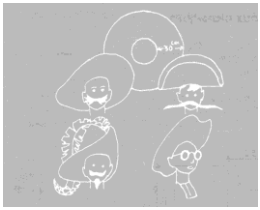
Con papel crespón, lana, estopa, rafia, hierbas o alambre, podemos figurar cabellos, barba o bigote.

1) Recortar en tela 4 triángulos equiláteros y coserlos para hacer un gorro.

2) Poner una cartulina sobre la cabeza de la guía y hacer pinzas sujetas por cinta adhesiva hasta que obtengamos un sombrero de papel bien adaptado a la cabeza. Lo pintamos y pegamos una tira de papel recortado representando la cabellera que disimulará los cabellos del actor.

Para hacer un sombrero pegaremos una tira de cartulina en forma de cilindro de 15 cm por 40. Recortamos un gran círculo en la cartulina de 40 cm de diámetro. En el centro pondremos el círculo y le sujetaremos con tiras de cinta adhesiva. Ahuecaremos después la parte del círculo comprendida en el cilindro. Bastará camuflar las tiras adhesivas cubriéndolas con una tira de papel crespón de color a modo de cinta. Este sombrero servirá para todo: lo mismo al mosquetero, que a la bella dama, o a un cura, enrollando los bordes, a Napoleón, etc, etc...

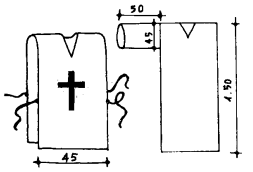
El más bello adorno de los tocados es la pluma ciertamente. Para realizar la de un sombrero de mosquetero por ejemplo, tomamos un alambre de 40 cm de largo. Recortamos en forma de pluma dos tiras de papel de 35 por 7 cm. Ponemos el alambre en el centro de una de las tiras y pegamos la otra tira de papel exactamente encima de la primera.



Pequeñas hendiduras a lo largo de los bordes representan las barbas de las plumas que pueden ser rizadas con una hoja de cuchillo, gracias al alambre la pluma se curva como nosotros queramos y guarda su forma.

LOS TRAJES

No es necesario buscar trajes complicados. La sobriedad es siempre evocadora.



Con materiales clásicos

- tela de yute: capas, togas
- papel: cuellos, gorgueras
- cartón: sombreros
- tela de sábana: vestidos
- echarpes: turbantes, cinturones

Túnica para casi todo

Compra 4 m de tela de carnaval en 90 cm de ancho. No se deshilacha.
Corta 3 m; dobla por la mitad y cose cada lado o grapa, dejando una abertura de 45 cm libre para las mangas.
Haz la abertura de la cabeza.
Corta por la mitad la tela restante. Dobla por la mitad y cose a lo largo cada una de las mangas. Coselas a la abertura de la túnica.
Se puede ablusar con un cinturón o dejarla caer.

Casulla

Toma 70 cm de tela en 90 de ancho.

Con prendas o telas.

- pantalones remangados
- servilletas o toallas
- cinturones
- jerseys
- pijamas
- mantas
- sacos de dormir
- chandals.

Para ciertos montajes (ej: expresión corporal), el traje será muy sobrio - pantalón y jersey. En ese caso la expresión dispensa los trajes.

El papel puede ser utilizado para las partes metálicas (ej: armaduras).

A menudo los accesorios pueden sustituir a los trajes: ejemplo: una cacerola y un gorro alto blanco bastan para evocar un cocinero, el resto de la ropa puede ser cotidiana. Elementos naturales pueden servir para la elaboración de accesorios: ramajes, paja, plumas.

Material que llevar

- gomas, imperdibles, agujas e hilo
- grapadora pequeña
- tijeras, bramante
- pegamento, pintura, pinceles
- papel crespón de colores, papel aluminio, rafia, estopa o madeja de lana para cabellos y barbas.
- alambre flexible
- cartón, cartulina, bolsas de papel
- 2 o 3 túnicas para casi todo
- pañuelos, echarpes, trozos de tela abigarrados
- leotardos.

Lo ideal es reducir los trajes para obligarse a mayor perfección en el modo de expresión elegido.

Una regla general para un traje o una máscara:

debe ser:

- expresiva
- cómoda (respiración, movimiento)
- adaptado a los desplazamientos
-adaptado a la técnica de expresión
- suficientemente sólido (las grapas pueden salvar una situación difícil; pero es mejor coser)
- que no destiña y no inflamable si es posible.

LA EXPRESIÓN EN TU VIDA GUÍA

Muy a menudo se cree que la expresión está reservada para la velada. Al contrario se mezcla en todas las actividades para darles una plenitud. La velada no es más que un momento privilegiado para darte la ocasión de expresarte y perfeccionarte. Pero la expresión, también es:

- Por la mañana, en patrulla, una bella coordinación rítmica de gimnasia para calentaros.
- Un ramo compuesto con arte y colocado ante el oratorio de patrulla.
- Un ceremonial bien ejecutado, claro y alegre, para la izada de banderas.
- Un canon entonado espontáneamente durante el fregado.
- Una lectura bien preparada para la misa.
- Una puesta en escena ambientada con trajes para el comienzo del gran juego.
- El pequeño "plus" que hace del rincón de patrulla un lugar donde una se siente en casa.
- Una manera refinada y diligente de salir a saludar a los propietarios, los comisarios de distrito que os hacen una visita.

Como ves la expresión es siempre y en todas partes lo que te ayuda a hacer de tu vida "una cosa sencilla y recta, semejante a una flauta de caña que tu puedes llenar de música" (Tagore).

“Sé tú misma una obra de arte”

Has leído estas palabras, la otra noche, y ahora me persiguen

Ser tú misma una obra de arte...
Algo que se yergue y se impone por la pureza de su forma y la verdad de su fondo.

Algo que eleva como el sonido de las campanas. Algo que tranquiliza como el cielo lleno de estrellas.
Algo que calienta como el sol.
Algo que alegra como la flor del campo o el bichito vivo.

Pero, dime ¿cuál será la mano que trabajará mi arcilla y cuál será la fuerza que removerá la tierra?

Capítulo VII

TIENES TU PUESTO EN LA CIUDAD

Desde ahora, tienes que ocupar tu puesto en la ciudad.

El civismo para ti, es ante todo aprender a hacer pasar el interés general antes que el tuyo.

Es también mantener vivas en tu espíritu y en tu corazón las mil riquezas de España: su historia, su cultura, sus diversas facetas, sus regiones tan variadas.

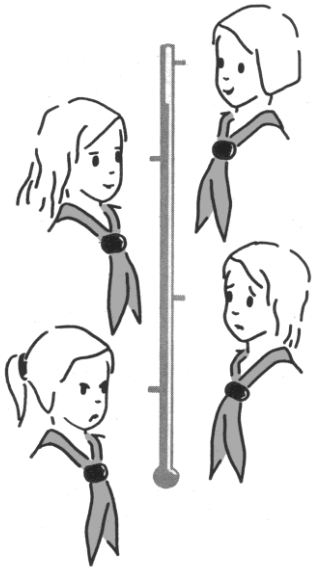
Aprender de memoria algunos nombres y fechas. Las páginas que siguen te darán las líneas directrices, ideas que estimularán tu curiosidad y tu inteligencia.

El civismo es un gran juego que requiere tu

EL CIVISMO EN TU VIDA COTIDIANA...

¿Dónde te encuentras tu en esta escala?

N.B. estas páginas se leen de abajo a arriba.



1
Asumes plenamente tus responsabilidades escolares, scouts, familiares u otras. Se puede contar contigo, con tu voluntad, tus competencias, tu perseverancia.

2
Has superado la fase del "toma y daca". El civismo para ti es dejar a cada uno su sitio y respetarle.

3
No hay derechos sin deberes: te sometes a un cierto número de reglas que permiten a la comunidad funcionar bien.

4
¿Deberes, tú? ¡No tienes más que derechos!

... PREOCUPARSE DEL BIEN COMÚN

(Corresponden a los planteamientos de la página anterior)

1
Sabes encargarte de una comida y de su intendencia, en patrulla o en casa, se te puede confiar por un momento la responsabilidad de un niño, te preocupas por una guía o un compañero de clase que se queda un poco a la cola...

2
Dejas tu sitio a una persona mayor en el bus, informas con amabilidad a un desconocido que solicita una dirección, cuidas de un enfermo cercano a ti...

3
La familia es tu marco de vida ordinaria, haces de modo que la vida en ella sea agradable.
En clase se te ayuda a formarte, a desarrollar tu inteligencia y tu personalidad. Trabajas con seriedad, respetas a profes y compañeros.
En patrulla te aprovechas del material y servicios colectivos, contribuyes a conservar, limpiar, ordenar ese material...

4
Pones los pies sobre la mesa, circulas en bici sin preocuparte de la carretera, los demás tienen siempre la culpa.

DESCUBRIMIENTO DE LA HISTORIA DE ESPAÑA

1 - Iberia, provincia romana

2 - Fin de la “pax romana”

3 - España, hija de la Iglesia: Recaredo

4 - Los árabes en España

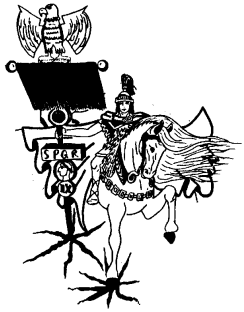
5 - La Reconquista

6 - Los Reyes Católicos

7 - El imperio español

8 - La Casa de Borbón

IBERIA,
PROVINCIA ROMANA



En el año 218 a.C., en plena guerra púnica, Cneo Escipión desembarca en Ampurias al frente de un poderoso ejército romano.
Establece un sistema de colonias que se van "romanizando" hasta componer dos provincias más del vasto imperio romano: Hispania citerior e Hispania ulterior.

Los pueblos hispanos, a pesar de todo, nunca se sometieron totalmente a Roma y siempre hubo luchas y resistencia: Viriato, Numancia.

Aún así el legado romano en España fue importante y gran parte de él se ha conservado hasta hoy. Fueron siete siglos de convivencia con Roma, que siempre consideró a Hispania como una provincia importante, tanto por sus riquezas naturales como por su aporte humano. Nos dejó una organización administrativa, jurídica (Derecho Romano),territorial, militar, la lengua (latín), moneda, red viaria, unidad política...

De todo esto aún hoy podemos contemplar monumentos de esa época por toda España, que sin duda sabrás identificar:

-Teatro romano de ...
- Puente de ...
- Acueducto de ...
- Torre-faro de ...
- Murallas de ...

Nuestra lengua está también esmaltada de expresiones latinas: ¿Sabes qué palabras latinas están designadas por las iniciales C.V., P.S. o P.D. (al final de una carta), ETC.?

(Respuestas al final del capítulo)

FIN DE LA PAX ROMANA

A mediados del siglo II de nuestra era se inicia una emigración de los pueblos del norte de Europa (desde las tierras escandinavas hasta Rusia) hacia el sudeste de Europa donde el imperio romano ya manifestaba indicios de decadencia.

El emperador Teodosio (el Grande) a su muerte (395) reparte el imperio entre sus dos hijos: a Arcadio oriente y a Honorio occidente.

En el 409 Hispania es invadida por los suevos, católicos, que se instalan en la zona de Galicia. Y en el 415 llegan los godos desde la Galia, arrianos, y nominalmente auxiliares del imperio romano. Estos ocupan la meseta y el noreste y, ya establecidos, dan a España la conciencia de un estado soberano e independiente, gobernado por una monarquía electiva al principio, que después se va consolidando como hereditaria.

En el 476 el último emperador romano, Rómulo Augústulo, es depuesto por Odoacro, rey de los hérulos.

ESPAÑA, HIJA DE LA IGLESIA: RECAREDO

No sólo la presión de los pueblos del norte de Europa fue la causa de la caída del imperio romano. Hubo otra fuerza de carácter espiritual que influyó de manera decisiva en su modificación: el cristianismo.

Perseguido muchas veces o admitido como una religión más del imperio otras, el cristianismo fue calando y ganando terreno a lo largo de los cuatro primeros siglos de nuestra era. Hasta que en el año 380 el emperador Teodosio el Grande se bautiza, declara el cristianismo religión oficial del imperio, convoca el concilio de Constantinopla y prohíbe el culto pagano.

Hay firmes fundamentos históricos que apoyan la venida y predicación de los apóstoles Santiago y San Pablo a España. El cristianismo se extendió rápidamente por toda la Hispania romana llegando muy hondo hasta las raíces del pueblo hispano. Las persecuciones a los cristianos fueron violentísimas en Hispania y dejaron multitud de mártires que defendieron heroicamente su religión. Sin embargo ya en el siglo III y comienzos del IV estaba consolidada la jerarquía con obispos, presbíteros, diáconos y demás categorías del orden sacro.

En el 586 Leovigildo consigue la unidad de España siendo el fundador de la monarquía hispano-visigótica. Era arriano y quiso implantar el arrianismo en la España recientemente unificada. Pero los “renglones torcidos de Dios” quisieron que su hijo Hermenegildo se convirtiese al catolicismo y sufriese martirio por negarse a comulgar según el rito arriano.

Sube al trono su hermano Recaredo. Asiste a largas controversias entre obispos arrianos y católicos, en las cuales quedó impresionado por la compacta unidad y ciencia de la Iglesia hispana. A los diez meses de su reinado recibió el bautismo (587) y en el 589 reunió un concilio nacional

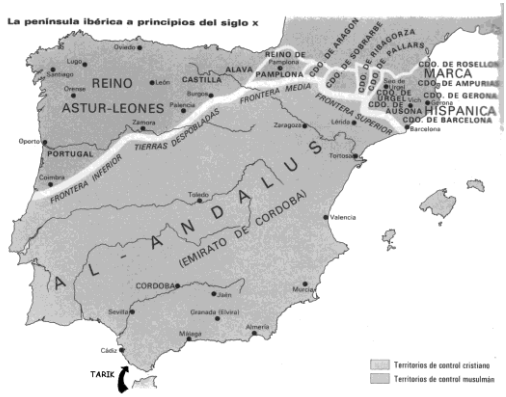
(3º de Toledo) para abjurar del arrianismo y abrazar el catolicismo en nombre de su corte y de su pueblo. Culmina la unidad política y religiosa de España.

LOS ÁRABES EN ESPAÑA

A principios del siglo VIII los pueblos musulmanes del norte de África desembarcan en Tarifa llamados por el rey Witiza para que le ayuden a desplazar del trono a Rodrigo, último rey visigodo. Rodrigo resiste algún tiempo, pero es vencido por el ejército berberisco al mando de Tarik (al que se habían unido los hermanos de Witiza) en la batalla de Guadalete (711). Los árabes conquistan en rápida marcha todo el sur, llegando hasta Toledo que también es conquistada.

Tras este veloz avance otros grupos árabes se animan a la conquista de España y hacia el 713 ya ocupaban Pamplona, Cataluña y la antigua Narbonenese (Francia).

Los árabes que vinieron a España pertenecían a multitud de razas y grupos étnicos, rivales entre sí desde hacía siglos (caisíes, kelbíes, sirios, berberiscos). Por lo que, una vez superada la guerra y establecidos en suelo español, volvieron a surgir las enemistades y luchas por el poder durante los ocho siglos que duró su estancia en la península.



Sólo los habitantes de las montañas de Asturias y

Picos de Europa se vieron libres de la dominación árabe y con su resistencia hicieron posible la restauración cristiana y, más tarde, el comienzo de la Reconquista.

LA RECONQUISTA

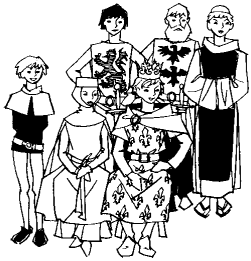
Tan sólo unos años después de la invasión árabe en España comienza la Reconquista de los reinos arrebatados a los cristianos: hacia el 722 tiene lugar la batalla de Covadonga, lugar en el que un puñado de visigodos vence al ejército musulmán, muy superior en número.
Así, la Reconquista es simultánea en el tiempo a la dominación árabe.

Durante los siglos VIII y IX se van formando y ensanchando en el Norte pequeños núcleos cristianos de resistencia. Aparecen los primeros vestigios de la lengua romance. A los cristianos que se islamizaron se les llamó "muladíes"; y a los que perseveraron en su fe, en suelo árabe, se le llamó "mozárabes".

A lo largo de esos ocho siglos que duró la Reconquista surgieron figuras relevantes que marcaron hitos históricos con sus hechos: Fernando III el Santo, el Cid Campeador, por parte cristiana; Abderramán, Almanzor, entre los árabes. Poco a poco se van configurando los reinos cristianos y las monarquías que los gobiernan. La Reconquista avanza lenta y con muchas vicisitudes. Hasta que por fin, en enero de 1492, los Reyes Católicos consiguen la unidad territorial de España, con la conquista de Granada.

En ese mismo año, el 12 de octubre, Cristóbal Colón llega a la isla de San Salvador, avanzadilla del descubrimiento de todo el continente americano.

LOS REYES CATÓLICOS

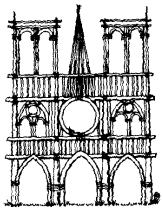


Una vez conseguida la conquista de granada, Isabel y Fernando ponen su empeño en lograr también la unidad territorial (Navarra, Portugal, Rosellón y Cerdaña) y religiosa en España.

Por otra parte el descubrimiento de las nuevas tierras por Colón al otro lado del océano supone un mayor esfuerzo para atender a su gobierno y evangelización.

En cuanto a la política internacional de los Reyes Católicos consistió principalmente en alianzas matrimoniales entre sus hijos y los herederos de las coronas reinantes en Europa.

Otros hitos durante su reinado fueron:



- Conquista de Nápoles.
- Conclusión de la conquista de Canarias.
- Expansión africana: Melilla, Mazalquivir, Vélez de la Gomera, Orán, Bugía, Trípoli y Argel.
- Alianzas con Inglaterra y con las casas de Borgoña y Habsburgo, origen de la herencia de Carlos V y su política imperial.

En arquitectura el arte gótico presenta su mayor

riqueza; en España toma el nombre de “isabelino”.

EL IMPERIO ESPAÑOL

Se funden en Carlos V la herencia de cuatro estados muy importantes en el mapa de Europa (Borgoña, Alemania, Castilla y Aragón), dando como resultado el gobierno del mayor imperio existente en la historia.

Hubo de luchar durante todo su reinado contra la Reforma Protestante, causa principal de la guerras por mantener la religión católica. Y también contra la pujanza del imperio turco que imposibilitaba la navegación por el Mediterráneo.
Contra Francia mantuvo algunas guerras por históricas reivindicaciones territoriales.

Se extiende por Europa la corriente renacentista en todas sus manifestaciones: arquitectura, pintura, escultura, literatura, pensamiento.

Con Felipe II se centraliza en España el gobierno de todo el imperio (Castilla, Aragón, Indias, Italia, Portugal y Flandes), que se amplía en las Indias y en el Pacífico, donde las Filipinas aún llevan su nombre. Organizó una poderosa flota (Armada Invencible) que envió a Inglaterra para restablecer el catolicismo, que sufrió grandes pérdidas en hombres y barcos.

La flota otomana sigue controlando el Mediterráneo. La Liga Santa, formada por Venecia, los Estados Pontificios y España entran en combate frente a los trucos en Lepanto, donde son vencidos.
Manda construir el Monasterio de San Lorenzo del Escorial, impresionante construcción pensada para su retiro. Es panteón de los reyes y príncipes españoles.

La decadencia del imperio se va produciendo durante los reinados de Felipe III, Felipe IV y Carlos II (1700) de manera lenta pero inexorable. Aunque justo es decir que la

huella de España fue honda y todavía hoy se aprecia en aquellos lugares donde estuvo presente.

LA CASA DE BORBÓN

Comienza con Felipe V, de la casa francesa de Borbón y nieto de Carlos II que, al morir sin descendencia, le nombra sucesor. Este hecho da origen a la guerra de Sucesión española que empieza como una contienda internacional y se convierte en guerra civil.

Durante los reinados de Felipe V y Fernando VI se produce un desarrollo económico estimulado por la misma sociedad española.

Carlos III acometió importantes reformas económicas, sociales y políticas no siempre bien aceptadas, que dieron origen a muchos problemas: motín de Esquilache, expulsión de los Jesuítas...

Carlos IV abandona la corona y España engañado por Napoleón que deseaba imponer a su hermano José como rey. Pero el pueblo se levantó contra los invasores y tuvo lugar la Guerra de la Independencia.

Fernando VII también vive en Francia hasta el fin de la Guerra de la Independencia. A su vuelta debe hacer frente a multitud de problemas derivados de ella.
España se constituye como monarquía constitucional en las Cortes de Cádiz de 1812.

Isabel II, en cuyo reinado se libra la primera Guerra Carlista entre sus propios partidarios y los de su tío Carlos.

Alfonso XII, formado en los mejores ambientes de Europa. Pone fin a la 2ª Guerra Carlista. Su espíritu generoso y prudente contribuye a consolidar la restauración del gobierno (Constitución de 1876).

Alfonso XIII sufre personalmente el auge del sentir republicano y sale ileso de dos atentados. El desequilibrio social se hace patente y desemboca en dos dictaduras consecutivas. Abandona España para evitar un conflicto sangriento, pero la situación social es insostenible y tiene lugar la Guerra Civil española (1936-39). Abdica en su hijo Juan que nunca llegó a reinar.

Juan Carlos I desde su proclamación mostró su

voluntad de encaminarse hacia la democracia, confirmada después por su actuación interior y su proyección internacional.

CONTAR LA HISTORIA DE ESPAÑA EN VELADA

Ya te has dado cuenta de que la Historia de España constituye una verdadera mina de temas para veladas. Aquí tienes algunos consejos para evitar errores que hacen de una escena histórica un aburrimiento mortal para los espectadores.

1. Huye del realismo como de la peste: nada de largos diálogos, ni de trajes complicados. Algunos gestos evocadores, cuadros vivos, frases cortas y bien articuladas y algunos detalles simbólicos (una simple corona para un rey, una larga barba blanca para un anciano) son preferibles. (Ver consejos en capítulo VI).

2. Guarda la veracidad histórica. No vistas a todos los personajes masculinos, de cualquier época, con esa especie de túnica con cinturón scout. Busca el detalle típico.

3. Cuida que los papeles se repartan armoniosamente: si eres menuda con voz aguda, no representes el papel de Carlos V, por ejemplo. En cambio eres perfecta para personificar a Isabel la Católica.

4. La música, el canto contribuyen eficazmente a crear un ambiente. Utilízalos: unas notas con la flauta pueden ser suficientes, y el casete o el disc-man (conectado a un amplificador) pueden ser una gran ayuda.

DOS TIPOS DE VELADA HISTÓRICA

“Esta noche salimos”

Con ese tipo de velada, recreas el ambiente de una época mediante los trajes, las canciones, la música, el espectáculo y la cocina (lo mismo puede ser realizado para el descubrimiento de una región o de un país). Una o dos patrullas aseguran la acogida a las otras patrullas invitadas. Cada una debe disfrazarse y participar en la animación de la velada.

Si se ha elegido por ejemplo la Edad Media, se puede imaginar un banquete alrededor de alguna aves asadas, con participación de

Descubrimiento de un gran personaje

Permite evocar con sencillez los episodios principales de la vida de un personaje ilustre. Se desarrolla en varios cuadros separados por intermedios en que todo el mundo participa: canciones, bans, juegos relacionados con el tema.

Ej : *Vida de Isabel la Católica*

1º cuadro: Boda con Fernando II de Aragón.

2º cuadro: Entrega sus joyas a Colón.

3º cuadro: Entrada en Granada.

4º cuadro: Dicta su testamento.

Para este tipo de velada, es importante sensibilizar a los espectadores y dirigirse a ellos

LAS RIQUEZAS DE ESPAÑA

Aquí tienes algunos personajes y hechos históricos entre tantos otros.
¿Sabrías situarlos en el tiempo y en el espacio?

• **Personajes**

Pintores
Zurbarán
Ribera
El Greco
Murillo
Velázquez
Goya
Sorolla
Picasso
Gaudí

Músicos
Albéniz
Falla
Granados
J. Rodrigo
Turina

Escritores
Berceo
Arcipreste de Hita
Jorge Manrique
Fernando de Rojas
Garcilaso de la Vega
Fray Luis de León
Cervantes
Lope de Vega
Quevedo
Calderón de la Barca
Larra
Bécquer
Zorrilla
Pérez Galdós
Azorín
Benavente
Juan R. Jiménez
Menéndez Pelayo

Escultores
Montañés
Berruguete
Alonso Cano
Salzillo
Maestro Mateo
Gil de Siloe
Gregorio Hernández

Arquitectos
Covarrubias
Berruguete
Herrera
Churriguera

Científicos
Ramón y Cajal
Torres Quevedo
Severo Ochoa

• **Hechos históricos**

Conversión de Recaredo.
D. Pelayo: Comienzo de la Reconquista en Covadonga.
Conquista de Granada por los Reyes Católicos.
Colón: Descubrimiento de América.
Juan Sebastián Elcano: Vuelta al mundo.
2 de Mayo de 1808.
Ramón y Cajal: Descubre las conexiones de las células nerviosas.
Isaac Peral: Inventor del sumergible.
Juan de la Cierva: Inventor del autogiro.

• **Geografía**

¿Sabrías decir dónde se encuentran?

Rías Altas y Bajas.	Marismas del Guadalquivir.
Delta del Ebro.	Pirineos.
Picos de Europa.	Sierra Nevada.
Meseta.	La Mancha.
Costa Brava.	Playas.
Los Monegros.	Las Alpujarras.
Tablas de Daimiel.	Lagunas de Ruidera.
Albufera.	Mar Menor.

(Respuestas al final del capítulo)

• **Otras actividades económicas que han dado renombre a España son:**

Cuero.	Cerámica.
Vino.	Queso.
Tejidos.	Alfombras.
Forja.	Bordados.
Muebles.	Calzado.

Gastronomía Turismo.

LA LENGUA ESPAÑOLA

Es un precioso tesoro que compartimos con más de 300 millones de personas en todo el mundo. Los primeros datos históricos que se tienen del español son del siglo X (Glosas Emilianenses).

Es una lengua romance, es decir, derivada del latín.

¿Podrías citar otras 2 o 3 lenguas romances?

(Respuesta al final del capítulo).

Muchas palabras del español (o castellano como también se le llama, debido a que tuvo su origen en Castilla) denotan su origen latino, árabe, griego, italiano, francés y actualmente del inglés.

¿Sabrías dar a cada palabra su lengua de origen?

1 Almohada	A Griego
2 Dominar	B Lenguas escandinavas
3 Termómetro	C Chino
4 Web	D Quechua
5 Piano	E Francés
6 Ski	F Inglés
7 Chocolate	G Árabe
8 Paprika	H Italiano
9 Caolín	I Latín
10 Chofer	J Húngaro

(Respuestas al final del capítulo)

Es una de las lenguas más ricas en vocabulario, ya que los países hispanoamericanos aportan muchos vocablos. Y cuenta con la Real Academia de la Lengua para velar por su pureza y buen uso.

- Hablar correctamente es todo un arte y demuestra

cultura y elegancia.

- La lectura hace que nuestro lenguaje sea variado y ameno.

Los países hispanos son aquellos en que se habla español: por ejemplo en toda América del Centro y Sur.
Sin duda sabes citar tres de ellos: .....

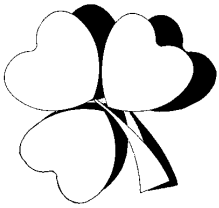
Debemos conocer el origen de nuestra lengua, hablarla y escribirla correctamente y enriquecer nuestro vocabulario. También eso es "servir a España".

Respuestas a los juegos :

Página 169:
Mérida, Alcántara, Segovia, Hércules (Coruña), Ávila (o Tarragona o Lugo).

Curriculum Vitae, Post Scriptum, Post Data, Et Caetera.

Página 181:
Galicia, Tarragona, Cantabria, Castilla-León, Cataluña, Aragón, Ciudad Real , Valencia, Huelva, País Vasco-Aragón-Cataluña, Granada, Castilla-La Mancha, todo el litoral español, Almería, Ciudad Real, Murcia.

Página 182:
Lenguas romances: Italiano, portugués, rumano, francés.

1G - 2I - 3 A - 4F - 5H - 6B - 7D - 8J - 9C - 10E.