

MANUAL EXPLORAR Y ACAMPAR

ELVIO PERO

Todo lo que necesitas saber para ser un gran explorador

1


ZIG-ZAG

| | |
|--------------------------------------|----|
| Prólogo | 7 |
| El explorador | |
| Definición | 9 |
| Técnicas del explorador | |
| Acampar | 13 |
| Campamento fijo | 15 |
| Materiales de acampar | 19 |
| Equipo personal | 20 |
| Material comunitario o de patrulla | 23 |
| La mochila | 26 |
| Montando un campamento | 29 |
| La carpa | 32 |
| Levantando la carpa | 34 |
| Armando un cubil | 37 |
| El dormir y la guardia nocturna | 39 |
| Herramientas del explorador | |
| Las herramientas y sus usos | 42 |
| El cuchillo | 43 |
| La navaja | 45 |
| El hacha de mano | 46 |
| La pala y el chuzo | 52 |
| Construcciones del explorador | |
| Nudos | 53 |
| Amarres | 57 |
| Ensamblés | 60 |
| Dimensiones y medidas | 63 |
| Mesa | 64 |
| Cocina | 66 |
| Letrina | 67 |
| Lavadero | 68 |
| Mochilero | 69 |
| Construcciones varias | 70 |
| Cocina del explorador | |
| El fuego | 71 |
| Variedad de fuegos | 74 |

I.S.B.N.: 956 - 12 - 0756 - 7.

1ª edición: noviembre de 1992.

2ª edición: diciembre de 1993.

© 1992 por Empresa Editora Zig-Zag, S.A.
 Derechos reservados para todos los países.
 Inscripción N° 84.748. Santiago de Chile.
 Editado por Empresa Editora Zig-Zag, S.A.
 Avda. Ricardo Lyon 1097. Fax 2235766.
 Santiago de Chile.

Impreso por Cochrane. Antonio Escobar Williams 590.

Prólogo

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Recetas básicas | 78 |
| Horno de barro | 82 |
| Horno de lata | 83 |
| Tipos de fogón para cocinar | 84 |
| Conservación de los alimentos | 85 |
| Eliminación de la basura | 87 |
| Orientación | |
| Saber orientarse | 89 |
| Orientación por brújula | 90 |
| Orientación por el sol | 94 |
| Orientación por las estrellas | 96 |
| Orientación por la Luna | 97 |
| Orientación por otros sistemas | 98 |
| Cartografía | 99 |
| Primeros auxilios | |
| Botiquín | 103 |
| Primeros auxilios básicos | 105 |
| Plantas medicinales | 122 |
| Observación y rastreo | |
| Observación | 126 |
| Rastreo | 127 |
| Acecho | 129 |
| Pronósticos del tiempo | 131 |
| Las nubes | 131 |
| La coloración del cielo | 133 |
| La humedad | 134 |
| El viento | 134 |
| Los animales y plantas | 134 |
| Barómetro casero | 136 |
| Transmisiones | |
| Códigos y señales | 137 |
| Excursiones | |
| El raid | 142 |
| El hike | 143 |
| El explorador. El scout | |
| Baden Powell, fundador del escultismo | 145 |
| Ley y principios Scout | 154 |

En el presente manual he recogido la experiencia de veinte años de explorador.

Para ser un buen acampante tienes que vivir, en profundidad, la sensación de enfrentarte a la naturaleza y convivir con lo que te rodea, en una búsqueda de la armonía con lo natural, ocupando sólo lo esencial y necesario de los variados recursos que se te entregan, con el objeto de ser utilizados en tu beneficio y en el de los demás.

La técnica es el medio para aplicar los conocimientos adquiridos a través de la lectura y la práctica, en unión con la experiencia en el medio natural. Acampar y explorar son una gran aventura que desarrolla, en forma integral, cuerpo, mente y espíritu, preparándote para enfrentar los desafíos de la vida. El estar alerta, el

"siempre listo", necesita de un entrenamiento constante, y el ponerse a prueba en la naturaleza es el medio ideal para realizar este proceso: en definitiva, todo es cambiante, orgánico e imprevisto. Aún más: la técnica permite afrontar los distintos problemas con seguridad y lograr vencerlos con facilidad, debido a que posees los conocimientos para hacerlo.

Este manual te será útil si lo experimentas y lo profundizas. La lectura y la práctica de lo leído, sumado a la constante preocupación por tu desarrollo personal, te puede llevar al éxito y a ser un buen explorador. Te deseo de todo corazón que tengas BUENA CAZA.

Búho

Definición



- Explorador Indio

El explorador nace de la necesidad en tiempo de guerra de preceder al ejército para descubrir al enemigo y proporcionar al mando propio la información de todo lo que se ha podido ver y saber. Por esto, se escogía para esta "misión" a los soldados de mayor inteligencia y valor. Pero también hay exploradores en tiempo de paz: los tramperos en América del Norte, los cazadores de África, los descubridores, los colonos, los misioneros, los ecologistas y los investigadores científicos, entre otros.



- Trampero

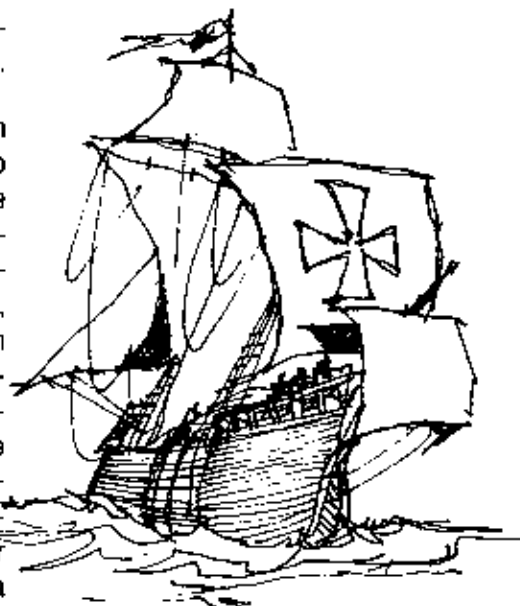
El explorador

El explorador es un hombre o mujer en toda la extensión de la palabra. Sabe vivir en la naturaleza; es capaz de encontrar su camino e interpretar los signos y los rastros; sabe cuidar de su salud; es fuerte y osado; hace frente a la adversidad y está dispuesto a dar ayuda a quien la necesita. Su máxima potencialidad la desarrolla en el medio en que vive, pero

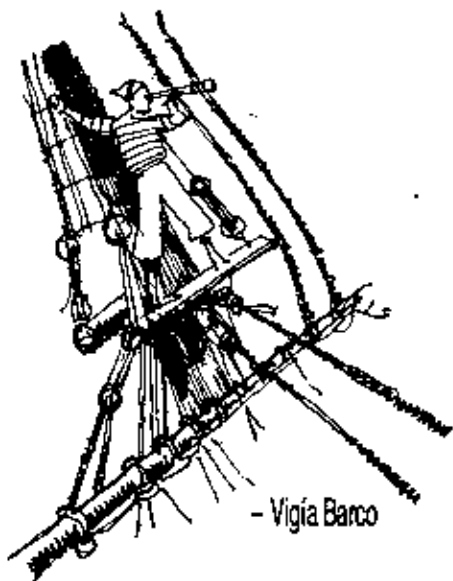
se siente pleno solamente cuando se enfrenta al desafío impuesto por la naturaleza y su entorno.

Hay hombres notables que han sido exploradores y han aportado a la humanidad su capacidad de aventuras y triunfos; así, hombres como Cristóbal Colón, Marco Polo, Raleigh, Darwin, Scott, Baden Powell, San Pablo, son un buen ejemplo legado por la historia. Pareciera que en nuestro tiempo no se puede pensar en que aún existen fronteras por descubrir o regiones indómitas que conquistar. En todo caso, lo anterior no se ajusta ciento por ciento a la realidad, pues tenemos el gran desafío de encontrarnos con el medio natural, aprender a convivir con él y rescatarlo de la destrucción sistemática que se realiza en el afán de desarrollo sin control.

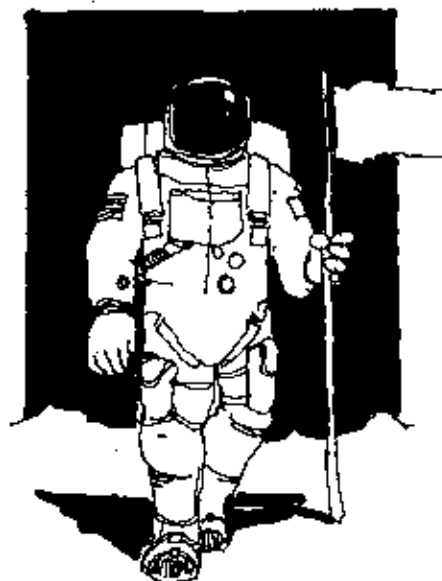
Ser explorador, en la actualidad, implica tener la capacidad de maravillarse de lo creado y cambiar nuestros pensamientos y acciones, para ser capaces de entender que somos parte del mundo y que nuestros actos afectan y modifican el equilibrio armónico de la vida. Si el antiguo explorador se servía de la naturaleza y de sus recursos en forma des-



- Descubrimiento de América



- Vigía Barco



- Exploración de la Luna

preocupada, destruyendo a su paso, nosotros debemos cambiar y ser un aporte a la naturaleza, protegiéndola constantemente.

Cómo explorar

La forma de explorar puede ser variada, dependiendo ésta de la finalidad, del objetivo a realizar, por lo cual siempre un explorador tiene una tarea, meta o logro que cumplir. No se entiende un explorador sin objetivos; no es un simple turista que acampa y disfruta desenfrenadamente, ensuciando y degradando el medio ambiente.

Para realizar una exploración tenemos, pues, que fijarnos una meta u objetivo y después de eso ver si hay otras metas secundarias; luego, analizar el medio y los recursos disponibles, planificar una estrategia de cómo vamos a abordar el problema y qué mecanismos de evaluación posterior efectuaremos, para medir el resultado de nuestra exploración. En la vida, todas las cosas que uno quiere hacer necesitan pasar por esa pequeña programación.



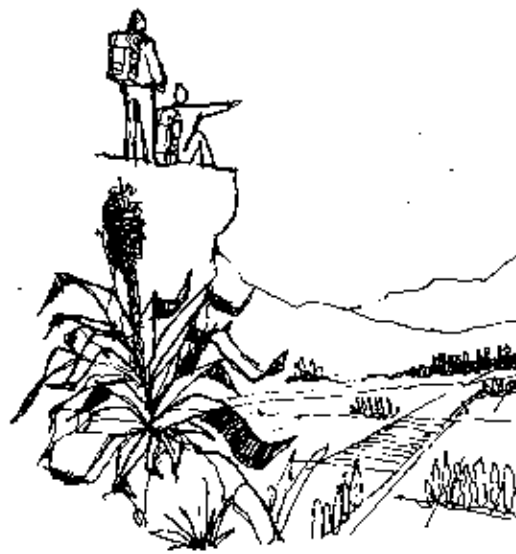
- Exploración del Polo

Actividades generales del explorador

Toda actividad que produzca una experiencia en nosotros, ayuda a la formación del carácter. La exploración es una de las maneras más integrales de llegar a conocernos a nosotros mismos, de descubrirnos a fondo, saber forjarnos, templar lo bueno y desechar lo malo. Es la parte más importante de la exploración interior, buscar en el silencio los ecos de la propia voz y reconocerlos entre los muchos ruidos que nos rodean. El explorar parte de la base de que hay que dejar atrás las comodidades de la ciudad, con su ritmo demencial, para salir en busca de lo básico y original.

Por lo general, se confunden la exploración y el acampar, siendo este último una parte de la exploración, pero no su finalidad. El campamento es la base de operaciones de todo explorador, por lo cual es necesario que éste sea un experto acampante y pueda satisfacer todas sus necesidades básicas, es decir: comer, dormir, descansar y divertirse con cierto grado de confort.

En este manual voy a dar las nociones básicas de cómo se debe enfrentar la exploración y cómo sacar el mejor partido de lo que nos rodea, sin dañarlo.



- Dejar la ciudad



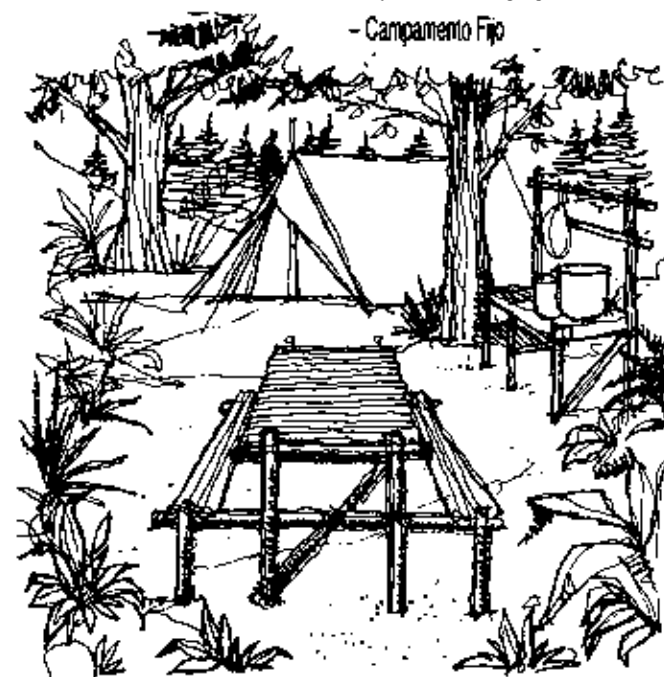
- Integrarse al Medio

Acampar

En toda actividad de exploración es necesario contar con un campamento, sinónimo de calor, comida, protección y amistad. El campamento es la base de operaciones que te permite desarrollar desde él muchas y variadas actividades en concordancia con tus objetivos.

Se pueden distinguir dos tipos de campamento: fijo y volante.

- Campamento Fijo



Campamento fijo

El campamento fijo es aquel que implica una estada de muchos días (de siete a quince o más) y cuenta con una infraestructura que lo hace más permanente y cómodo. Por lo general, reúne a muchas personas que desarrollan y comparten un mismo fin.

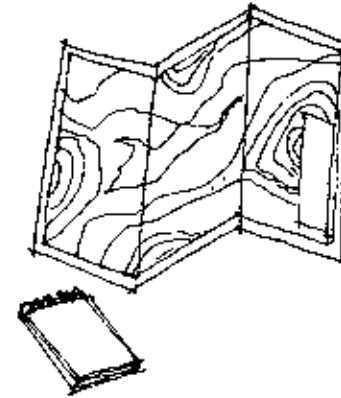
El campamento volante se realiza con una infraestructura muy

básica y permanece montado solamente lo necesario, para descansar, comer y dormir. Se arma y se desarma en forma rápida, sin dejar huella de nuestro paso.

Determinar qué hay que llevar a cada uno de ellos, te lo dará sin duda la experiencia. Para empezar te recomiendo que partas por lo más fácil, pues para correr es necesario saber primero caminar.

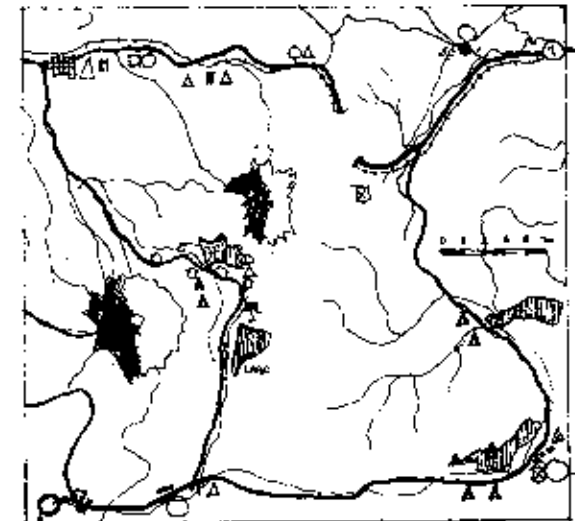


- Campamento Volante



Selección del lugar

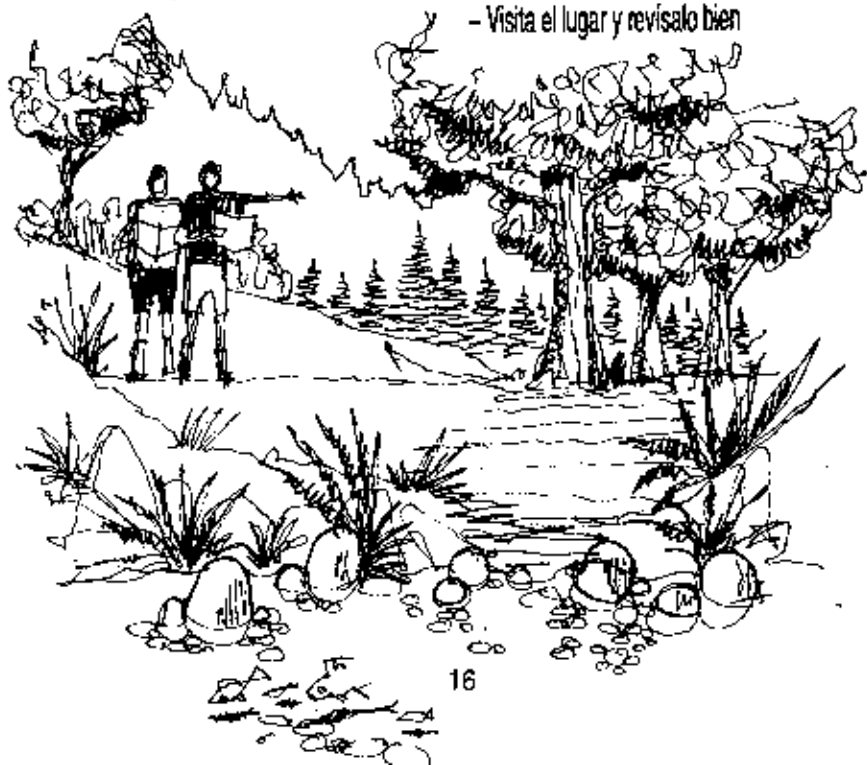
Tomar la decisión de adónde ir es la primera de las interrogantes que hay que solucionar. En este caso, el buen juicio y la razón son los mejores consejeros. Deja que te guíe tu interés: consulta en un mapa el lugar que te atrae y observa cómo puedes llegar a él: en auto, tren, bus, a pie, a caballo; busca las posibles conexiones y las distancias de los puntos claves, como ciudades o pueblos.



Además, averigua con la policía de caminos si hay un puesto de guardia en las cercanías, si se cuenta con servicios médicos de urgencia, cómo es el clima en la temporada. Si todos estos elementos te satisfacen, contáctate con alguien de la zona para que te oriente; y, si fuera necesario, deberías ir a conocer el lugar antes de realizar la excursión. Recuerda: solamente el conocimiento y la constatación en terreno te darán la seguridad de que tu campamento será un éxito.

En este punto debes consultar con alguien de mayor experiencia, plantearle tus dudas y escuchar su opinión.

- Visita el lugar y revisalo bien



Cuando visites el lugar "observa"—actividad fundamental y prioritaria de todo explorador—, fijándote en:

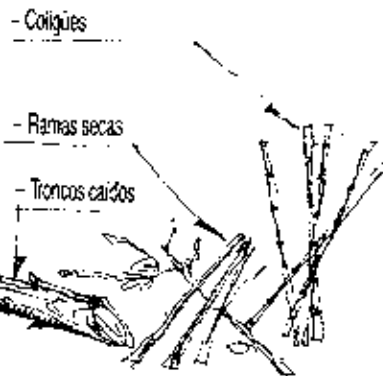
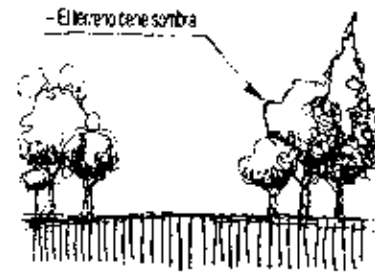
- Si hay agua potable cerca, agua para lavar y bañarse (río, lago, estero, tranque) y el grado de peligrosidad que éstos presentan.
- Sombra y cobijo bajo los árboles circundantes. Para un campamento fijo es necesario que haya posibilidades de un buen soleamiento, pero es igualmente importante contar con sombra, sobre todo en verano.
- Si el terreno tiene mucha pendiente y cuáles son sus planicies.



Materiales de acampar

- Si el terreno cuenta con leña para cocinar y hacer fogatas.
- Si hay madera y otros elementos para las construcciones.
- La distancia del teléfono más cercano.
- La distancia del poblado más cercano.
- La distancia del puesto de policía más cercano.
- La distancia del servicio médico de urgencia.
- El permiso del propietario del terreno donde vas a acampar. Debes informarle claramente la cantidad de personas que lo van a ocupar, la cantidad de días, la fecha de llegada y de retiro del campamento.

Cuando tengas cubiertos y observados todos estos puntos, podrás decir si el lugar que has escogido es apto para instalar tu campamento. Si no lo es, deberás seguir buscando; la investigación previa y la preocupación a su debido tiempo te aseguran no pasar malos ratos, posteriormente. Siempre debes comunicar a tus padres y mayores cuáles son tus planes y contar con su aprobación y el permiso para instalar tu campamento en compañía de tus amigos.



Todo buen acampante debe disponer de materiales, herramientas e implementos para hacer más cómoda su permanencia en la naturaleza.

Es bueno confeccionar una lista de los elementos que vas a ocupar en relación al tiempo de permanencia y características del terreno y del medio que vas a explorar. Si te preparas a conciencia, no tendrás problema alguno y podrás disfrutar plenamente de tu excursión.

Para elaborar esta lista debes separar el equipo personal del material comunitario. Para ello tienes que revisar tus actividades diarias y tomar en cuenta lo que necesitas para realizarlas con comodidad, desde la levántada y el aseo personal hasta la hora de dormir.

Equipo personal

A continuación, te doy una lista tipo para que la examines y la completes:

Traer puesto

Zapatos de excursión
 Chaqueta, cortaviento o chomba
 Impermeable o poncho
 Sombrero o gorro

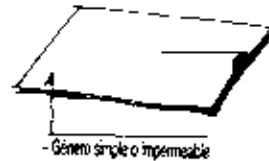
En los bolsillos

Cortaplumas
 Fósforos protegidos de la humedad
 Pañuelo
 Billetera con tus documentos
 Brújula
 Papel sanitario

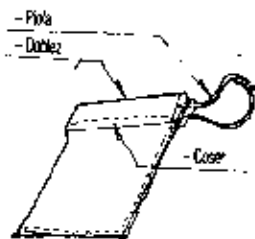
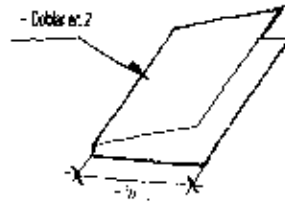
En la mochila

Saco de dormir y plástico para protegerlo de la humedad del suelo
 Camisa, poleras
 Pantalón, bermuda, traje de baño
 Pijamas
 Pañuelos
 Ropa interior, calcetines

- Cómo hacer una bolsa .



- Doblar en 2



Ropa de abrigo, apta para el clima previsto
 Equipo de limpieza
 Toalla grande y chica
 Jabón de glicerina en jabonera plástica
 Peineta , champú biodegradable
 Cepillo de dientes, dentífrico
 Espejo de metal
 Desodorante, colonia
 Máquina de afeitar, jabón y loción

Equipo de emergencia

Ligas de goma
 Cordones para zapatos
 Alfileres de seguridad
 Cordel, hilo de coser
 Botones, ganchos
 Cabo de vela
 Utensilios para comer
 Cuchillo, tenedor, cuchara
 Platos, taza, lacho
 Sartén chico, olla chica
 Boliquín personal
 Linternas, pilas
 Reloj
 Mapas
 Cámara fotográfica y películas
 Cuaderno de notas y lápiz
 Cantimplora
 Cuerda, piola
 Bolsas plásticas, toldo
 Detergente biodegradable y escobilla, para la ropa
 Betún para zapato y su escobilla
 Hacha de mano

Material comunitario o de patrulla

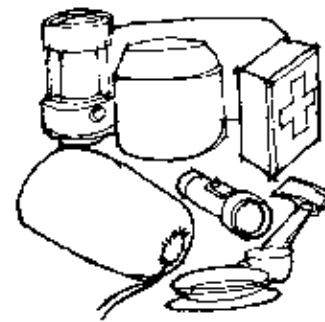
La experiencia te dará el criterio para preparar tu lista de equipo en el futuro. Te aconsejo que después de una excursión revises el material que llevaste y agrúpalo en tres montones: en uno pon lo que ocupaste siempre y casi todos los días; en otro lo que ocupaste alguna vez y, por último, lo que no fue usado. Esta operación te permitirá saber qué no debes llevar en una próxima ocasión.



Es muy importante que limpies la carpa y todos los implementos que utilizaste en la excursión. Ya en casa, arma la carpa en el patio o en la plaza, y limpia todas sus partes visibles con un escobillón suave y un plumero. Si está con barro, usa una esponja húmeda y sécala con un paño seco. Remienda las roturas y endereza las estacas torcidas. Antes de guardar las herramientas, protégelas con vaselina. Lava las ollas y sartenes. Conviene dar una mano de óleo al cajón de materiales.



En tus primeras salidas deberás conseguir acompañantes que quieran vivir contigo la aventura de explorar y acampar. La colaboración de un equipo o patrulla es fundamental para poder concluir con éxito la empresa que te has propuesto. Y para este fin necesitas una serie de materiales que dependerán de la cantidad de días que dure tu excursión y del tipo de terreno a explorar. A continuación, te sugiero una lista de elementos básicos que tú deberás complementar:

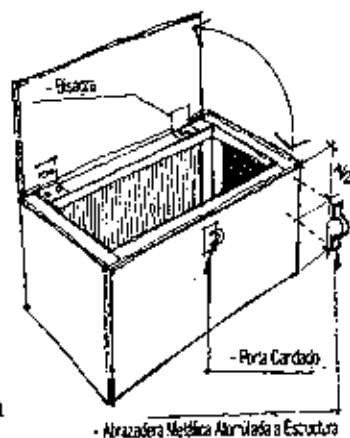
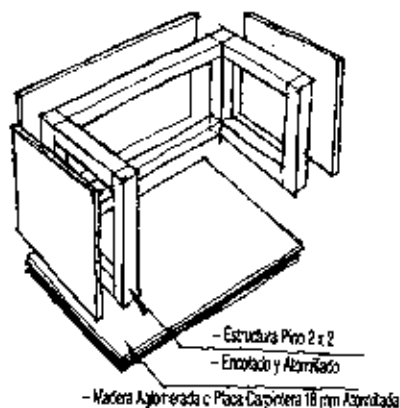
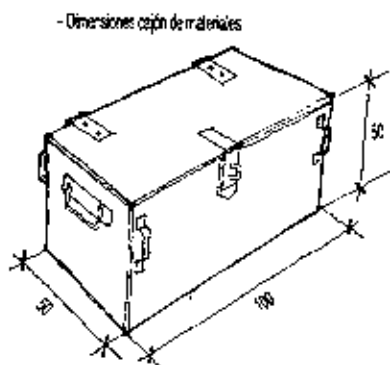


Equipo de cocina

(Depende del tamaño de la patrulla)

- Tres ollas
- Una o dos sartenes
- Fuentes metálicas y plásticas

Cuchara de palo grande
 Tenedor grande de cocina
 Espumadera
 Abrelatas
 Cuchillos de cocina
 Fósforos protegidos de la humedad
 Recipientes plásticos para el azúcar, sal, etc.
 Bolsas plásticas para comida y basura
 Papel aluminio
 Colador para tallarines
 Detergente biodegradable y útiles de lavado
 Paños de cocina
 Mantel plástico

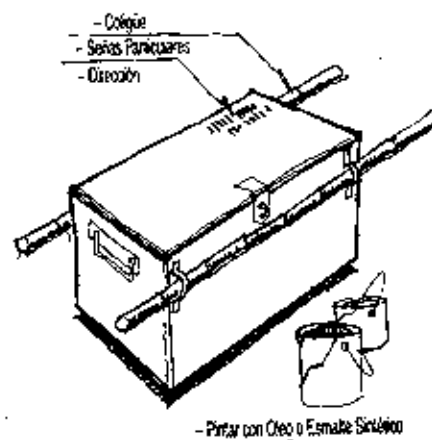
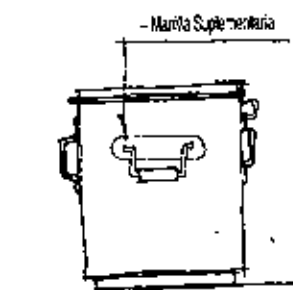
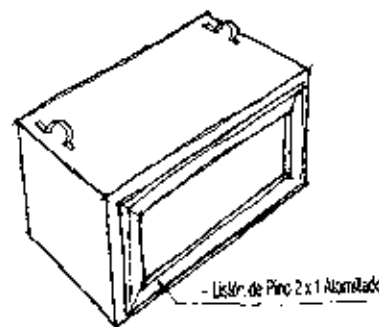


Herramientas

Hacha
 Pala
 Chuzo
 Sierra de arco
 Piedra de asentar, lima
 Clavos
 Cáñamo, piola, cordel, alambre
 Lámpara a parafina o gas
 Bidón para agua
 Bidón para combustible
 Palangana plástica

Salud y seguridad

Botiquín
 Papel sanitario en bolsa plástica
 Detergente biodegradable



Tienda de campaña
 Toldo para protección solar
 Estacas

Objetos opcionales

Parrilla
 Cocinilla a parafina o gas
 Velas
 Bolsas de género
 Piola y banderines

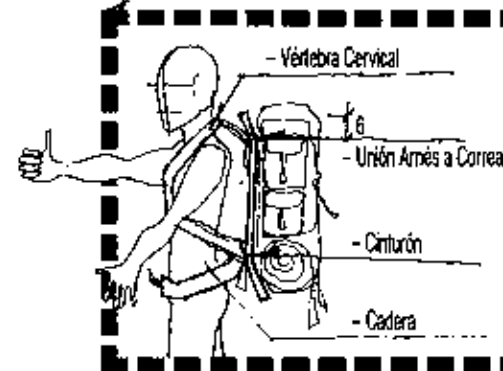
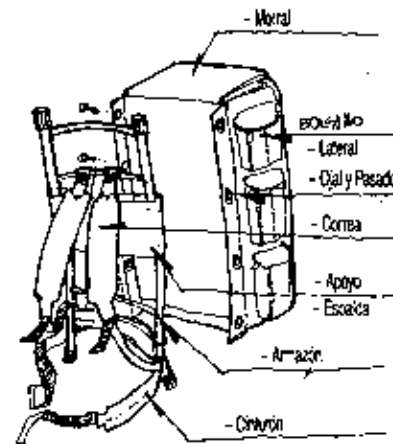
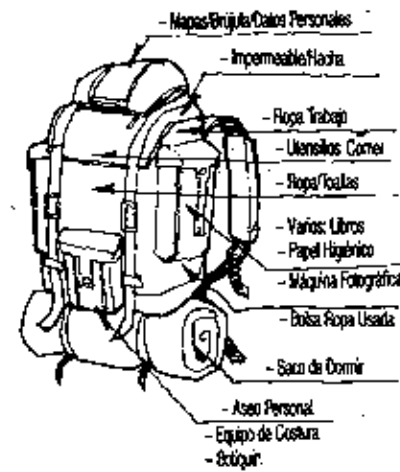
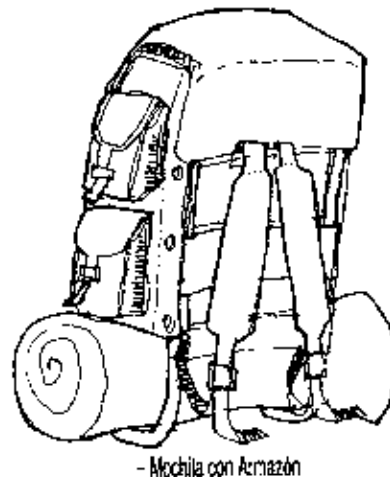
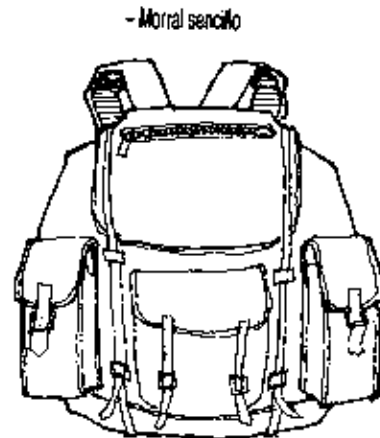
Para el transporte de todo este material, tendrás dos opciones: separarlo y compartirlo en la mochila de cada uno de los miembros de tu patrulla o construir un cajón para estos materiales, el que se tomarán para llevarlo. Al construirlo, hay que tomar en cuenta su tamaño, manera de trasladarlo y su forma, por lo cual te aconsejo hacer un diseño previo y conversarlo con los miembros de tu patrulla.

La mochila

La mochila es el acompañante del explorador y con ella se establece una relación de amor o de odio, dependiendo de cómo la armaste y el peso que llévas. En el comercio se pueden encontrar variados modelos y tipos; debes elegir la que te sea más cómoda. Es fundamental que tenga una gran capacidad y la mayor cantidad posible de bolsillos y de divisiones. El que sea impermeable es un factor importante pero no determinante; las de lona se pueden proteger con una bolsa plástica.

Características de la mochila

Hay mochilas que tienen armazón y otras que no, siendo estas últimas, por lo general, más pequeñas. Las armazones pueden ser metálicas o de fibra de material plástico, diferenciándose sólo por su flexibilidad. Estos últimos distribuyen mejor el peso de la mochila y la mantienen separada de la espalda por bandas de nylon, permitiendo una mejor



ventilación y evitando en parte la transpiración. Por lo general, las correas debieran ser anchas y acolchadas. Son recomendables las mochilas que tienen cinturón para la cadera.

Al comprar una mochila, pruébala primero y asegúrate de que si posee armazón ésta no se te clave en la espalda. El tamaño de la mochila tendrá que adecuarse a tu estatura. La unión del arnés y las correas debieran estar por lo menos a unos 5 ó 6 cm del hombro, quedando el cinturón sobre la cadera. Revisa todas las costuras y verifica la calidad de los cierres y su buen funcionamiento.

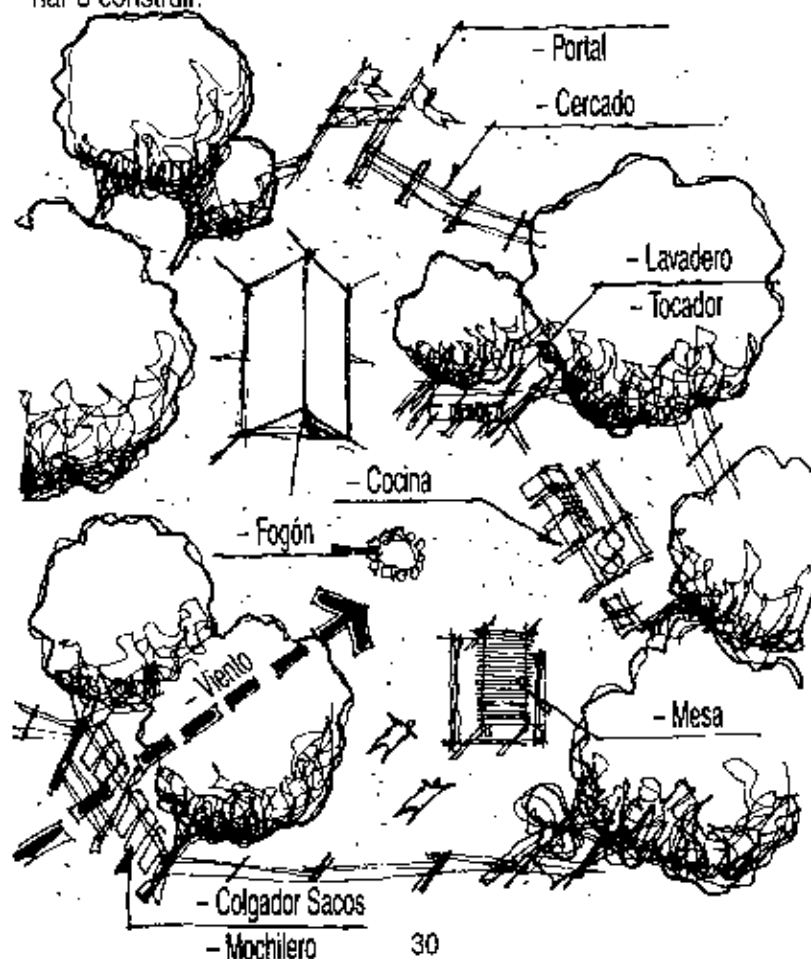
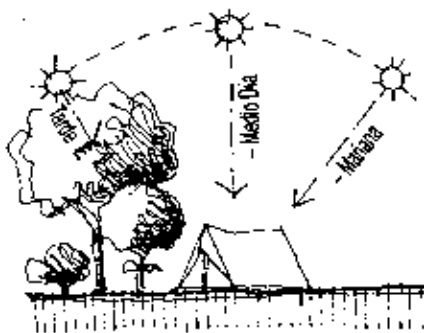
Preparación de la mochila

Antes de empacar, reúne todo el equipo que vas a llevar y agrúpalo según su relación, para que lo guardes en bolsas plásticas. Considera la mochila como un

La unión del arnés y las correas debieran estar por lo menos a unos 5 ó 6 cm del hombro, quedando el cinturón sobre la cadera.

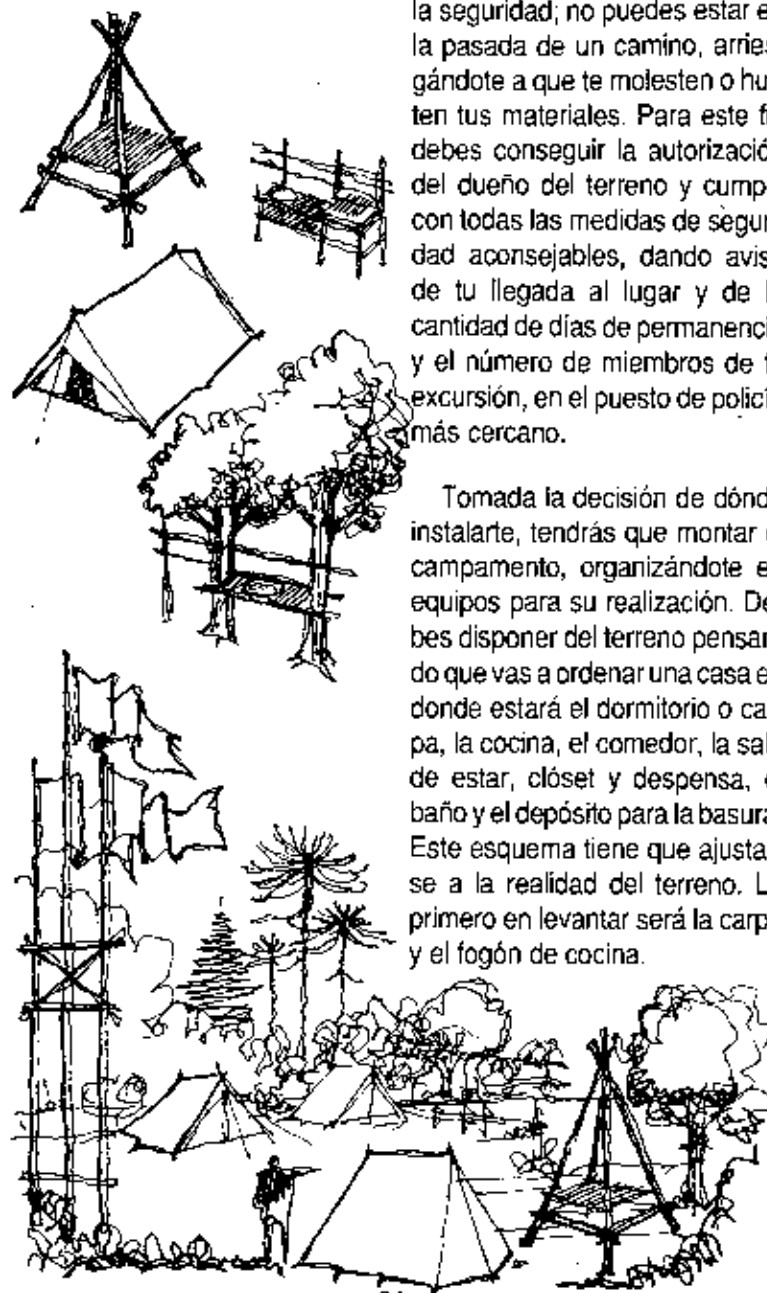
y sombra por la tarde. No instales tu tienda bajo los árboles, porque en caso de lluvia te seguirá gotteando después de que ésta cese y el viento puede desganchar una rama y producir un accidente.

El agua para beber y lavarse deberá estar a una distancia razonable y de fácil acceso, al igual que la leña y la madera para cocinar o construir.



Es fundamental la privacidad y la seguridad; no puedes estar en la pasada de un camino, arriesgándote a que te molesten o hurten tus materiales. Para este fin debes conseguir la autorización del dueño del terreno y cumplir con todas las medidas de seguridad aconsejables, dando aviso de tu llegada al lugar y de la cantidad de días de permanencia y el número de miembros de tu excursión, en el puesto de policía más cercano.

Tomada la decisión de dónde instalarte, tendrás que montar el campamento, organizándote en equipos para su realización. Debes disponer del terreno pensando que vas a ordenar una casa en donde estará el dormitorio o carpa, la cocina, el comedor, la sala de estar, clóset y despensa, el baño y el depósito para la basura. Este esquema tiene que ajustarse a la realidad del terreno. Lo primero en levantar será la carpa y el fogón de cocina.



La carpa

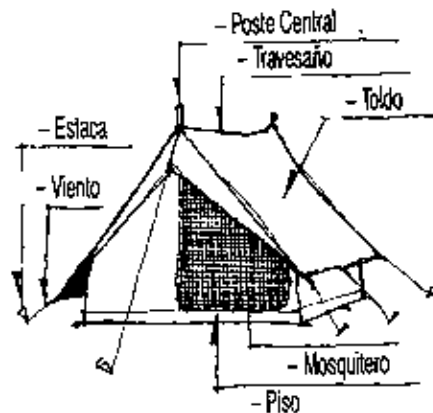
La carpa es el dormitorio del acampador y tiene que reunir ciertas características para que sea realmente útil y confortable. En general, ella ha de ser liviana (para facilitar su transporte), de confección durable, impermeable y con mosquitero, y de fácil instalación y mantención.

Características de la carpa

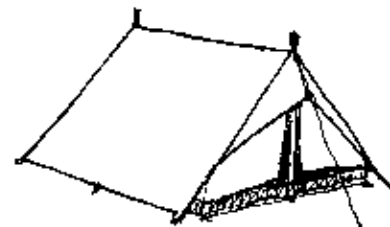
Si debes comprar una, te recomiendo que busques y compares sus precios, seleccionando la que reúna las mayores ventajas y el menor precio. En el mercado hay de muchos tipos y formas. Se las puede agrupar en las siguientes familias:

Básica: de diseño simple, a dos aguas y con mosquitero. Por lo general, es de material sintético y de cierta fragilidad; apropiada para acampar en verano y en condiciones benignas.

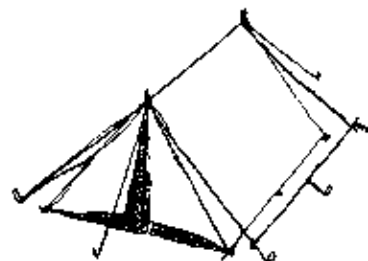
Media montaña o montaña: se diferencia de la anterior por la



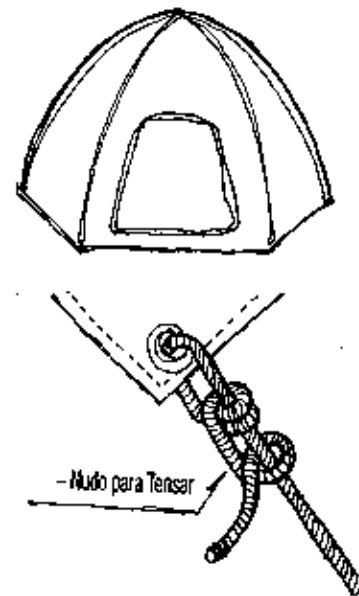
- Carpa Media Montaña



- Carpa Básica

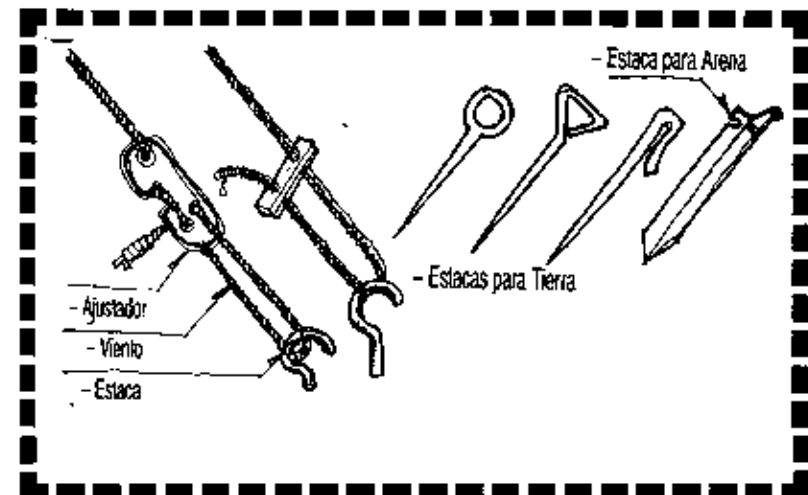


- Carpa Igloo



robustez de sus materiales, sobre todo en el tipo de piso, que es impermeable y con fibras que impiden la rotura y rasgones; además, cuenta con un cubretecho impermeable que se instala a diez centímetros sobre el techo de la carpa, protegiéndola de la lluvia y la humedad por condensación. Las costuras son dobles y rematadas con productos que las hacen impermeables.

Carpa iglú: se caracteriza por la forma de domo y, por lo general, no necesita de vientos para su instalación. Son más altas, pero su forma circular hace que no sean eficientes en un ciento por ciento, en cuanto a su real capacidad.



Levantando la carpa

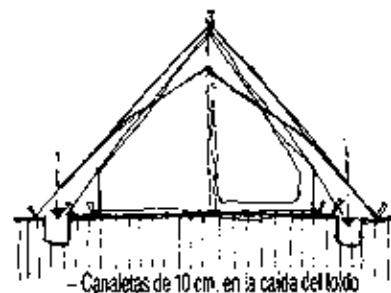
Al ubicar la carpa tienes que tomar en cuenta los siguientes factores: buscar un lugar alto para que no sea necesario abrir canaletas en caso de lluvia; despejar el terreno de piedras, ramas y raíces; para hacerla más cómoda, coloca paja, hierbas u hojas secas y extiende un plástico grueso para que no se ensucie y humedezca el piso de la carpa. Debes extender la carpa sobre este colchón, ubicando la puerta en oposición al viento predominante, para evitar que la carpa parezca globo al hincharse. También, asegúrate de que reciba sol en la mañana y sombra en la tarde.



- No orientar con la puerta al viento

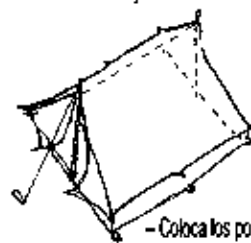
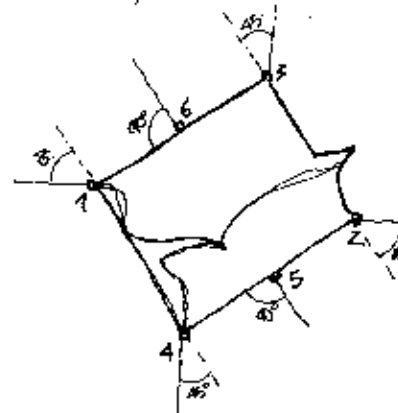


- Mantener limpia y aseada durante el día

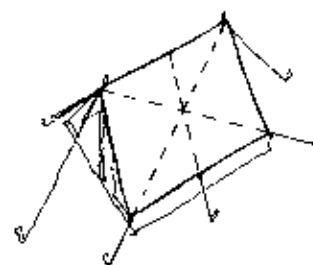


- Canaletas de 10 cm. en la caída del toldo

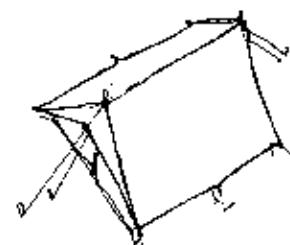
- Estirar y clavar las estacas en la secuencia *



- Coloca los postes y travesaños
- Cierra la puerta y coloca las otras estacas



- Tensa los vientos para que no se produzcan pliegues



- Coloca el toldo y tensa los vientos

cuidando de no romper el piso o el techo con los extremos de los postes. Para mantenerlos en pie debes colocar sus respectivos vientos y tensarlos, y siguiendo el orden clavas las estacas con el mismo criterio que el piso. Al terminar debes tensar los vientos y revisar que no se produzcan pliegues. El cubretecho se instala de la misma forma, manteniéndolo separado del techo de la carpa para su ventilación y protección. Para ser capaz de armar la carpa con rapidez, deberás ensayar varias veces el proceso hasta que puedas hacerlo incluso de noche y en condiciones adversas de clima.

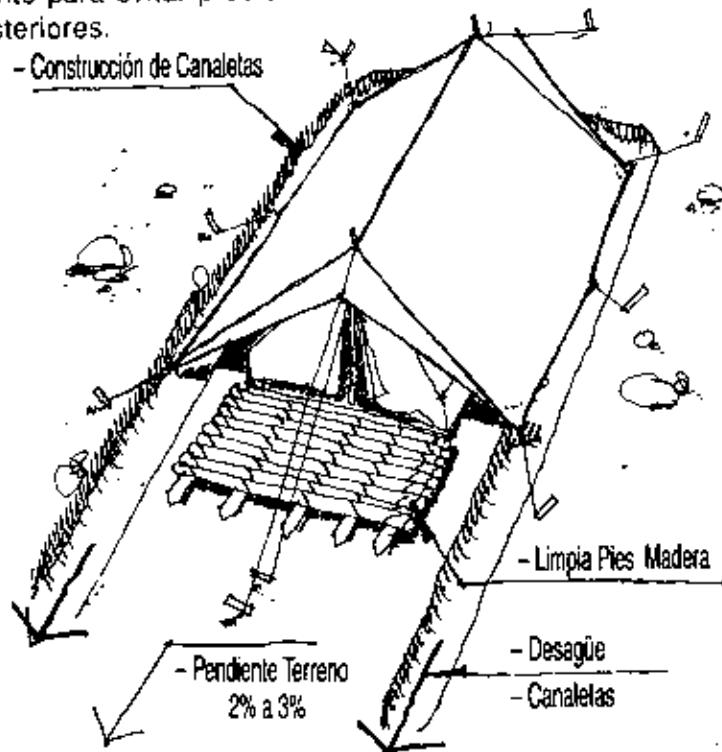
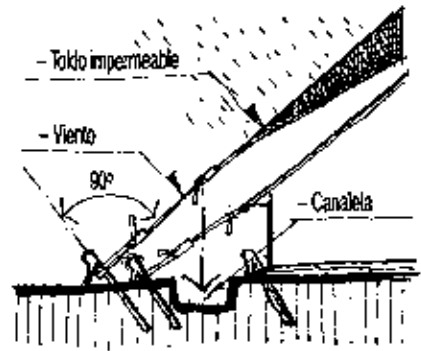
La carpa es un dormitorio que se tiene que mantener limpio, ordenado y ventilado. No se debe entrar con zapatos. Durante el día mantener cerrado el cierre del mosquitero, para así evitar el estar entrando y saliendo constantemente.

En caso de lluvia es bueno que limpies las canaletas que habrás hecho en la proyección perpendicular del término del cubretecho; ten cuidado de no tocar el techo y toldo, para que no se produzcan góleras. En caso de que las haya y sea por las costuras, pásale un

Armando un cubil

cabo de vela por encima de ellas, tratando de tapar la costura.

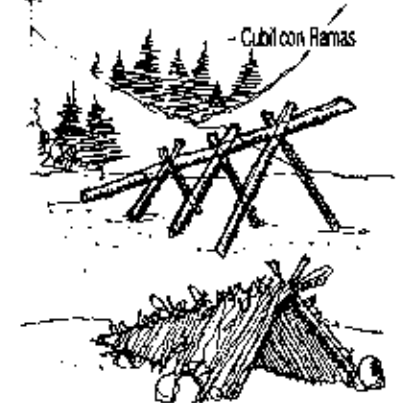
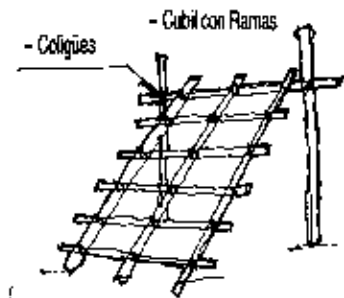
Cuando desees desmontar la carpa, preocúpate de su aseo interior y exterior. Guarda las estacas y postes en sus respectivas fundas y, al doblarla, limpia constantemente el piso. La carpa, con todos sus elementos, debe caber en su funda en forma correcta, sin que nada se quede afuera o sobresalga. Conviene limpiarla de nuevo al llegar a la ciudad, y antes de salir revisarla cuidadosamente para evitar problemas posteriores.



Si tu excursión es por dos días o menos y el clima, cálido y seco, puedes dejar la carpa en casa y con las debidas precauciones te construirás un cubil para pasar la noche.

Para este efecto necesitas contar con un buen saco de dormir o frazadas para cubrirte, un plástico o colchoneta para aislarte de la humedad y optativamente de un toldo. El cubil, como su nombre lo indica, es una especie de madriguera que se encuentra o se hace; por lo tanto, tienes que desarrollar la habilidad de buscar el lugar apropiado, y contando con los medios naturales, construir, en el menor tiempo posible, tu alojamiento nocturno.

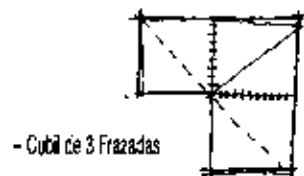
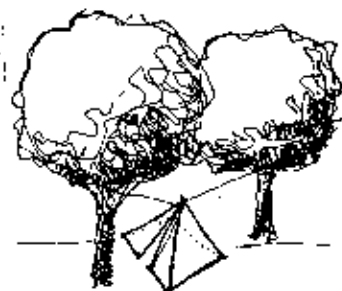
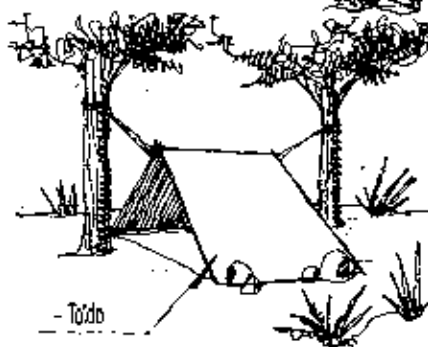
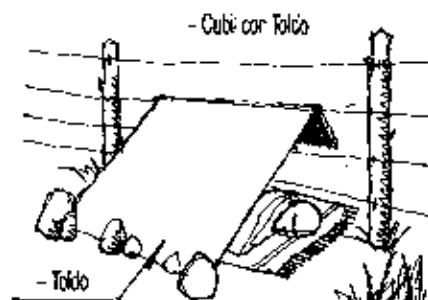
El plástico que ocuparás en contacto con el suelo debe ser grueso y sin roturas, de tamaño grande, que permita colocar tu saco de dormir sin que éste se ensucie. Al hacer tu cama procura despejar el terreno, sacando piedras y ramas; acolcha con paja,



hierbas u hojas secas lo que será tu colchón; luego cúbrelo con el plástico o la colchoneta.

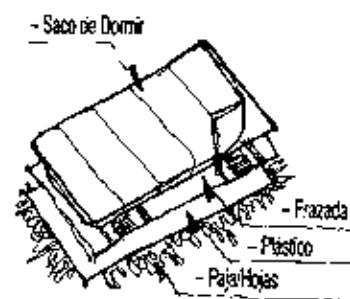
Si llevas frazadas recuerda que es más importante aislarse bien del piso que cubrirse en exceso. El terreno absorbe más calor de nuestro cuerpo que el ambiente y por eso se siente frío. Todos los objetos entregan calor al enfriarse. Esta es una ley física que necesitas entender para no pasar frío en una excursión; tienes que evitar el contacto con materiales que capturen tu calor, enfriándolo. Debes procurar aislarte con algo que produzca una separación con la superficie. El plástico sólo impide el paso de la humedad y necesita ser complementado para lograr darte la protección requerida. Lo ideal es contar con una colchoneta o, si deseas ahorrar, ésta puede ser de espuma o de burbujas plásticas (material empleado en el embalaje).

En cuanto al toldo, existen de distintos tamaños y formas, pero lo que más importa es que sea impermeable y liviano. Si no cuentas con él, puedes armar uno con una manga de polietileno, que reforzarás en sus bordes con dobleces y argollas para colocar los vientos necesarios.



Técnicas del explorador

El dormir y la guardia nocturna



El saco de dormir es otro importante compañero de aventura. Al adquirir uno, busca aquel que sea el menos voluminoso al enrollar y que realmente te proteja del frío; de tela robusta e impermeable, con costuras firmes y de acolchado parejo. No es necesario que sea tan sofisticado y caro.

Es recomendable que siempre lleves una manta o poncho. Te servirá de protección y abrigo durante el día y durante la lluvia; además, a la hora de dormir complementará la función del saco de dormir.

Antes de acostarte necesitas lavarte las manos, la cara, los pies y, sobre todo, los dientes. La excursión no es excusa para permanecer sucio. La higiene personal es la base de la salud del explorador. Por lo general, uno no puede verse bien en la noche, por la falta de luz, y no alcanza a percibir lo sucio que realmente

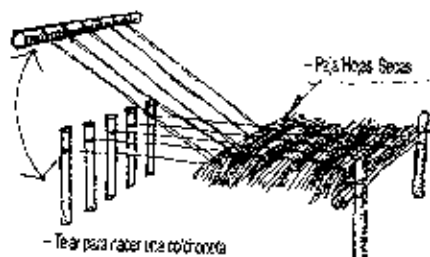
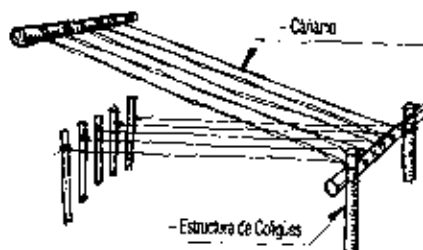
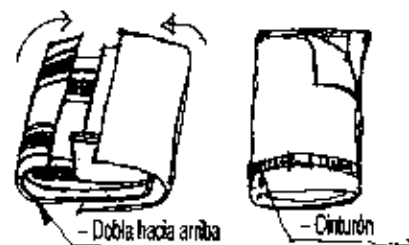
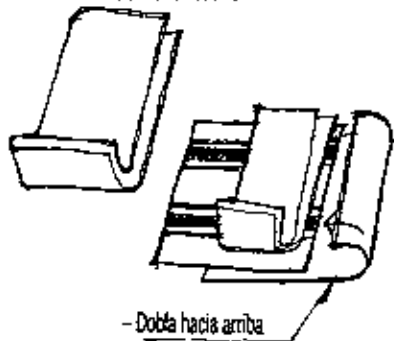
está. Es importante que al dormir te cambies de ropa por una muda limpia. Si no llevas pijama bastará una polera limpia y un pantalón de buzo que sólo ocupes para este fin. Si hace mucho frío puedes colocarte calcetines limpios.

Es buen hábito el hacer guardia nocturna al campamento: desarrolla la paciencia, el valor y la capacidad de moverte en la noche con sigilo y prudencia. La guardia se puede realizar de a dos o individualmente; de vez en cuando, conviene efectuar un recorrido por el campamento. Puedes llevar una linterna de mano, un silbato (para despertar al campamento en caso de real emergencia) y una vara de madera robusta, que te servirá para ahuyentar a los animales.

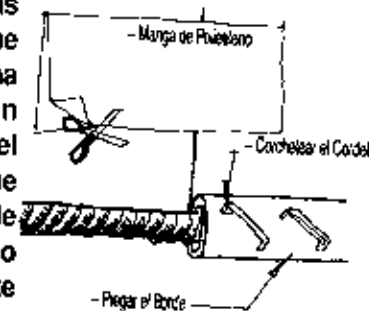
El buen guardia debe caminar en silencio y sólo usar la linterna en caso de apuro. Si la mantiene encendida será un punto de fácil detección y, por tanto, la función de vigilancia será delatada.

La noche se puede dividir en turnos de igual o distinta duración. Al entregar el turno de guardia al compañero de equipo, es recomendable realizar con él un recorrido, con el objeto de indicarle posibles dificultades. Por lo

- Cómo armar un saco de dormir con 3 trazadas



Para hacer un toldo necesitas una manga de polietileno que cortarás por un extremo con una tijera o cuchillo afilado. Haz un pliegue con el borde con un cordel entre medio, corchetea el pliegue tratando de agarrarlo para darle mayor resistencia. El plástico se refuerza para que aguante mejor los esfuerzos producidos por el viento.



general, la noche dramatiza todos los sonidos; hay que mantener cierta calma, no dejándose llevar por la imaginación.

La guardia nocturna es un buen momento para reflexionar y evaluar tus acciones realizadas durante el día. Además, el silencio de la noche te permite acercarte al Creador, sin estorbos.

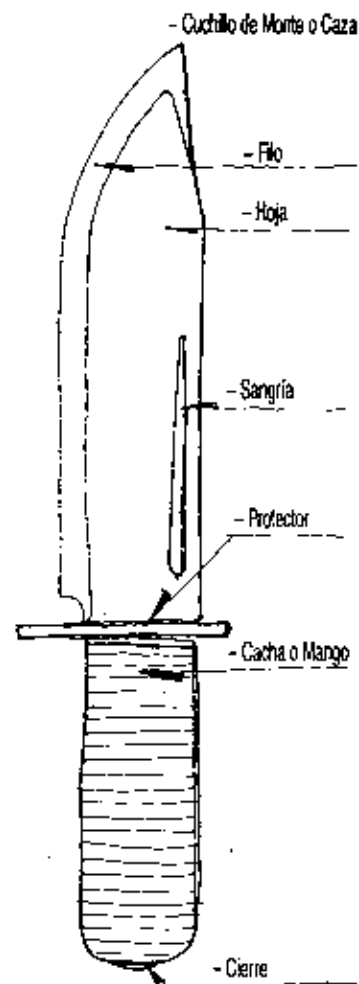
Las herramientas y sus usos

El uso correcto de las herramientas sólo se adquiere con la experiencia. Son indispensables para el explorador, pues le ayudarán a resolver las distintas necesidades que se presentan. Por ello, toda herramienta debe estar en buen estado, limpia y marcada, para que sea fácil de identificar.

Un consejo útil: si necesitas adquirir una, conviene tener herramientas de una sola función. Las que desempeñan funciones múltiples —por ejemplo, hacha, martillo, destornillador, pala— no realizan ninguna en forma óptima.



El cuchillo



Desde la antigüedad, el cuchillo de campo o de caza acompaña al explorador en todas sus aventuras e incluso, muchas veces, le salva la vida. Está compuesto por las siguientes partes: hoja, filo, sangría, guarnición, cacha y ojo de cierre.

En los últimos tiempos se ha popularizado el concepto RAMBO de los cuchillos, llegando a ser éstos unos verdaderos arsenales de sorpresas para la supervivencia; por lo general, son sólo juguetes peligrosos en manos de inexpertos, imitadores del conocido héroe cinematográfico.

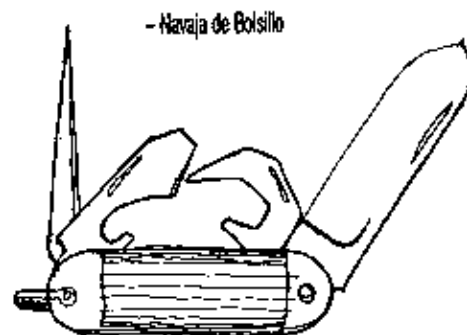
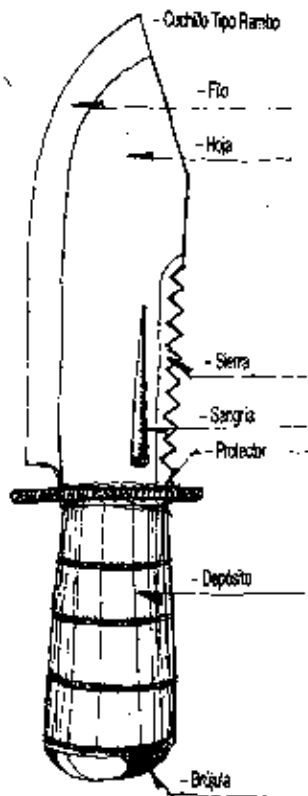
Para que el cuchillo sea de real utilidad, debe tener una hoja maciza y pesada; el acero de buena calidad; el filo no tiene que ser muy agudo o, de lo contrario, se mellará con facilidad.

El cuchillo se usa en trabajos pesados. Para evitar posibles heridas, corta hacia afuera de tu cuerpo; ahora, si lo quieres utili-

La navaja

zar para cortar ramas, debes dejar que el peso del cuchillo y no la fuerza de tu brazo realice el trabajo. Además, siempre tienes que cortar en ángulo incidente a las fibras de la rama, con movimientos precisos y controlados.

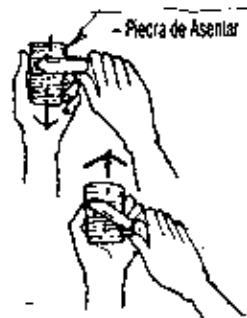
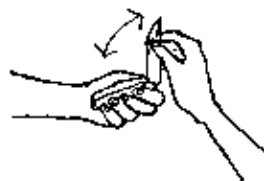
Después de un uso continuo, tienes que afilar el cuchillo con una piedra de asentar. Descansa el filo de la hoja sobre la piedra y, levantando ligeramente el lomo, desliza hacia ti el filo en un movimiento de corte, como si estuvieras cortando la piedra; realiza este movimiento volteando en forma alternada la hoja hasta que ésta se afile completamente; luego, límpialo y sécalo con un paño con vaselina y guárdalo en su funda.



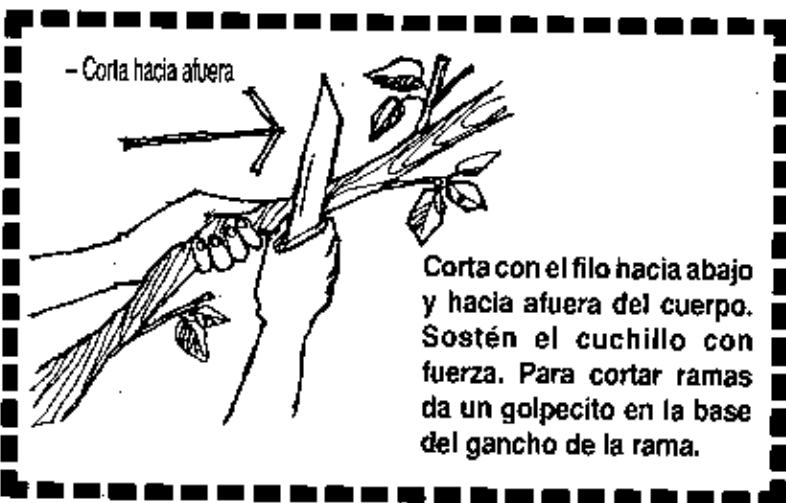
La navaja de bolsillo es un instrumento fundamental para el explorador, sobre todo si tiene una hoja fuerte y afilada. También es importante que tenga abridor de botellas, abrelatas, punzón, destornillador, etcétera.

Son preferibles las navajas que se abren manualmente y que se doblan en sí misma. Evita adquirir una navaja automática, pues puede herirte si no tienes el cuidado necesario, por ser de muy rápida apertura y de sensible seguro.

- Manejo Cuidadoso de la Navaja de Mano



Su uso es similar al del cuchillo, cortando siempre hacia afuera del cuerpo. Consérvala alejada de la tierra, de la humedad y el fuego, manteniéndola limpia, seca y afilada, para lo cual puedes emplear una piedra de asentar, realizando el mismo proceso explicado para el cuchillo. Finalmente, para guardarla aceita las puntas y resortes.



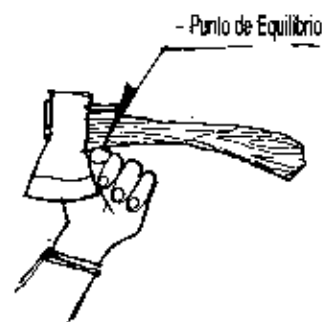
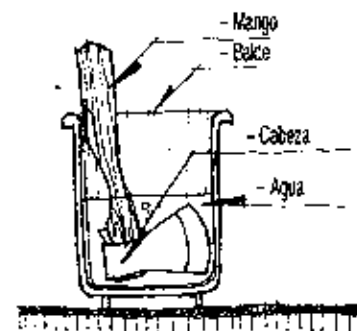
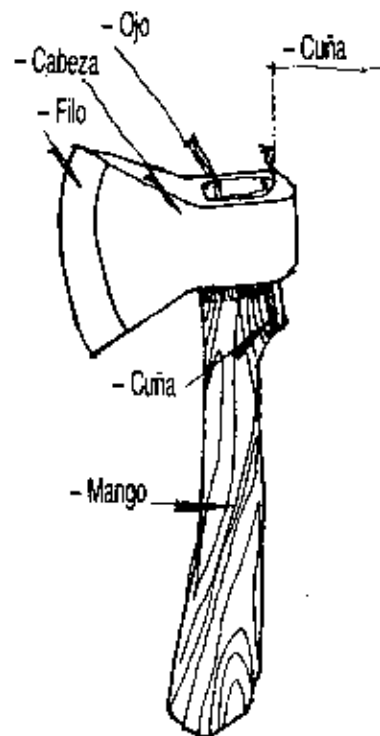
El hacha de mano

El hacha de mano es la herramienta básica para todo buen acampador. Es el instrumento que le permite proveerse de todo lo necesario para su comodidad en el campamento.

En la mayoría de tus excursiones, no será imperioso el uso del hacha. Normalmente podrás cortar la leña con tus propias manos o quebrarlas con tus pies, pero si necesitas un fuego que dure mucho tiempo, o el bosque está húmedo, tendrás que recurrir a tu hacha de mano.

El hacha debe permanecer en su funda y dentro de la mochila. En campamento la llevarás tomada por el mango, cerca de la cabeza, con el filo apuntando hacia abajo.

Como toda herramienta, el hacha necesita ser cuidada, sobre todo el filo, pero también hay que preocuparse de que el mango esté muy firme. Para este fin es forzoso mantener la cuña en per-



fecto estado; si está dañada, cámbiala por una nueva.

Por lo general, si el filo del hacha tiende a alojarse, sumerge la cabeza de ella en un balde de agua durante toda la noche. La madera se hinchará por el agua absorbida y afirmará temporalmente el filo.

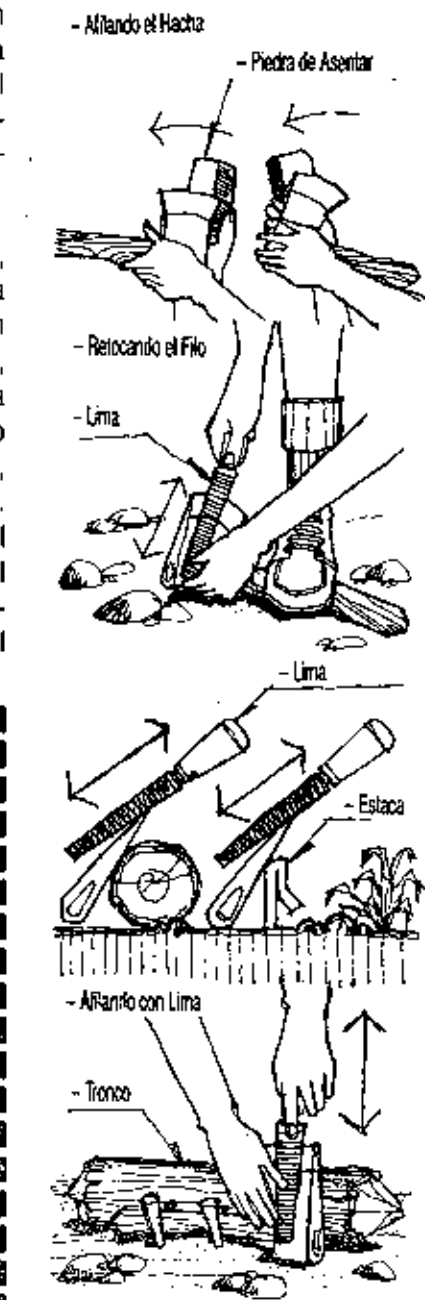
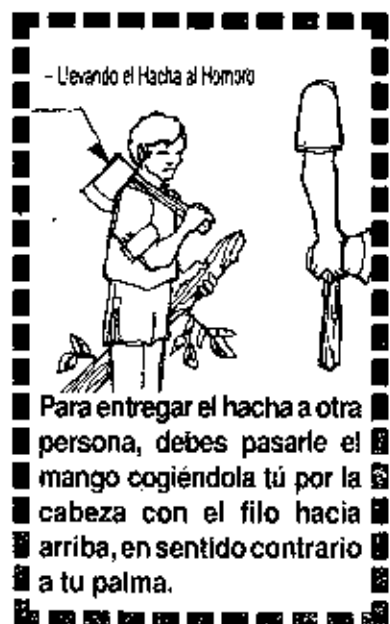
Para mantener en buen estado el filo, debes evitar que tu hacha toque el suelo. No la entierres en él, ya que podría mellarse con alguna piedra y la humedad del terreno la puede oxidar. Cuando la uses, clávala en un bloque de madera y si la vas a guardar en forma definitiva, déjala en su funda.

El hacha está pensada para cortar y no para clavar o excavar. La realización de otras funciones sólo hará que se deforme el ojo de la cabeza del hacha y se suelte el mango.

Es importante mantener afilada tu hacha periódicamente; para ello, utiliza una piedra de asentar, y si sólo necesitas un retoque en el filo, consigue una lima plana y fina. Para afinar el filo tienes que tomar la cabeza del hacha con el mango, apuntando hacia afuera de tu cuerpo; posteriormente, fro-

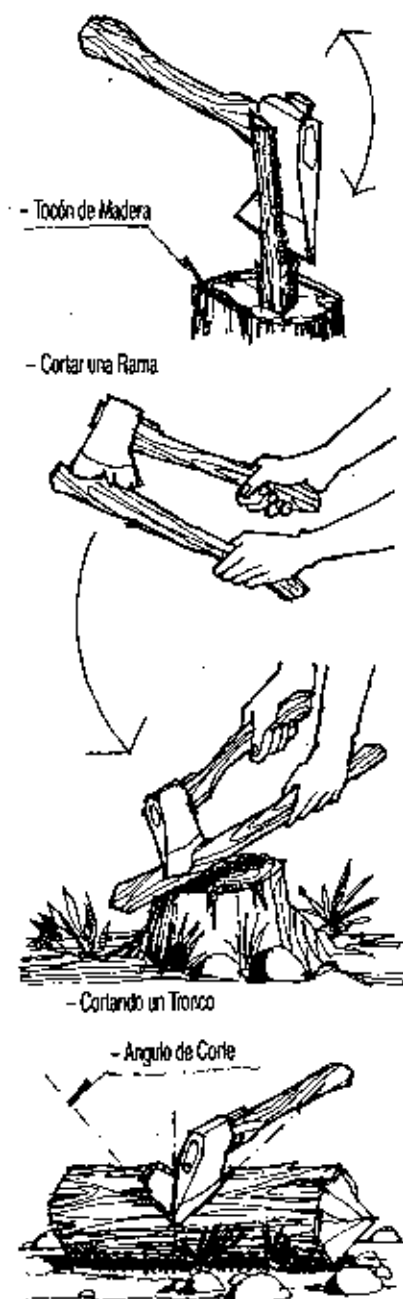
ta la piedra de asentar con un movimiento circular, de punta a punta del filo. Al terminar, volteas el hacha y repites el mismo procedimiento, hasta lograr una completa suavidad.

En el caso de afilar con la lima, apoya la cabeza del hacha contra un tronco o una estaca clavada en el suelo. Coloca la lima en el filo y, empujando fuertemente hacia abajo, pule en su totalidad el filo con pasadas largas y derechas, recorriendo de un extremo a otro. En el movimiento de regreso del hacha, el contacto de la lima en el filo tiene que ser muy suave. Cuando termines un lado, repite todo el proceso en el otro.



Cómo cortar

Antes de empezar a cortar, necesitas revisar a tu alrededor que no haya nada que estorbe el accionar de tu brazo. Para cortar debes siempre colocar un tocón de madera o un pequeño tronco debajo de la rama, para que el filo de tu hacha termine sobre el tronco y no sobre la tierra.



Cuando cortes una rama en dos, coloca el filo del hacha contra la rama con un ligero ángulo en el sentido de las fibras de la rama y no en forma transversal a ellas; levanta la rama y el hacha al mismo tiempo y déjalas caer sobre el tronco o bloque de madera con un golpe; repite el movimiento hasta cortarla. Si la sección de la rama es muy gruesa para cortarla con el método anterior, deberás colocarla sobre un tronco y dar un corte en "V", procurando que éste sea del mismo ancho que el grosor de la rama. Los cortes se hacen en forma alternada, en ángulo incidente y no transversal a las fibras de la rama.

Para rajar una rama repite el primer método, colocando el filo del hacha paralelo a las fibras de las ramas. Al dejar caer el hacha y la rama sobre el tronco, después del golpe, gira la rama hacia

izquierda o derecha, haciendo palanca contra la cabeza del hacha para abrir la madera en dos.

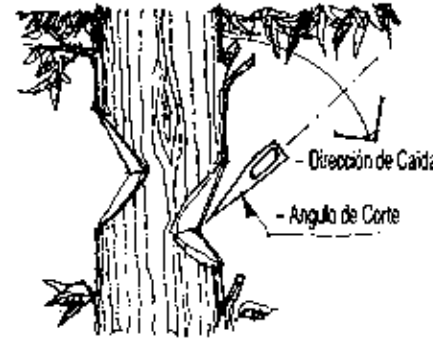
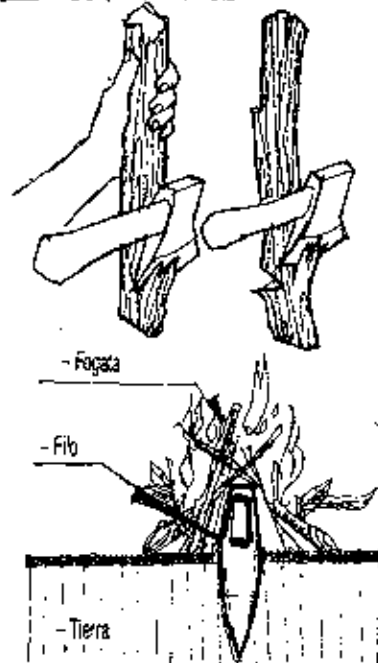
Al usar el hacha debes tener en cuenta que no es la fuerza bruta lo que corta, sino el filo y el peso de la cabeza; bastará con levantar lo suficiente el hacha con un movimiento suave del brazo apuntando al lugar donde piensas descargar el golpe, dejándola caer en el lugar correcto.

Para manipular con pleno control el hacha, es necesario que descanses cuando te sientas fatigado, porque es peligrosa un hacha sin control.

Nunca sujetes con el pie la rama que vas a cortar.

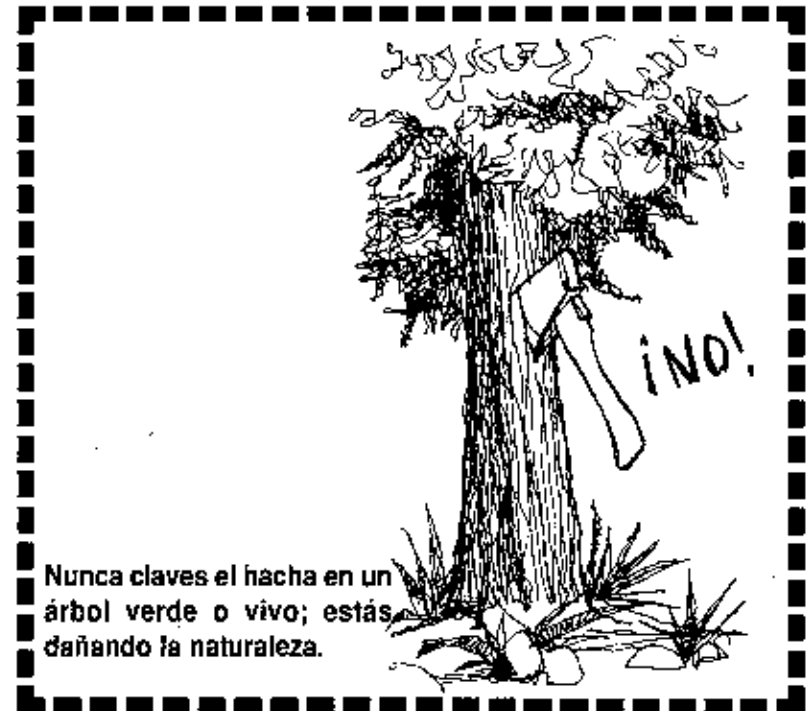
Al terminar el día de trabajo seca el filo con paño con vaselina y guárdala en su funda.

Para reemplazar el trozo del mango quebrado en el ojo del hacha, no es recomendable usar el fuego, pero si no tienes alternativa entierra el filo del hacha en la tierra y deja sobresaliendo la cabeza y el ojo; enciende un pequeño fuego y apágalo con tierra cuando salga el trozo de mango; espera que se enfríe lentamente y limpia con cuidado la cabeza del hacha.



Para cortar un árbol tienes que realizar dos cortes opuestos entre sí, tomando la precaución de que el corte inferior determinará la dirección de la caída del árbol que con anterioridad has decidido, buscando el sector más despejado.

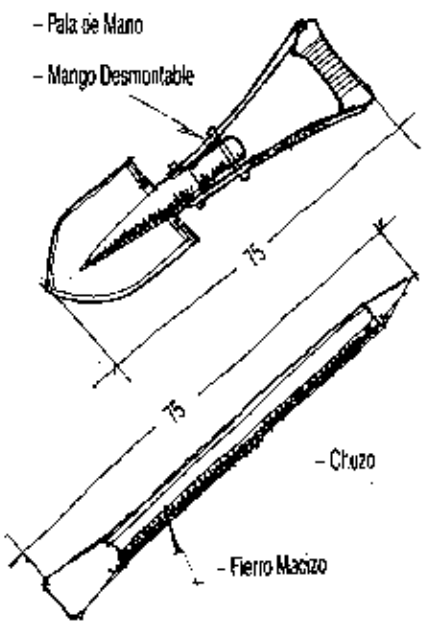
Antes de cortar un árbol pide la autorización necesaria y piensa que lo que tú cortas en minutos ha demorado años en crecer. Toda acción merece un momento de reflexión; busca a tu alrededor y podrás encontrar las maravillas que nos regala la naturaleza.



Nunca claves el hacha en un árbol verde o vivo; estás dañando la naturaleza.

La pala y el chuzo

Estas dos herramientas necesitan que sean del tamaño apropiado para ser transportadas fácilmente, incluso dentro de la mochila. La pala debe contar con un mango robusto y bien sujeto a la hoja metálica, que deberá estar en muy buenas condiciones para cortar el terreno y poder cavar con mayor facilidad; por lo general, la ocuparás para la excavación de letrinas, hoyos de desperdicios y canaletas para la lluvia. A su vez, el chuzo debe ser pesado y con una punta aguda y la otra plana para poder remover y "palarquear" el terreno, sacando piedras y raíces para facilitar la acción posterior de la pala.

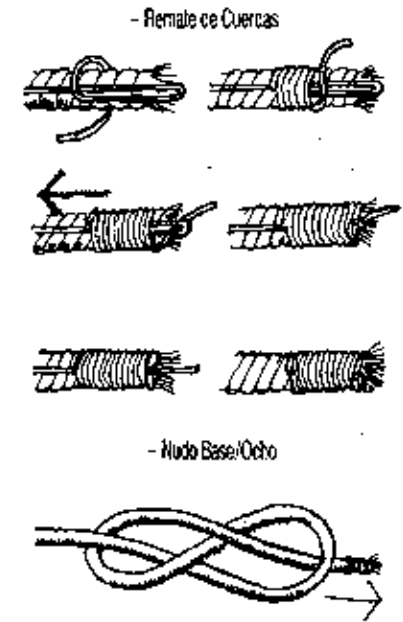


Nudos

La técnica que trata lo referente a los nudos se llama *cabuyería* y consiste en usar el nudo exacto atándolo correctamente. Un nudo realizado en forma óptima se mantiene lo que tú quieres y se desata con rapidez; un nudo incorrecto se desata o se aprieta sin que tú lo puedas controlar al aplicar tensión en él.

El aprendizaje de esta técnica es más fácil con una persona que sepa y que te explique paso a paso, pero si te empeñas y sigues los dibujos podrás hacerlo después de mucha práctica. Para ello, necesitas una cuerda o piola de dos metros y de 1/4 de pulgada de espesor (de 5 a 6 milímetros) y deberás empeñarte hasta que puedas realizarlos con los ojos cerrados.

En un comienzo, deberás aprender a rematar las cuerdas para que no se deshilachen. Para eso requieres un trozo de cordel de unos 50 centímetros o más largo; haz un lazo de por lo menos

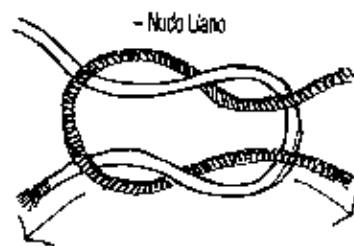


unos dos centímetros y colócalo sobre la punta de tu cuerda; empieza a embarrillar hasta llegar a la punta; cuando termines, pasa el extremo del cordel a través del lazo y tira el extremo opuesto, quedando debajo del embarrillado; corta los extremos sobrantes.

A continuación, distinguiremos los siguientes tipos de nudos:

1. Llano o nudo cuadrado:

Sirve para atar dos cuerdas del mismo grosor o en un vendaje, asegurándolo en su sitio. Para atar toma una punta en cada mano y cruza la izquierda sobre la derecha y pásala bajo ésta; con la misma punta pasa sobre la anterior, por abajo, y aprieta.

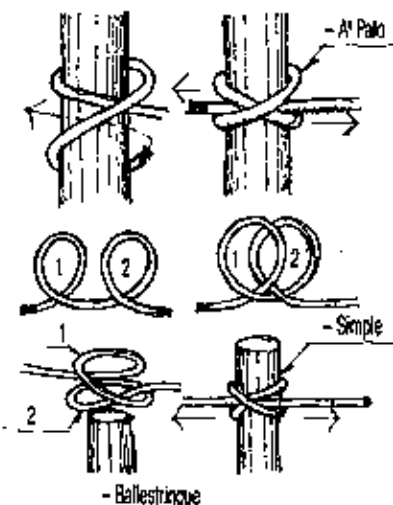


2. Ballestrinque:

Es el nudo por excelencia del pionerismo. Se utiliza para empezar o rematar la mayoría de los amarres en las construcciones. Existen dos formas:

a) ballestrinque al palo es aquel nudo que se hace en un tronco o madero, pasando bajo su propia parte fija; pasa nuevamente alrededor del poste y terminas el nudo cruzando la punta bajo la cuerda misma, tensándola fuertemente;

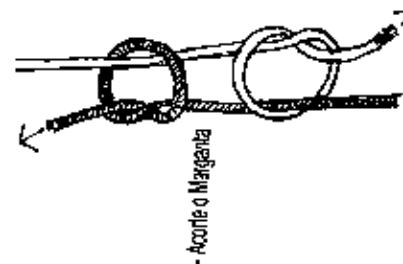
b) ballestrinque simple es aquel



nudo que se desliza en un poste; posteriormente, haz dos lazos y sobrepón el izquierdo sobre el derecho, deslízalos sobre el madero y tira de los extremos, tensándolo con firmeza.

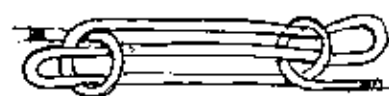
3. Pescador:

Sirve para unir dos cuerdas plásticas o mojadas. Basta para su realización con atar las puntas con nudos simples; tensando se aprieta y jalando las puntas se suelta.



4. Acorte o Margarita:

Es un nudo que se realiza en la misma cuerda y sirve para cortarla o robustecer un tramo desgastado. Hay dos maneras para hacerlo: en primer lugar, haz un doble pliego en la cuerda formando dos senos, con un lazo en el extremo inferior; luego, deslízalo sobre el seno superior y ténsalo; repite la operación con el extremo superior y vuelve a tensar. Este nudo necesita mantener la tensión para permanecer atado; para desarmar sólo bastará con tirar de la sección interior. En segundo lugar, haz tres lazos consecutivos, uno sobre el otro; coge el lazo central a través de los lazos de los extremos y tensa firmemente el nudo.

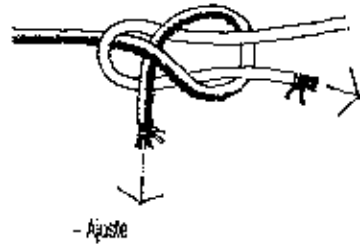


- Pescador

Amarres

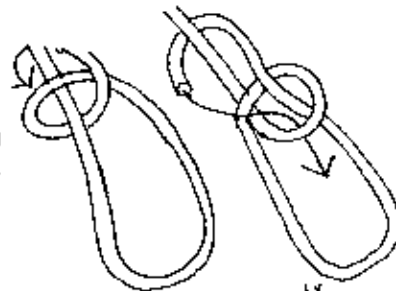
5. Ajuste:

Se utiliza frecuentemente para atar dos cuerdas de igual o distinto grosor y para confeccionar redes; con la cuerda más gruesa haz un lazo y con la punta de la delgada pasa a través y alrededor del lazo por debajo de esta misma.



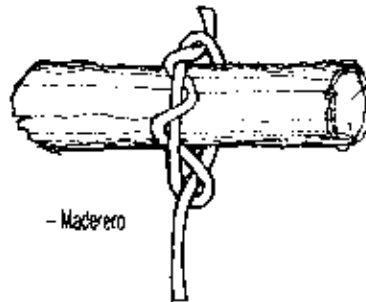
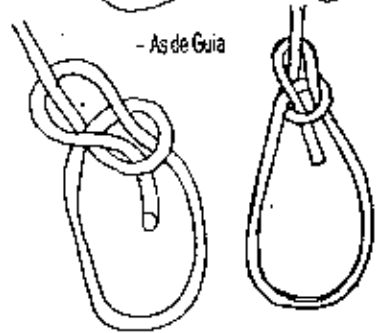
6. As de guía:

Es el nudo para ser utilizado en salvamentos y se realiza alrededor de la cintura.



7. Maderero:

Se utiliza para levantar o arrastrar maderos y piedras; además, sirve para iniciar el amarre diagonal.

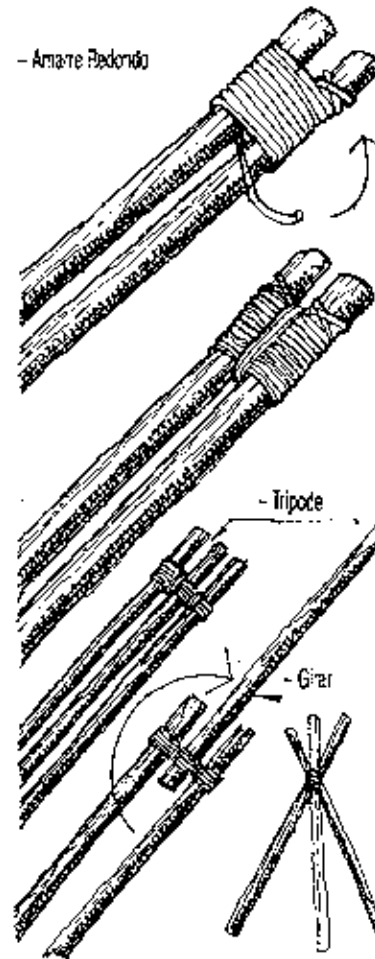


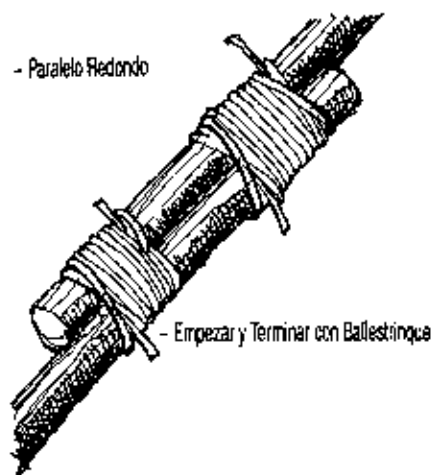
Si tu excursión es de una noche, necesitas pocas construcciones, pero si es por una semana o más tienes que construir los elementos indispensables para que tu estadía sea cómoda y para ello debes manejar con cierta pericia los principales amarres.

El amarre es la unión de varas o maderos y varía según el grosor y la posición de los patos; a continuación, te mostraré cómo realizarlos:

1. Amarre redondo:

Sirve para unir dos varas en paralelo o hacer un trípode. Inicia el amarre con un nudo ballestrinque en una de las varas y átalas dándoles unas siete u ocho vueltas, sin tensar mucho la cuerda; remata el amarre con tres vueltas entre las varas y termina con un ballestrinque en la vara contraria a la que empezaste. Para hacer el amarre TRIPODE, realiza el mismo proceso pero con tres varas, dejando la del centro opuesta por

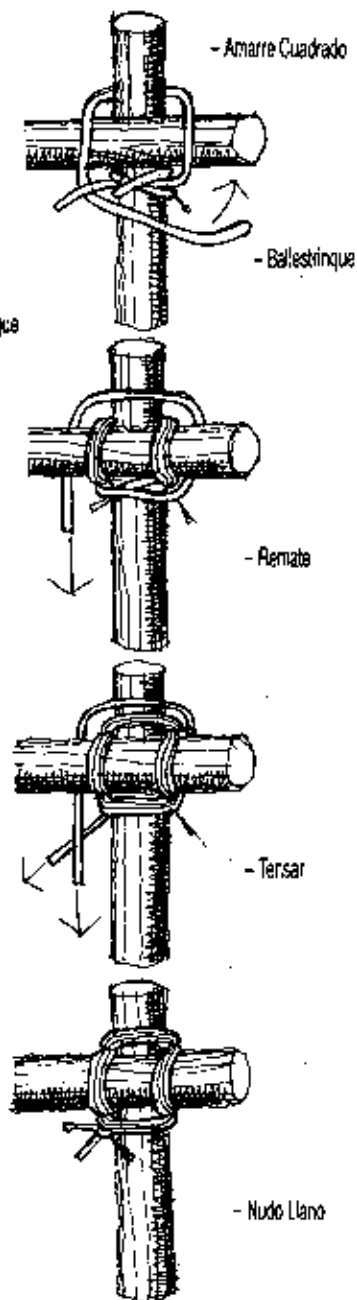




el vértice con las otras; para tensar debes hacer girar la vara del centro hasta que complete el giro, parando el trípode.

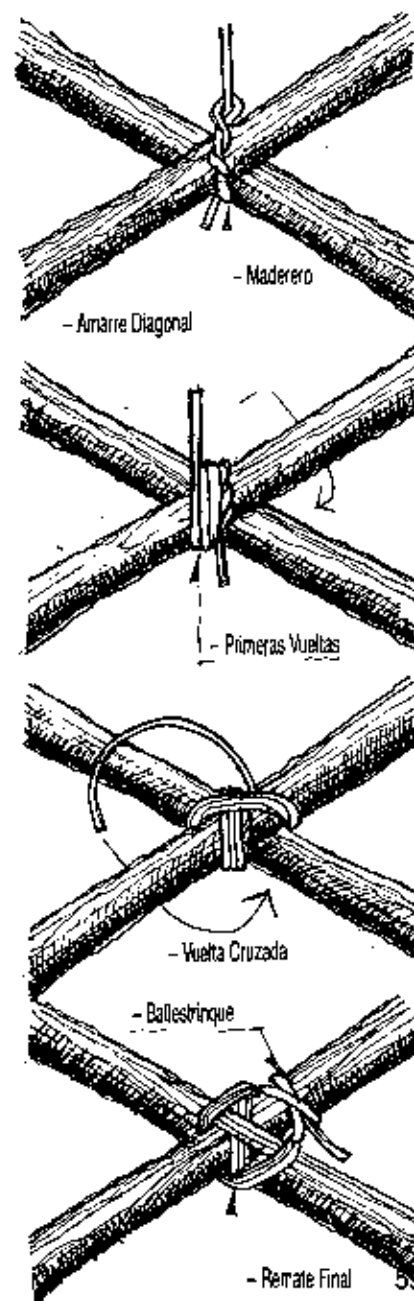
2. Amarre cuadrado:

Une dos varas o troncos que se cruzan ortogonalmente. Debes atar un nudo ballestrinque en la vara vertical por debajo de la horizontal, con sólo tres vueltas, manteniendo siempre tensa la cuerda; para rematar y ahorcarlo dale tres giros entre las varas y termina con un ballestrinque en la vara horizontal. Este amarre es la base de la mayoría de las construcciones, por lo versátil y la alta resistencia al giro; no es necesario dar más que tres o cuatro vueltas a las varas para lograr la mayor tensión, con ahorro de cordel o cáñamo.



3. Amarre diagonal:

Ata dos varas que se tocan en forma diagonal, para lo cual debes usar un nudo maderero, entre las dos varas, en el lugar del cruce en forma vertical; luego dale tres giros en el mismo sentido que el nudo leñador y repite la operación en el otro sentido del encuentro de las varas; ahórcalo con tres giros y termina con un nudo ballestrinque.

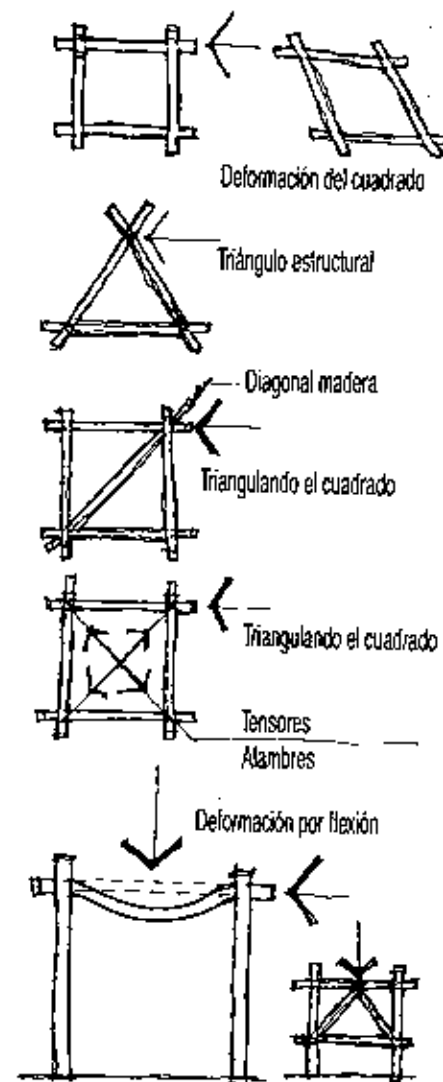
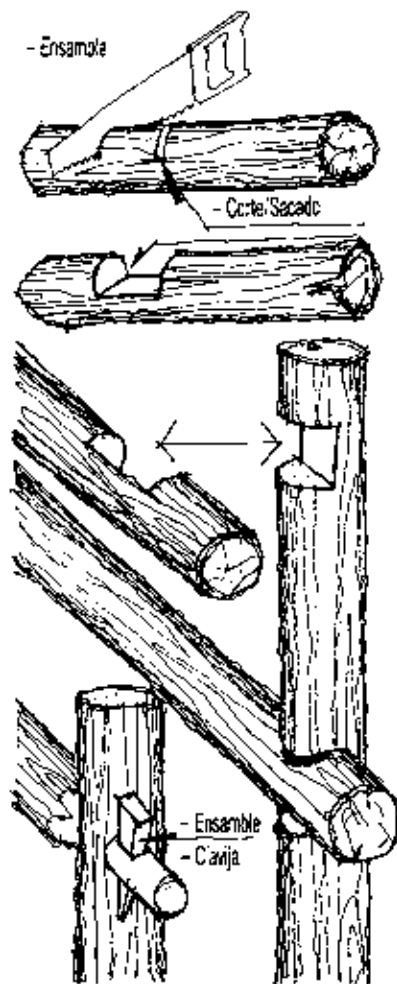


Ensamblajes

Al realizar las construcciones, descubrirás que necesitas de un sistema constructivo que complemente el amarre para fijar las varas y trabarlas entre sí. Este encaje se llama *ensamble* y se puede realizar fácilmente con hacha de mano, serrucho, formón y cuchillo.

Para empezar debes hacer unas muescas en ambas varas a la altura del amarre; luego con el serrucho realiza los cortes sin pasarte de la mitad de éstas y con la ayuda del formón saca el trozo de madera, uniendo las varas con el amarre que corresponda.

Otro tipo de ensamble es aquel que traba dos maderos con una clavija de madera, pero para eso necesitas contar con un taladro de mano, con brocas o mechas para madera. El primer paso consiste en perforar el madero que va a recibir a una vara; adelgazarás su punta para que pase por el agujero abierto; una vez ensamblado, vuelve a perforar la vara y coloca una clavija o cuña para trabar todo el ensamble.



Criterios estructurales

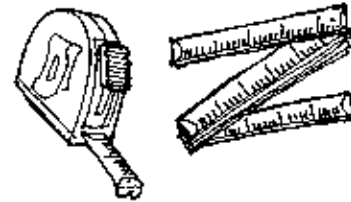
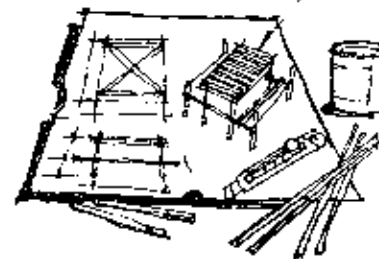
Para construir elementos que te duren todo un campamento, tienes que manejar ciertos conceptos estructurales básicos, basados principalmente en el criterio común y la observación.

Toda estructura debe cumplir con su objetivo esencial con el menor número de elementos posibles. Lo complicado, por lo general, no es lo óptimo y el buen explorador debe ser económico y eficiente en sus esfuerzos. En el diseño de las estructuras siempre hay que tender a formar triángulos, que son las únicas figuras geométricas estructuralmente no formables. Los elementos en una estructura sólo pueden tensarse o comprimirse, para lo cual debes fijarte cómo funcionan las fuerzas en tu estructura y utilizar los elementos y las dimensiones de éstos correctamente. El grosor también influye en la deformación y la flexión, para lo cual debes dimensionar utilizando las secciones gruesas para salvar grandes distancias y los elementos delgados en las pequeñas. Los elementos de unión en estos casos son la cuerda o el cáñamo (nunca ocupar pitilla o cáñamo plástico). El alambre, dependiendo de su grosor, se puede utilizar

Dimensiones y medidas

en los amarres o como tensor; procura siempre que las distancias no sean excesivas; en algunos casos puntuales usa clavos, aunque son preferibles los pernos con golilla y tuerca.

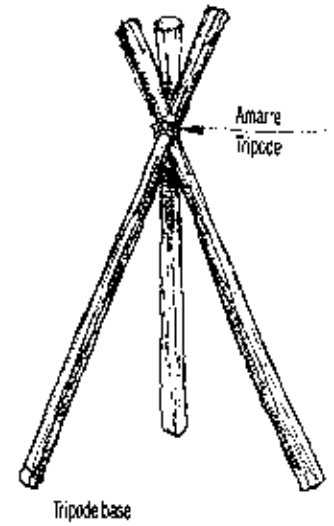
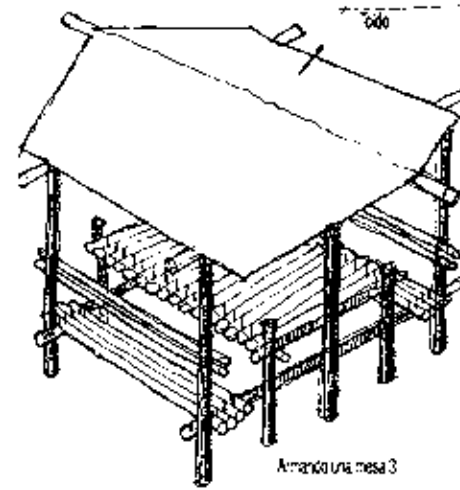
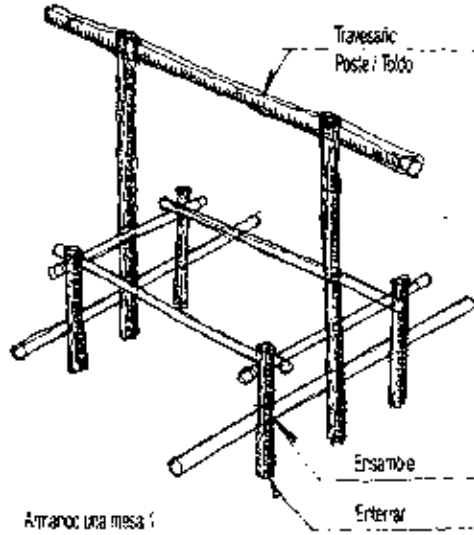
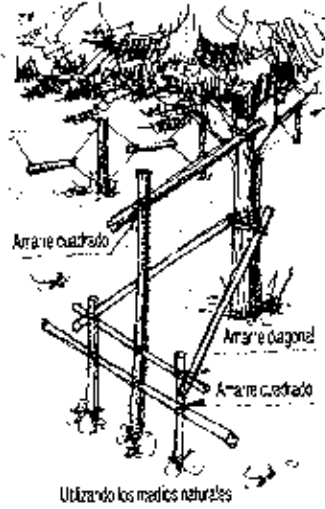
Una última recomendación: siempre hay que efectuar un diseño previo para lograr el éxito de lo emprendido. No puedes estar improvisando en el proceso mismo de la construcción; puedes juntarte previamente con tus amigos de excursión y planear qué construcciones quieres realizar; dibújalas y si es necesario haz una maqueta del modelo.



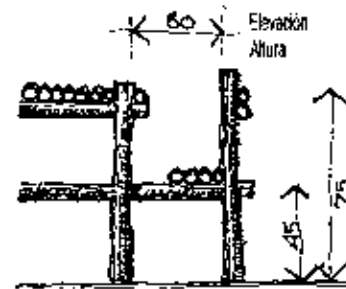
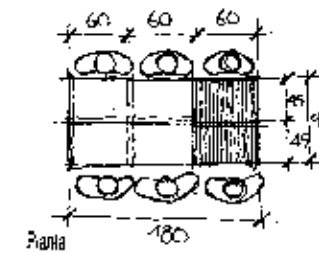
Todos los elementos cotidianos tienen una medida o dimensión que responde a la función o finalidad para lo cual fueron creados. Para poder medir necesitarás una huincha o un metro de carpintero, pero puedes ayudarte conociendo previamente tus propias medidas, ya que cada parte del cuerpo tiene una y si las memorizas sabrás rápidamente la medida que necesitas.

Para realizar las construcciones básicas, necesitas saber sus dimensiones; a continuación, te mostraré algunos modelos de las principales.

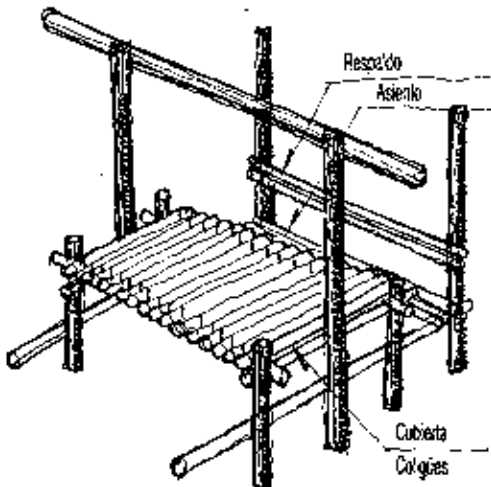
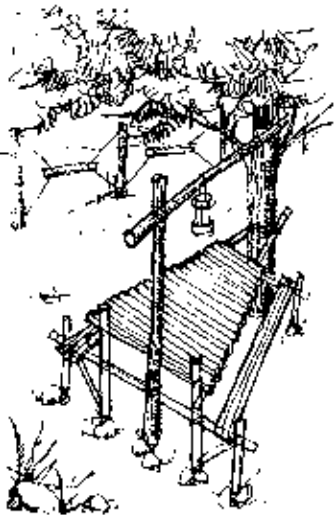
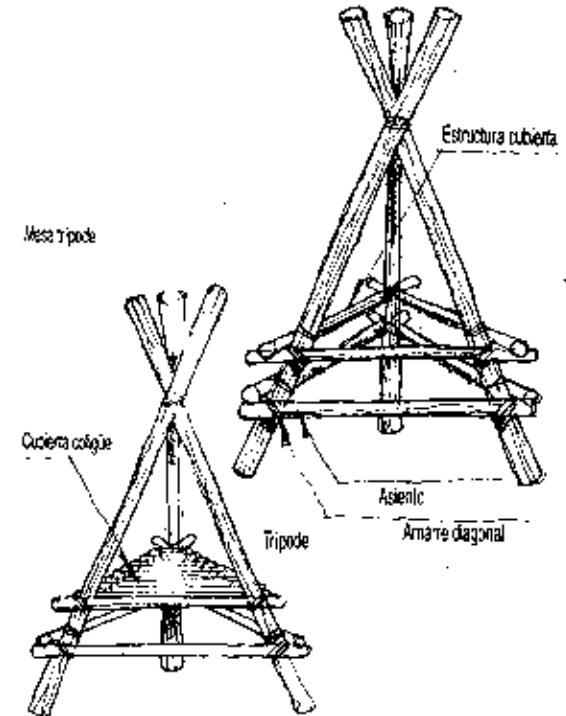
Mesa



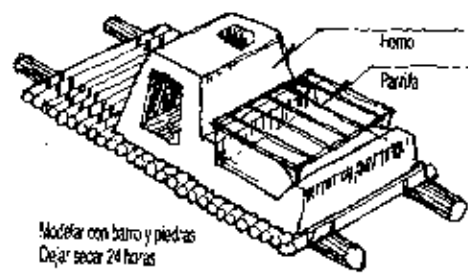
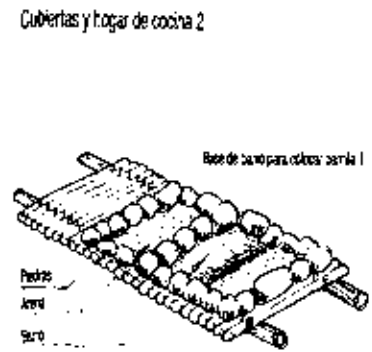
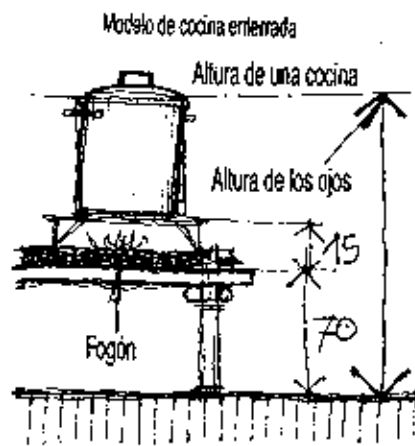
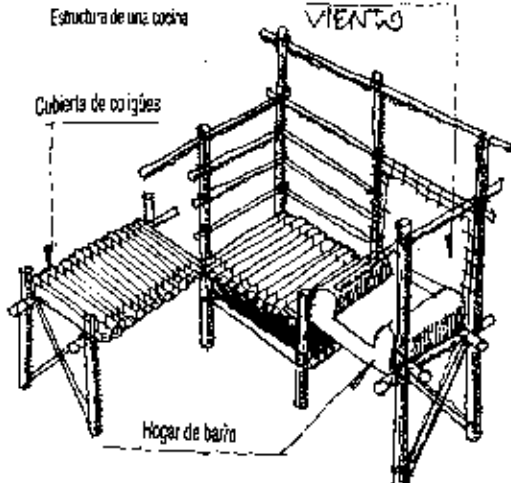
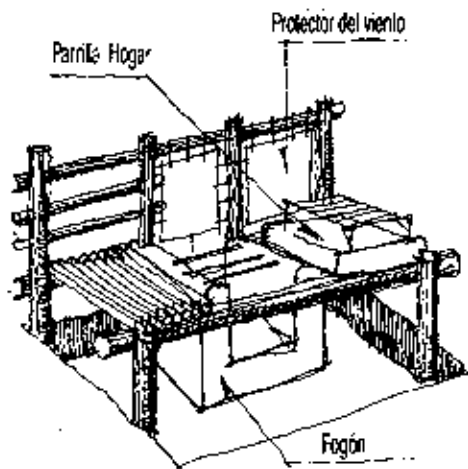
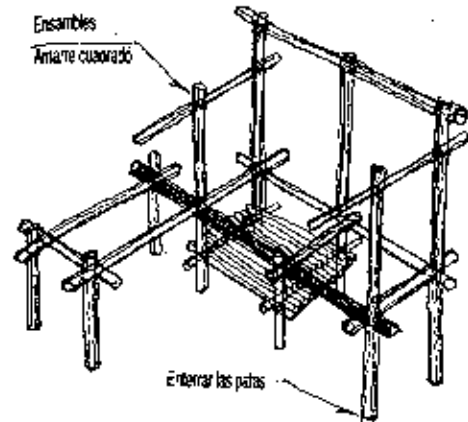
Medidas de una mesa



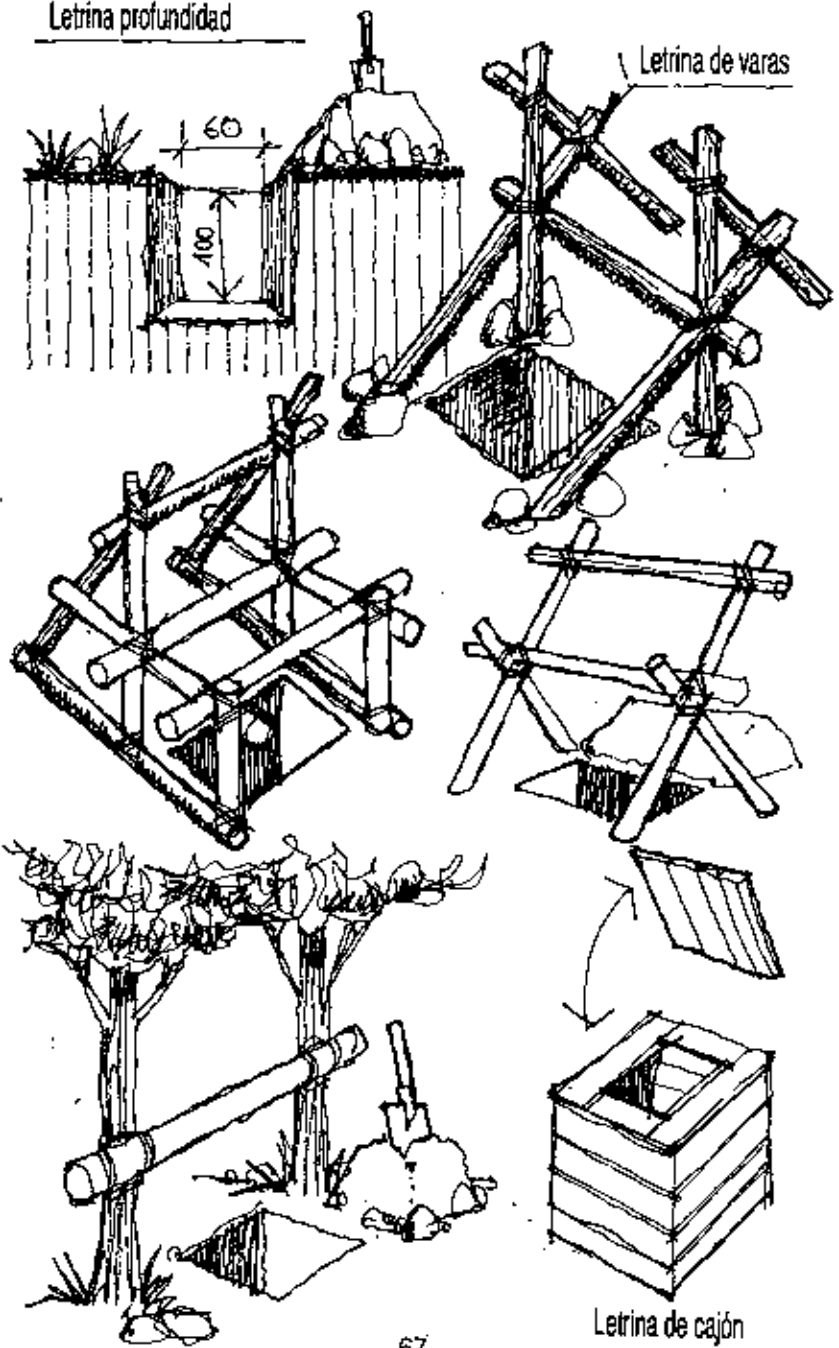
Mesa tripode



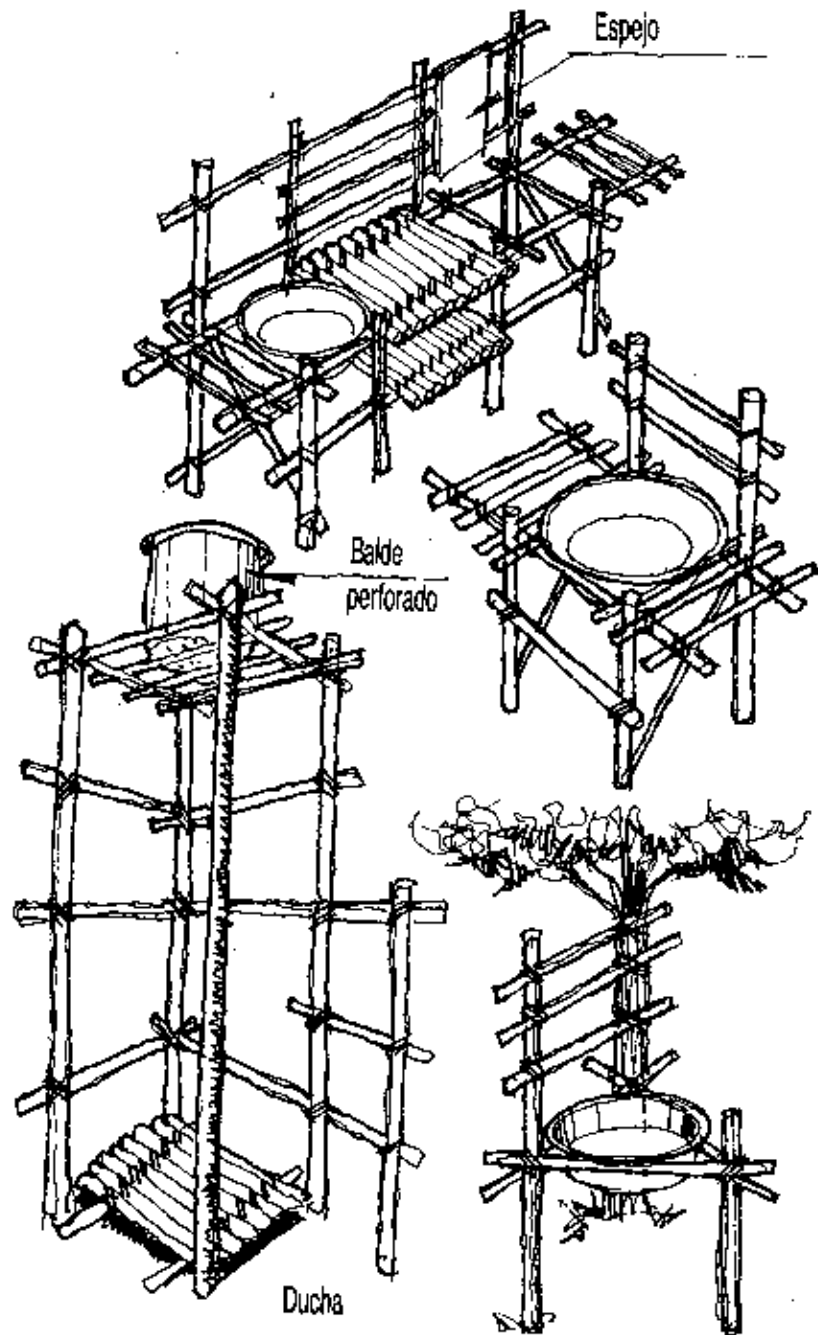
Armando una mesa 2



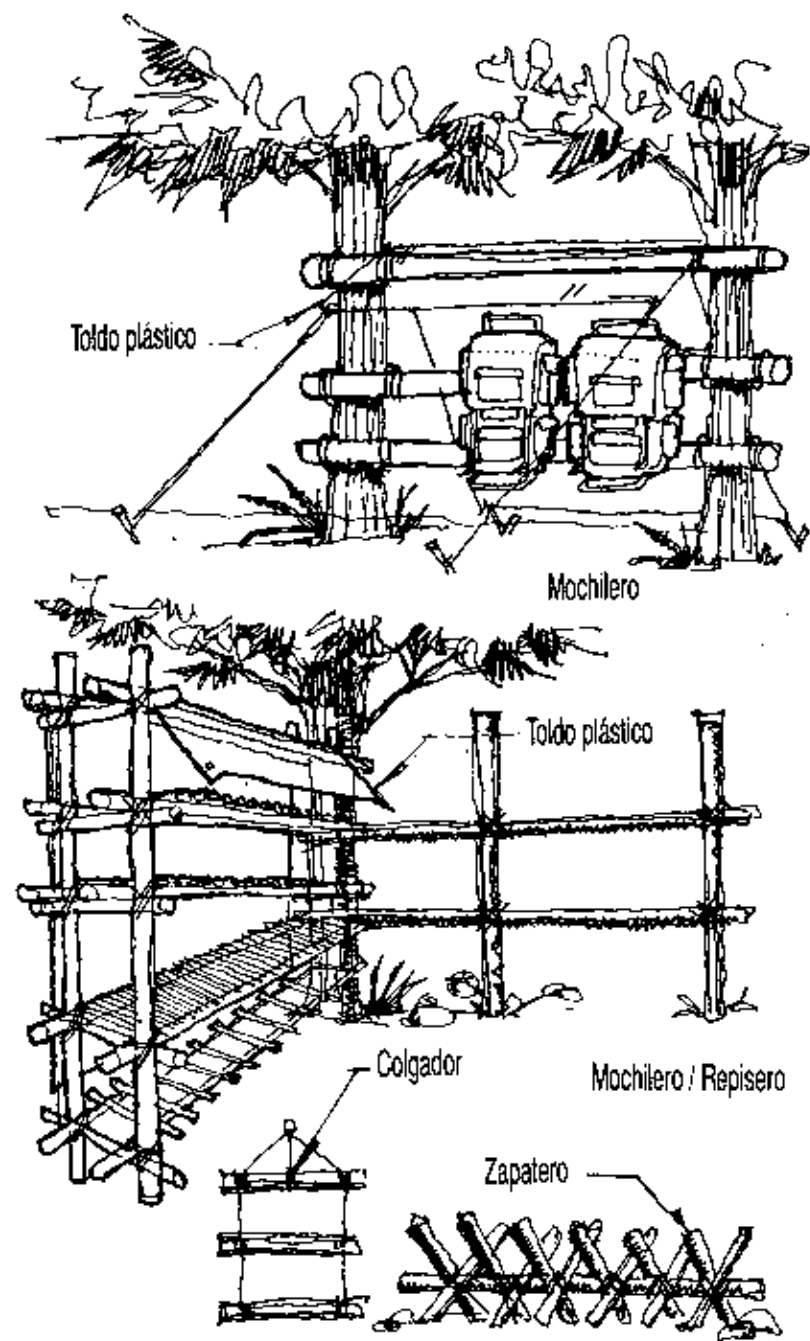
Letrina profundidad



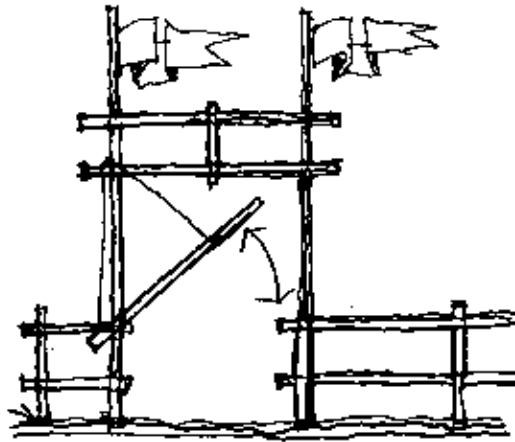
Lavadero



Mochilero

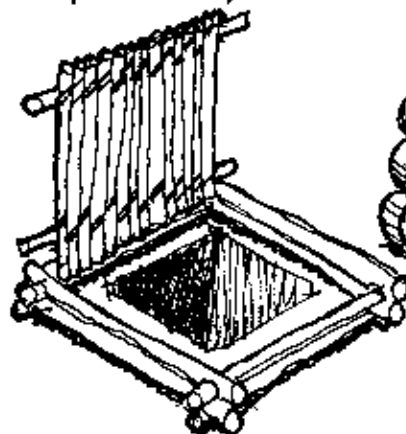
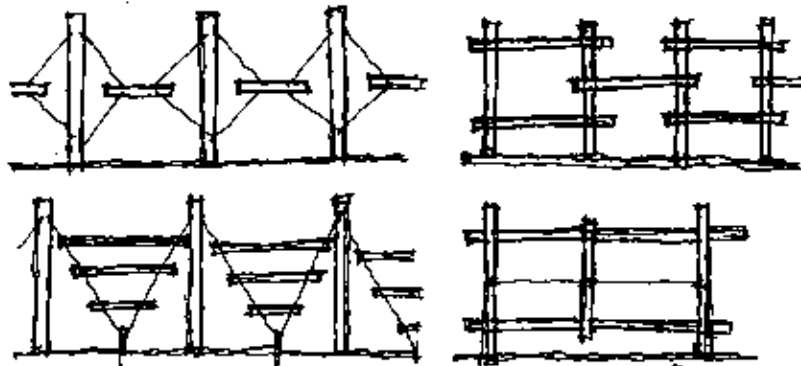


Estructuras varias

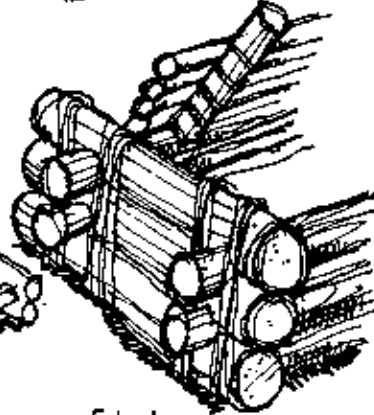


Portal de acceso

Cercados

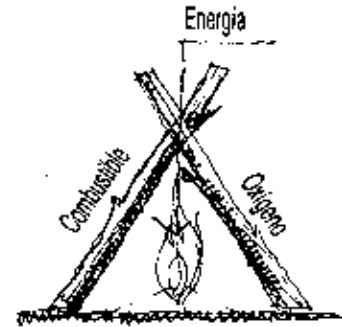


Tapa hoyo de desperdicios

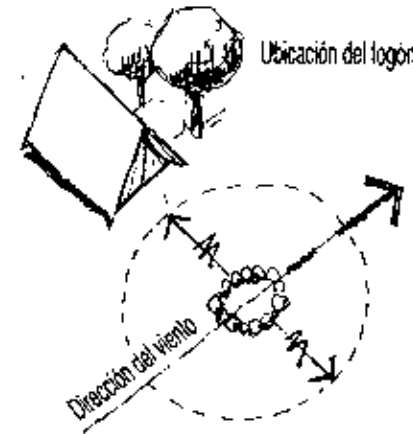


Estructura

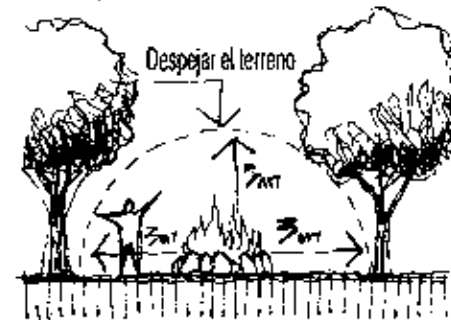
El fuego



Desde tiempos inmemoriales, el hombre ha hecho del fuego un aliado inseparable para realizar todas sus actividades. En el caso de los exploradores, es de vital importancia, porque les brinda calor y les permite cocinar sus alimentos.

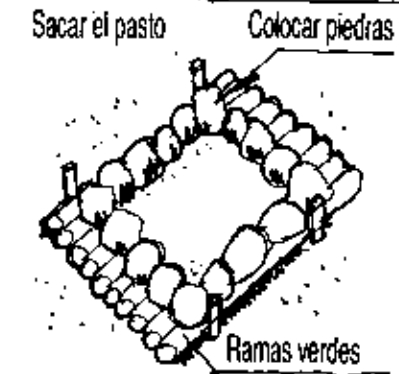
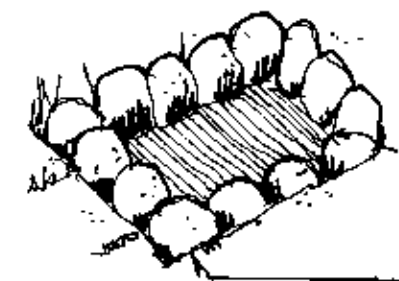
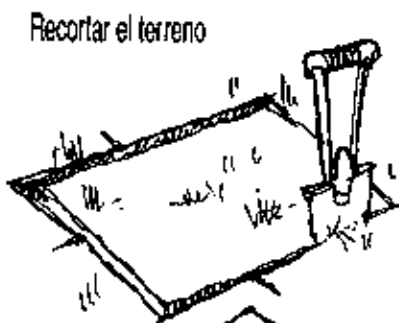


Por definición, el fuego es una reacción físico-química que necesita de tres elementos para que se produzca: energía, combustible y oxígeno; faltando uno de ellos, no se podrá encender ninguna fogata. El buen explorador debe saber prender fuego bajo cualquier condición climática y conocer a fondo las reglas de seguridad para no producir un incendio forestal.



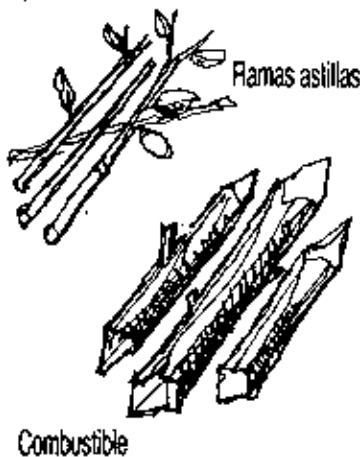
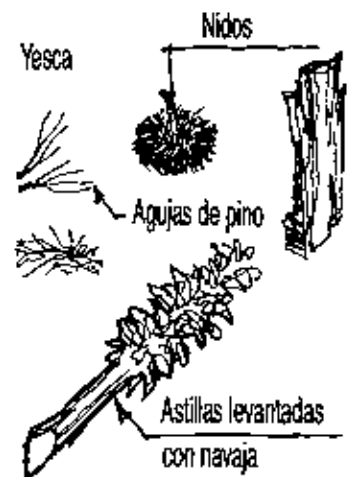
El primer paso para encender un buen fuego, es buscar el sitio donde hacerlo. Para ello, se debe elegir un lugar no muy abierto; además, no hay que ubicarse debajo de árboles o ramas de arbustos, que podrían incendiarse, al igual que un terreno con

hojas o agujas de pino. Posteriormente, se tendrá que limpiar con cuidado la zona escogida, despejando de material combustible por lo menos un metro y medio a la redonda. Por otra parte, si se necesita hacer el fuego sobre la hierba, es conveniente cortar con la pala el terreno, para luego enrollar como si la hierba fuera una alfombra; se debe dejar en un lugar húmedo, pues la necesitarás para cubrir la fogata al término de la excursión. Ahora, si la fogata es sobre suelo húmedo, aislalo con ramas verdes, arena y piedras (éstas no pueden ser grises, pues pueden explotar).



El segundo paso consiste en disponer de la leña, combustible que se va a ocupar. Distinguiremos varios tipos:

a) **La yesca** es un material que se enciende rápidamente al ser tocado por la llama de un fósforo. Es posible encontrarla en árboles de corteza suave (que se desprenden en largas tiras como las del eucalipto), ramas secas de una enredadera vieja, ramitas secas de pino o agujas esparcidas por el suelo. Nunca deberás dañar un árbol para sacar sus ramas. Las hierbas y hojas secas no son buenas: producen una gran llamarada y poco calor. Por eso,



si no encuentras nada, puedes cortar una rama seca y levantar virutas con tu navaja de bolsillo.

b) **Leña ligera o astillas** son las ramas secas de diámetro igual o un poco mayor que el grosor de un lápiz. Es preferible sacarlas de los árboles, de las ramas que se rompen fácilmente, pues si se doblan es que están aún verdes para ser puestas sobre el fuego.

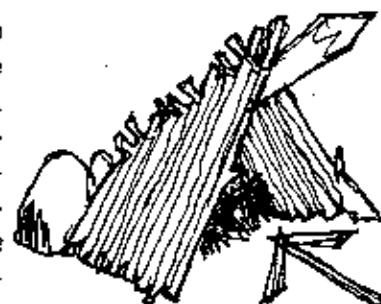
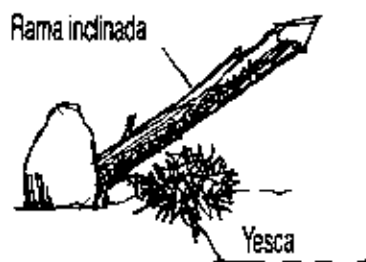
c) **Combustible** es cualquier tipo de leña que se puede obtener de ramas gruesas o troncos de árboles caídos. Se debe cortar en trozos de 30 a 40 cm de largo.

En caso de que el lugar escogido para acampar no tenga suficiente leña, deberás llevarte la tuya y complementarla con carbón. De existir alguna emergencia, podrás quemar excremento seco de ganado.

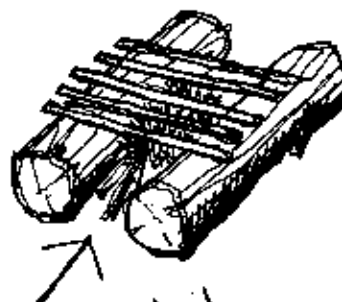
Variedad de fuegos

Existen varios tipos de fuego, en cuanto a su forma de preparar, pero para todos es necesario despejar un círculo de tres metros de diámetro, limpiando el terreno de todo material que pueda encenderse; si hay pasto, es conveniente cubrirlo con tierra. El sistema más fácil y común es con un círculo o cuadrado de piedras, en cuyo interior realizarás la fogata.

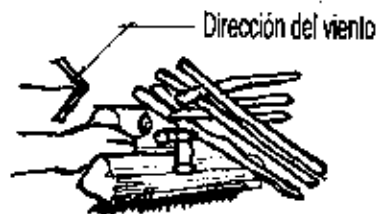
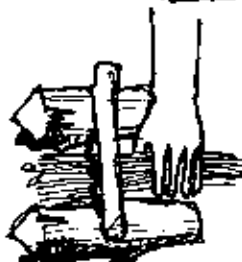
Fuego pirámide: es una fogata que da mucha llama y es ideal para hervir y freír. Para realizarlo coloca un puñado de yesca en el centro del terreno preparado y clava una vara en forma inclinada sobre ella; apoya astillas y ramitas sobre la vara, en forma de pirámide, dejando una puerta orientada hacia el viento dominante. Luego enciende un fósforo dándole la espalda al viento e introdúcelo por la puerta dejada. Si es necesario, ayúdalo soplando suavemente y en forma continuada; al agarrar, el fuego consumirá la yesca y las astillas. En ese momento, debes empezar a colocar las ramas gruesas.



Fuego de consejo



Fuego cónico

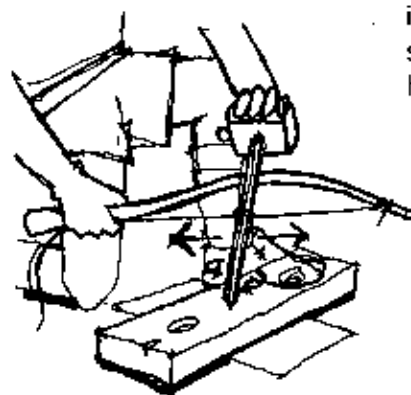
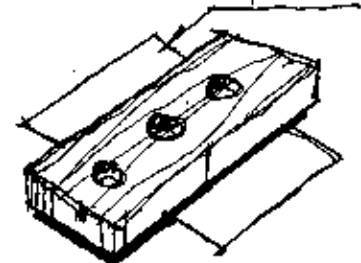
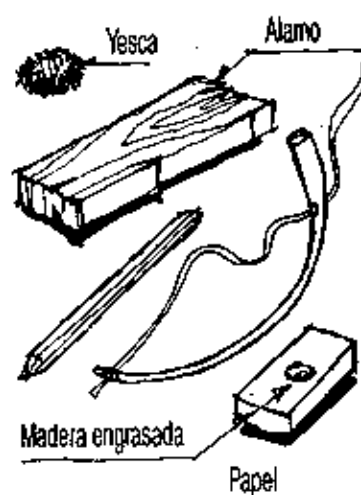
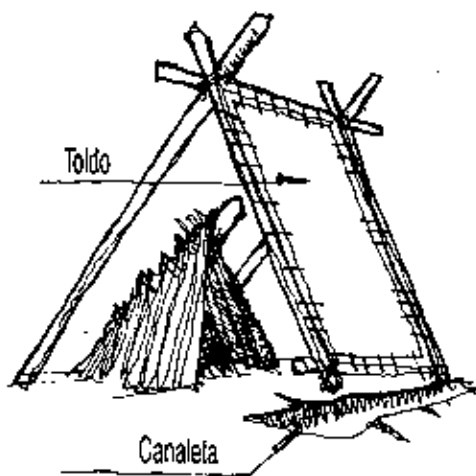
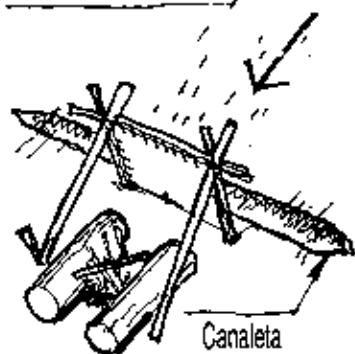
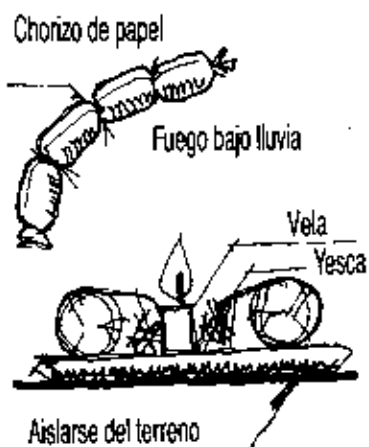


Fuego de consejo: es el indicado para obtener una buena cantidad de brasas, que son necesarias para asar y hornear. Debes colocar dos troncos de unos 40 cm de largo en forma paralela y perpendicular al viento dominante, separados entre ellos unos 20 cm; en el centro pon un puñado de yesca y sobre los troncos apoya una buena cantidad de ramitas y astillas; luego coloca ramas de mayor diámetro en forma alternada y en diagonal, superponiendo unas sobre otras con un espacio de un centímetro, hasta completar como máximo ocho capas. Al encender la yesca, el fuego alzará una gran llamarada y dejará una buena cama de brasas.

Fuego cónico: clava en el centro una vara y alrededor de ésta pon yesca, cubriéndola con ramitas apoyadas en la vara; luego coloca de dos en dos troncos en forma paralela y perpendicular, alcanzando una altura de treinta centímetros.

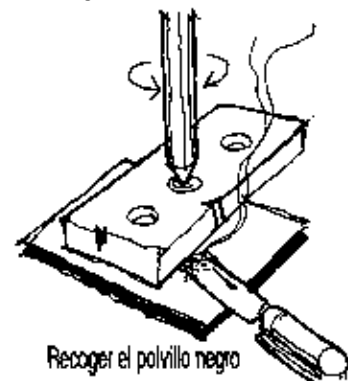
Fuego bajo lluvia: es quizás una de las experiencias más difíciles de realizar con éxito, pero necesaria para un buen explorador. El primer paso es encontrar leña seca y para ello hay que agudizar la vista en los árboles y no en el

suelo; si es posible, busca pinos y hierbas espinosas, que por tener mucha resina no se humedecerán; posteriormente, protege todo lo recolectado del aguacero y excava una zanja para que drene el agua, que cae de una lona que pondrás contra el viento dominante y levemente inclinada. Coloca la yesca rodeando un cabo de vela y ésta, a su vez, rodéala con un rollo de papel de diario empapado en cera o parafina sólida; enciende el cabo de vela y preocúpate de cuidar la lenta progresión del fuego. Por estar sometido a condiciones climáticas desfavorables, es necesario que el mismo fuego seque la madera y para ello es recomendable el fuego pirámide; podrás retirar la lona cuando el fuego arda fuertemente y éste no se apagará.



Fricción por rotación

tensionarse a voluntad por un agujero del mango, estopa de cáñamo o yesca, una empuñadura con una concavidad engrasada para que gire el pivote. Antes de empezar prepara un armado de fuego piramidal, que ocupará al final; debes colocar la tabla en el piso y practica tres agujeros con una navaja de mano. Por debajo de uno de los agujeros, un papel recogerá las cenizas; luego, con el pie sujeta la tabla, con el arco dale una vuelta al pivote y con la empuñadura sujeta el pivote contra la tabla, haciendo funcionar éste como taladro con un movimiento del arco. Se producirá con el frotamiento un polvillo, que irá cayendo sobre el papel. En el punto de fricción se levantará humo y tendrás que acelerar el movimiento hasta que desde el montón de las cenizas también se levante humo. Con la punta de la navaja toma un poco de ceniza e introdúcela en la yesca; con un suave y continuado soplo aviva hasta enrojecerla.



Recoger el polvillo negro

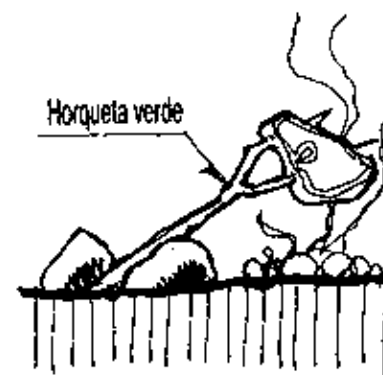
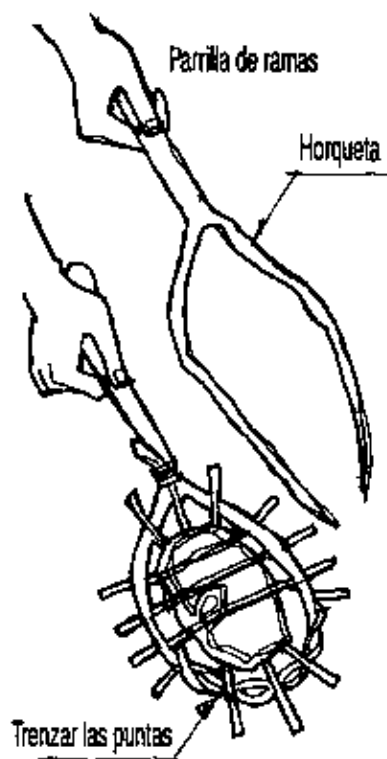
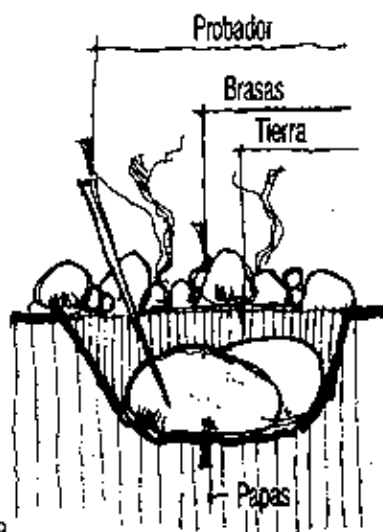
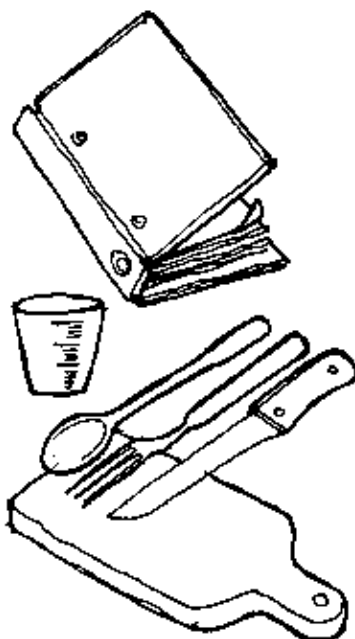
Recetas básicas

Libro de cocina

El cocinar es un arte y hacerlo en campamento lo es aún más. Por eso, si puedes cocinar cualquier comida en la cocina de tu casa, podrás hacerlo también en la excursión. Las mismas recetas sirven, sólo que en condiciones diferentes.

El verdadero explorador puede cocinar sus alimentos sin usar sartenes y ollas. Todo el secreto radica en el fuego empleado y las brasas que éste deja. A continuación, te voy a enseñar algunas recetas muy prácticas y de fácil realización:

Carne asada y papas horneadas: es el plato más básico del explorador. Necesitas 200 grs. de carne y dos papas, por persona. Para empezar, debes hacer un agujero por papa, que sea más hondo que ella. Enciende un fuego que produzca brasas sobre el agujero; después de media hora, las retirarás con un palo, colocando las papas y cubriéndolas con un centímetro y medio de tierra.



Vuelve a dejar las brasas sobre las papas y agrega más leña; deja que arda por lo menos una hora más.

Para asar la carne puedes confeccionar una parrilla con ramas verdes o una horquilla, que sostendrás sobre las brasas hasta que se ase a tu gusto. Si al pinchar las papas con un palillo éste entra sin dificultad, quiere decir que está cocida y la puedes preparar con sal y mantequilla.

Carne asada y choclos: necesitas 200 grs. de carne y dos mazorcas de choclo, a las cuales les retirarás las hojas del centro; después empápalas en agua durante diez minutos. Prepara un fuego con una piedra plana en el centro; al quedar las brasas, te permitirán asar la carne. Después de limpiarla de la ceniza, coloca los choclos y a los diez minutos dalos vuelta al igual que la carne. Al estar listos, agrega mantequilla y sal.

Brochetas: es la más fácil de las comidas del explorador y es susceptible de realizar con cualquier tipo de carne, acompañada por trozos de cebolla, tomate, pimienta, pepinillo, aceitunas, zanahorias, etc. Toma una vara de madera verde y hazle una punta; ensar-

ta todo lo que quieras y cocinalo lentamente sobre las brasas, nunca sobre la llama, porque seguramente se quemará.

Pollo y pescado: todas las carnes, pollos y pescados, se pueden asar con los sistemas explicados; solamente varían en el tiempo de cocción. El único inconveniente es el poco tiempo de conservación de estos alimentos, pues tienen que ser comidos en el día, cuando aún están frescos.

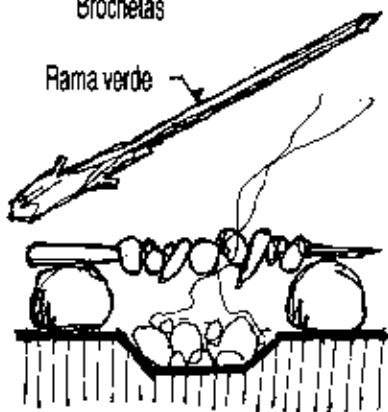
Pan del cazador: necesitas media laza de harina, que preparas haciendo una especie de volcán. Vierte en el centro pequeñas cantidades de agua y amasa hasta dar una consistencia homogénea; toma una vara verde de unos dos centímetros de diámetro y enrolla la masa en forma de tira larga como si fuera una serpiente; coloca la vara cerca de las brasas y dale vueltas hasta que se cueza completamente.

Huevo a la piedra: para hacer esta fácil receta tienes que conseguir una piedra lisa y plana, que después de lavar colocarás en el fogón de tu cocina solamente donde estén las brasas. Deja que se caliente y cuando empiece a despedir calor, rompe un huevo por la mitad dejando caer suave-

Carne asada y choclos



Brochetas



Cortar cabeza y cola

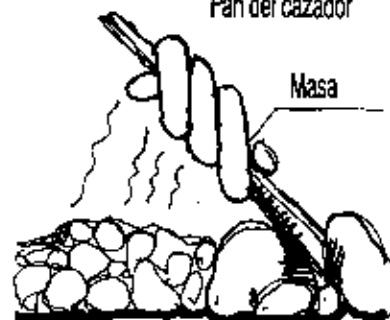


Abrir



Sacar piel

Pan del cazador

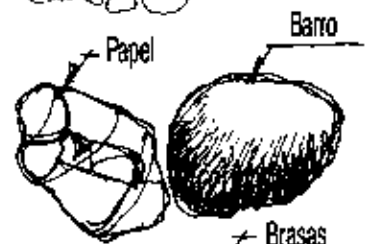


Masa

Huevos a la piedra



Piedra



Papel

Barro

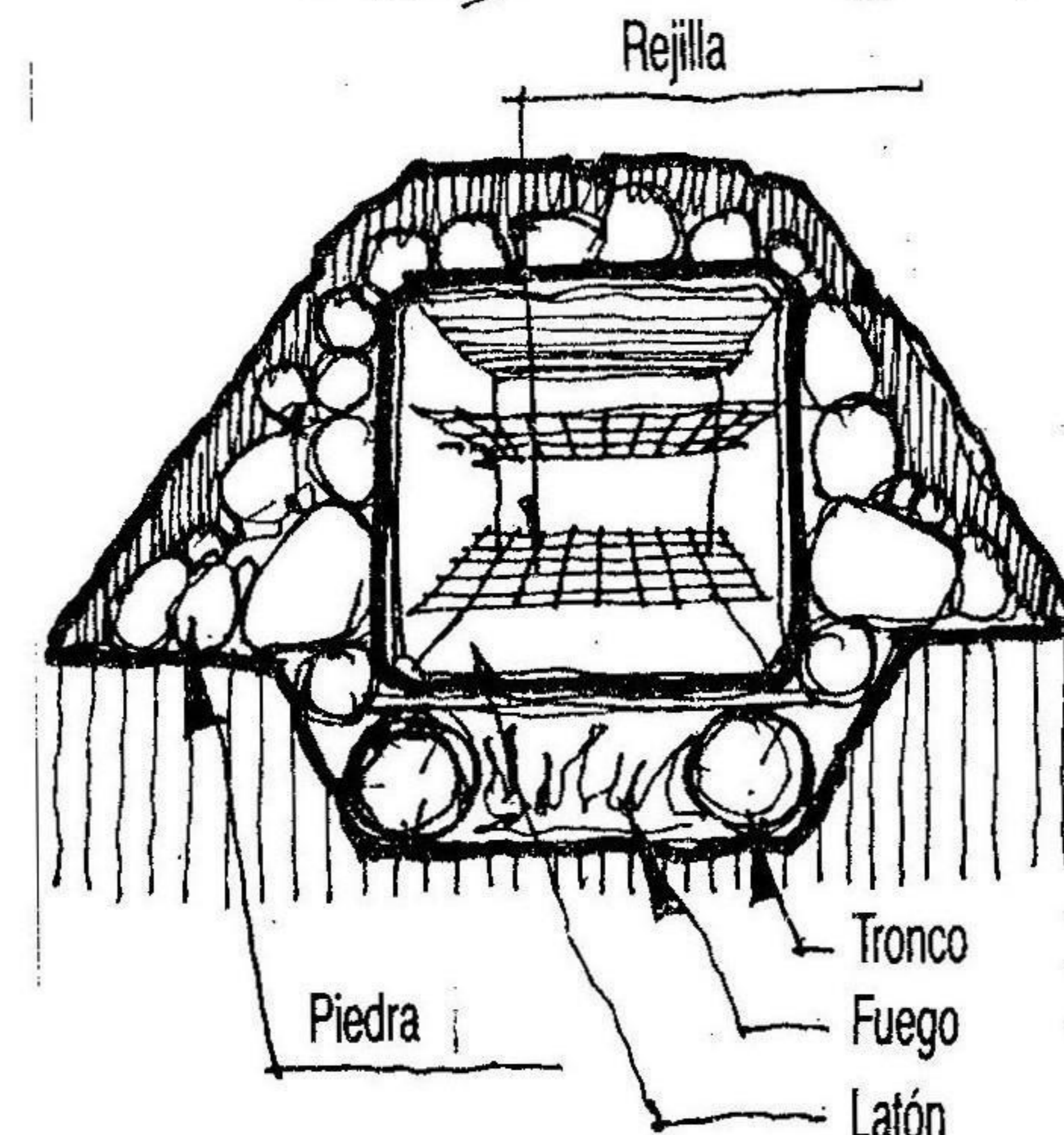
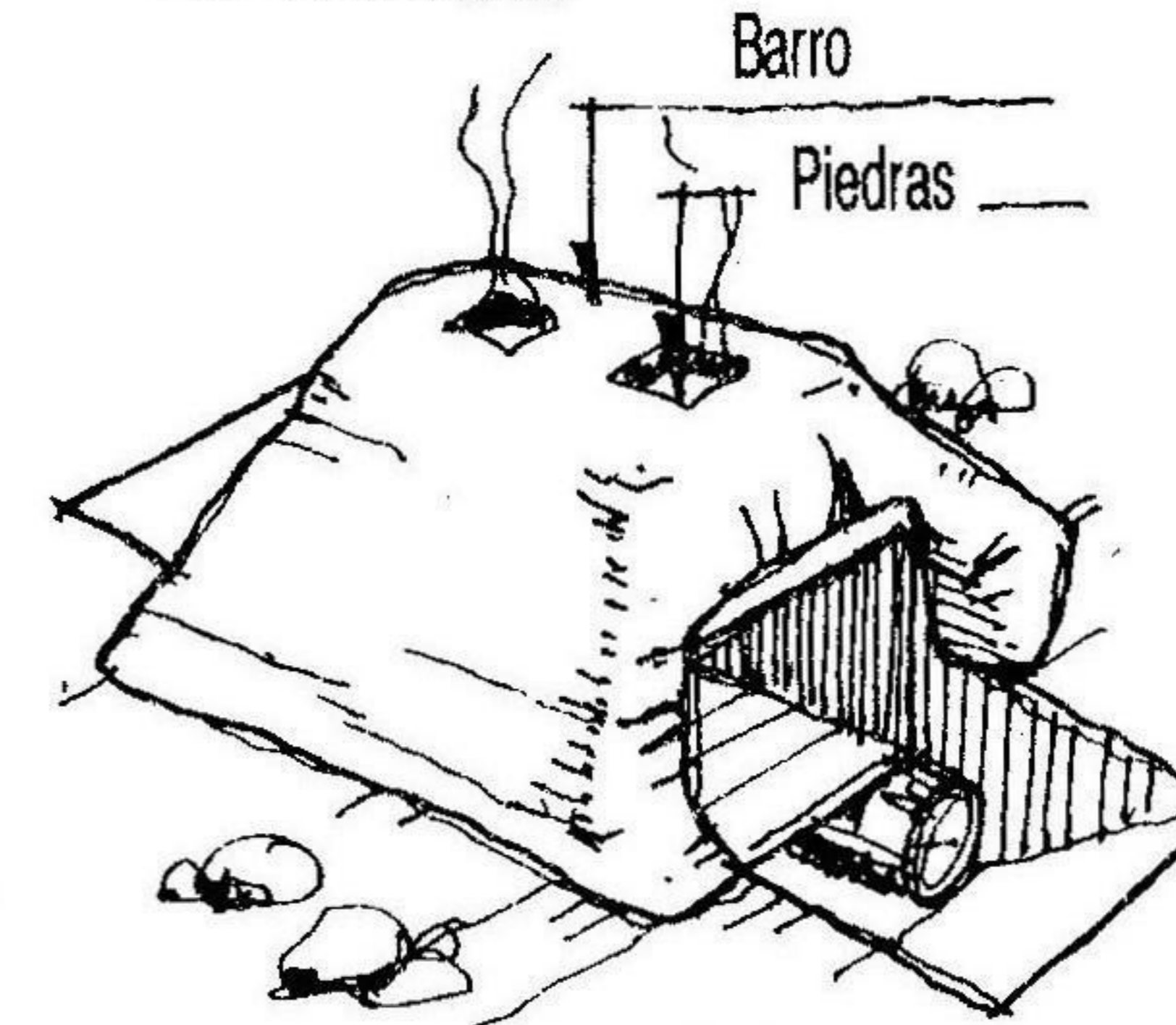
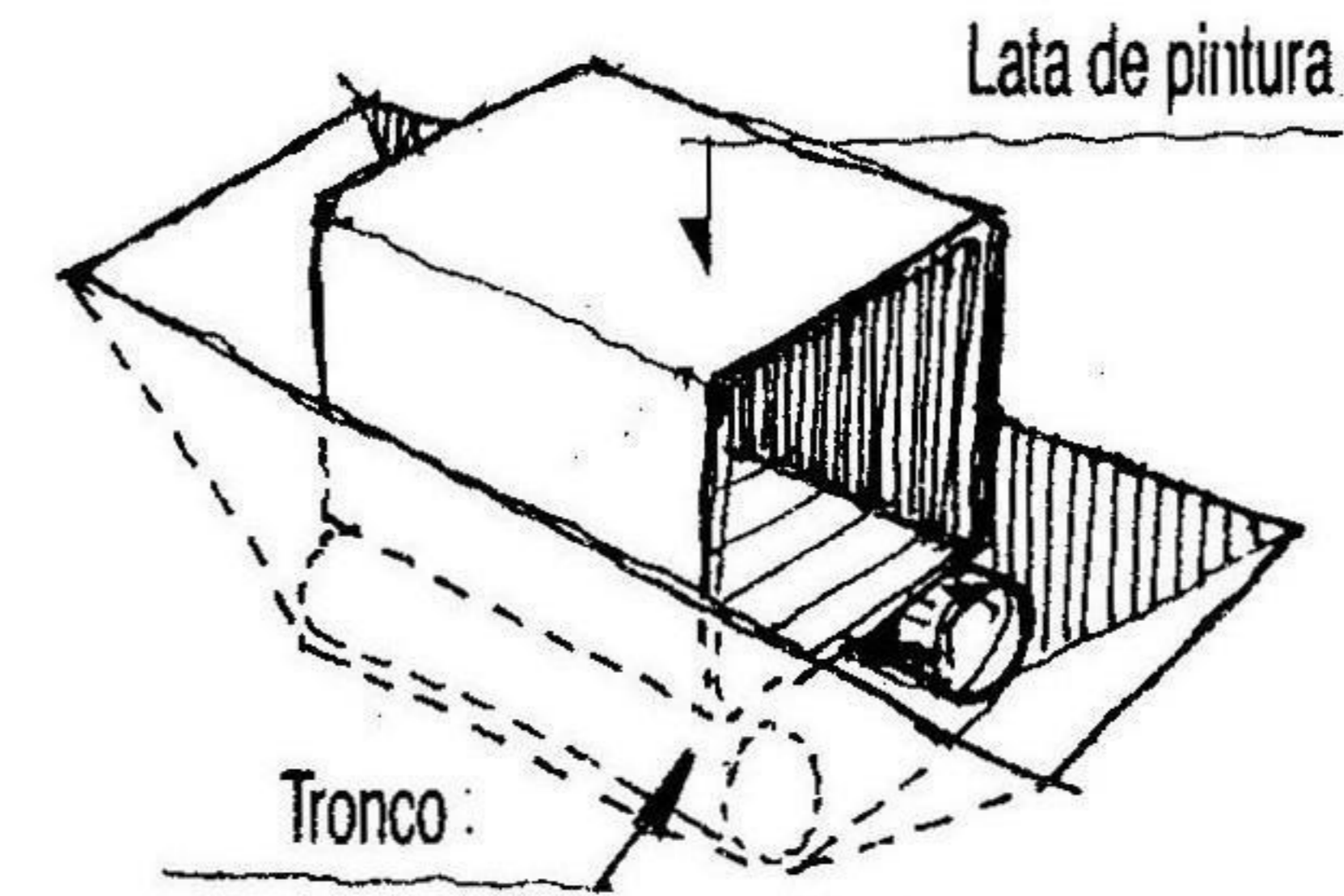


Brasas

mente para que se cocine sobre la piedra. La dificultad mayor reside en que el huevo no se derrame sobre la piedra, cayendo al suelo.

Patatas a la greda: toma una papa y envuélvela en papel de diario mojado. Cubre el papel con barro formando una pelota, que debes dejar entre las cenizas. Si al pinchar las papas con un palillo éste entra sin dificultad, quiere decir que está cocida y la puedes preparar con sal y mantequilla.

Horno de lata



Si tu excursión es corta y quieres cocinar con un horno, puedes hacerlo con una lata de pintura limpia que debes abrir completamente por una de sus caras. Apóyala sobre dos troncos de forma similar al fuego de consejo, rodeándolo con piedras y tierra, cubriendo la lata completamente y dejando sólo la abertura de la boca del horno. Enciende el fuego y espera que se formen brasas; en este momento puedes colocar los alimentos dentro de la lata, preferiblemente sobre una parrilla o piedras; cierra la puerta con la misma lata y observa el progreso de tu guiso. En este tipo de horno, puedes seguir avivando el fuego sin correr riesgo de ahumar la comida.

I.S.B.N.: 956 - 12 - 0756 - 7.

1ª edición: noviembre de 1992.

2ª edición: diciembre de 1993.

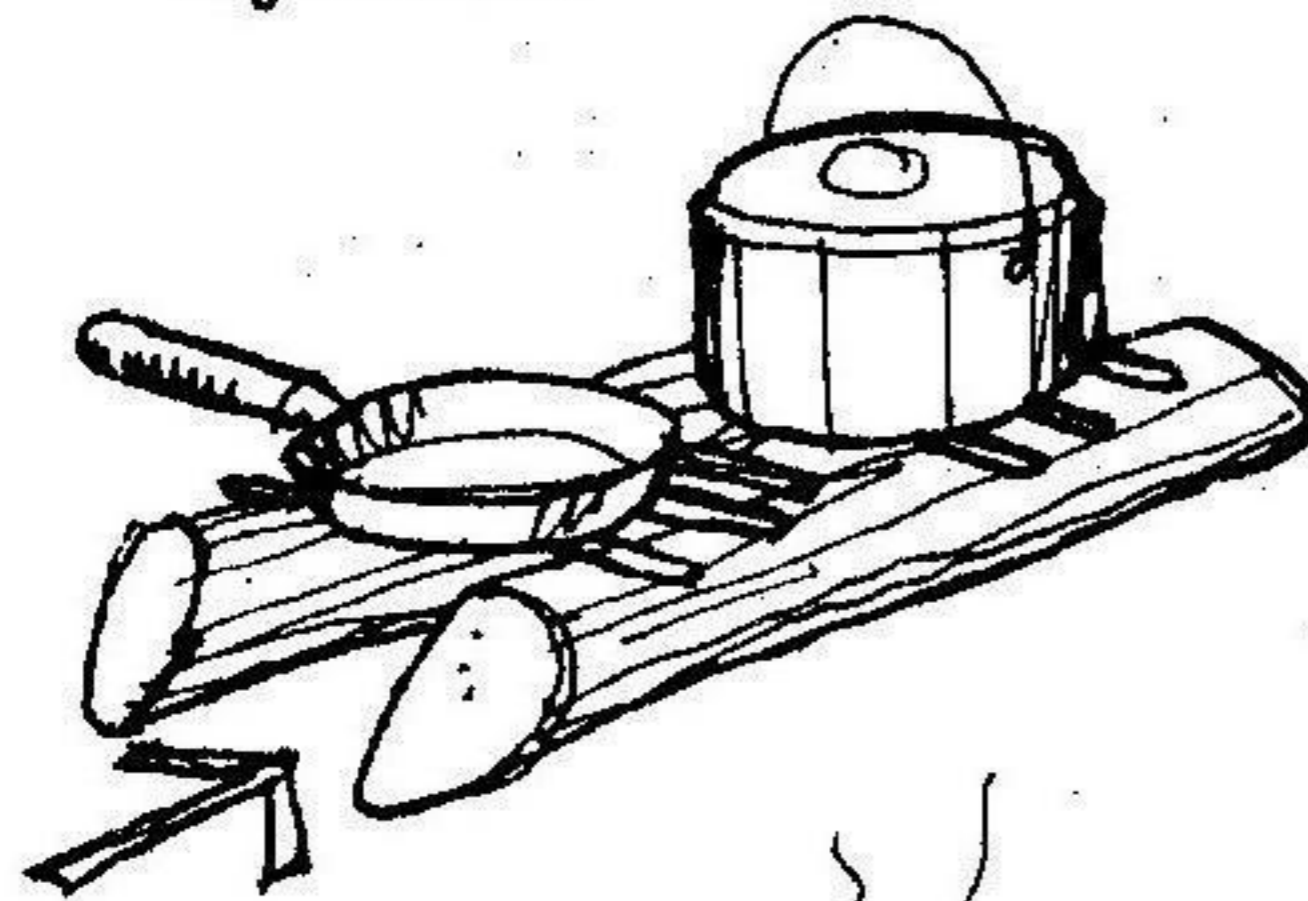
© 1992 por Empresa Editora Zig-Zag, S.A.
Derechos reservados para todos los países.
Inscripción N° 84.748. Santiago de Chile.
Editado por Empresa Editora Zig-Zag, S.A.
Avda. Ricardo Lyon 1097. Fax 2235766.
Santiago de Chile.

Tipos de fogón para cocinar

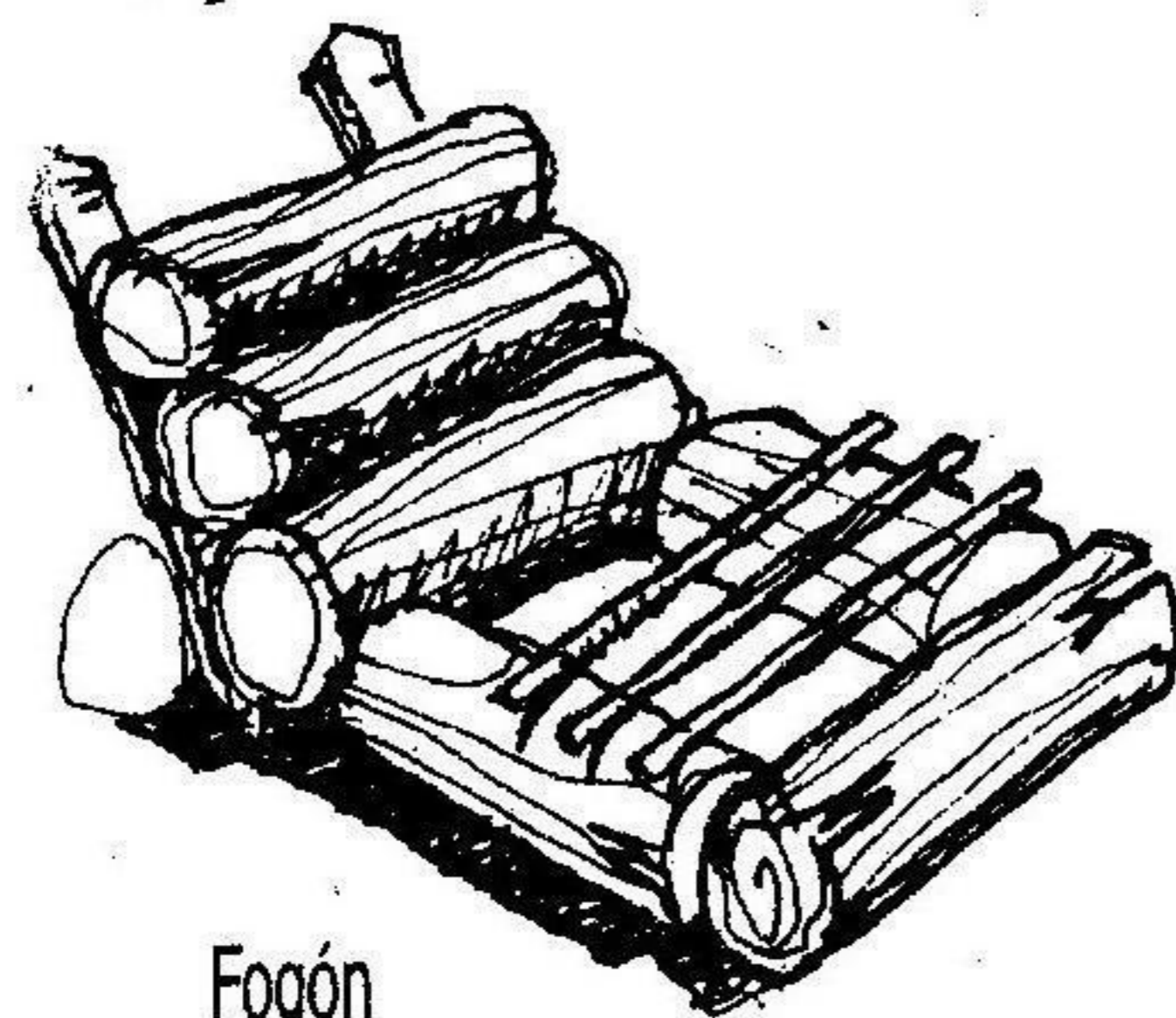
En el capítulo sobre construcciones, hay varios tipos de cocinas que puedes intentar hacer en tu campamento, pero si vas por pocos días y no cuentas con una parrilla, construye un fogón con piedras, colocándolas en dos hileras paralelas separadas unos 15 cm entre ellas. Orienta la apertura hacia el viento predominante, enciéndelo y coloca tus utensilios sobre el fuego o las brasas encima de las piedras. Este tipo es similar al fogón de cazador —se hace de la misma manera—, pero con dos troncos de madera dura. Si estás en un lugar abierto, puedes cavar una zanja del ancho necesario (unos 12 cm de profundidad y unos 60 de largo), para que tus ollas no caigan al interior.

Este es un excelente fogón para cocinar que, además, consume muy poco combustible.

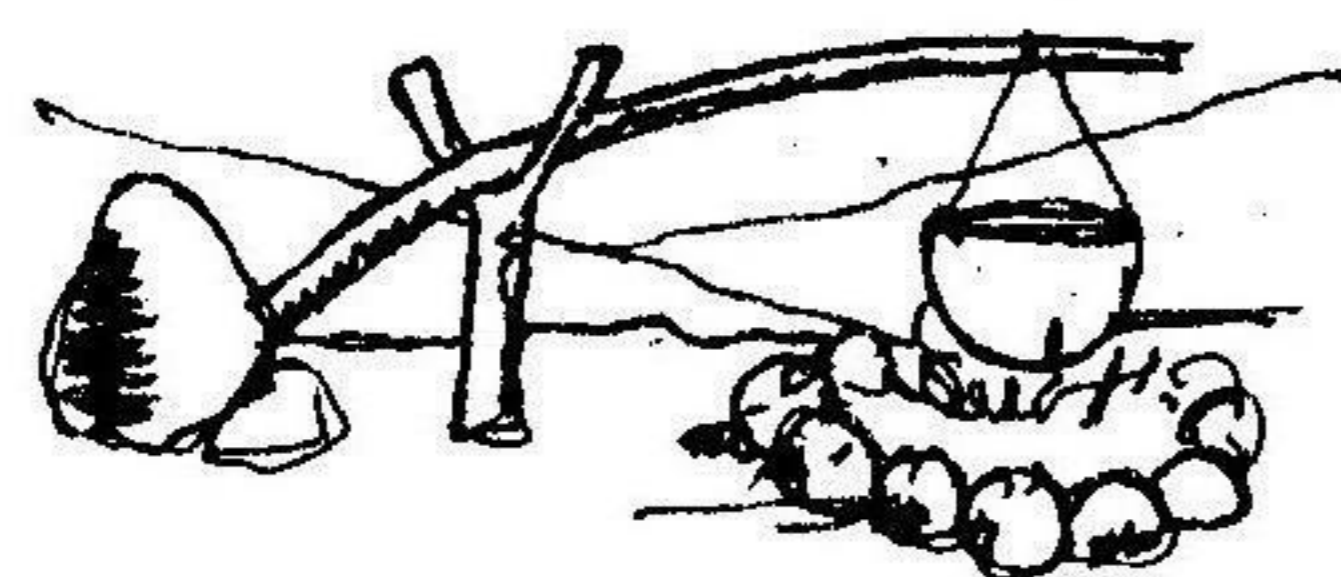
Fogón cocina



Fogón zanja

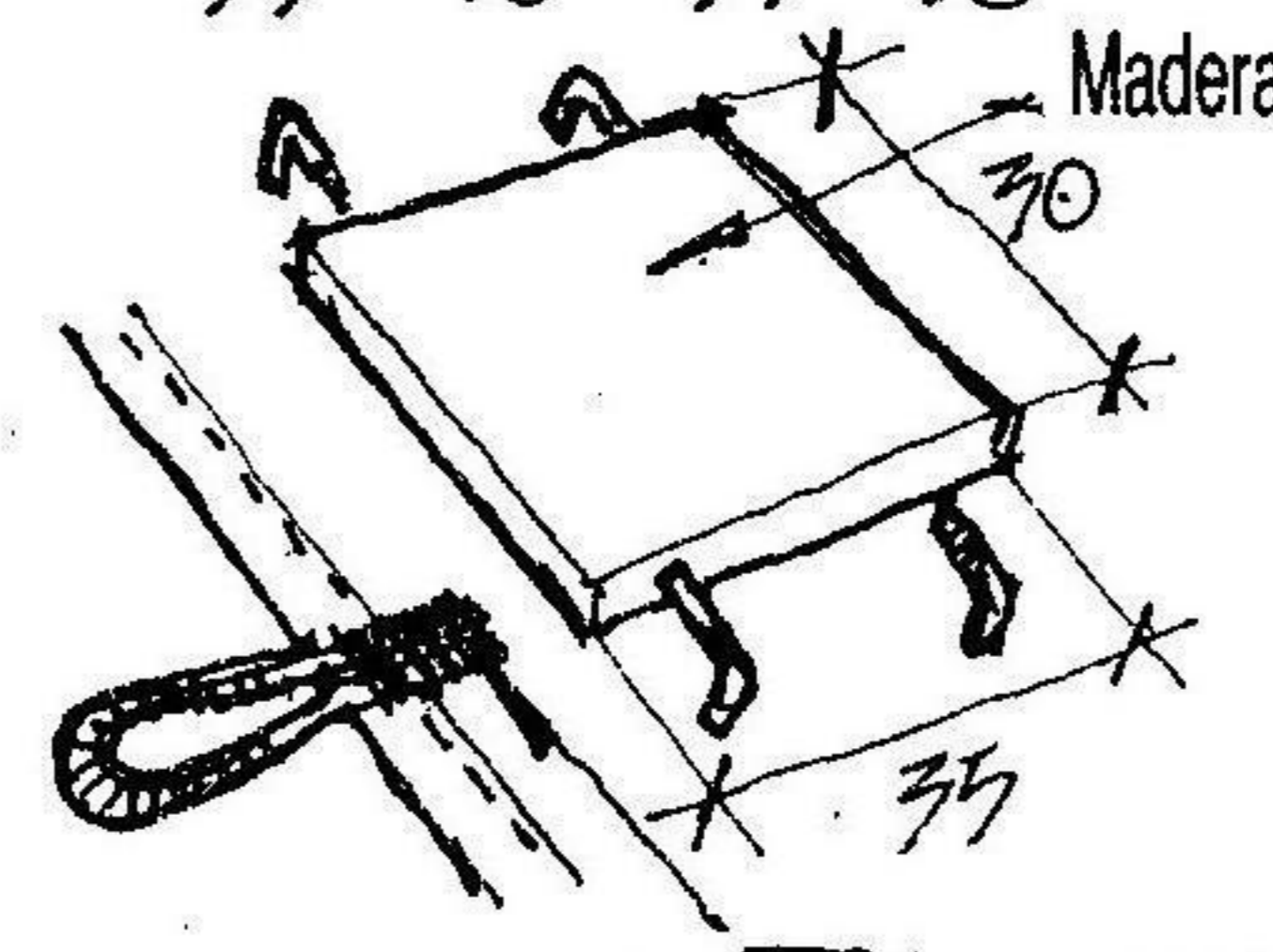
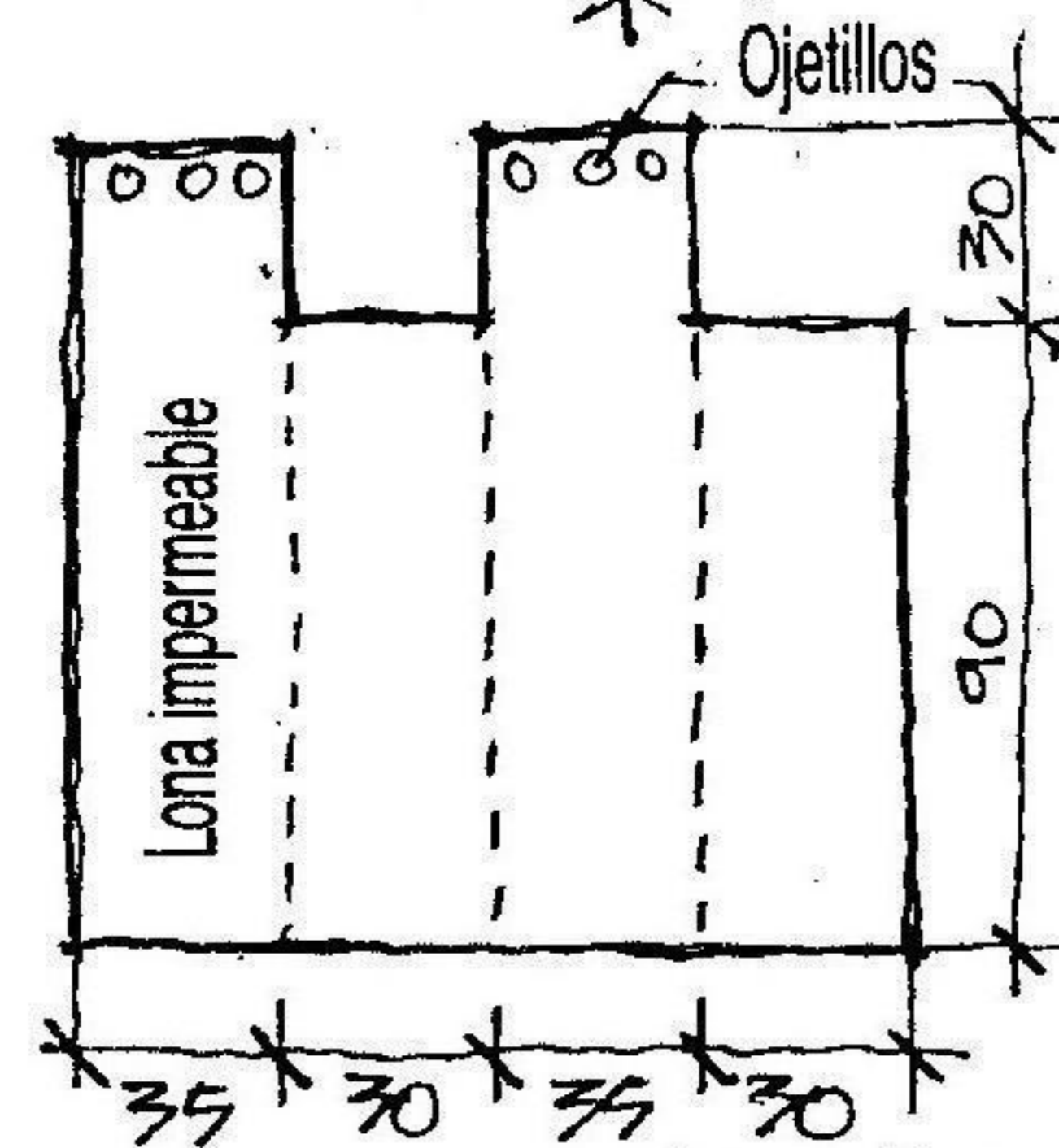
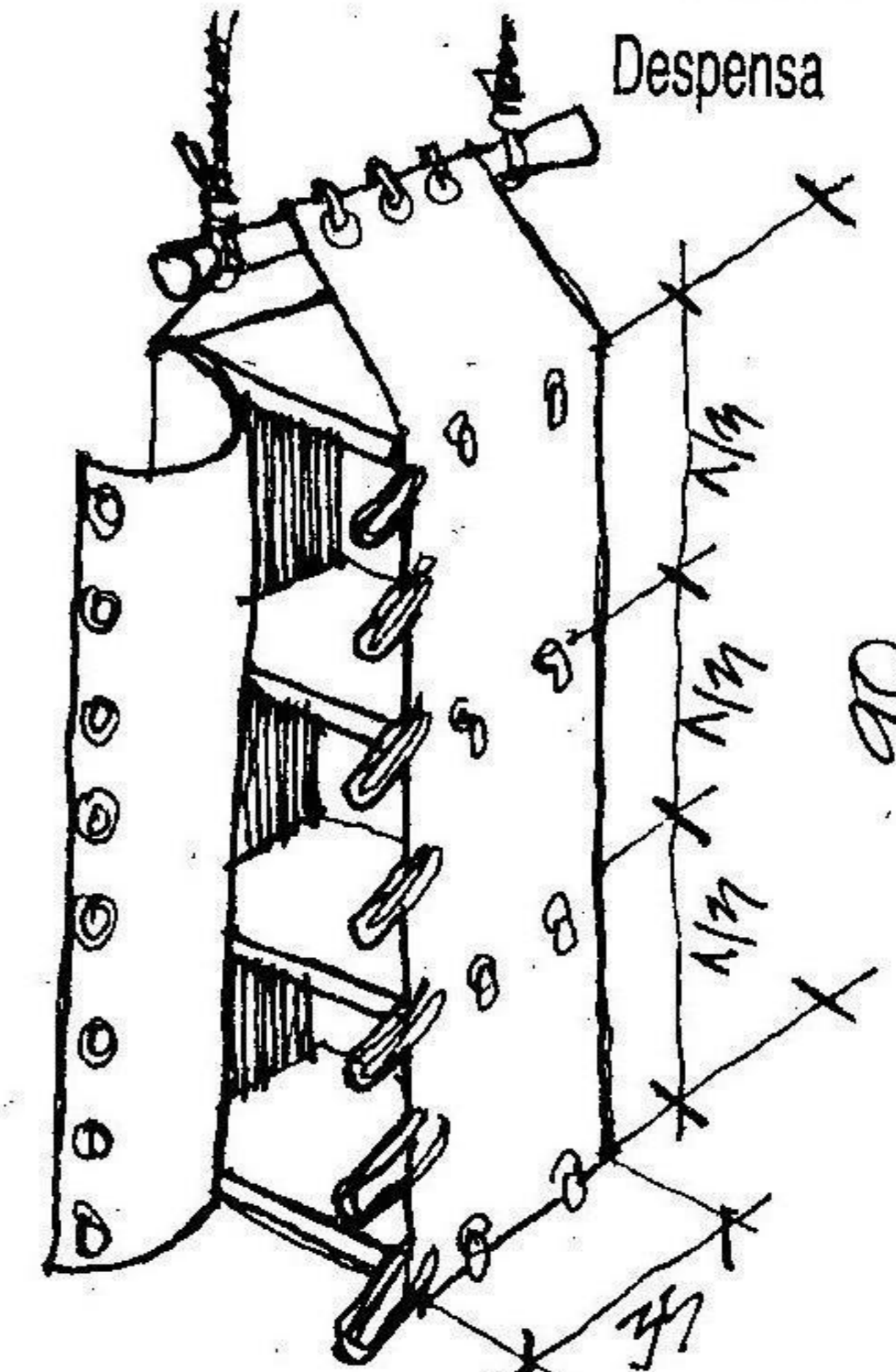


Fogón



Fogón colgante

Conservación de los alimentos



Piola cosida con hilo a lona

Todos los alimentos tienen un periodo de conservación que varía sustancialmente, dependiendo del envase o la característica propia de él. Por lo general, siempre se lleva a las excursiones comida no perecible que soporta varios meses sin deteriorarse; en estos casos, el almacenamiento debe hacerse en un lugar fresco y bien ventilado, protegido de insectos, perros y roedores. Los alimentos tienen que estar en cajas cerradas y limpias.

El peor enemigo de los alimentos es el calor, ya que acelera su descomposición. Si cuentas con una corriente de agua cercana, puedes dejar en ella todos aquellos comestibles que no se deterioran por la humedad, procurando colocar un buen lastre o trabando bien el contenedor para no perderlo.

Para la conservación de vegetales y de frutas es importante

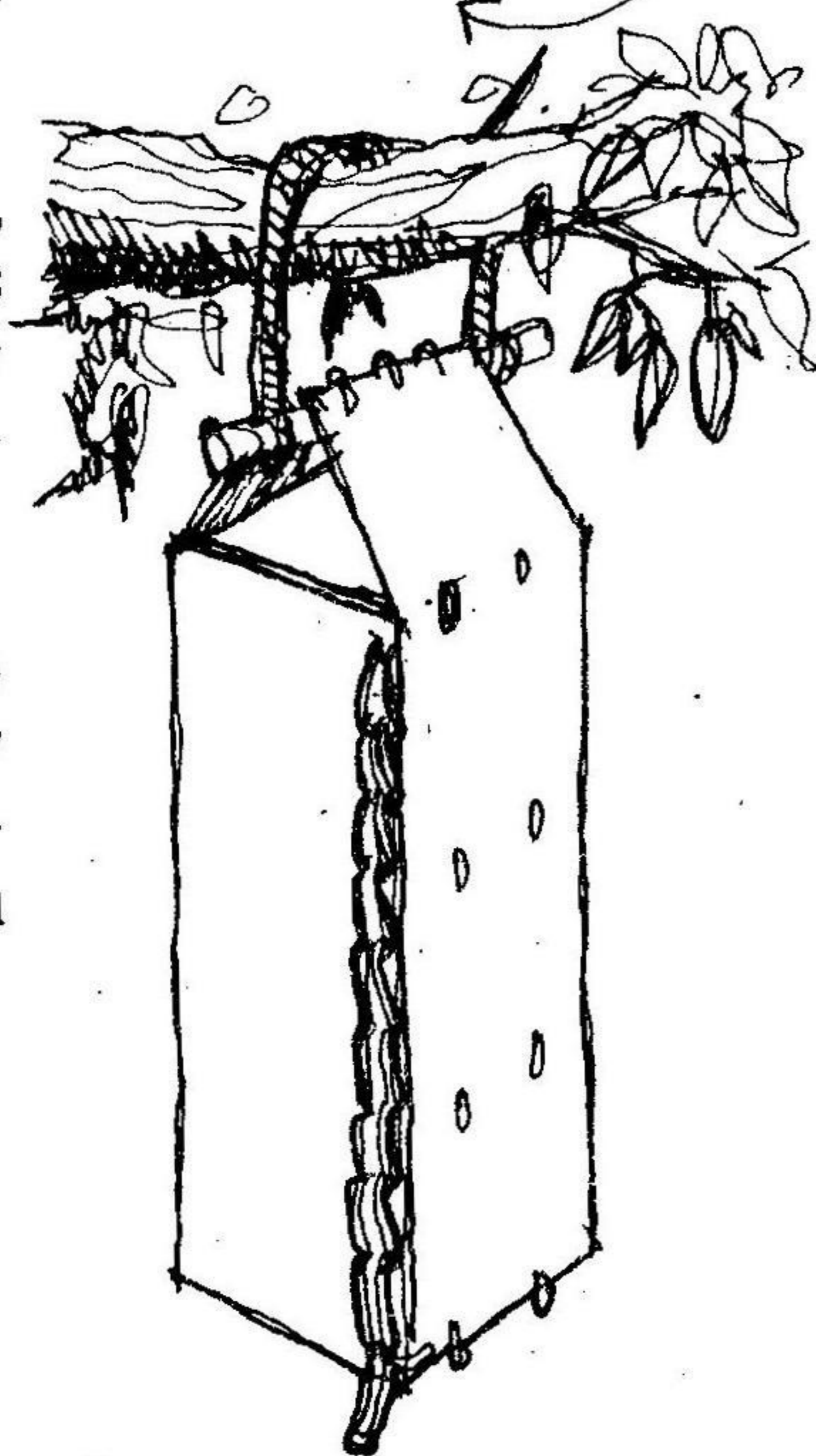
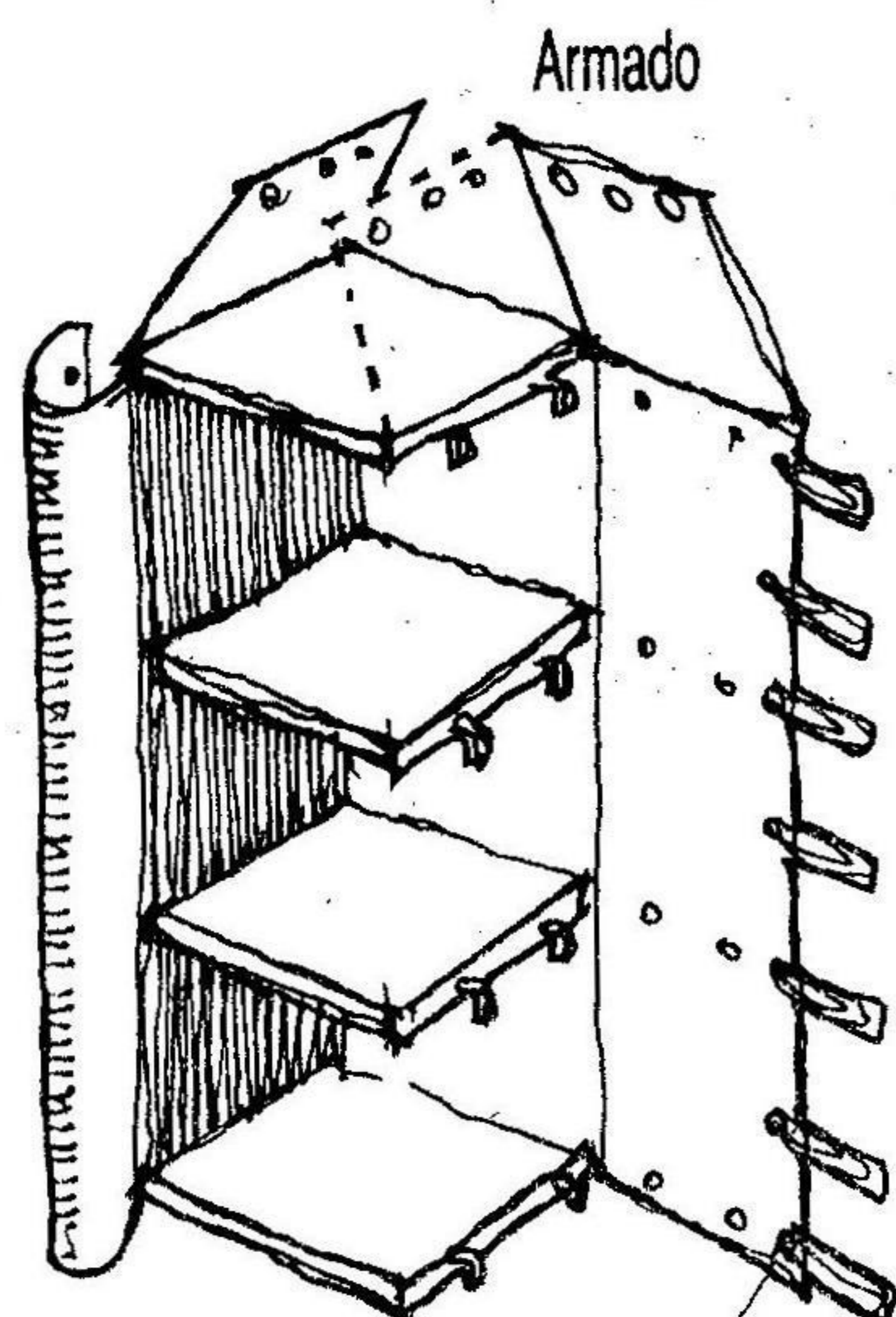
Eliminación de la basura

que estén en un lugar seco y fresco, protegidos con un mosquitero. Debes retirar inmediatamente la fruta madura y consumirla durante el día o, de lo contrario, se pudrirá todo el cajón.

Si quieres llevar carne, pollo o cerdo, deberás consumirlo durante el primer día, a menos que tengas un refrigerador; en el caso de las cecinas y el queso, dependen del grado de humedad que éstos tengan. Si ésta es mayor, tienden a descomponerse rápidamente. Por eso, para mayor protección, cúbrelos con papel aluminio y luego cuélgalos.

Si te has dedicado a la pesca, debes limpiar rápidamente los peces, sacándoles la cabeza y las entrañas. Puedes conservarlos en sal durante algunos días.

Los grandes enemigos del aseo son las moscas, las hormigas y las ratas, y para estos males biológicos sólo el aseo y la limpieza los pueden mantener a raya.



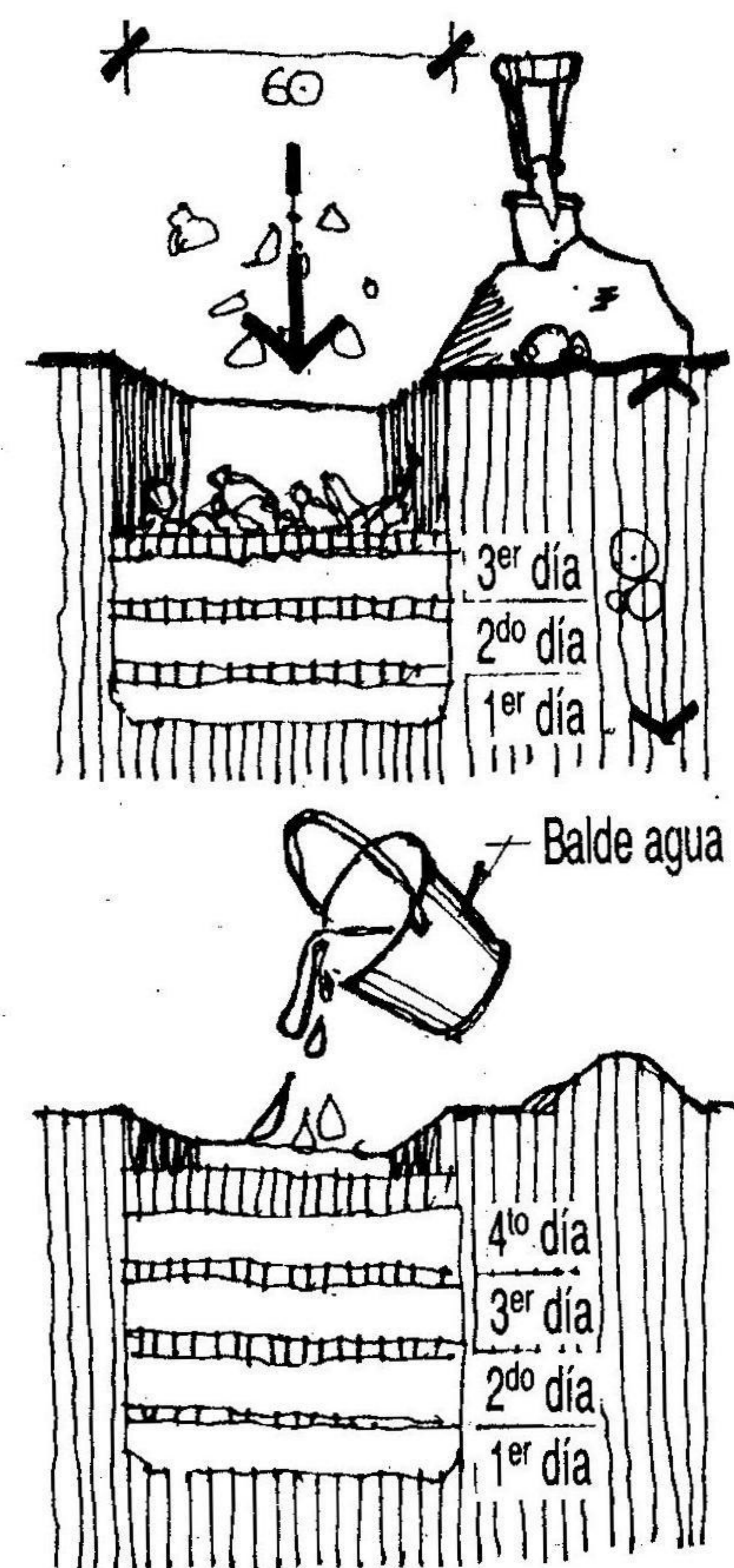
Para refrescar mantener la lona mojada en el verano

El buen acampante no deja rastro de su paso al abandonar un lugar, y para esto tiene que ser muy cuidadoso con los desperdicios que genera. El equilibrio ecológico es frágil y necesita de nuestra ayuda para mantenerse.

Todo desecho se puede clasificar, dependiendo de su grado y tiempo de degradación, distinguiéndose los siguientes grupos:

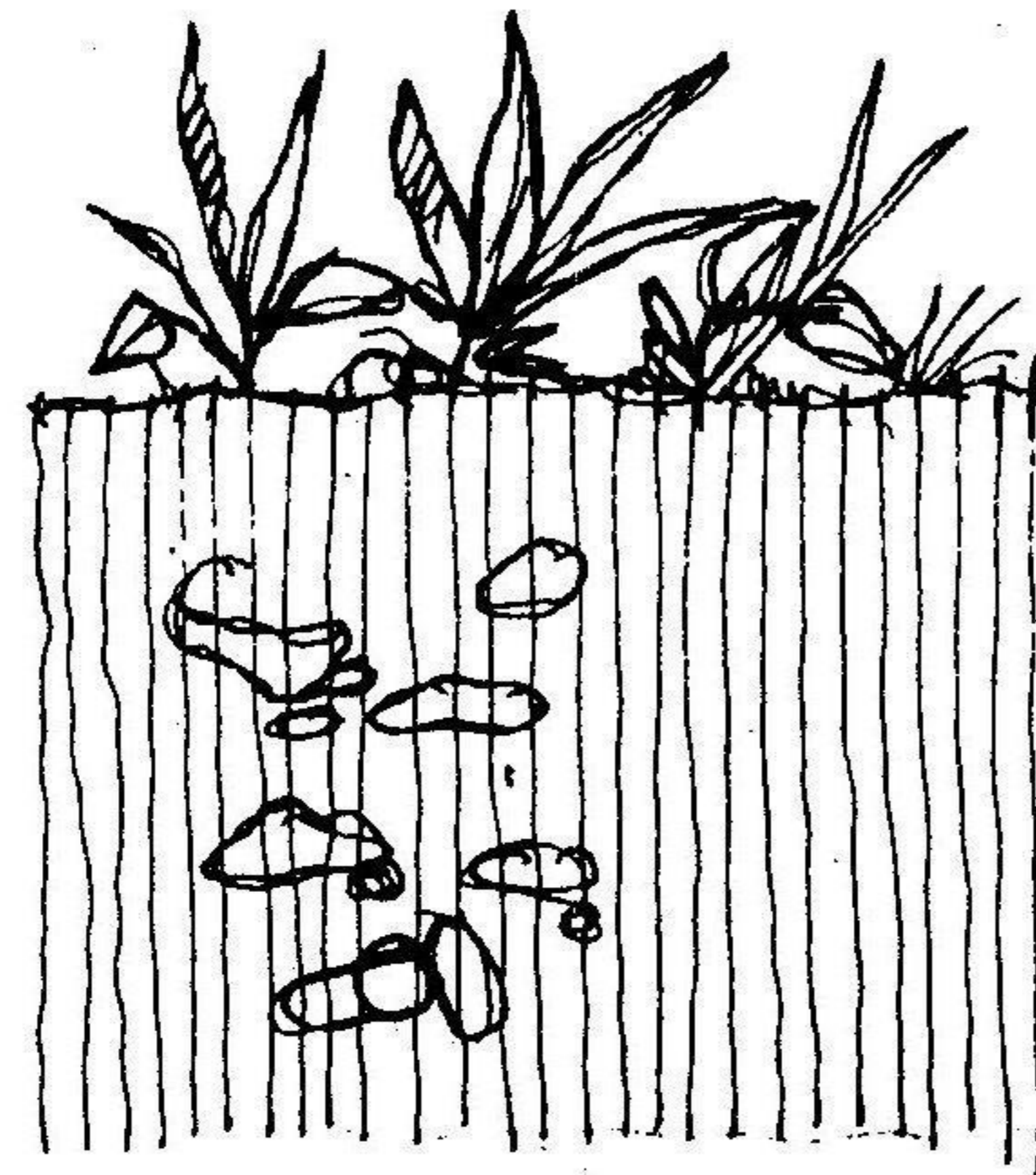
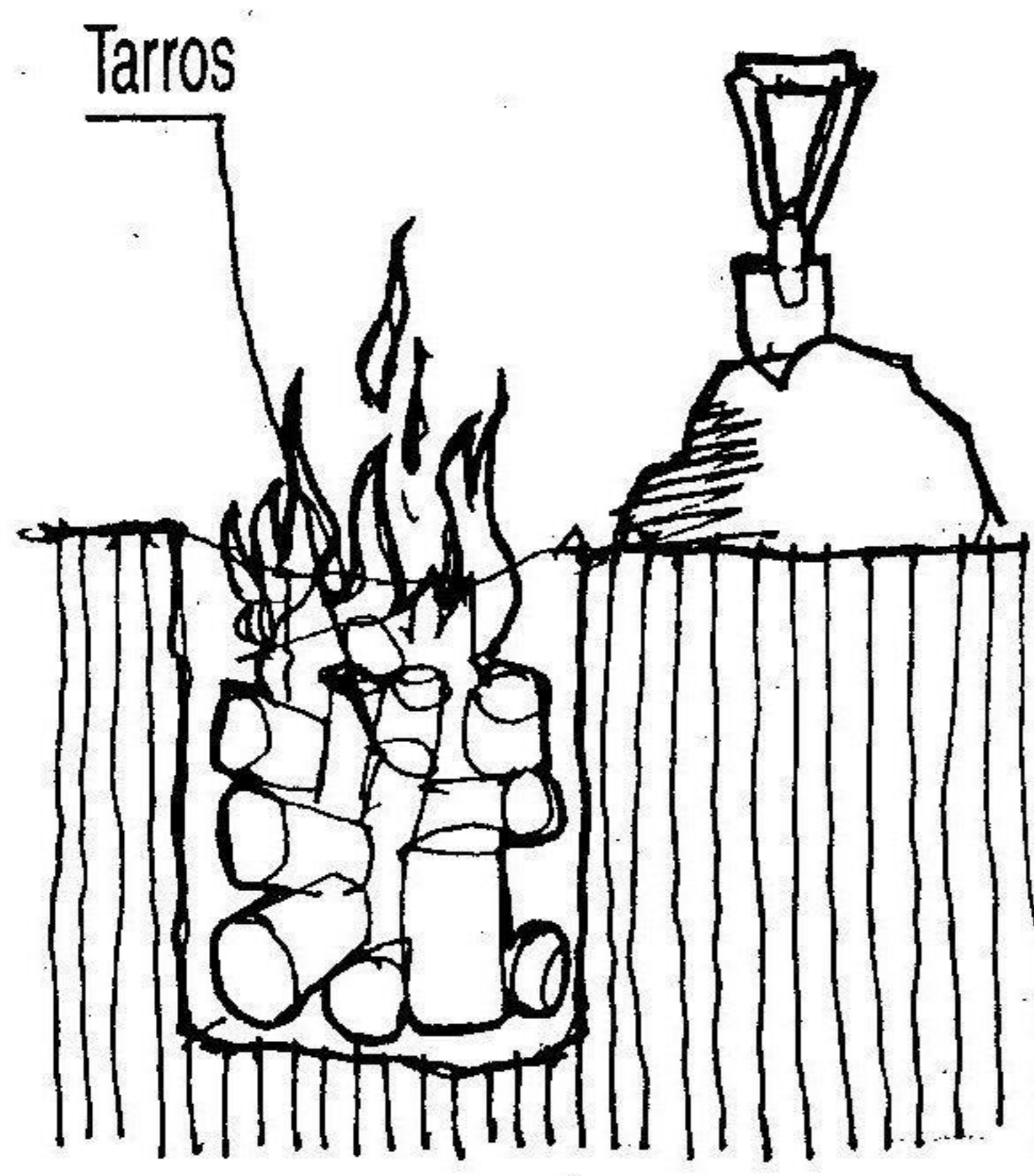
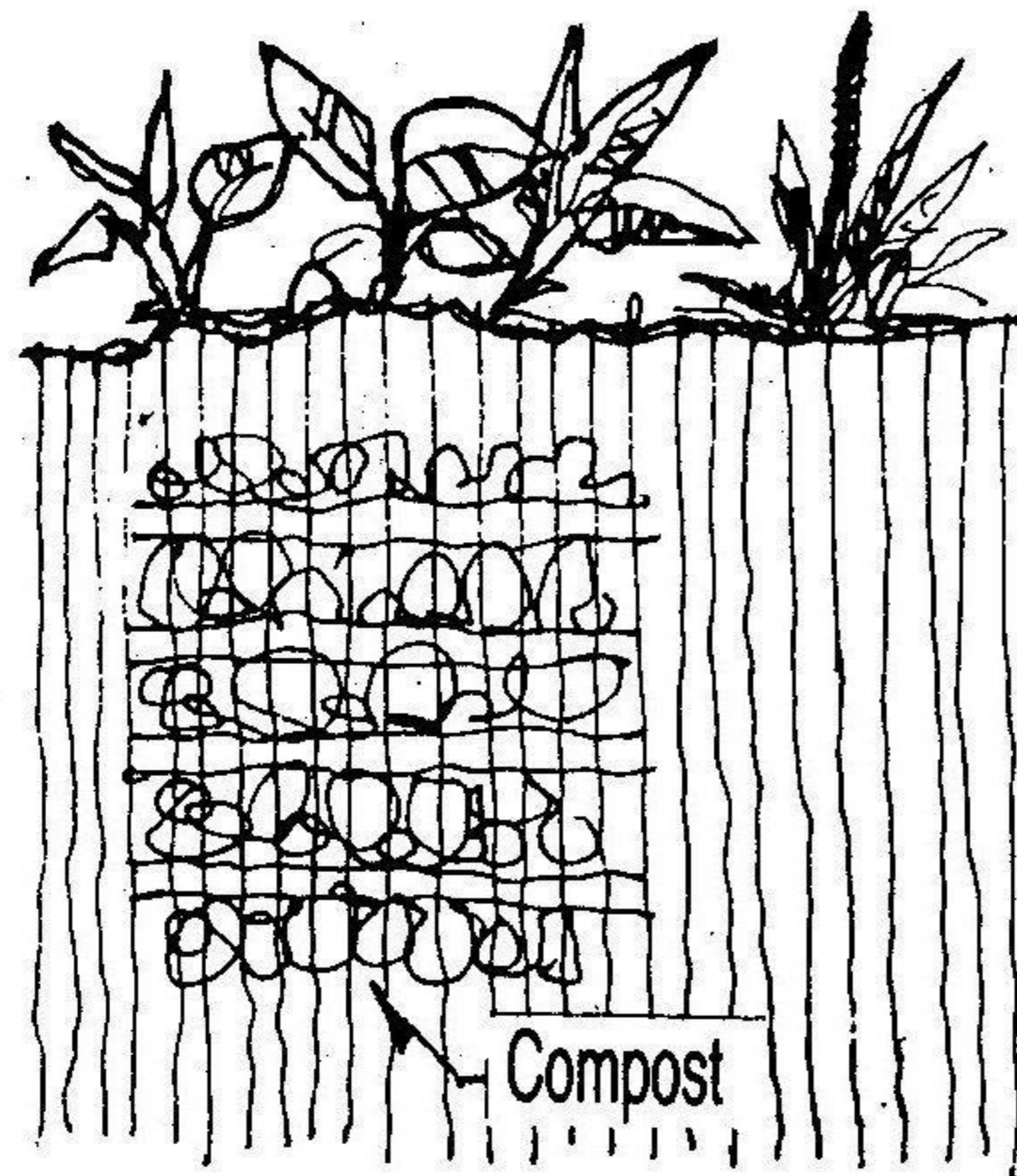
Biodegradables rápidos: todos aquellos desechos de origen orgánico, como restos de comida, papeles y cartones. Los juntarás en una fosa excavada en la tierra, lejos de la fuente de agua, cubriéndolos con tierra. Con el objeto de producir la descomposición rápida de la basura en compost neutro útil para la naturaleza, este tipo de basura tiene que ser mojada antes de tapar definitivamente.

Biodegradables lentos: son aquellos que tienen algún grado



de industrialización; por lo general, incorporan elementos que lo preservan para acelerar su proceso. Te recomiendo que los juntes en otra fosa y antes de marcharte enciende un fuego para que los esmaltes de latas y envases plásticos se quemen y puedan oxidarse con facilidad. Cubre con tierra y moja profundamente.

Tienes que actuar con mucha diligencia y responsabilidad. Un envase plástico puede permanecer miles de años antes que sea completamente degradado por la naturaleza. Uno no puede destruir lo que ama, sobre todo por negligencia. Todo lo que nos rodea es prestado y tenemos que legarlo a nuestros hijos mejor de como lo encontramos. El explorador ama la naturaleza y ve en ella la obra creadora de Dios y no puede dejar que la obra destructora del hombre se imponga.



Saber orientarse

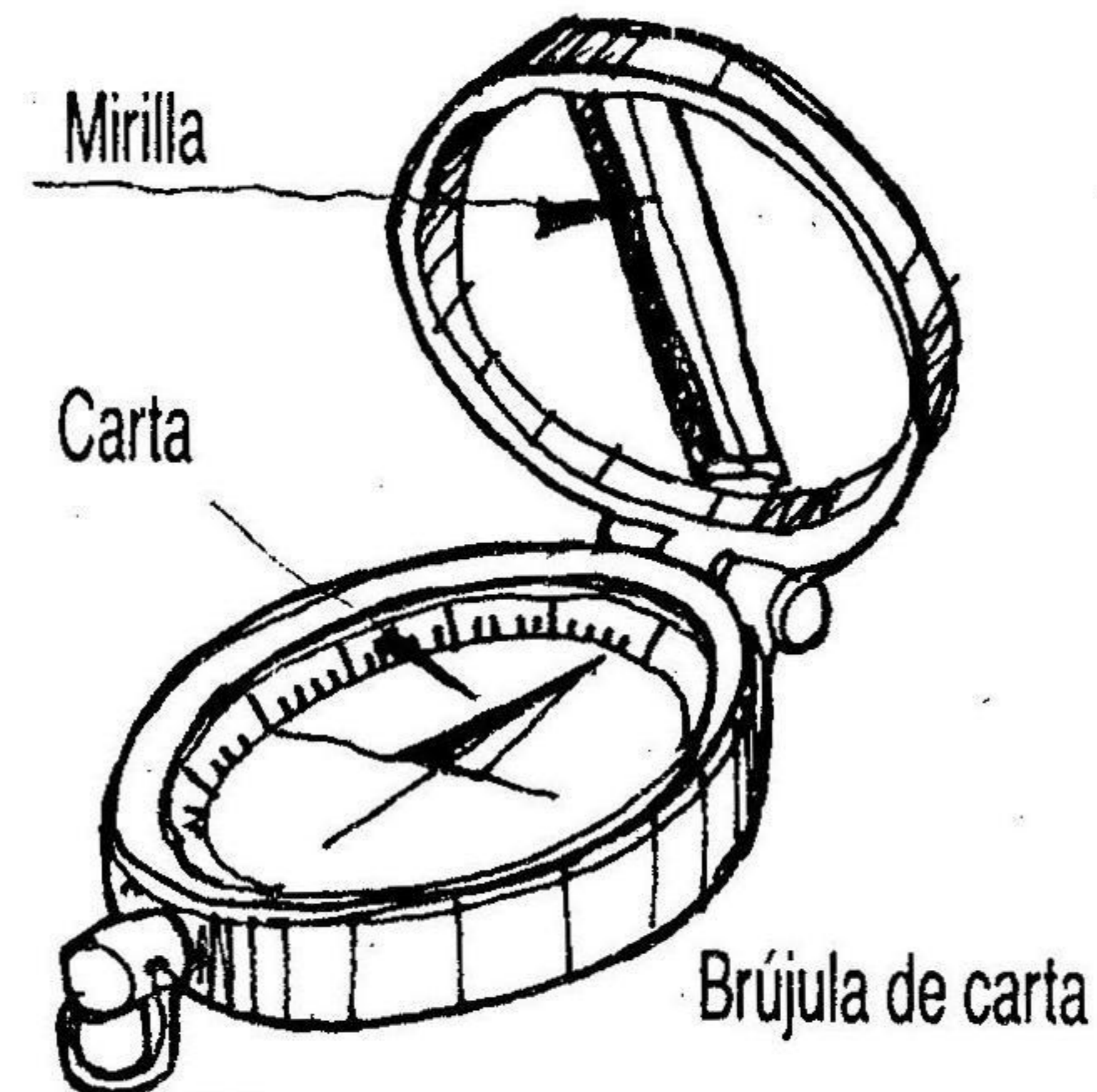
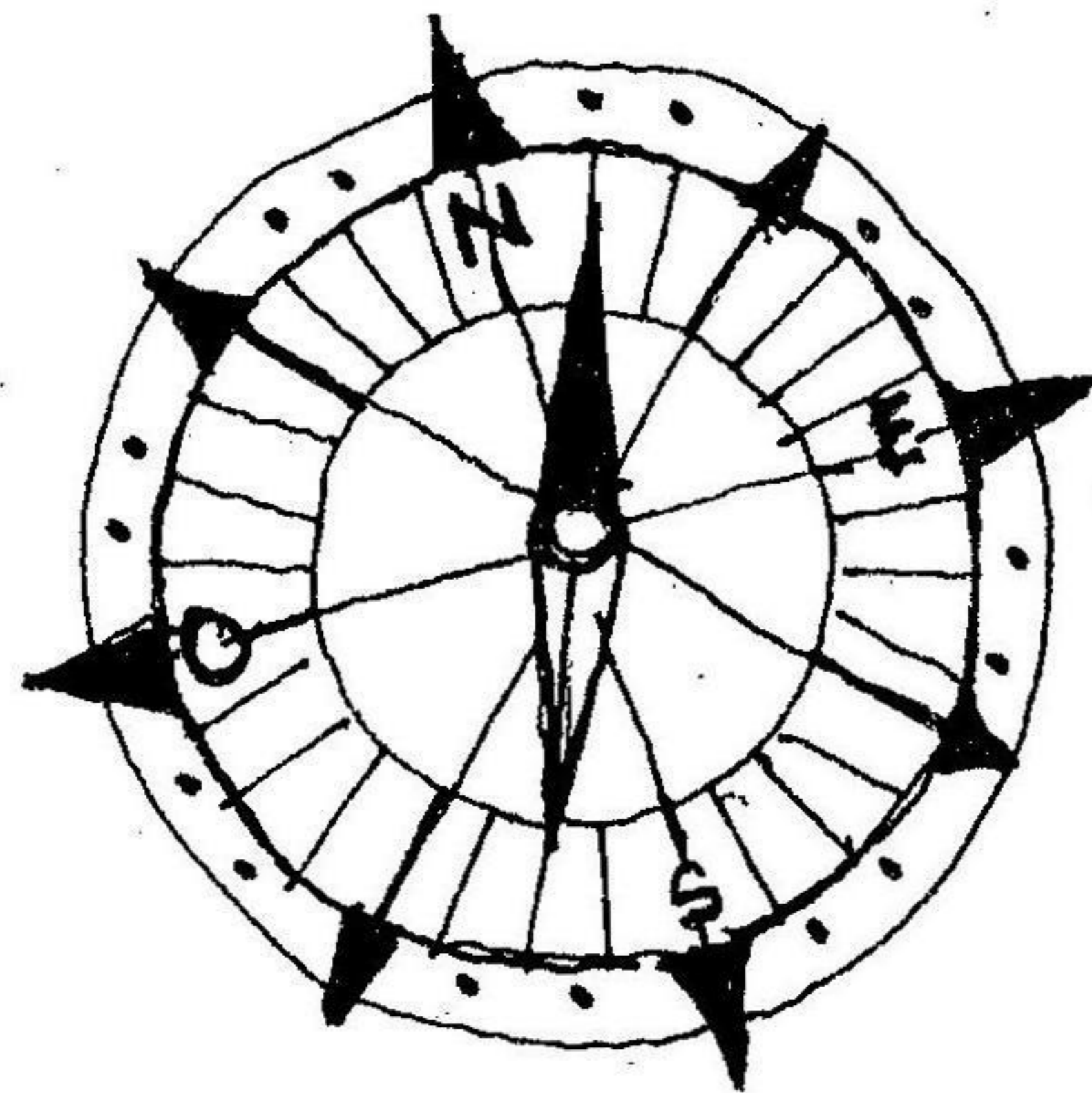
El explorador es una persona que sabe siempre en dónde se encuentra y puede orientarse fácilmente. Es casi un sexto sentido que le permite reconocer los puntos cardinales por una simple observación de lo que lo rodea. Es un hábito que debes cultivar, existiendo algunos medios y métodos que sirven de ayuda.



Orientación por brújula

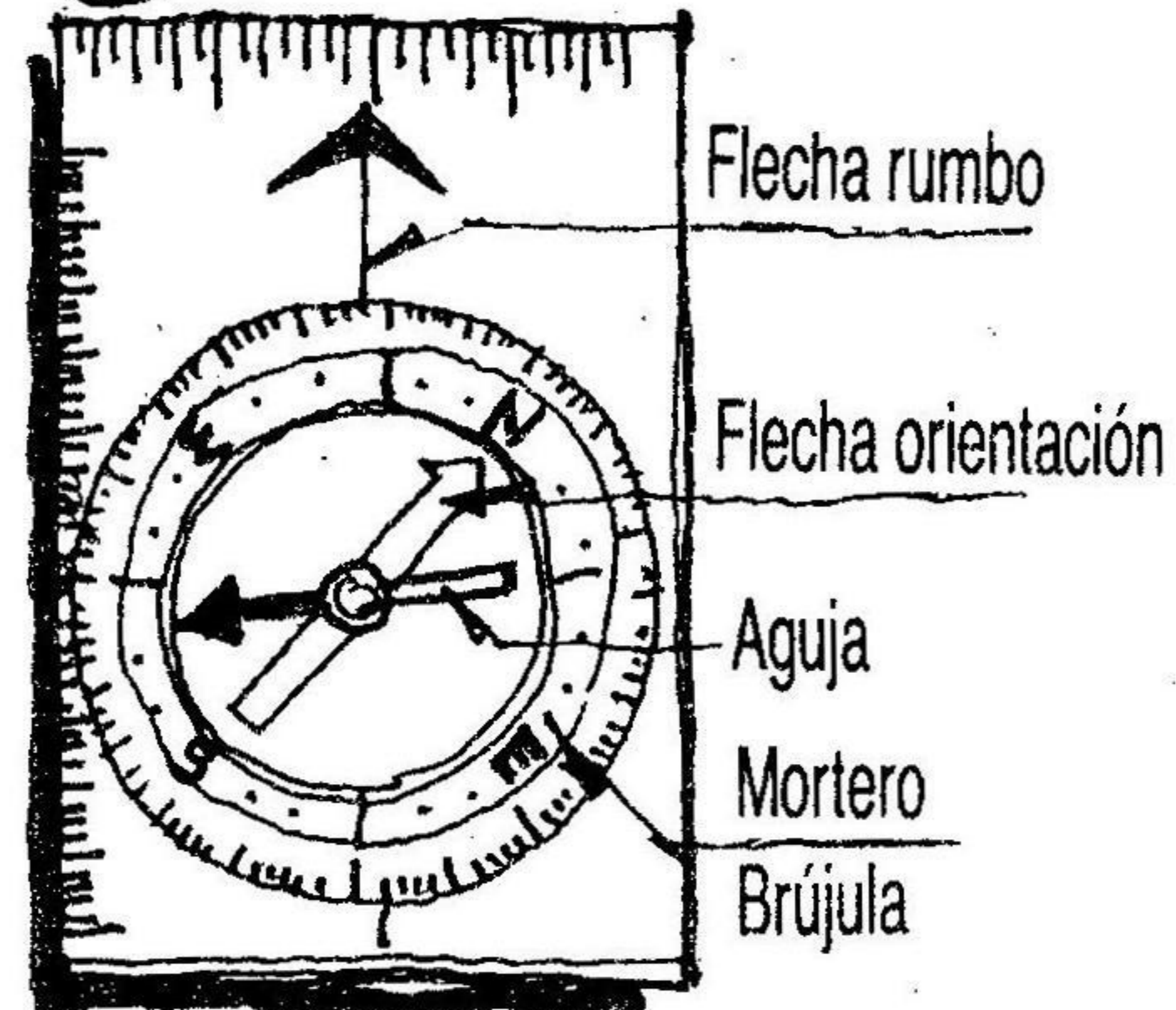
La brújula es un instrumento que se utiliza desde la antigüedad para encontrar el rumbo deseado. Consiste en una aguja imantada que puesta en equilibrio siempre indica una dirección. La explicación a esto se debe a que la Tierra es como un imán gigantesco que atrae la punta de la aguja a su Polo Norte. La dirección que la aguja indica es el Polo Magnético de la Tierra, con lo cual tú puedes deducir los otros puntos cardinales. Al observar la punta destacada tienes que mover la caja de brújula para que los puntos geográficos coincidan con la dirección que ésta marca, así sabrás con certeza en dónde se encuentra el Sur, el Este y el Oeste. La brújula está dividida en 360°, que sirven para que puedas diferenciar claramente el rumbo que debes tomar.

Existen varios modelos de brújula, agrupándose por sus características similares:



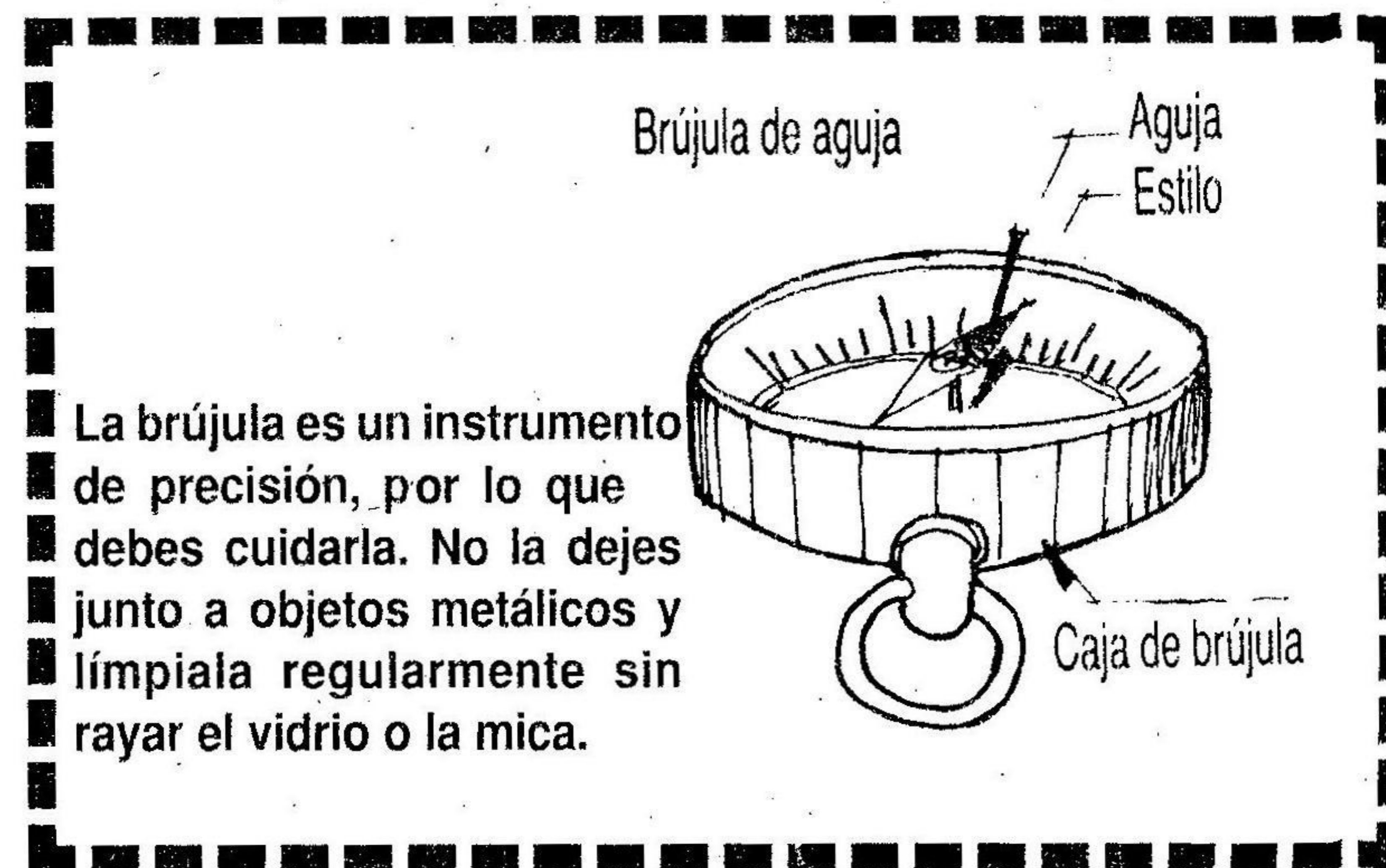
Brújula de aguja: gira sobre la punta de un alfiler, llamado "estilo". Por estar fijo en el centro de la carta, rotarás toda la brújula para leerla correctamente.

Brújula de carta: es aquella en que la aguja está adherida a la carta y ésta gira con ella indicando los puntos cardinales, sin necesidad de mover la caja para su lectura correcta.



Brújula Silva: tiene la particularidad de que la aguja y la carta flotan en agua o aceite, amortiguando las oscilaciones y permitiendo una lectura más precisa y rápida.

Brújula silva



La brújula es un instrumento de precisión, por lo que debes cuidarla. No la dejes junto a objetos metálicos y límpiala regularmente sin rayar el vidrio o la mica.

Elementos de una brújula

Norte geográfico: indica el extremo superior del eje imaginario del cual gira la Tierra; además se llama Polo Norte.

Norte magnético: es el punto que atrae la aguja imantada de la brújula.

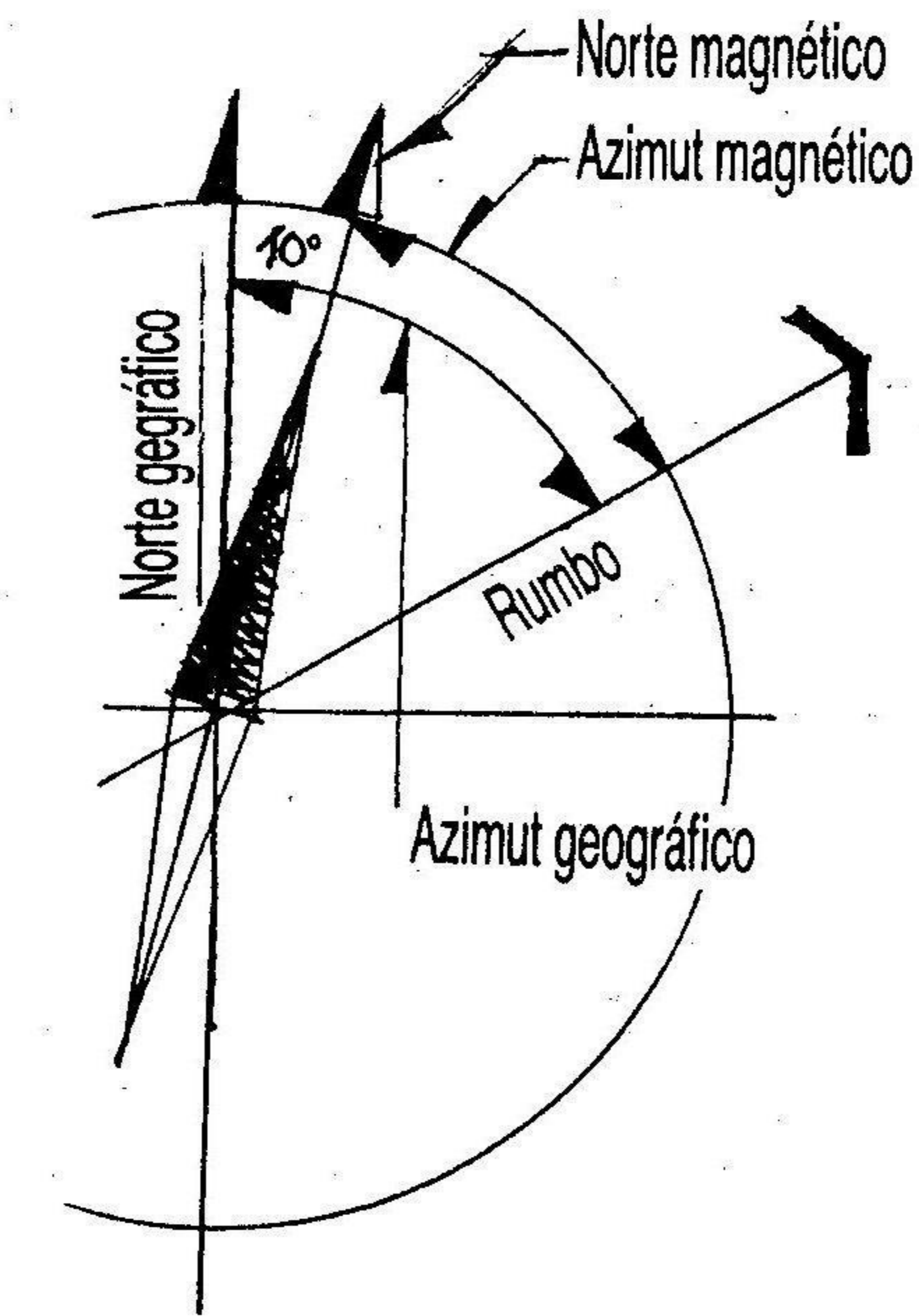
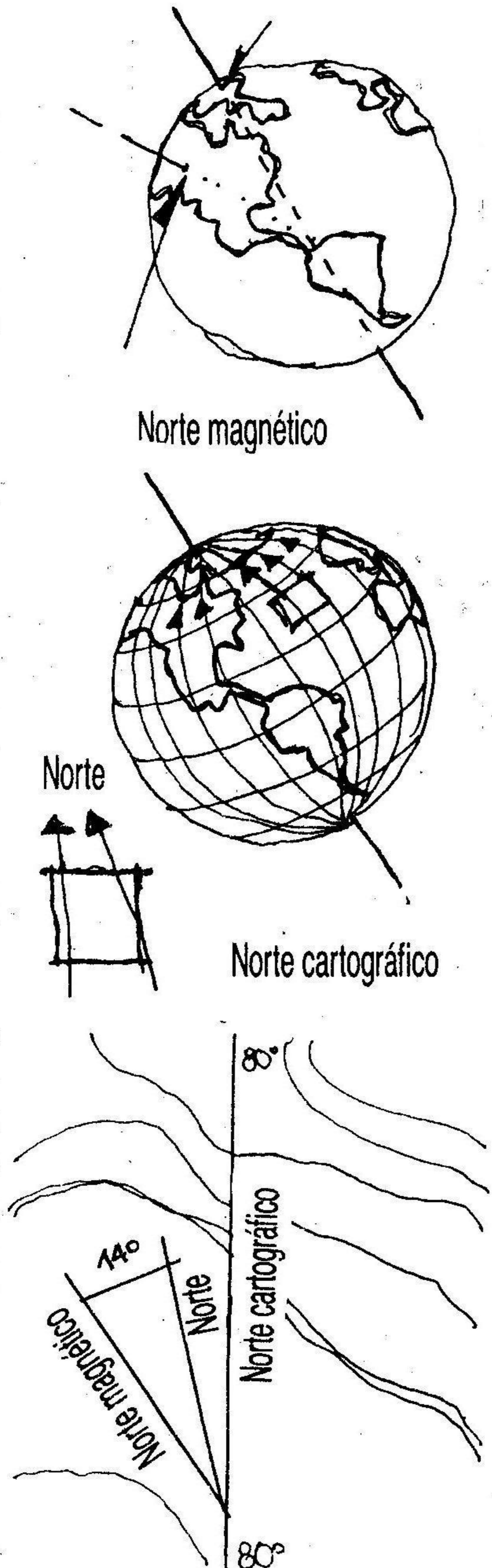
Norte cartográfico: es el indicado por las líneas verticales de la grilla en los mapas.

Angulo de declinación magnética: es la desviación que hay entre los dos nortes indicados; se señala en los mapas en la esquina inferior derecha.

Rumbo: es la dirección de una recta cualquiera, indicando una trayectoria a seguir.

Rumbo inverso: es la dirección opuesta al rumbo dado y que difiere en 180° con él; indica la dirección de regreso. Si el rumbo dado es menor de 180° , bastará sumarle 180° para encontrar el rumbo inverso y si es mayor que 180° deberás restarle 180° . Rumbo dado 60° - Rumbo inverso 240° . Rumbo dado 210° - Rumbo inverso 30° .

Azimut: es el ángulo que se mide

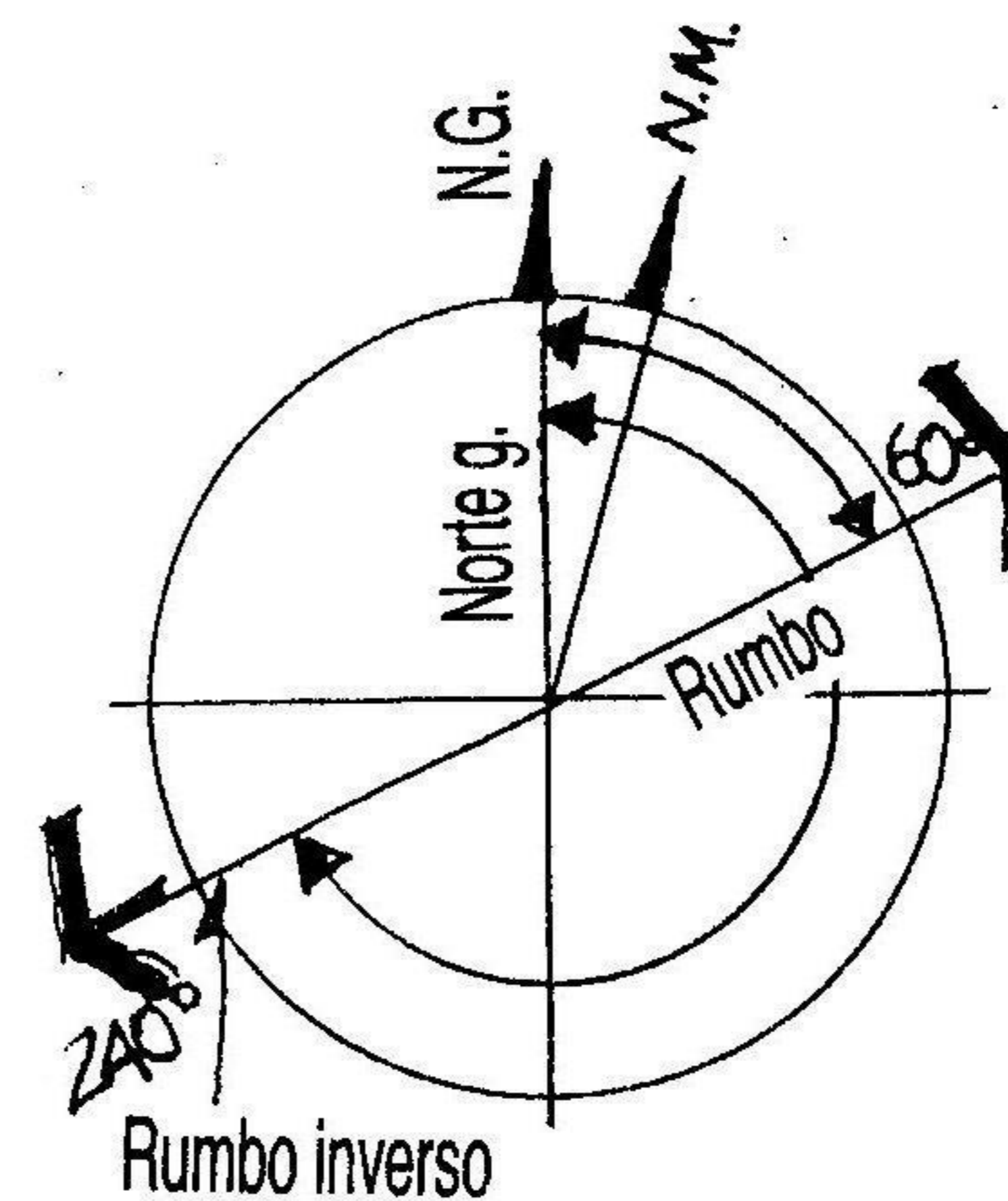


en el sentido de las agujas del reloj entre el rumbo dado y los dos nortes.

Azimut magnético: es el ángulo que se forma entre el Norte magnético y el rumbo dado.

Azimut geográfico: es el ángulo formado por la suma del azimut magnético y la declinación magnética del lugar. Si quieres saber la dirección del Norte geográfico, bastará que restes los grados de la declinación magnética a la del Norte, indicado por la aguja de tu brújula.

Al utilizar este instrumento debes tomar la precaución de no acercarte a tendidos de alta tensión, líneas de ferrocarril y objetos metálicos, en general.

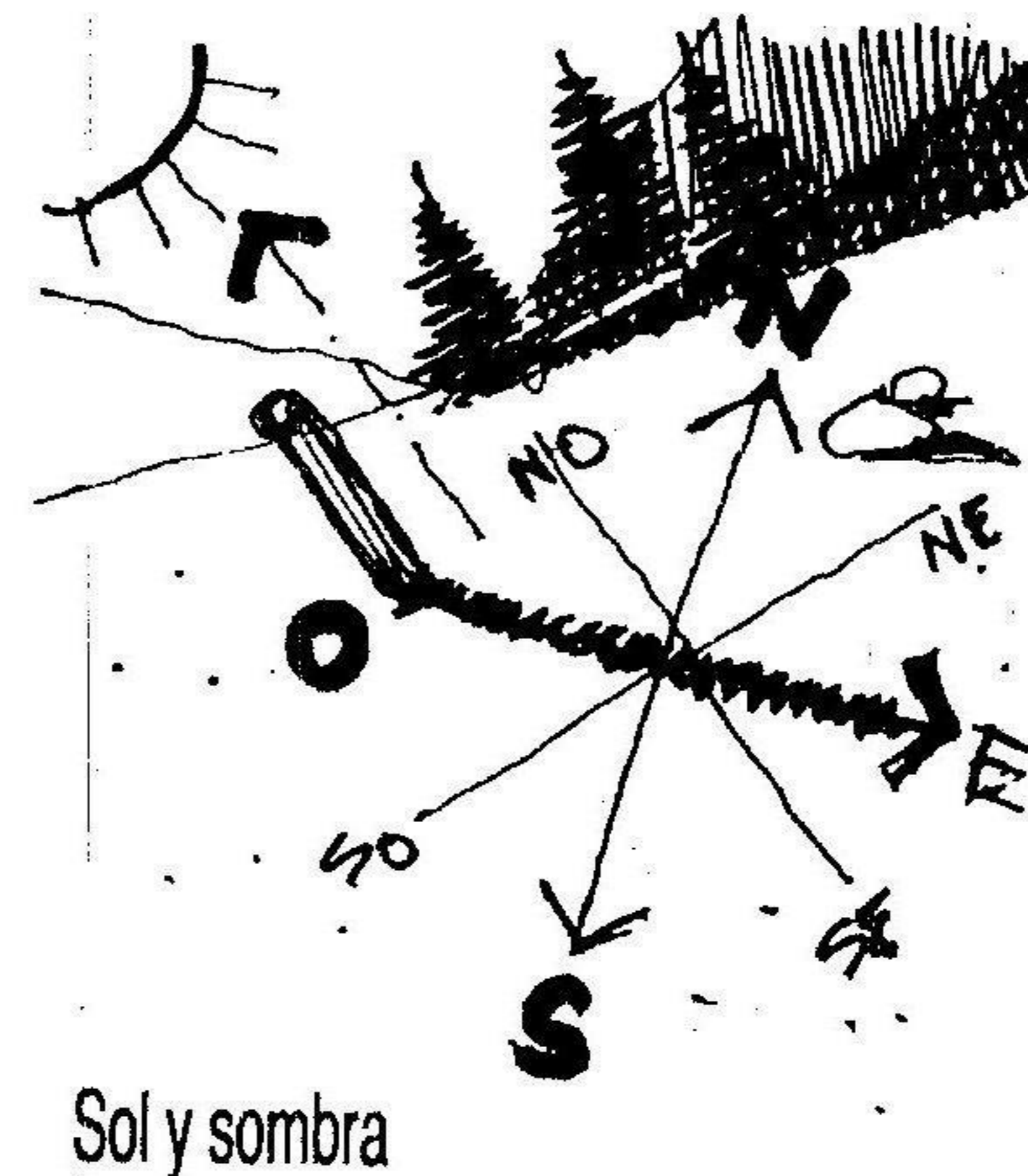
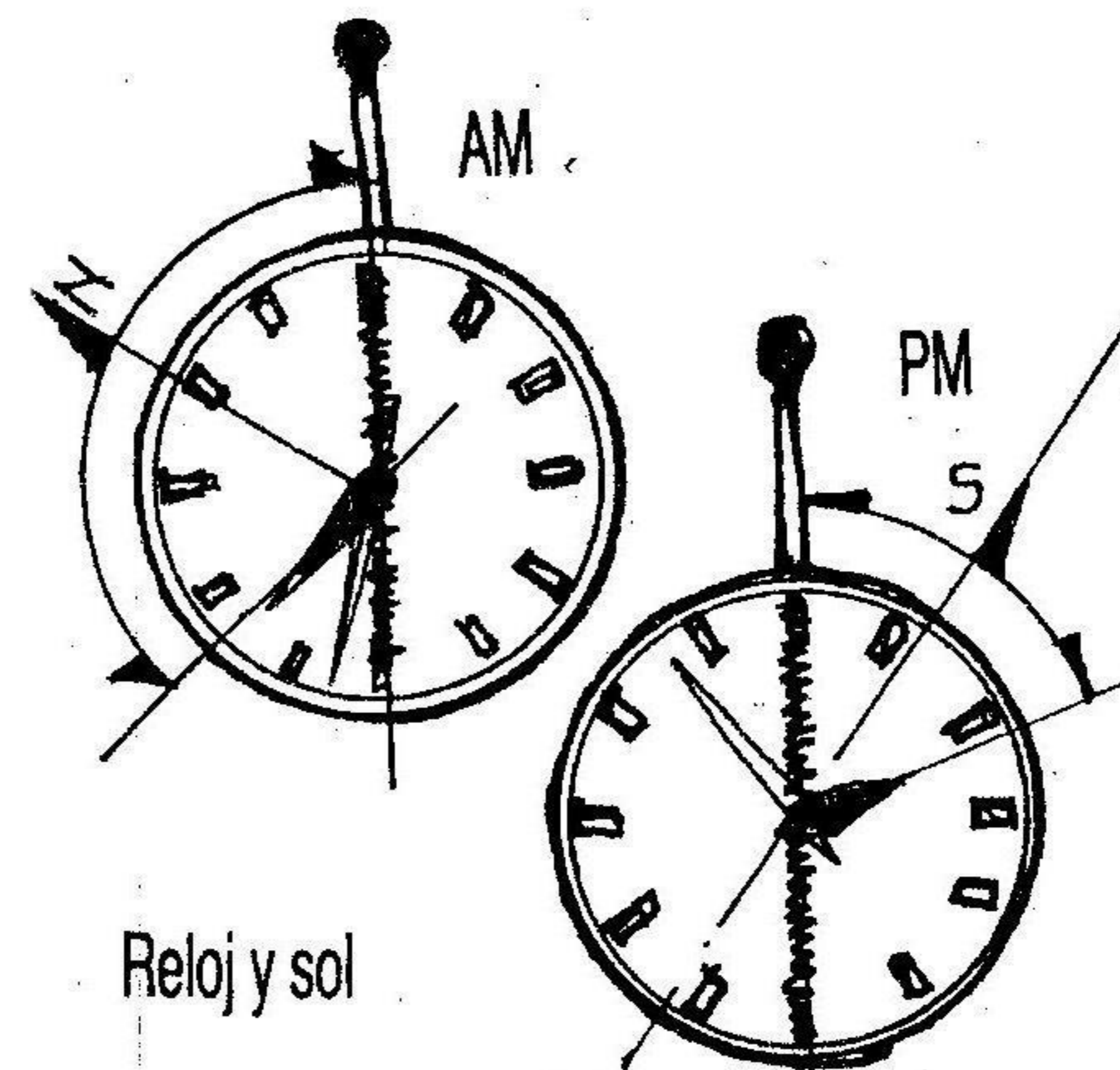
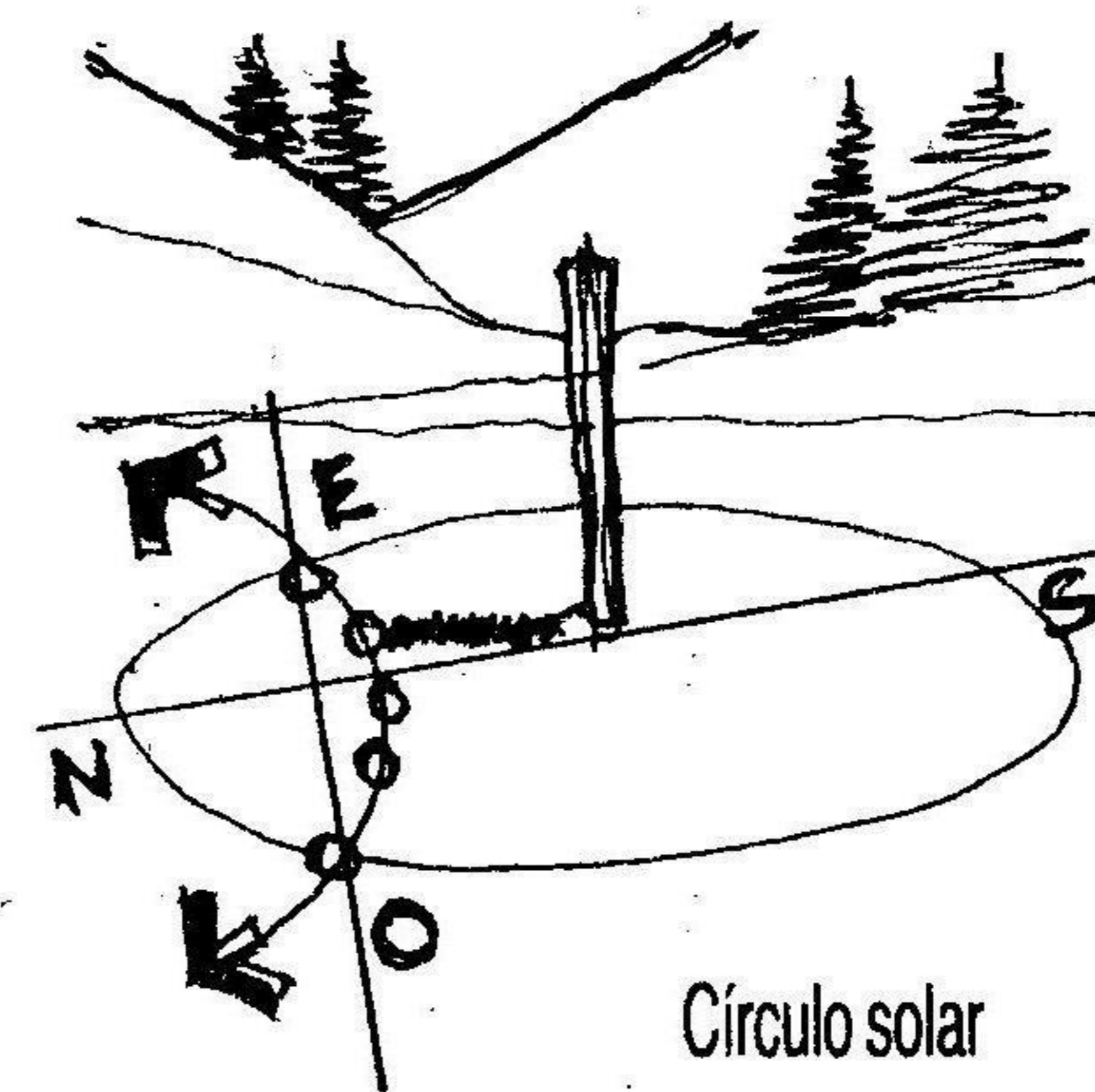
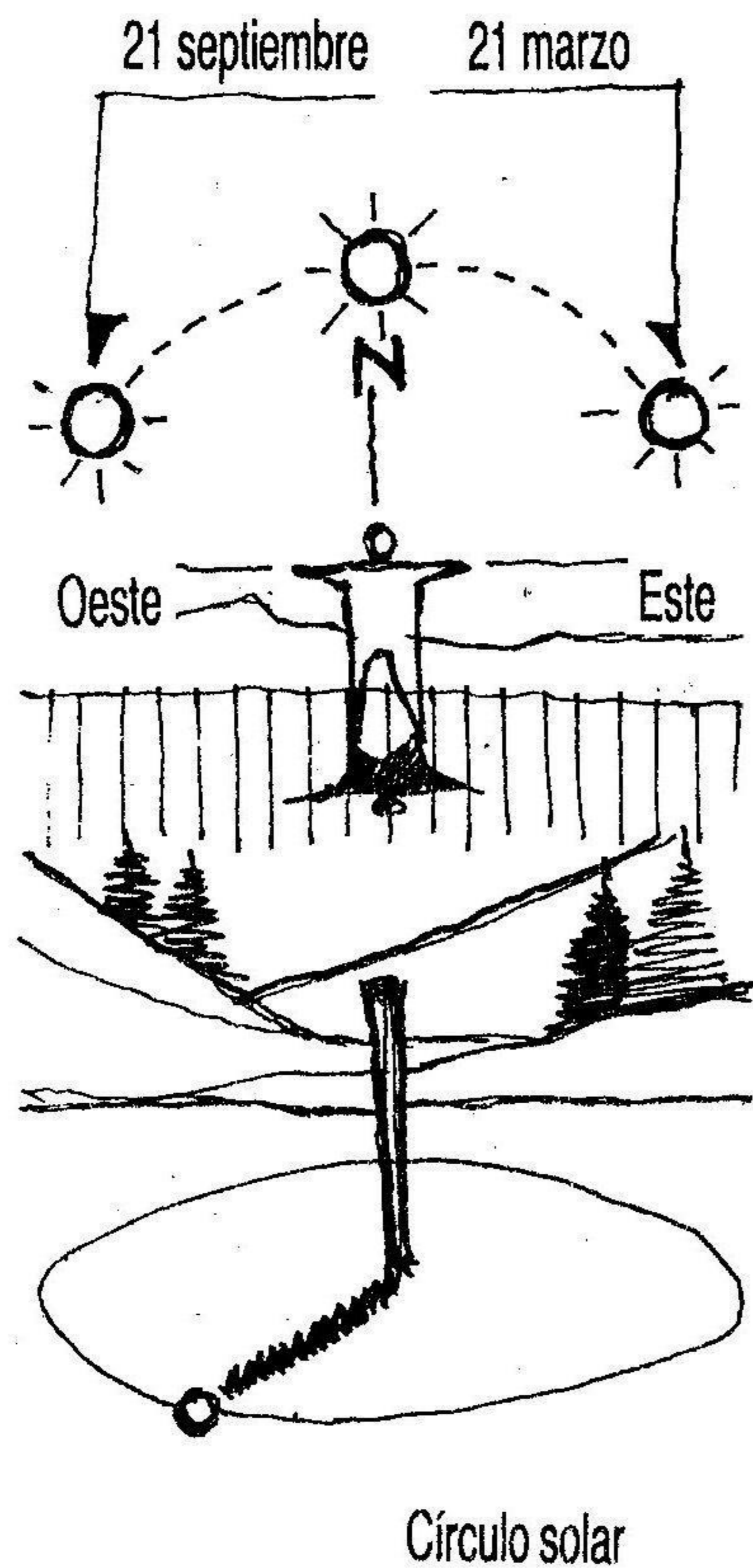


Orientación por el sol

Algunos procedimientos

Se puede decir con cierta sencillez que el Sol sale por el este y se oculta por el oeste, pero sólo en los días 21 de marzo y 21 de septiembre lo hace exactamente por dichos puntos cardinales. Si te encuentras en el Hemisferio Sur, el Sol a mediodía indica el norte; a su vez, en el Hemisferio Norte indica el sur.

Círculo solar: es el procedimiento que te permite ubicar los puntos cardinales por medio de una vara y un cordel. Despeja una zona del terreno expuesta totalmente al Sol y clava la vara en forma perpendicular. Coloca en el suelo una piedra, en el punto que marca la sombra de la vara, y traza un círculo usando el cordel como radio, comenzando por esta marca. Cada diez minutos vuelve a marcar con una piedra la sombra existente. Observarás que se empieza a formar una nueva curva que cortará tu círculo. Si tienes



prisa puedes extrapolar la nueva curva y en los puntos de intersección traza una línea recta que indicará el eje este-oeste y en la perpendicular, pasando por la vara, el eje norte-sur.

Reloj y sol: para empezar debes orientar tu reloj de esfera con un palito en las doce, de manera que su sombra pase por el eje doce y seis. La bisectriz que divide en dos el ángulo que se forma entre el puntero horario y las doce, te indicará el norte (Hemisferio Sur) durante la mañana y el sur por la tarde; en el Hemisferio Norte será lo contrario. Si en el lugar que te encuentras han cambiado la hora solar, adelantándola o atrasándola en una hora, tienes que tomarlo en cuenta o, de lo contrario, te dará una dirección errónea.

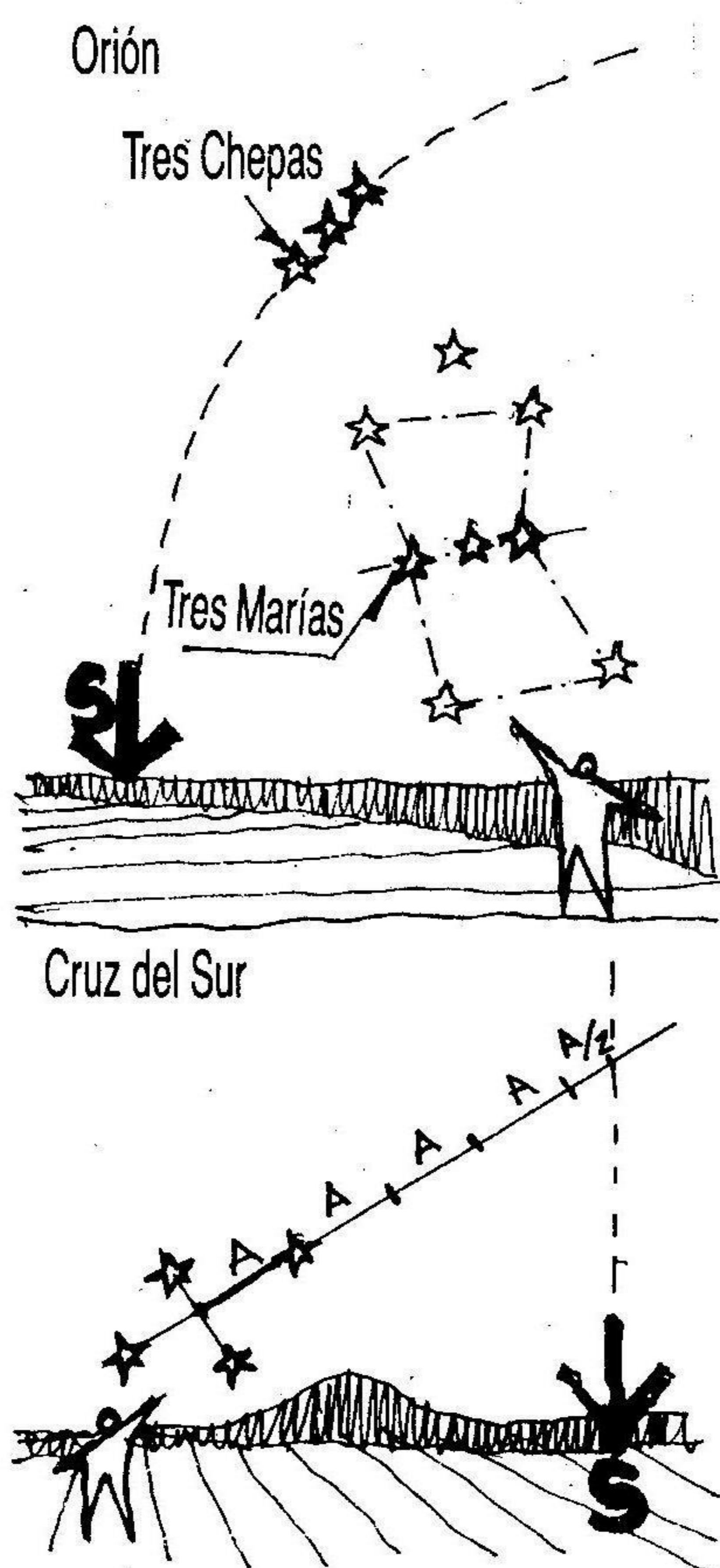
Sol y sombra: es un sistema que utiliza una vara recta que debes clavar en la tierra de forma que no dé sombra, es decir, apuntando hacia el Sol. Espera que la vara arroje una sombra de unos 20 cm de largo, que proyectándola con una línea imaginaria te dará el eje este-oeste, ubicando el Oriente hacia la punta de la sombra. Este método es más exacto si se realiza al mediodía, perdiendo precisión durante el resto de la jornada.

Orientación por las estrellas

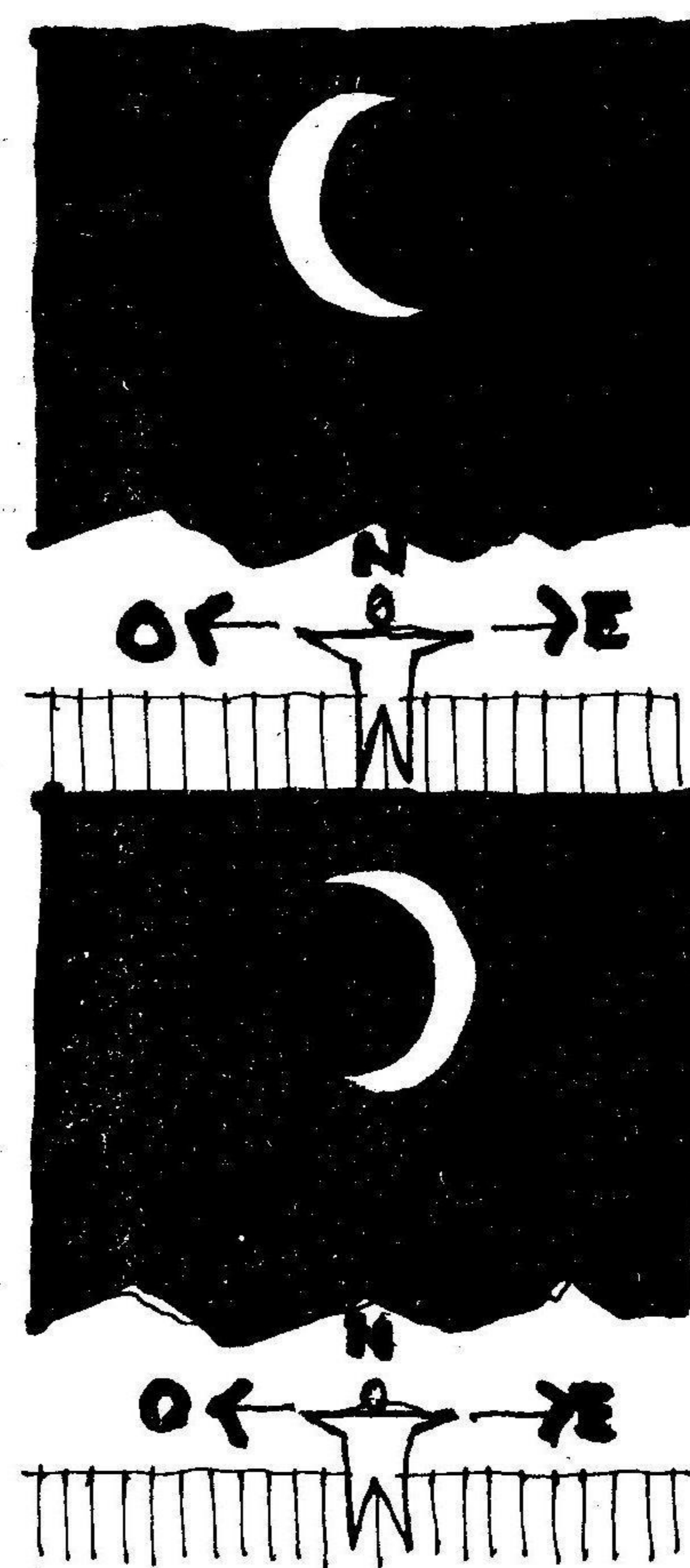
Desde tiempos remotos, el hombre ha usado las estrellas para guiarse en sus largos caminos y travesías. Para identificarlas las agrupó y les dio nombre de animales o dioses; lamentablemente, en el Hemisferio Sur no tenemos estrellas que marquen el norte y el sur, pero con un poco de práctica podrás orientarte con facilidad.

ORION es la imagen de un cazador gigantesco que sostiene una espada o lanza. Al cinturón de Orión se le llama comúnmente "las Tres Marías", ya que la espada está formada por tres estrellas. La línea imaginaria que las une indica el sur.

LA CRUZ DEL SUR está formada por cuatro estrellas; si tú prolongas tres veces y media la distancia que hay entre la intersección y la punta de la cola, te dará la posición del Polo Sur.



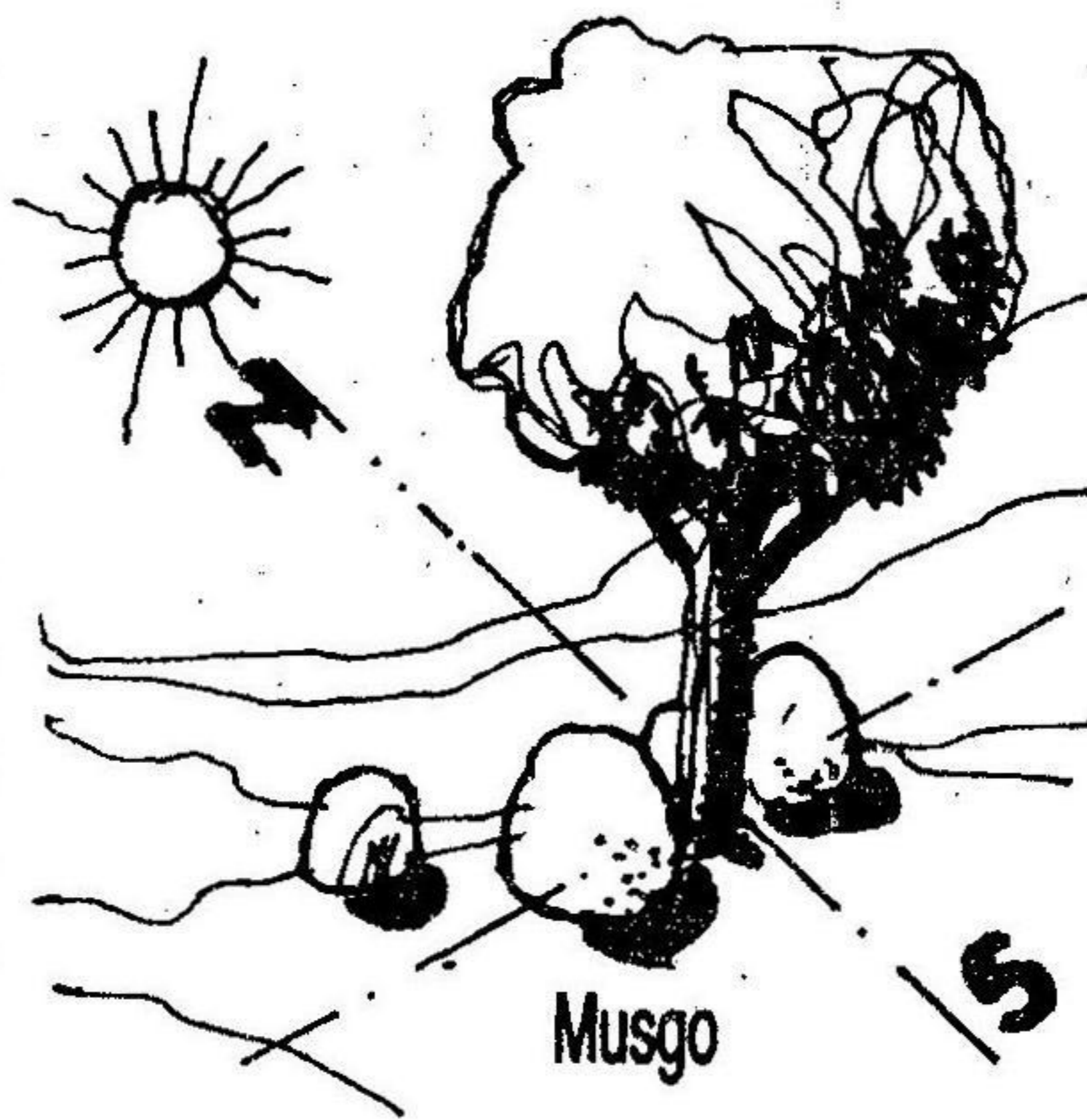
Orientación por la Luna



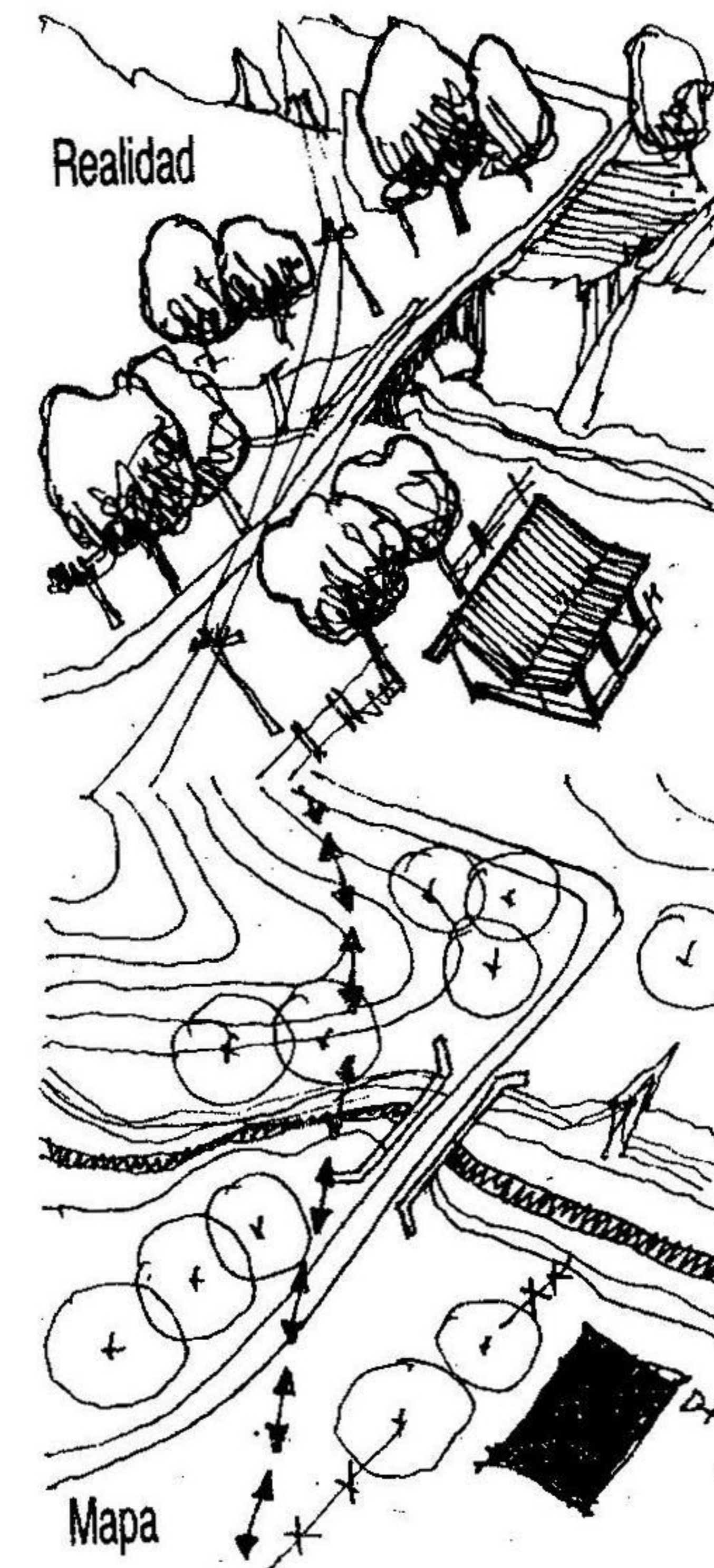
Al igual que el Sol, la Luna sale por el este y se pone por el oeste, y en su proceso de rotación pasa por la fase de CUARTO CRECIENTE, que es entre el séptimo y octavo día después de la Luna Nueva. En este tiempo se puede observar que los cuernos están apuntados hacia el Oriente (este) y su horario de permanencia en el cielo es desde el mediodía hasta la medianoche. La situación contraria, es decir el CUARTO MENGUANTE, se produce después de la Luna Llena; sus cuernos indican el Poniente (oeste) y sale a la medianoche para ocultarse durante la mañana.

Orientación por otros sistemas

Uno de los sistemas que se pueden utilizar es el de localizar musgo en rocas y a los pies de los árboles; por lo general, en el Hemisferio Sur crecen por el lado que da al sur, por no estar expuesto a los rayos del Sol que vienen por el norte. Si vas de excursión, estudia en el mapa la orientación de los principales accidentes geográficos y hacia qué dirección corren las aguas de los ríos. Esto te puede ayudar en caso de emergencias y te permitirá sentirte más seguro:



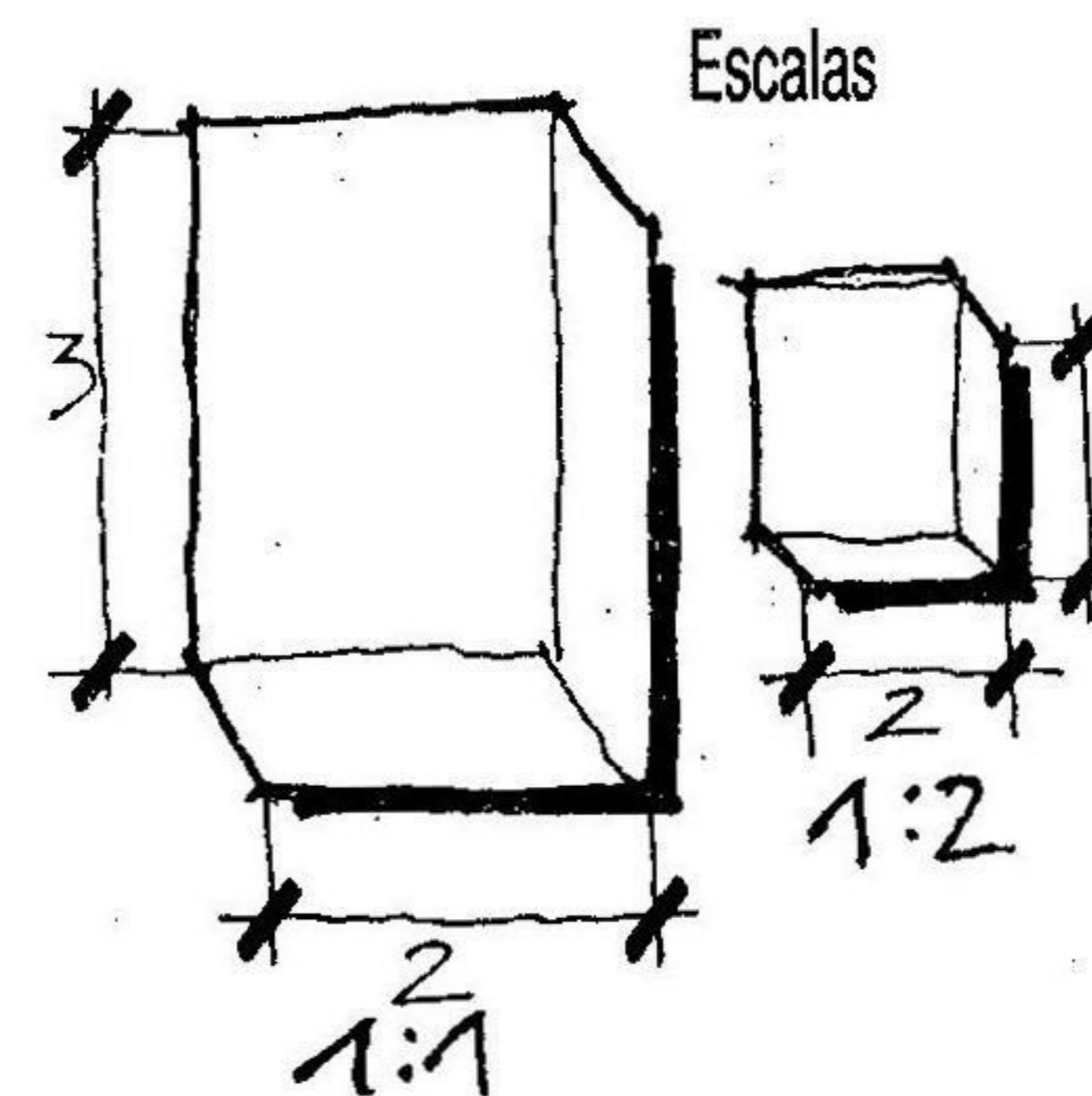
Cartografía



Los mapas: son representaciones gráficas de una zona geográfica determinada, en donde por un código puedes identificar con claridad los elementos principales y relevantes de un terreno. Actualmente, los mapas son muy exactos: se basan en fotografías aéreas tomadas de mucha altura y traspasadas a un plano por un cartógrafo con la ayuda de un computador. Existen varios tipos de planos y mapas, desde los turísticos, de carreteras, topográficos de relieve, geológicos, etcétera.

La escala: es el sistema que permite dibujar las cosas de tamaño natural, pero con dimensiones reducidas. Este proceso es muy útil, sobre todo en la confección de mapas. La escala asocia las medidas reales del objeto con las que tiene en el plano; puede ser en centímetros, metros, pulgadas, yardas, pies, entre otras.

Si dice ESCALA 1:2, significa que un centímetro en el plano

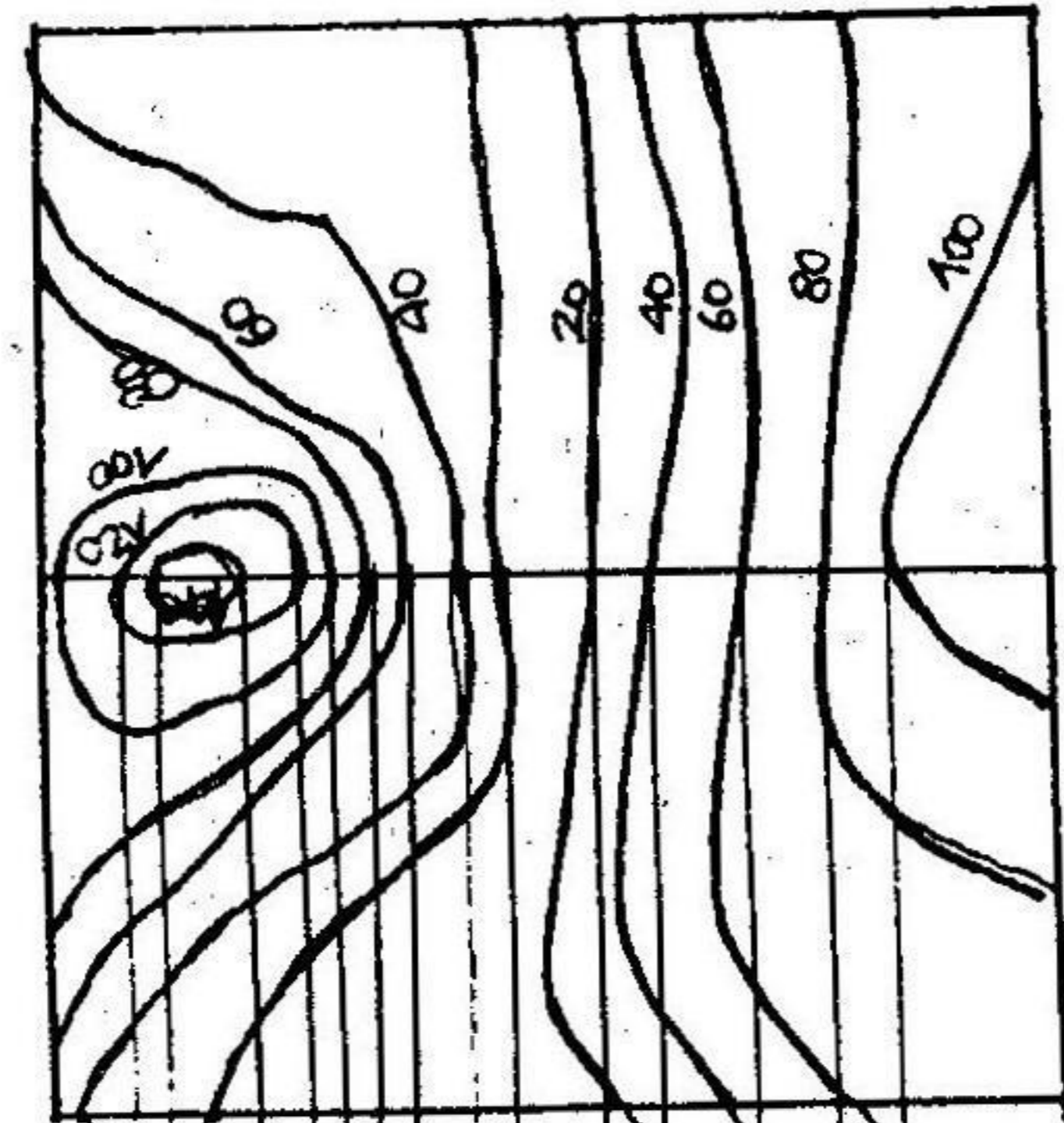
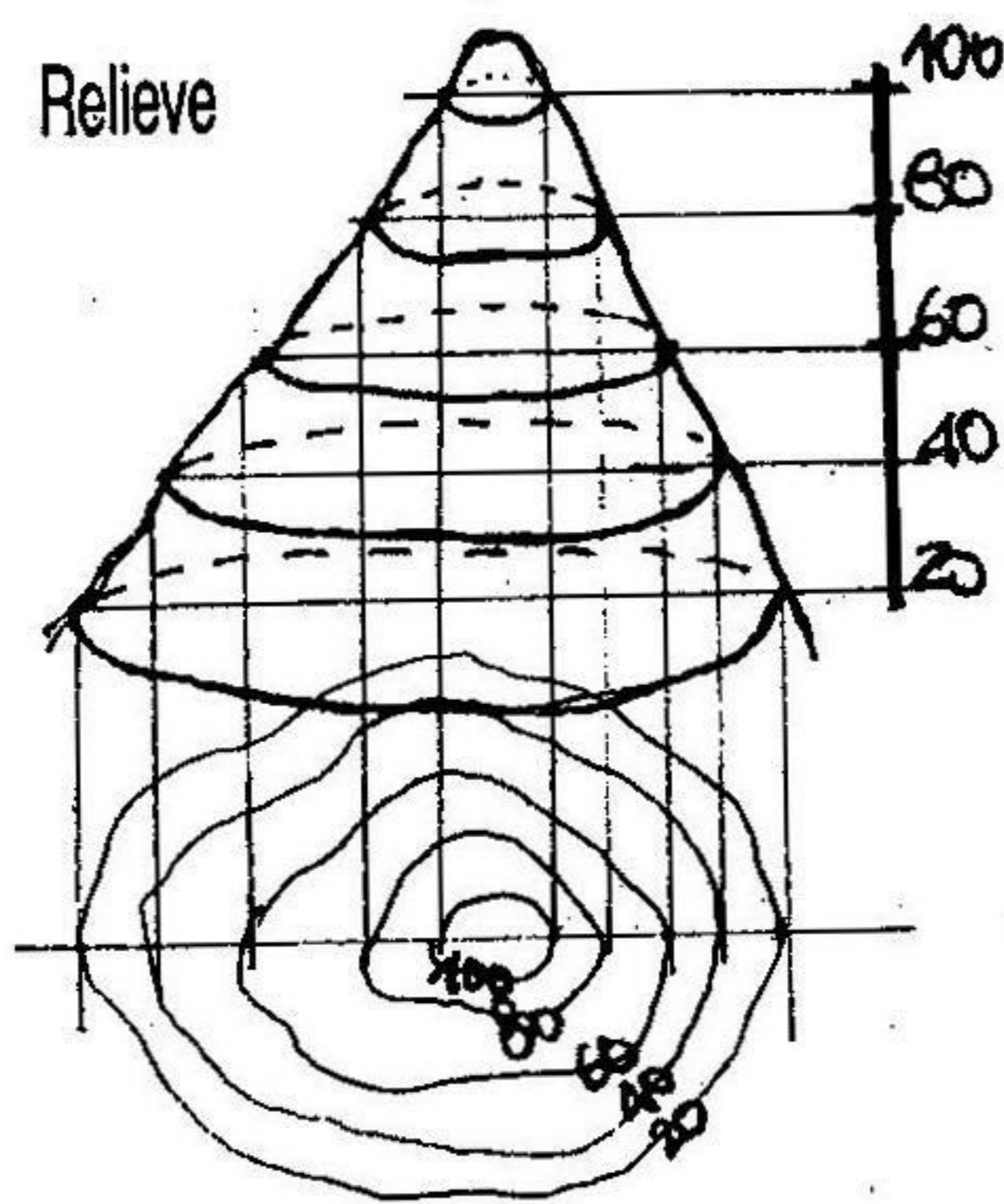


corresponde a dos centímetros en la realidad. En el caso de los mapas, son usuales escalas mayores como, por ejemplo, 1:50.000; un centímetro del mapa corresponde a 50.000 (500 metros) en la realidad.

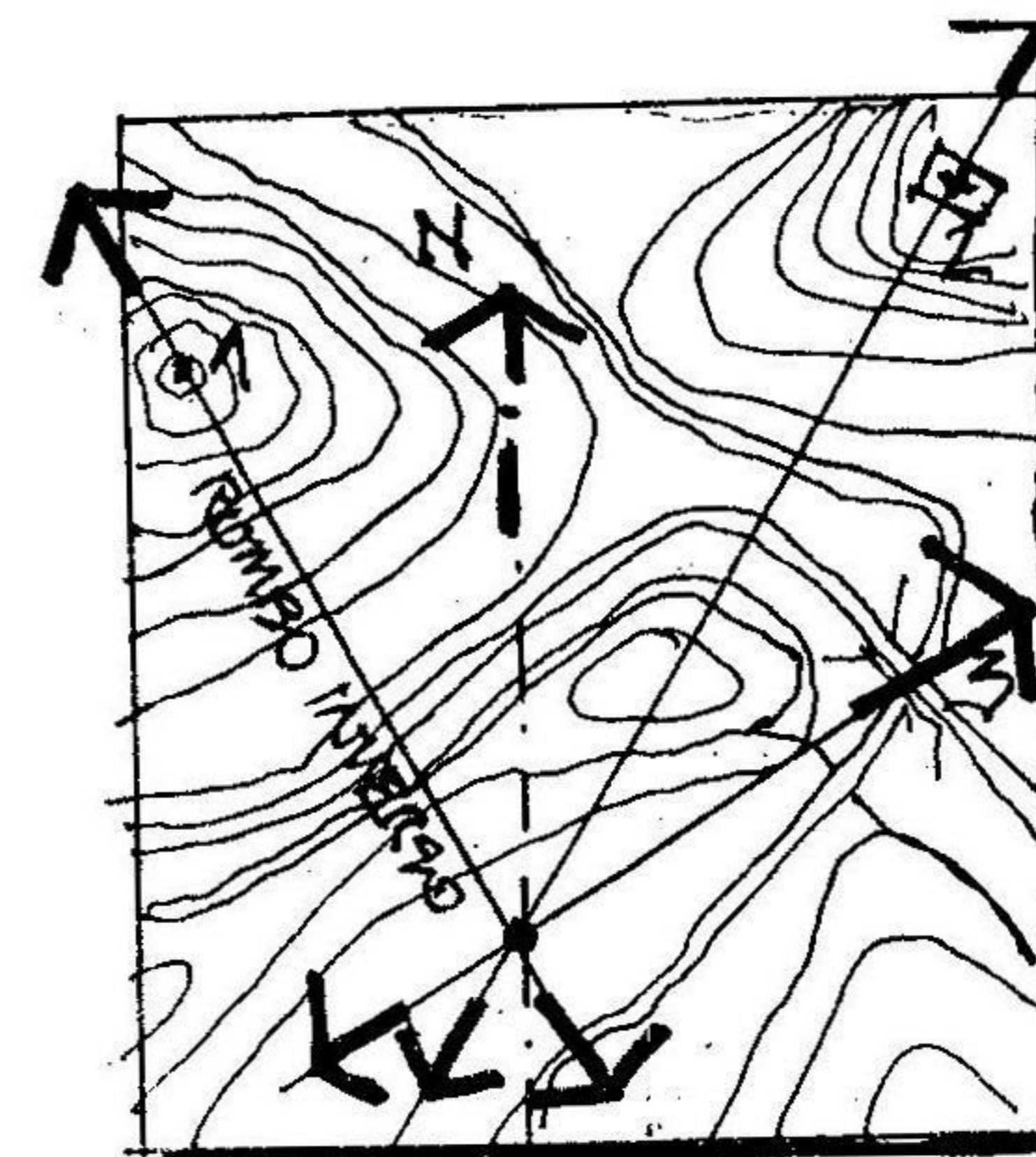
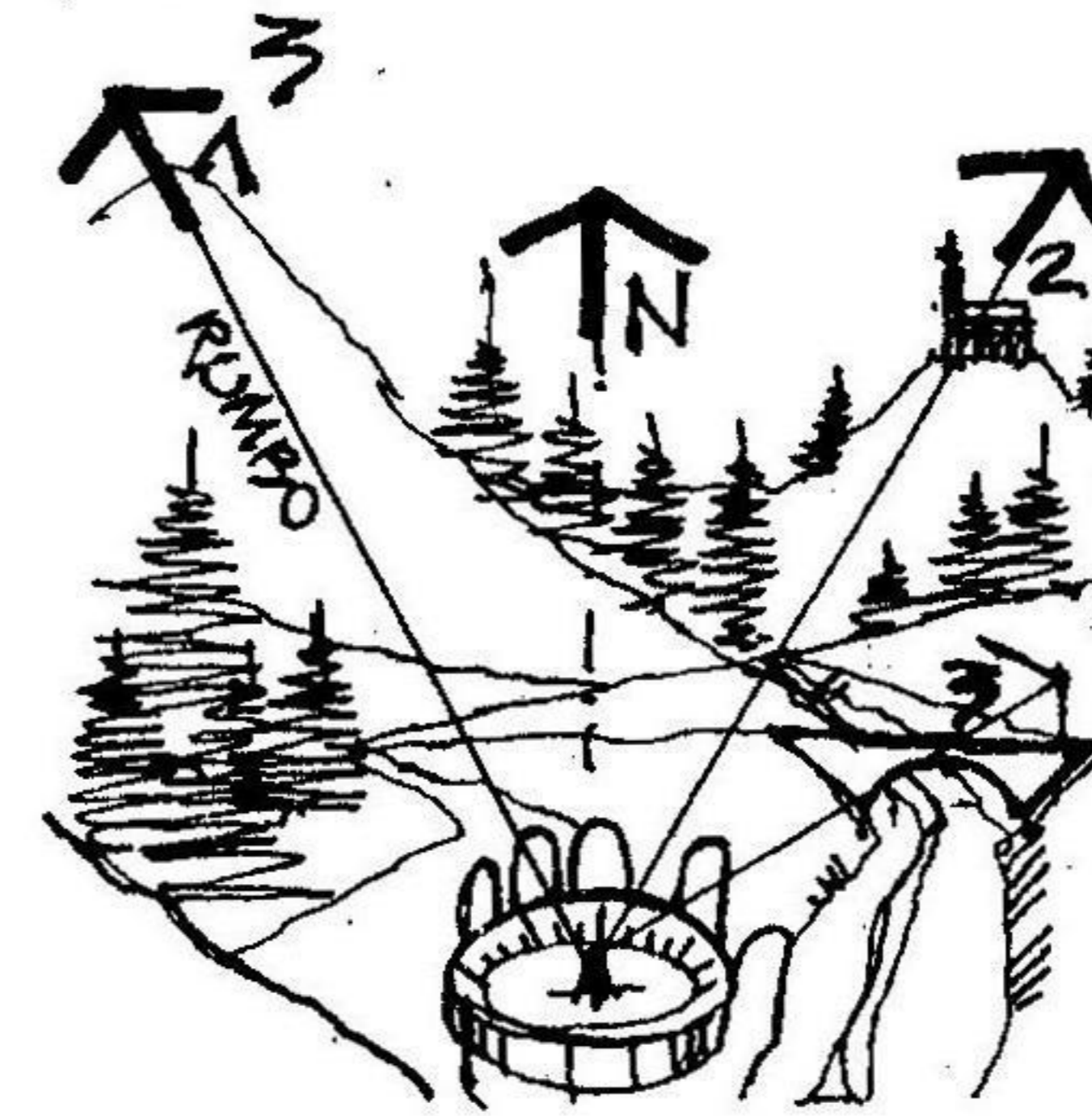
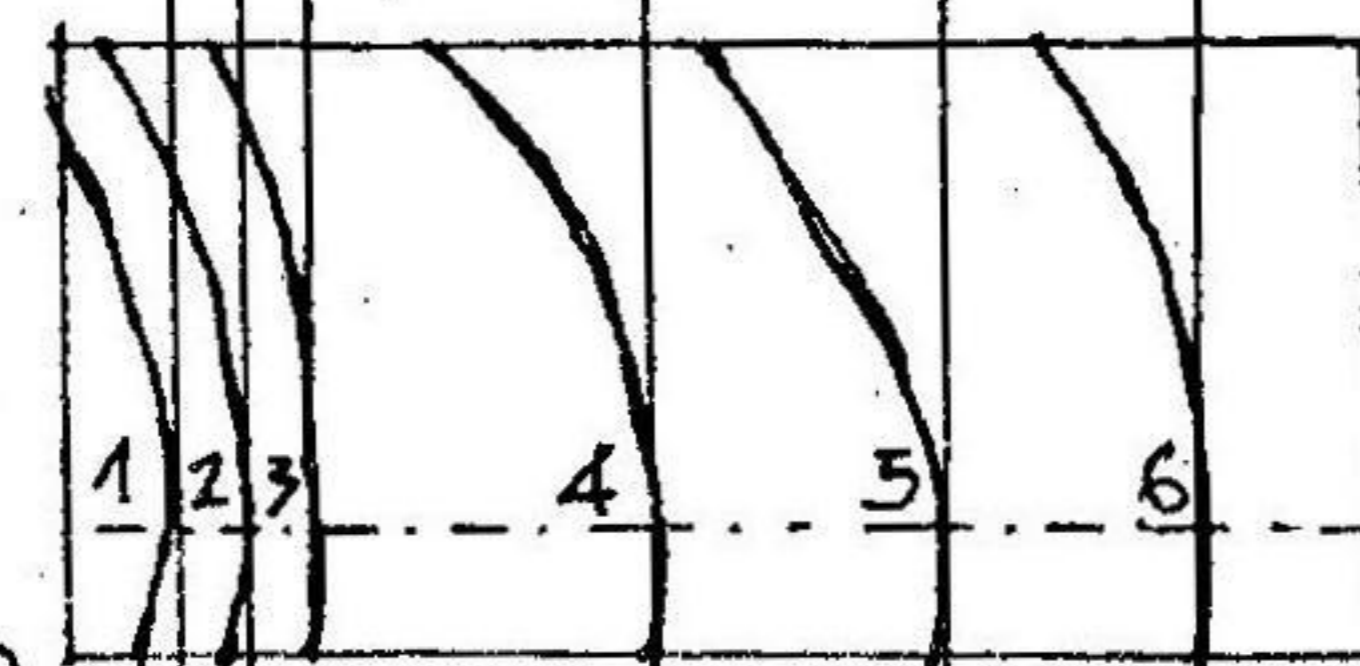
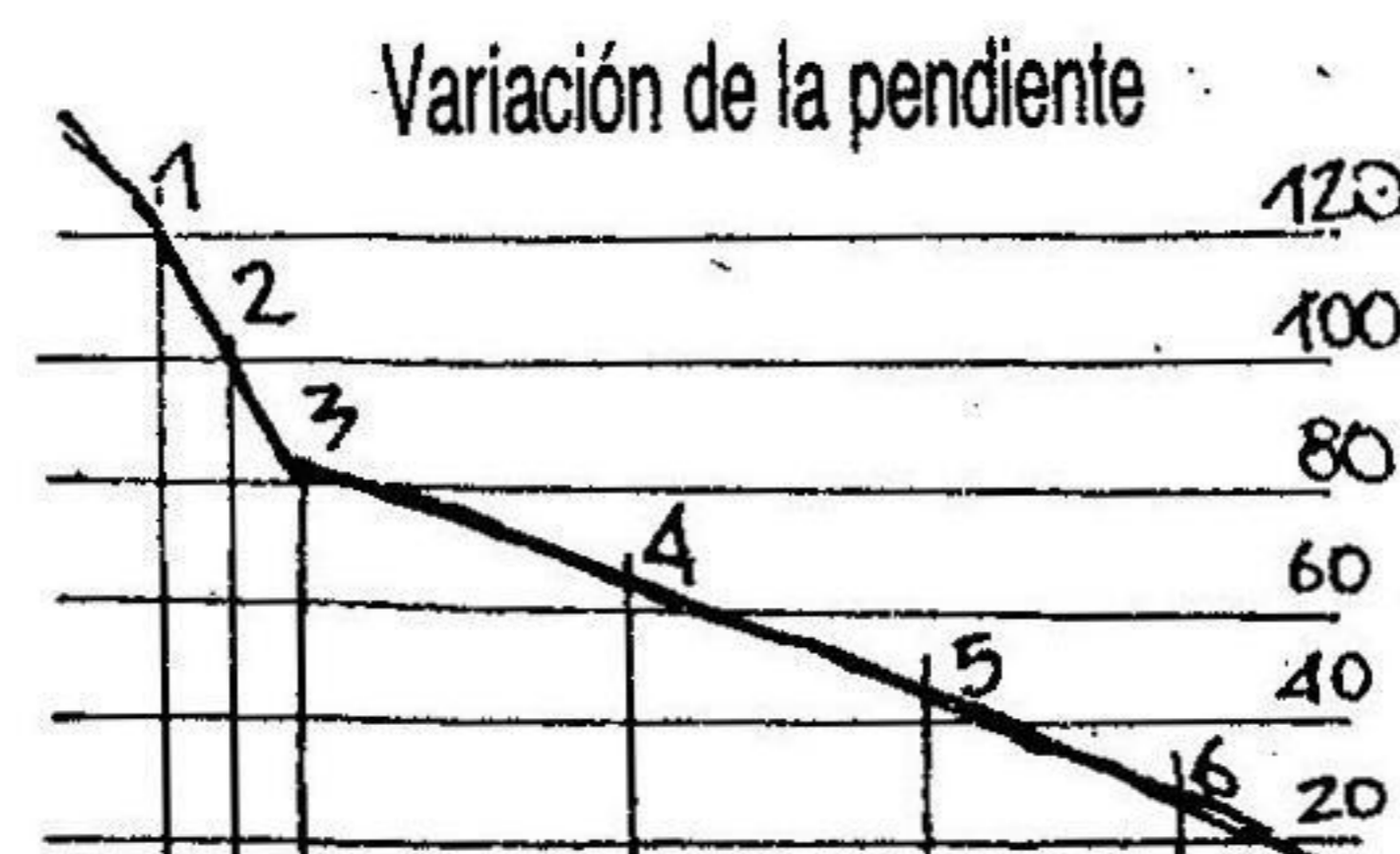
Para medir las distancias en un mapa, bastará que veas la escala que aparece en él y con la ayuda de una regla podrás calcular las distancias lineales existentes entre los puntos que necesitas averiguar. Si quieres saber cuánta distancia hay que recorrer en un camino sinuoso, tienes que coger un cordel y colocarlo sobre el mapa, en la ruta que piensas seguir; luego extiéndelo y mide con la regla o con la línea graduada la longitud total de tu camino.

El relieve: de un terreno se expresa con líneas que unen los puntos de una misma altura; generalmente se dibujan cada veinte metros y con ellas se puede leer un mapa y comprender si el terreno es plano, montañoso o con pendiente suave. La distancia entre las líneas te indicará el declive; cuanto más espaciadas, significa que hay una pendiente suave.

Para leer un mapa y saber cómo es un relieve, necesitas



Corte de terreno
Relieve topográfico



colocar un papel semitransparente sobre él y con un lápiz marcar una línea recta por donde tú quieres hacer el levantamiento. Con la ayuda de una escuadra baja los puntos a una grilla que has dividido en cotas de igual distancia, fijándote en las indicaciones del mapa. Una posteriormente los puntos de intersección y tendrás un corte topográfico del terreno. Con la práctica podrás distinguir y reconocer los accidentes geográficos con sólo mirar las cotas de nivel y la forma que tienen en el plano.

Para orientar un mapa necesitas extenderlo y con la ayuda de una brújula orienta el Norte magnético que trae la viñeta del plano. Siempre los mapas indican el norte hacia arriba y basta con abrirlo para saber los puntos cardinales.

Botiquín

Si quieres saber tu posición después de orientar el mapa, tienes que ubicar por lo menos tres puntos reconocibles o de referencia en el terreno, y con la brújula mira en qué rumbos se encuentran y después, sumando o restando 180° en los mismos puntos del mapa, traza los rumbos inversos; en el cruce de éstos estará aproximadamente tu posición.

Con el objeto de que la lectura de los mapas sea más fácil, se han establecido ciertos símbolos convencionales que se aplican en todo el mundo. Todo explorador los debe reconocer y saber perfectamente su significado. De todos modos, siempre hay en la viñeta del plano un recordatorio de los principales símbolos utilizados.

| | |
|--|------------------------|
| | Carretera Panamericana |
| | Camino 1º |
| | Camino 2º |
| | Camino de tierra 3º |
| | Huella |
| | Sendero |
| | Línea férrea |
| | Puente |
| | Cerco |

| | |
|--|--------------------------|
| | Cota nivel |
| | Quebrada seca |
| | Estero |
| | Río |
| | Corriente seca - 50 mts. |
| | Corriente + 50 mts. |
| | Lago y lagunas |
| | Matorrales |
| | Vega |
| | Pantano |
| | Viña |
| | Arboles frutales |
| | Estanque |
| | Agua potable |
| | Agua no potable |
| | Noria |
| | Cañería de agua |
| | Oleoducto |
| | Mina |
| | Alta tensión |
| | Teléfono |
| | Punto de cota |
| | Casas |

En toda excursión se pueden presentar problemas de salud y de accidente, por lo cual el explorador debe tener conocimientos de primeros auxilios. Este manual sólo te dará indicaciones básicas para enfrentar las posibles emergencias. Siempre hay cierto grado de riesgo en cada salida y éste aumenta si tú no has tomado las precauciones necesarias para evitar problemas.

Botiquín

Para prestar apoyo y socorrer a un enfermo, tienes que tener a mano un botiquín con el equipo mínimo de medicamentos e implementos, para aliviar las principales dolencias que se pueden producir en un campamento. A continuación, mencionaré algunos elementos básicos para que, con el consejo de alguien entendido como una enfermera o un médico, lo puedas armar. En el comercio existen muchos y variados medicamentos que con distintos nombres alivian un mismo

mal. Para esto necesitas asesoramiento, ya que no puedes llevar un remedio que no conozcas.

Elementos de apoyo:

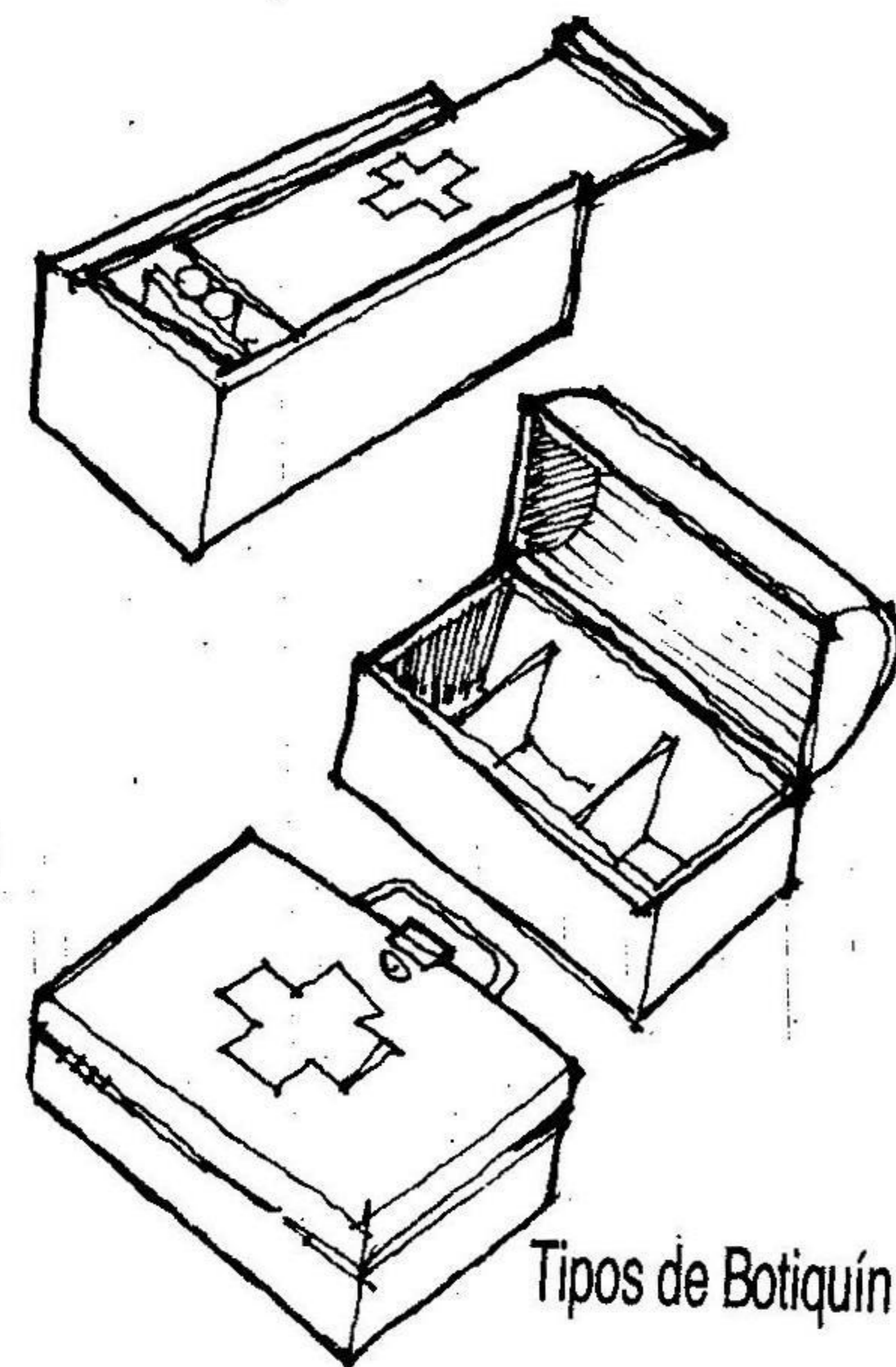
- Tijera
- Termómetro
- Pinzas
- Apósitos
- Bisturí
- Aguja
- Alfiler de gancho
- Gasa
- Venda de distintos tamaños
- Venda elástica
- Tela adhesiva
- Algodón
- Desinfectantes (bicalcohol, povidona yodada, agua oxigenada, alcohol, yodo)
- Jabón germicida
- Jeringas desechables
- Parche adhesivo plástico
- Tablillas para fracturas
- Pañuelos desechables
- Guantes quirúrgicos desechables
- Vaselina
- Crema para las manos

Primeros auxilios básicos

Medicamentos:

- Dolor de cabeza
- Dolor de muelas
- Dolor de estómago
- Dolor de oído
- Dolor de garganta

- Dolores musculares
- Alergias, urticarias (pomada)
- Fiebre
- Resfrío
- Tos
- Amigdalitis
- Diarrea
- Estitíquez
- Acidez estomacal
- Vómitos
- Quemaduras
- Esguinces (antiinflamatorio)



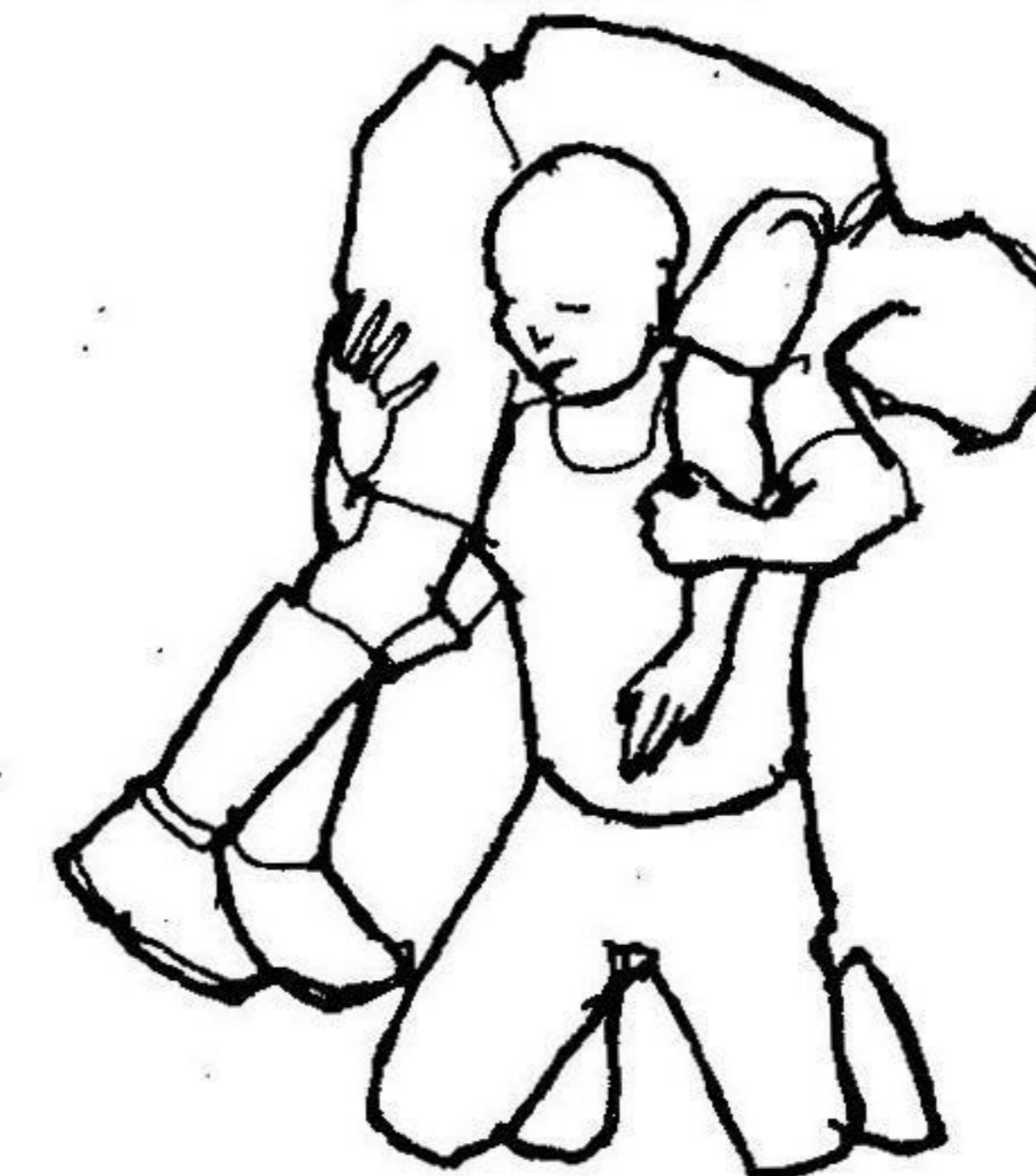
Tipos de Botiquín

Pomadas:

- Dolores musculares
- Labios partidos
- Picadura de insectos
- Manos partidas
- Afta
- Conjuntivitis

Antes y después de cada excursión, limpia y renueva el material de tu botiquín; no debes llevar nunca un medicamento vencido o contaminado. Tienes que mantenerlo en un lugar fresco y seco, lejos del alcance de los niños.

Cómo levantar un herido



1. De Rodillas



Tomar la mano fuertemente

No realices ningún tipo de ayuda si no tienes la certeza de que lo que estás haciendo es lo correcto. La vida de una persona puede estar en tus manos. Prepárate en un curso dictado por la Cruz Roja. El conocimiento no ocupa espacio y te ayuda en tu formación personal.

En caso de accidente grave

Qué debes hacer:

- Evitar el pánico alrededor del accidentado.
- Pedir ayuda.
- Si la respiración se hubiera cortado, procura restablecerla. Introduce el dedo en la boca por si la lengua o algún objeto extraño lo impidiera.
- En caso de hemorragia tapona la herida con rapidez. Si es pequeña, bastará oprimir con la palma de la mano. También puedes proceder a elevar el miembro (pierna o brazo) para detener la hemorragia.

-Despejar el área quitando los objetos que entorpezcan.

-Si se encuentra atrapado, empieza por liberar su cabeza y su tronco.

-Para trasladarlo, debes inmovilizarlo, sujetando sus piernas, brazos y tronco; si es preciso ayúdate de algo rígido, formando una solapieza. También puedes construir una camilla.

Precauciones:

-No pierdas la serenidad.

-No muevas el tronco o cuello de la víctima.

-No le des alimento o bebida.

En caso de infarto

Síntomas:

-Dolor fuerte y repentino en el pecho y en el brazo izquierdo.

-Palidez.

-Sudoración.

-Mareo.

-Pérdida progresiva del pulso.

Qué debes hacer:

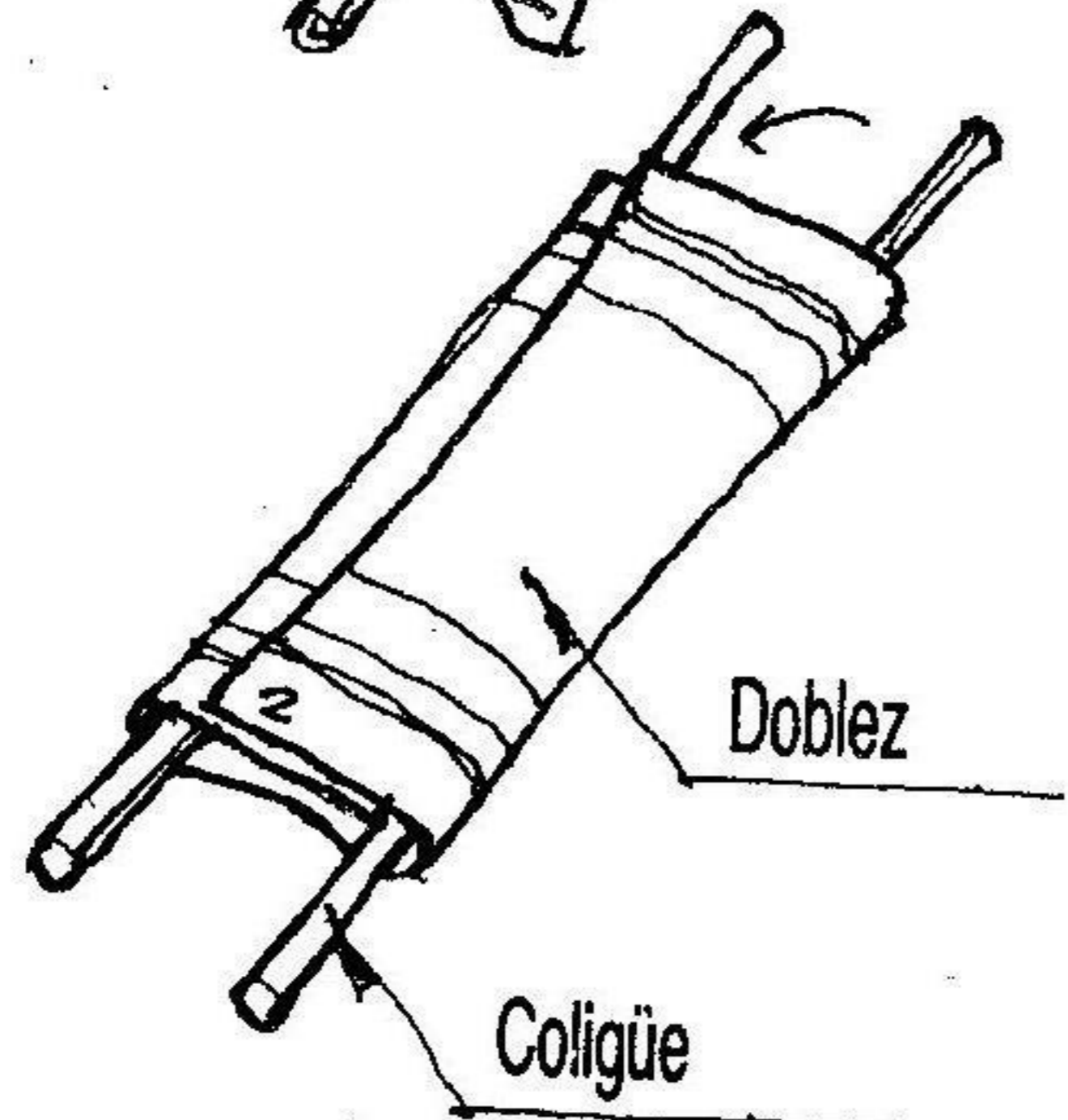
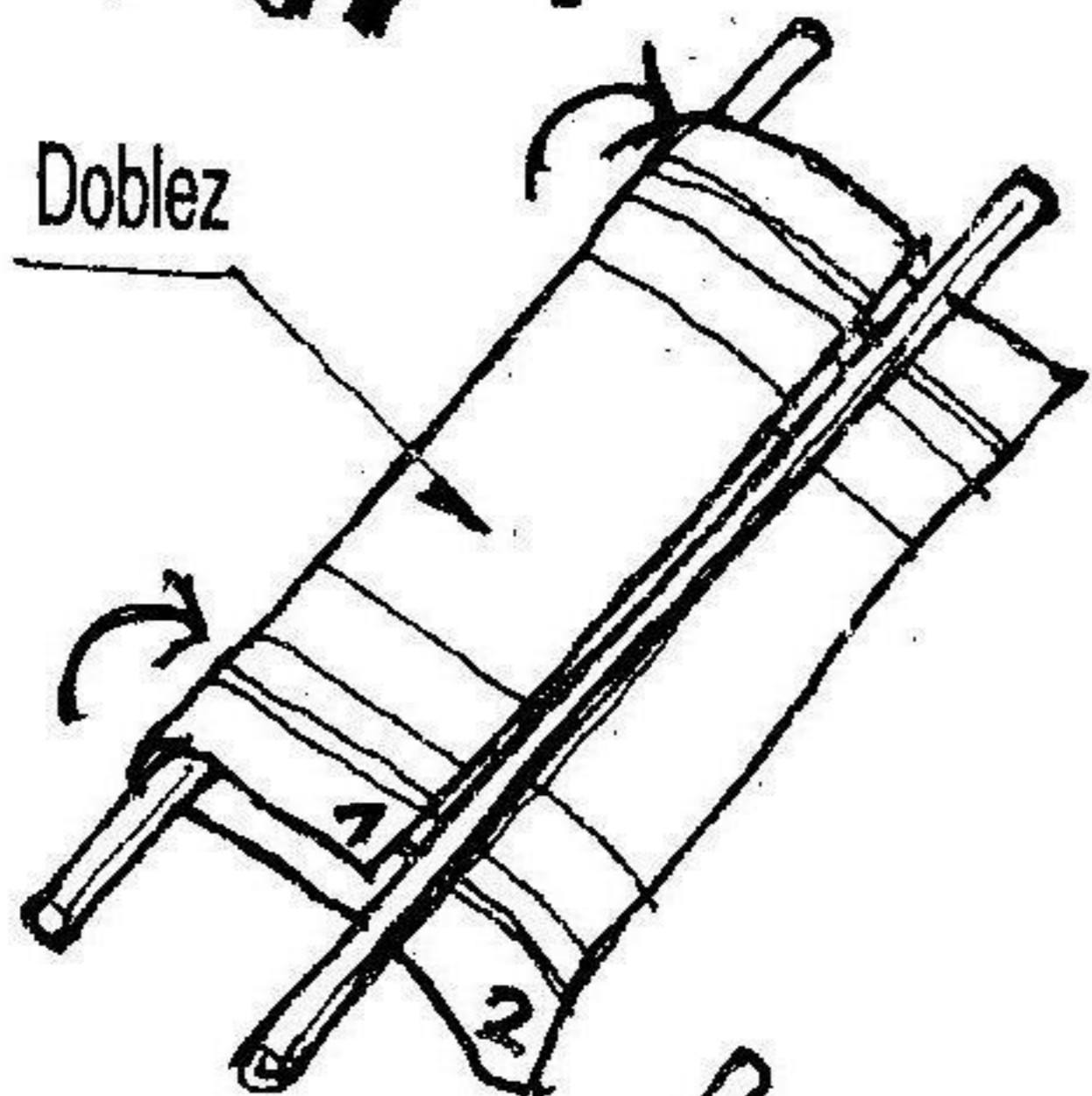
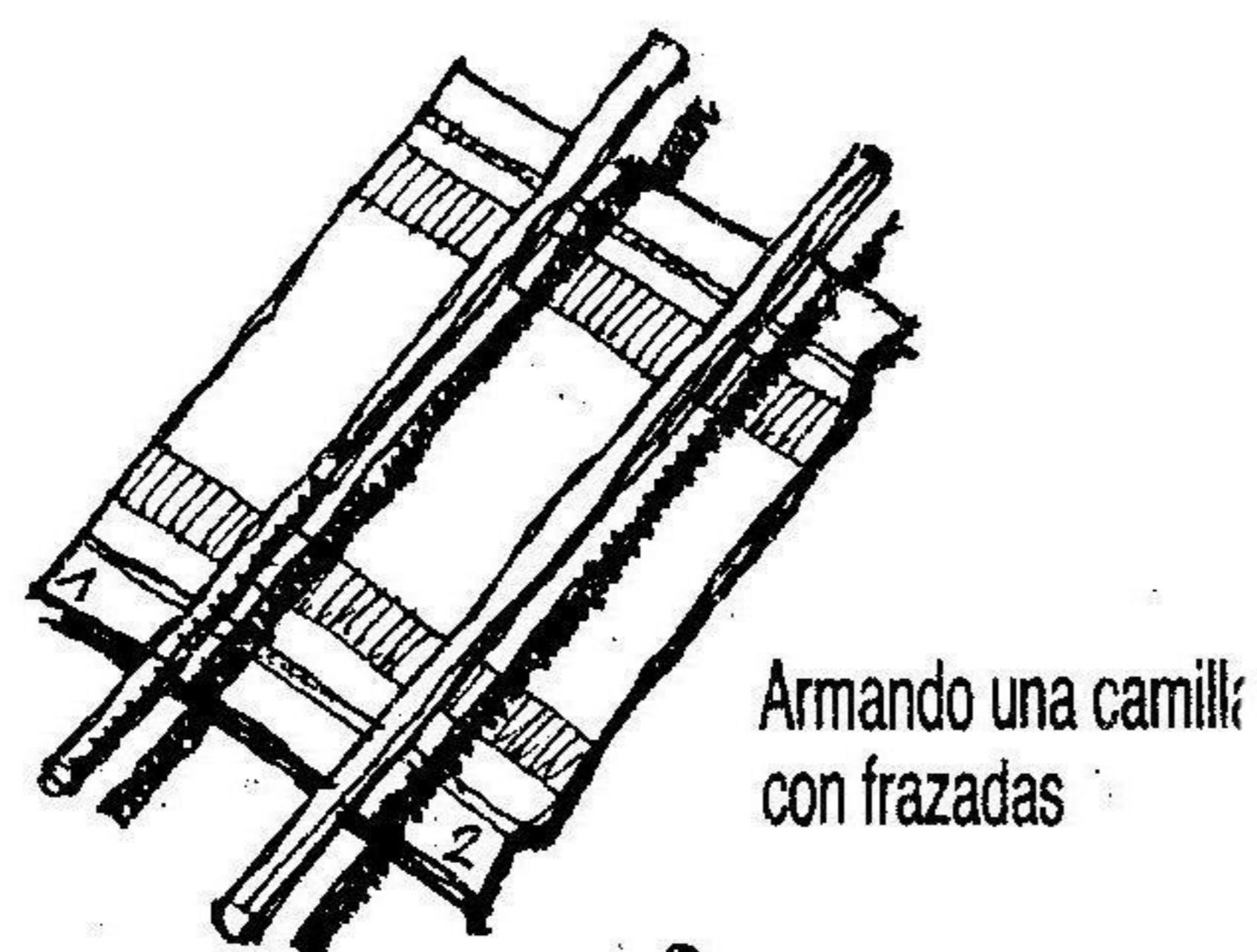
-Afloja la ropa que lleva la víctima.

-Procura trasladar rápidamente al paciente a un centro asistencial.

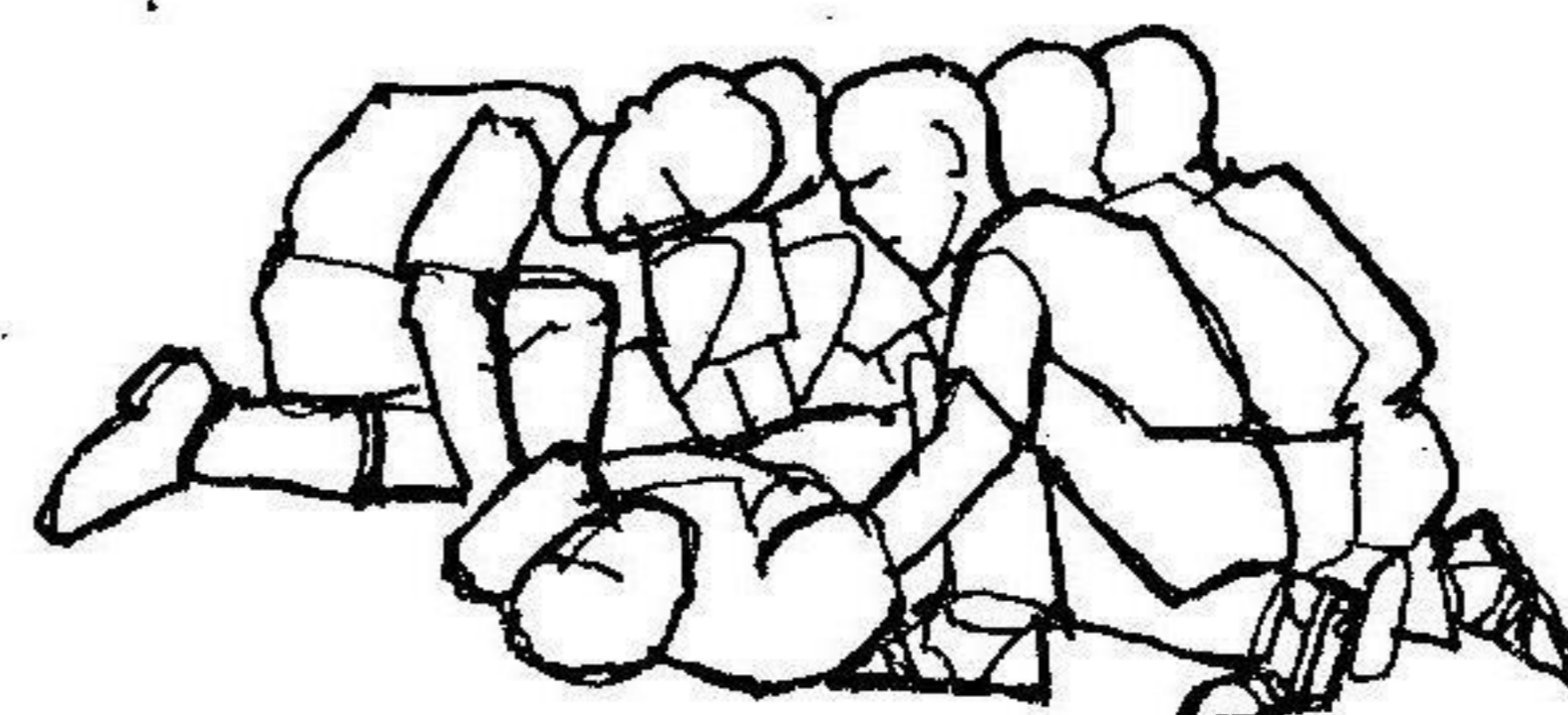
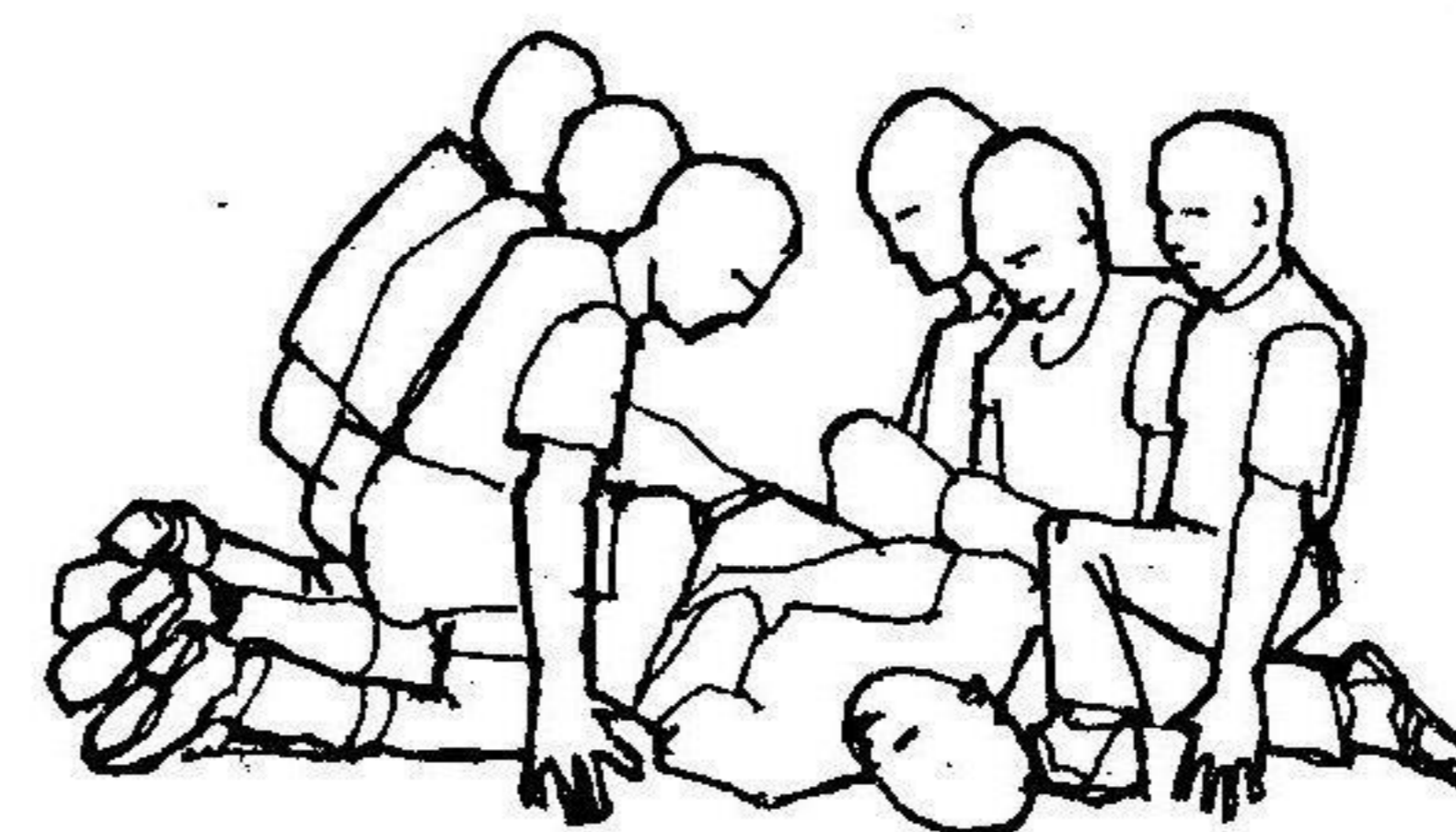
-Si hay disminución severa o total de la respiración, da respiración boca a boca.

-En caso de vómito coloca la cabeza del paciente hacia atrás y de lado.

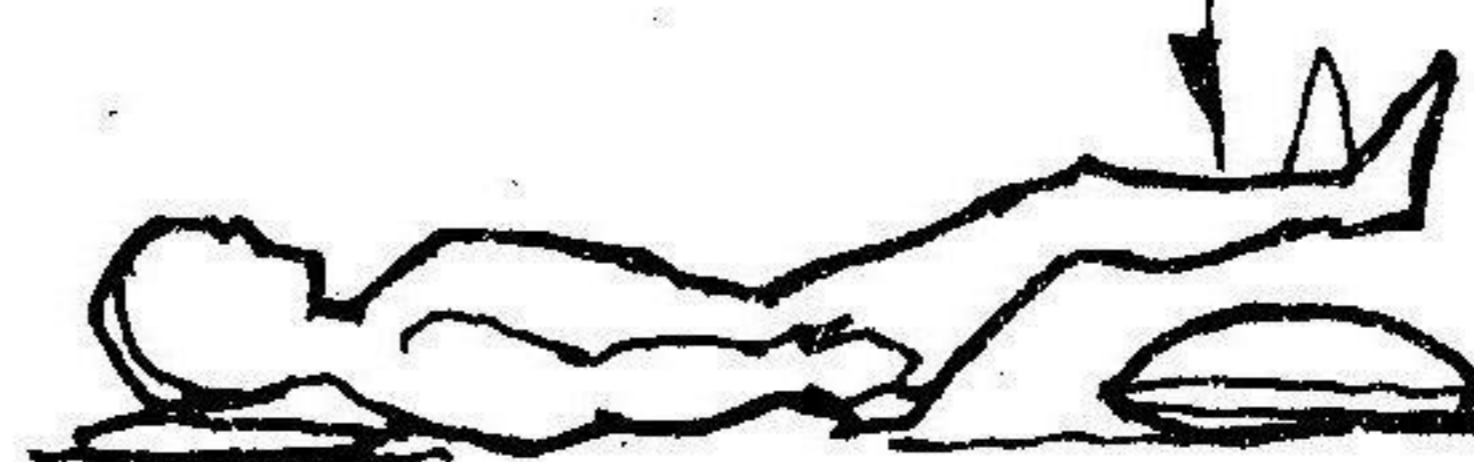
-Si hay ausencia total del pulso,



Cargando un herido en una camilla



Levantar los pies en casos de desmayo



haz un masaje cardíaco.

Precauciones:

-Cúbrelo.

-No dejes que se levante.

-No le des ningún tipo de bebida.

-No pierdas la calma con el fin de no aumentar la angustia del paciente.

En caso de desmayo

Causas:

-Falta de circulación sanguínea al cerebro.

-Origen nervioso.

-Fatiga extrema.

-Insolación

Síntomas:

-Pérdida de la conciencia en forma pasajera.

-Palidez.

-Respiración superficial.

-Sudoración.

Qué debes hacer:

-Acostarlo con las piernas levemente elevadas; la cabeza debe estar más baja que el cuerpo.

-Suéltale los botones de la vestimenta, aflojándola.

-Procura ventilarlo para que reciba aire.

-Cúbrelo con una manta o poncho.

Precauciones:

-No dar a beber ningún tipo de bebida.

-Despeja el área de curiosos y procura calmar la situación.

En caso de hemorragias

Hemorragia interna

Síntomas:

- Hematoma o acumulación de sangre.
- Pulso débil.
- Palidez.
- Sed.
- Respiración rápida y superficial.

Qué debes hacer:

- Transporta al afectado a un centro asistencial.
- Busca la presencia de salida de sangre por boca, oído, nariz, ano o vías urinarias.
- Coloca un hielo o un paño mojado en la parte afectada.

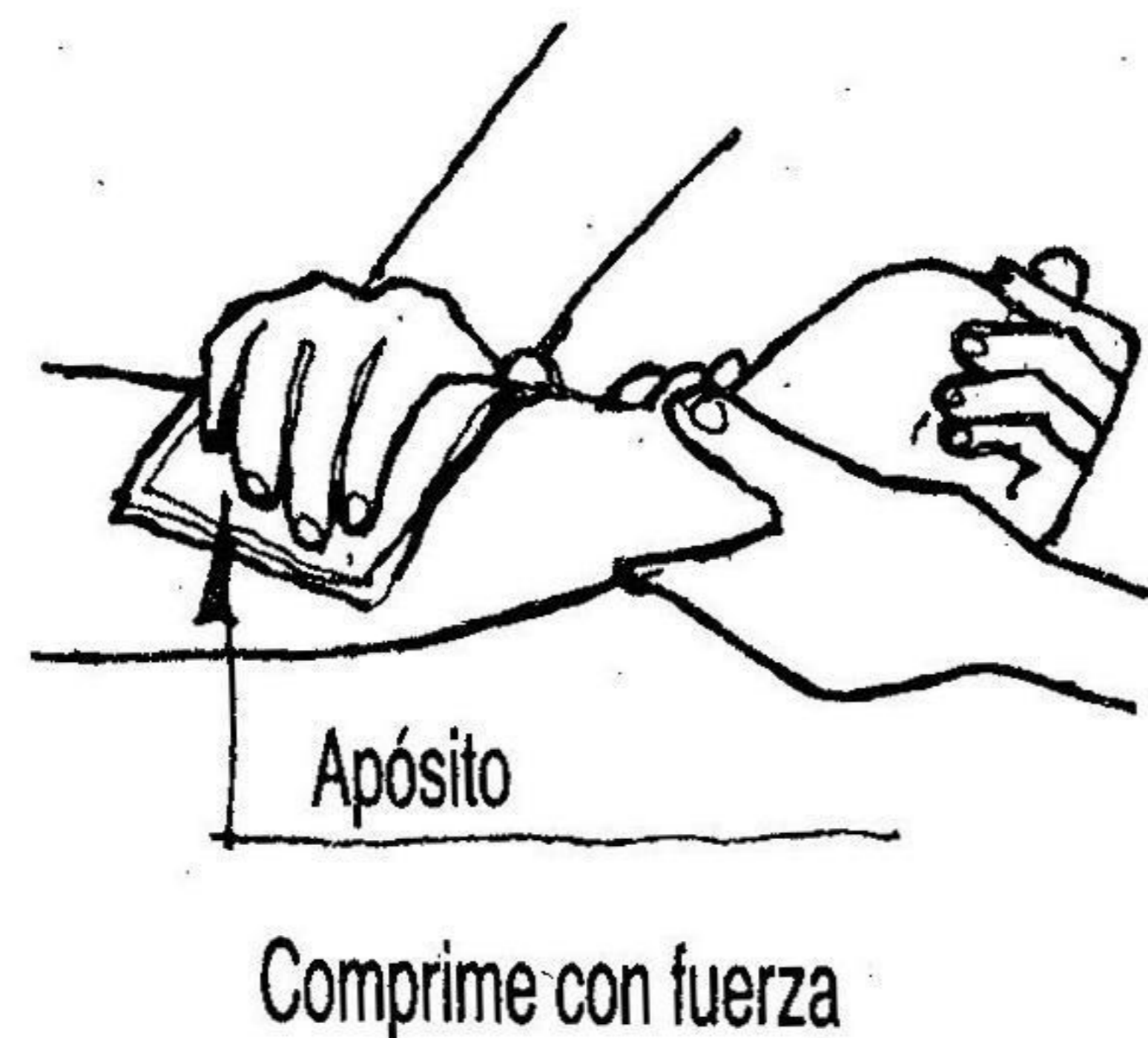
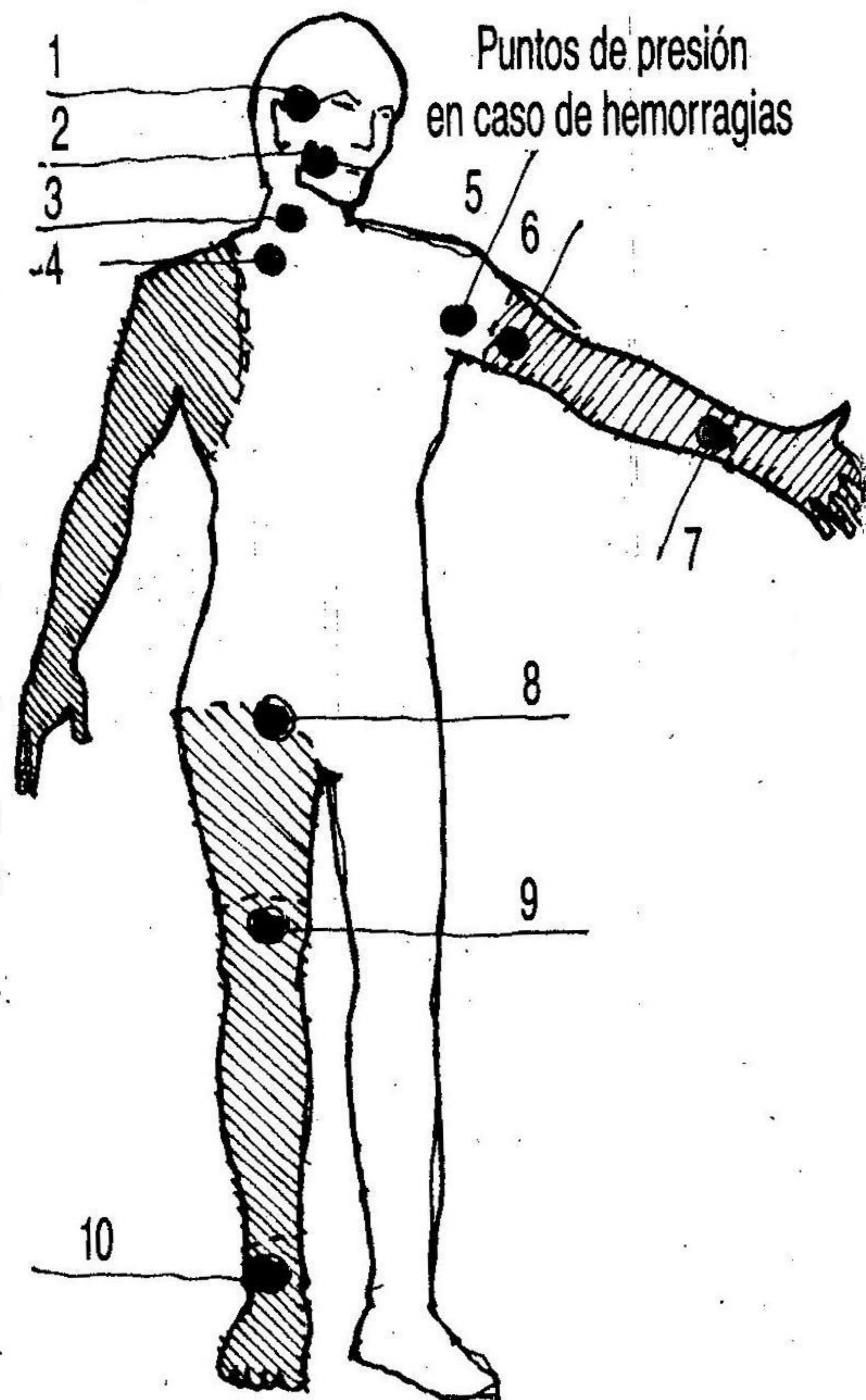
Hemorragia externa

Síntomas:

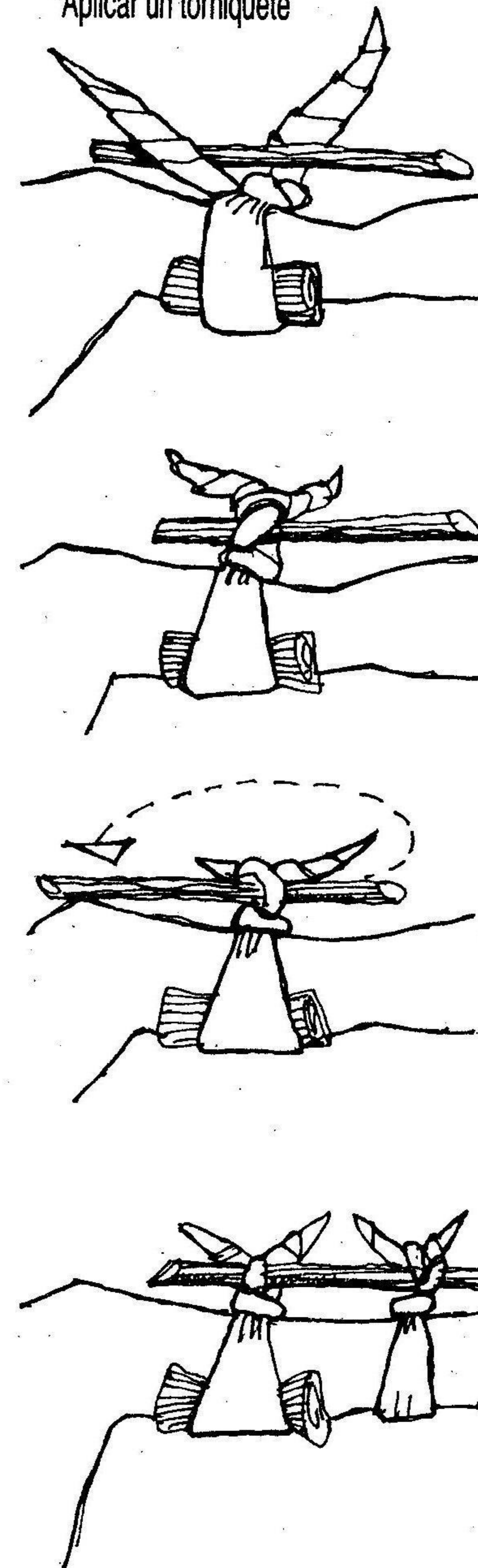
- Hay expulsión de sangre al exterior. Si es por una arteria, la sangre es roja y brillante y sale a borbotones en concordancia a los latidos del corazón; si es una vena la afectada, la sangre es roja, oscura y de flujo continuo.
- Pulso débil.
- Palidez.
- Sed.
- Respiración rápida y superficial.

Qué debes hacer:

- Haz presión con la mano y un pañuelo o gasa sobre a herida;



Aplicar un torniquete



debes tratar de cortar la salida de sangre y para ello presiona entre el corazón y la herida, aplicando un torniquete si fuera necesario. Hay ciertos puntos del cuerpo por donde pasan las arterias y venas; tendrás que conocerlos para actuar con precisión.

-Para aplicar un torniquete ocupa un pañuelo y un palo o lápiz; aprieta con suavidad hasta que la sangre deje de fluir y manténlo por unos cinco minutos y luego aflójaló; si vuelve a salir sangre repite la operación hasta que un especialista atienda al afectado. Nunca debes mantener un torniquete apretado por mucho tiempo, ya que podría provocar una gangrena.

-Si se trata de sangre de nariz, levanta la cabeza y aplica un paño mojado en la frente y en la nariz si fuera necesario; si es una hemorragia muy aguda, presiona en los puntos indicados.

Precauciones:

- En caso de salida de órganos, no los vuelvas a introducir.
- No retires del tórax o abdomen el objeto que provoca la lesión o de elementos que se encuentren en la herida.

En caso de ataque epiléptico

Síntomas:

- Pérdida brusca de conciencia.

- Sacudidas violentas del cuerpo.
- Piel de color morado.
- Mordedura de la lengua y espuma por la boca.
- Descontrol de esfínter y pérdida de orina.

Qué debes hacer:

- Evita que el paciente se golpee, colocando un objeto blando bajo la cabeza y la columna.
- Trata de colocar un objeto duro o un pañuelo enrollado entre los dientes, para que no se muerda la lengua.
- Afloja los botones de la vestimenta.
- Avisa al pariente más cercano y consulta qué tipo de medicamentos debe tomar.
- Reconforta al paciente al salir de su estado de inconciencia y procura brindarle un ambiente de calma y tranquilidad.

Precauciones:

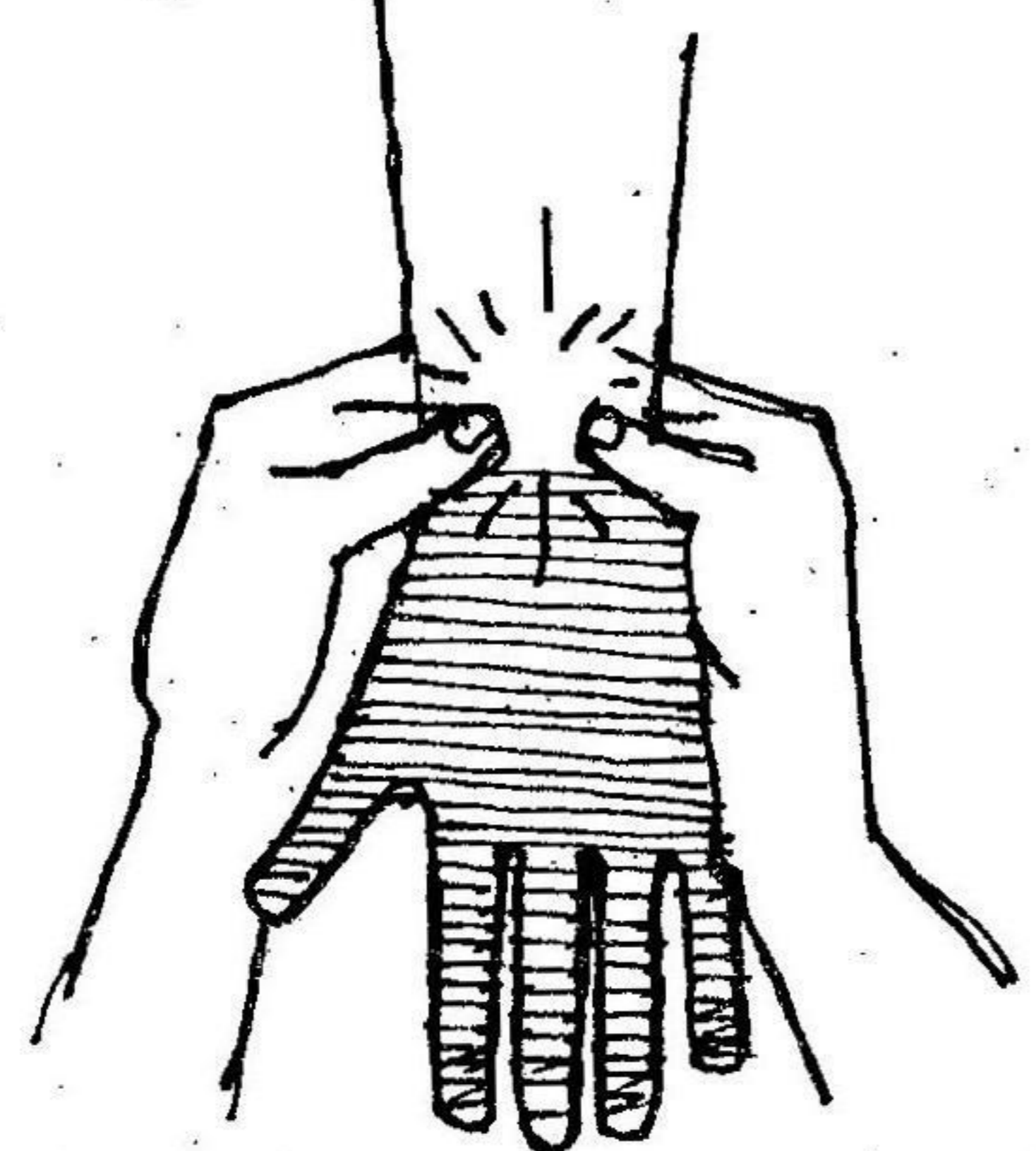
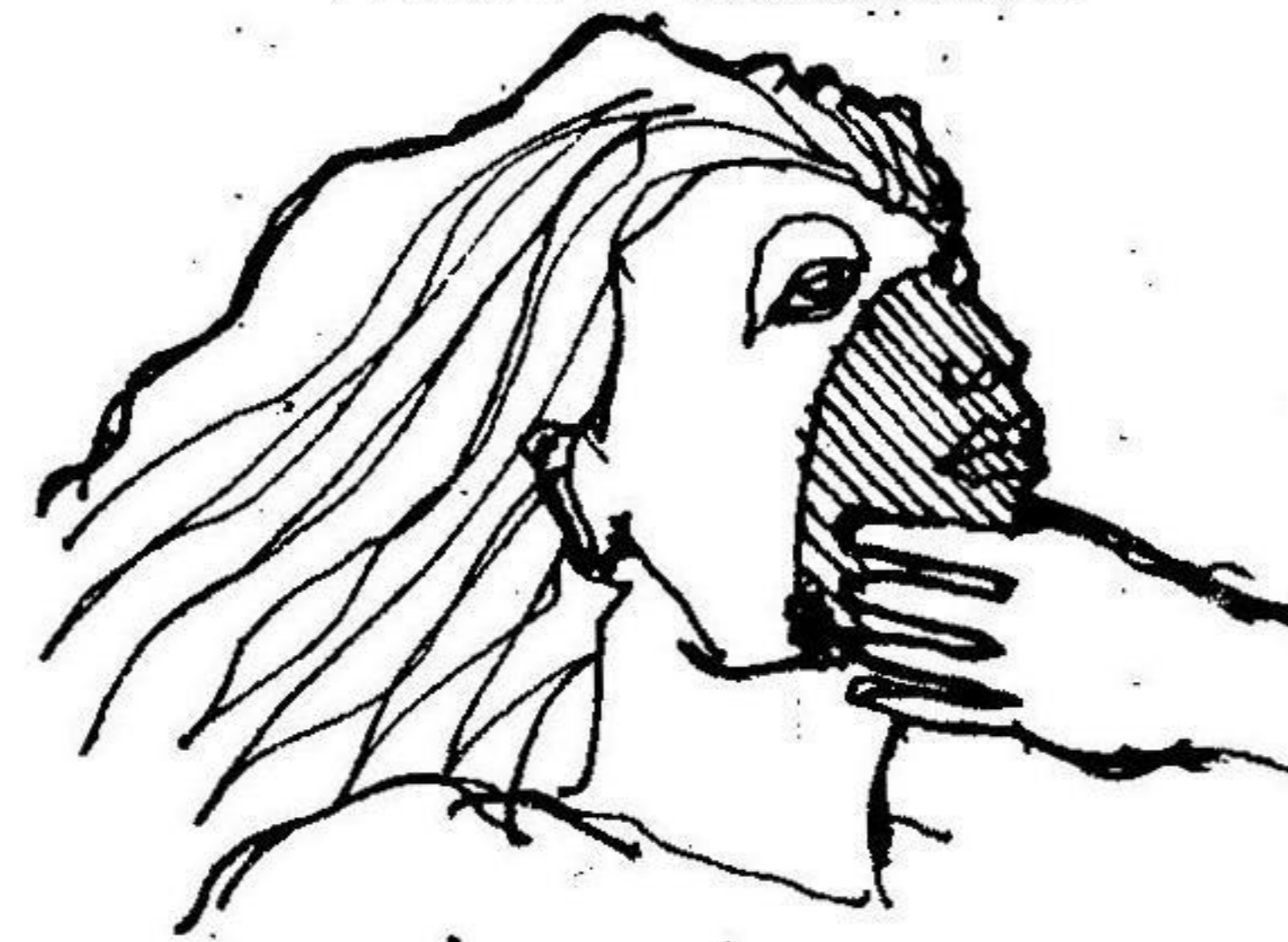
- No realices movimientos bruscos al impedir las sacudidas del cuerpo del paciente.
- Evita que se lesione con las uñas.
- No dar bebidas.

En caso de insolación

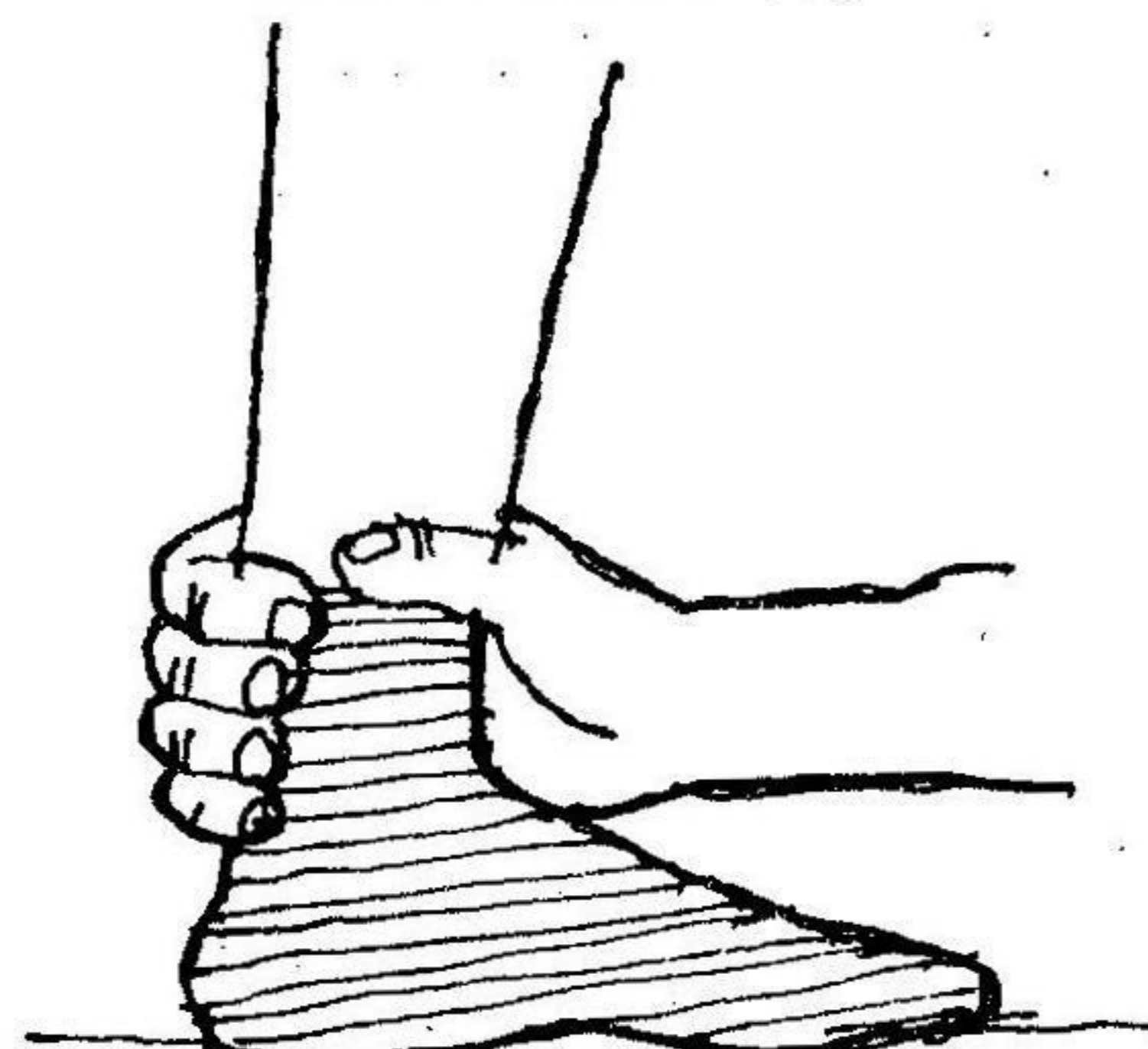
Síntomas:

- Congestión en cara y cuello.
- Dolor de cabeza.
- Respiración rápida.
- Pulso débil.

Presión en la mandíbula

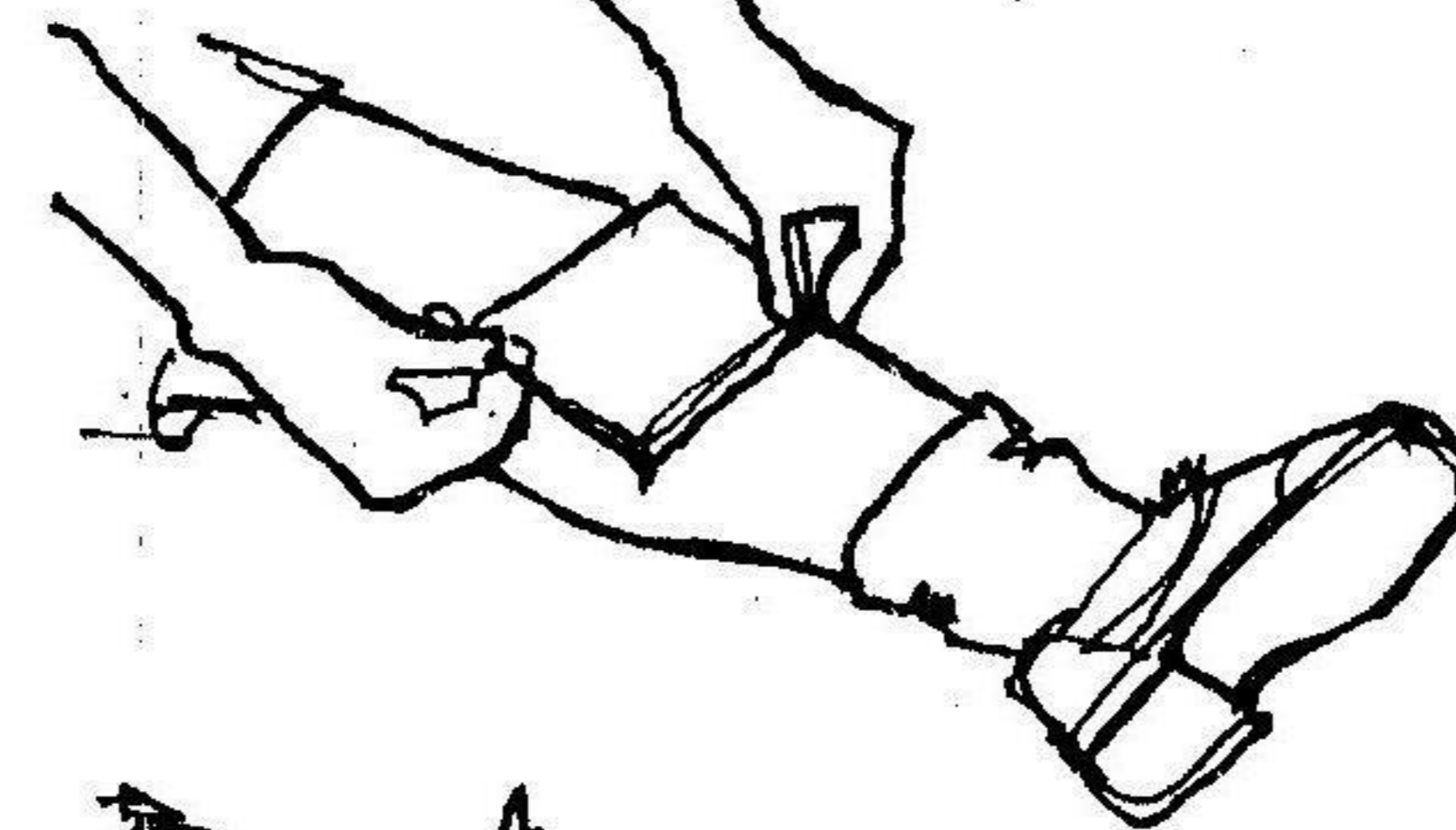
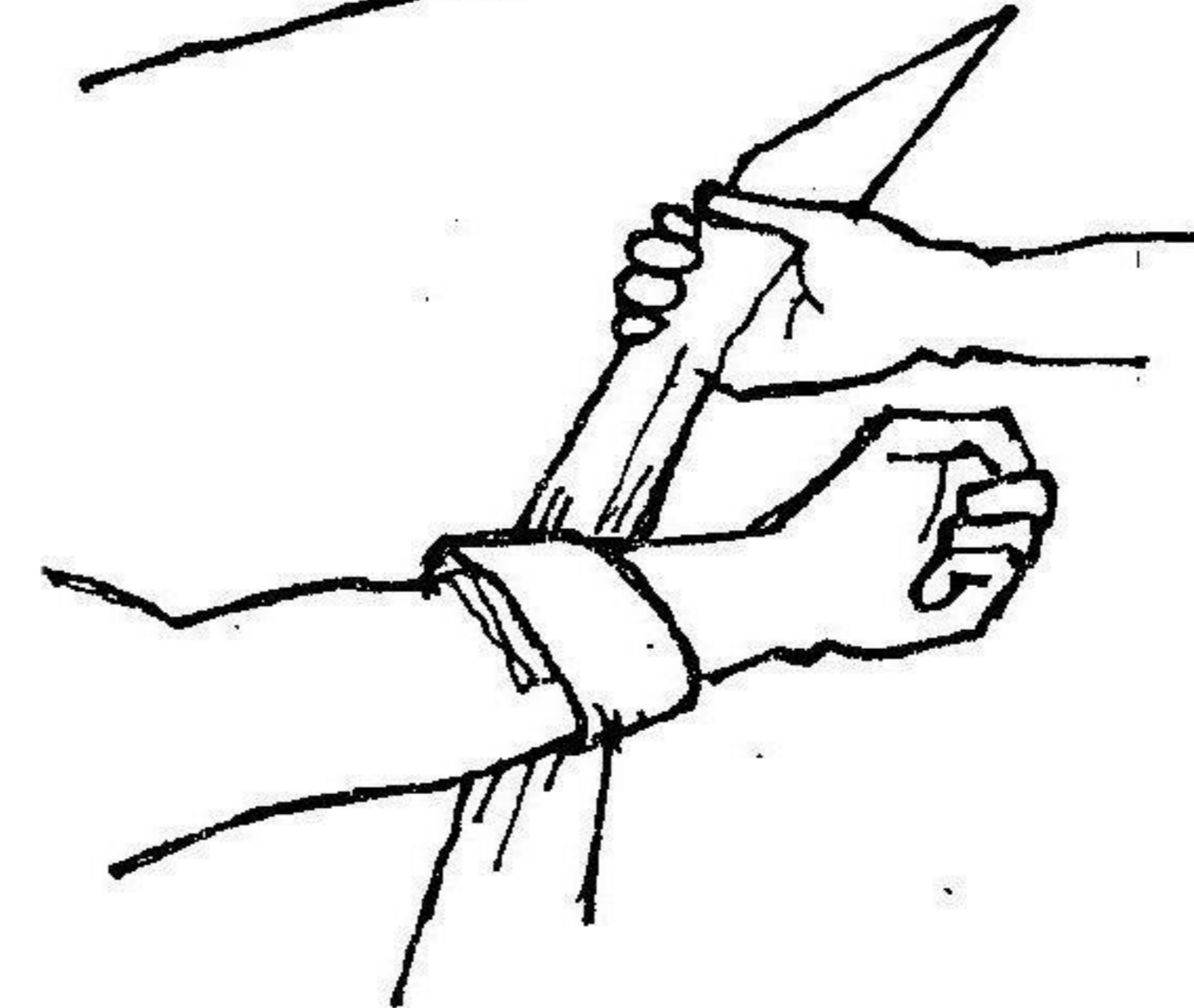
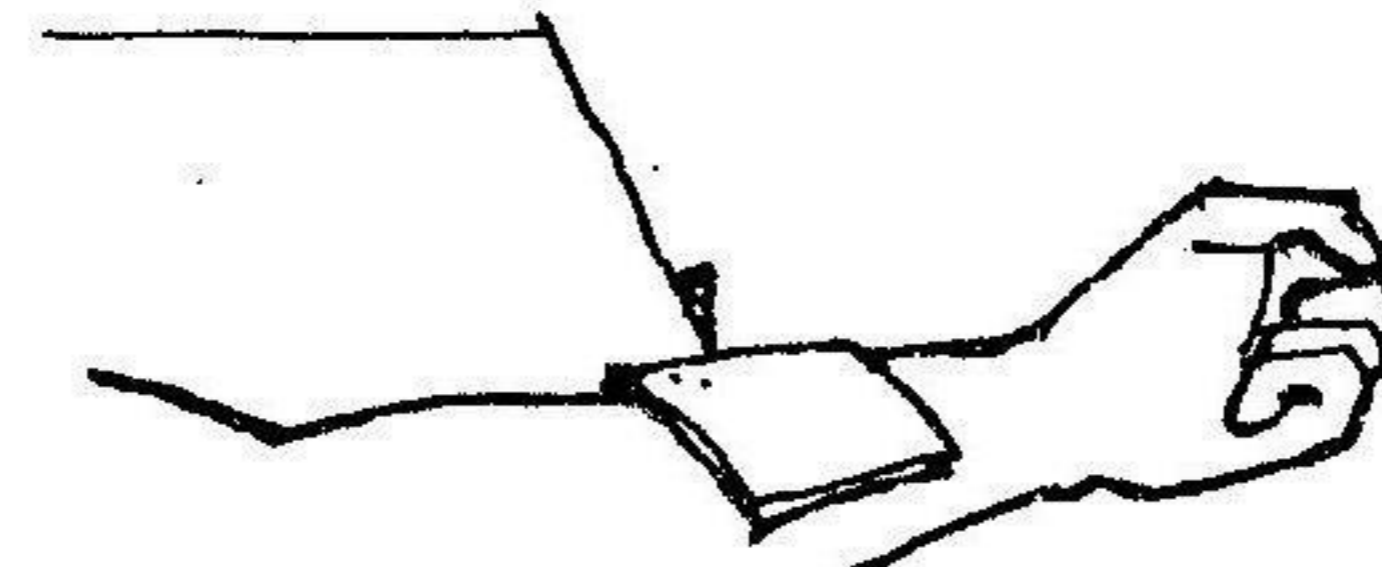


Presión en la muñeca



Presión en el tobillo

Vendaje de brazo



Vendaje de pierna

- Convulsiones y delirio.
- Fiebre que se presenta a las pocas horas.
- Sudoración.

Qué debes hacer:

- Coloca al paciente en un lugar fresco y con la cabeza en alto y boca arriba.
- Procura bajar la temperatura corporal con compresas húmedas y frías en la frente y cabeza; si se presenta fiebre, aplícalas en todo el cuerpo.
- Ayuda a la circulación masajeando piernas y brazos.
- Dale a beber agua a temperatura ambiente con una cucharadita de sal en un litro de agua, para evitar la deshidratación.
- Si no muestra mejoría, transpórtalo a un centro asistencial.

Precauciones:

- Evita dar bebidas heladas o alcohólicas.

En caso de heridas

- Las heridas se pueden clasificar en cortantes, cortopunzantes y por abrasión o roce.

Qué debes hacer:

- Lava la herida con agua hervida fría y jabón germicida, desde el centro de ésta hacia afuera.
- Aplica algún tipo de desinfectante.
- Cubre con una gasa limpia o

pañuelo.

-Sosténlo con un vendaje o cinta adhesiva.

-Si es cortante y muy grande, conduce al paciente para que lo suturen.

Precauciones:

-No limpiar nunca la herida con algodón.

-No trates de remover objetos en la herida que no salgan fácilmente con el lavado.

-Si la herida se infecta y produce pus, hinchazón y fiebre, debes limpiar desde afuera hacia adentro, procurando expulsar la totalidad del pus; luego de aplicar un desinfectante, repetir la curación todas las veces necesarias y evitar exponerla a nueva contaminación.

En caso de quemaduras

Clasificación de las quemaduras:

Primer Grado: -Enrojecimiento de la piel. Segundo Grado: -Se producen ampollas. Tercer Grado: -Destrucción de los tejidos.

Qué debes hacer:

Primer Grado

-Lava la herida con agua hervida fría y jabón germicida.

-Coloca compresas de agua fría.

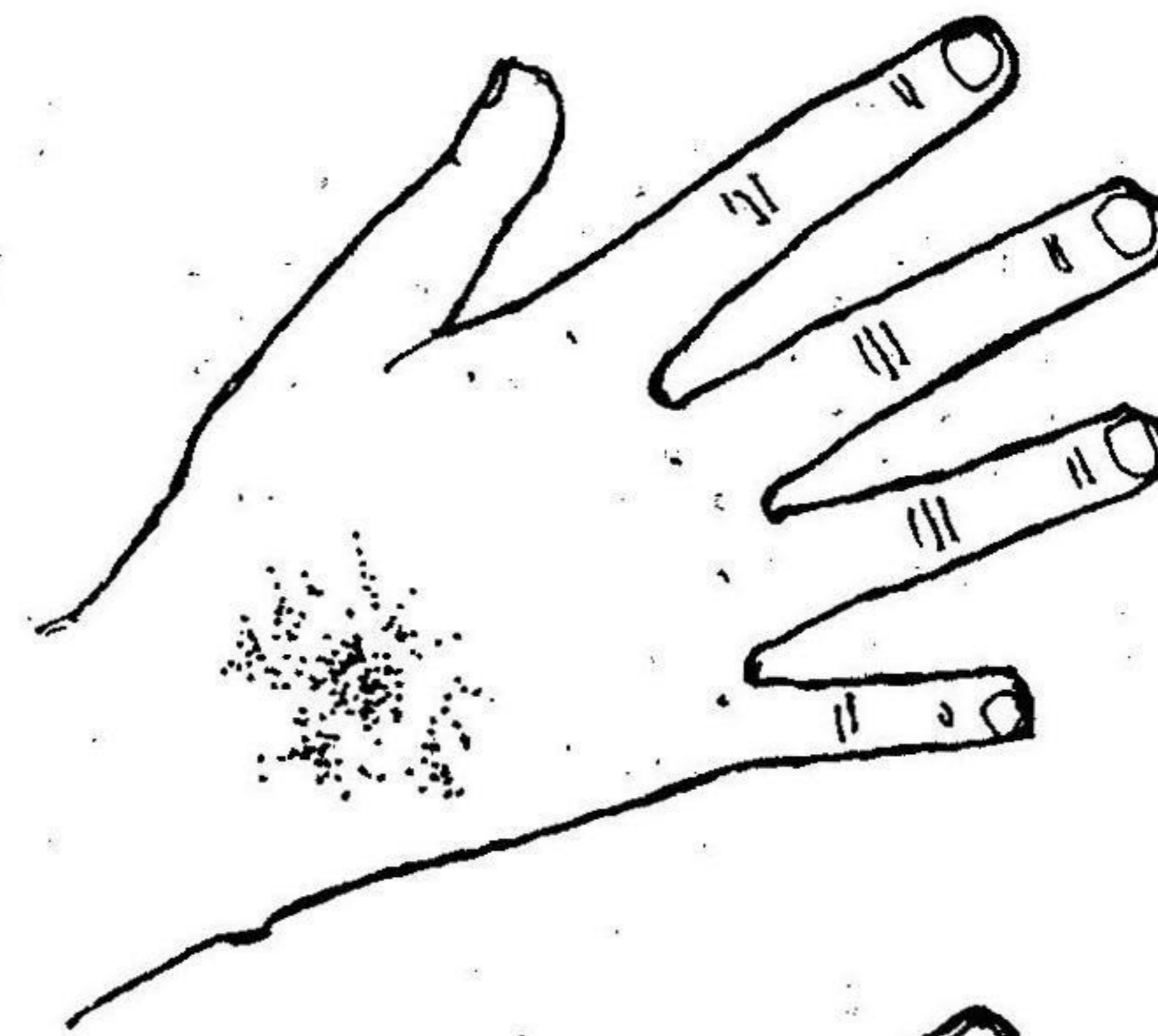
-Aplica pomada y ungüento.

Vendaje de pie con venda triangular



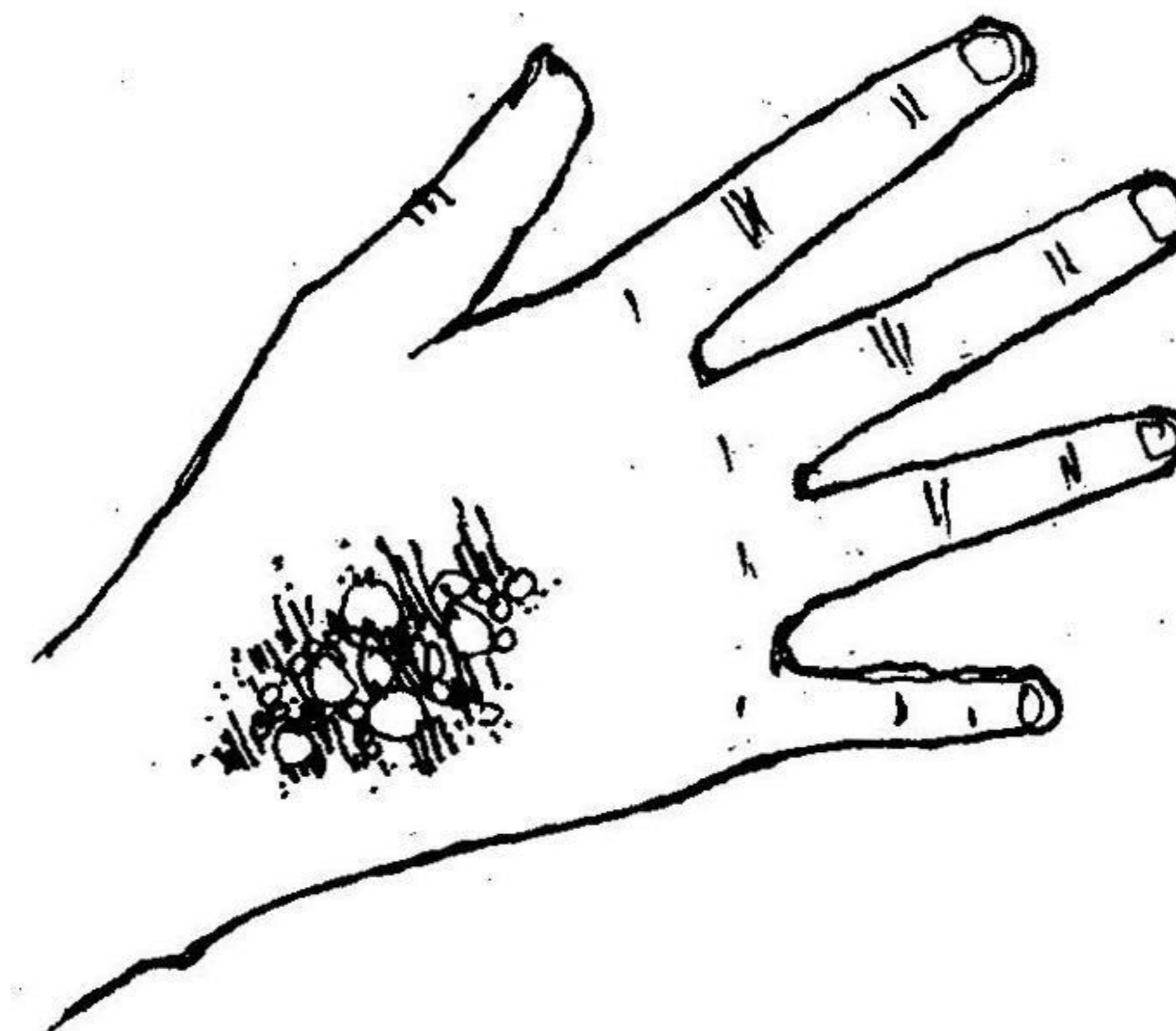
Amarrar con nudo llano las puntas de la venda

Quemadura en 3er Grado



Quemadura en 2º Grado

Quemadura en 1er Grado



Segundo Grado

-Lava la herida con agua hervida fría y jabón germicida.

-No reventar ampollas; si la extensión es más grande que una mano, debes llevar al paciente a un centro asistencial.

Tercer Grado

-Lava la herida con agua hervida fría y jabón germicida.

-Cubrir con gasa antiséptica.

-Trasladar al paciente a un centro asistencial.

-Usa sólo crema especial para quemaduras.

Respiración artificial

Debes aplicarla cuando la persona presenta los siguientes síntomas:

-Dificultad extrema al respirar o ausencia total.

-Color morado de la piel.

-Pérdida del conocimiento.

Qué debes hacer:

-Inclina la cabeza de la víctima hacia atrás, con la quijada hacia arriba.

-Abre la boca del paciente y limpia secreciones, sangre, vómito, y extrae cualquier cuerpo extraño.

-Si tiene dentadura postiza, quítasela.

-Toma aire, y oprime la nariz de la víctima con una mano.

-Abre bien la quijada con la otra

mano.

- Coloca los labios sobre la boca de la víctima.
- Insufla aire con suficiente presión.
- Mira si el pecho del paciente se mueve, para constatar que sí le penetró el aire.
- Da de doce a quince respiraciones por minuto.
- Continúa con el proceso hasta que la persona sea llevada a un centro asistencial.

En caso de fracturas

Síntomas:

- Dolor
- Deformidad
- Hinchazón
- Amoramiento
- Chasquido

Qué debes hacer:

Extremidades superiores o inferiores

- Inmoviliza la parte afectada, entablillándola.
- Si hay herida, coloca primero una gasa o pañuelo limpio.
- Transporta, evitando cualquier movimiento brusco.

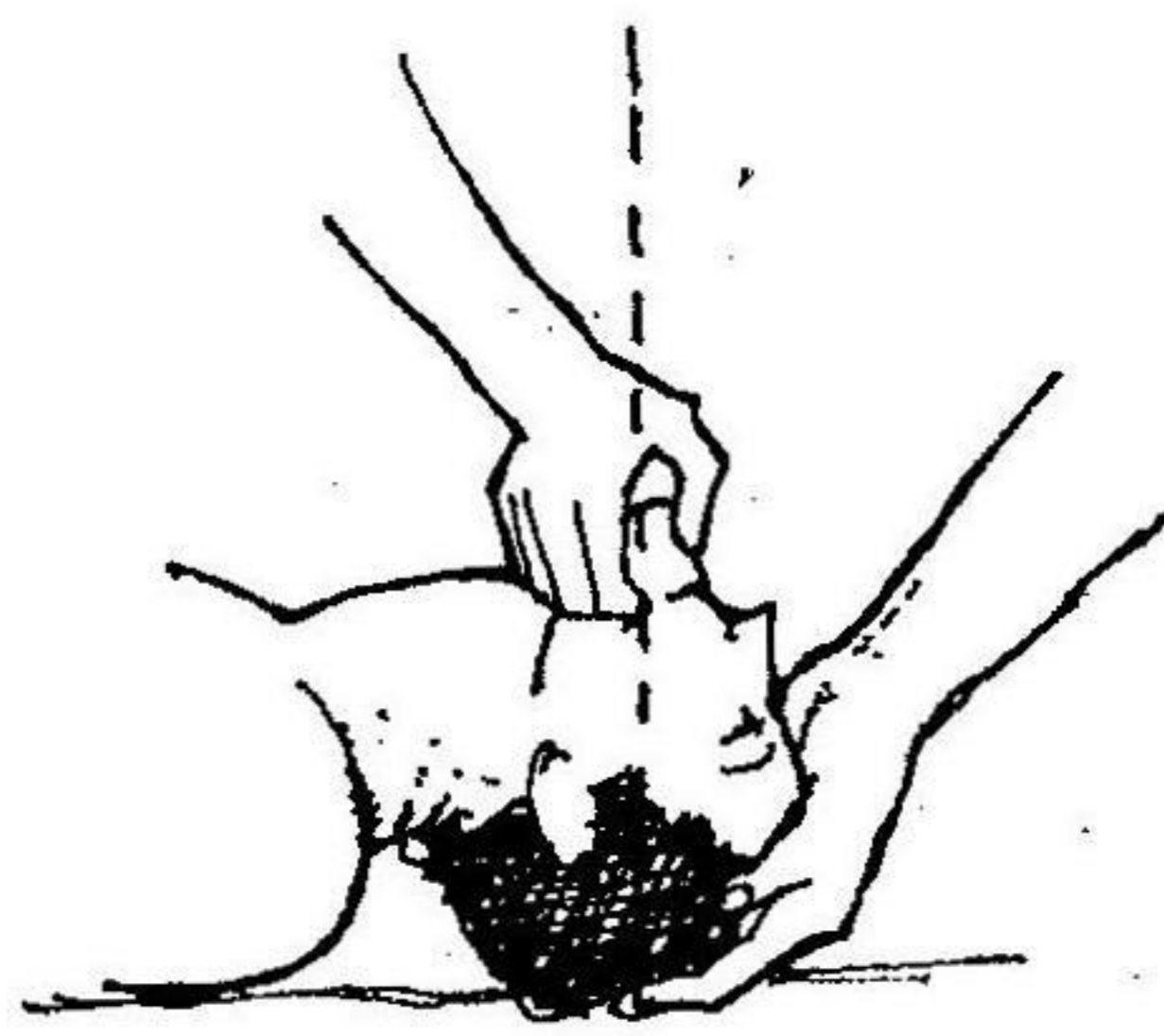
Columna vertebral o cuello

- Muevan cuidadosamente al paciente, mínimo entre seis personas, y colóquenlo en una camilla de superficie dura, sin relieves.

Precauciones:

- No muevas la parte afectada.
- No hagas masajes.

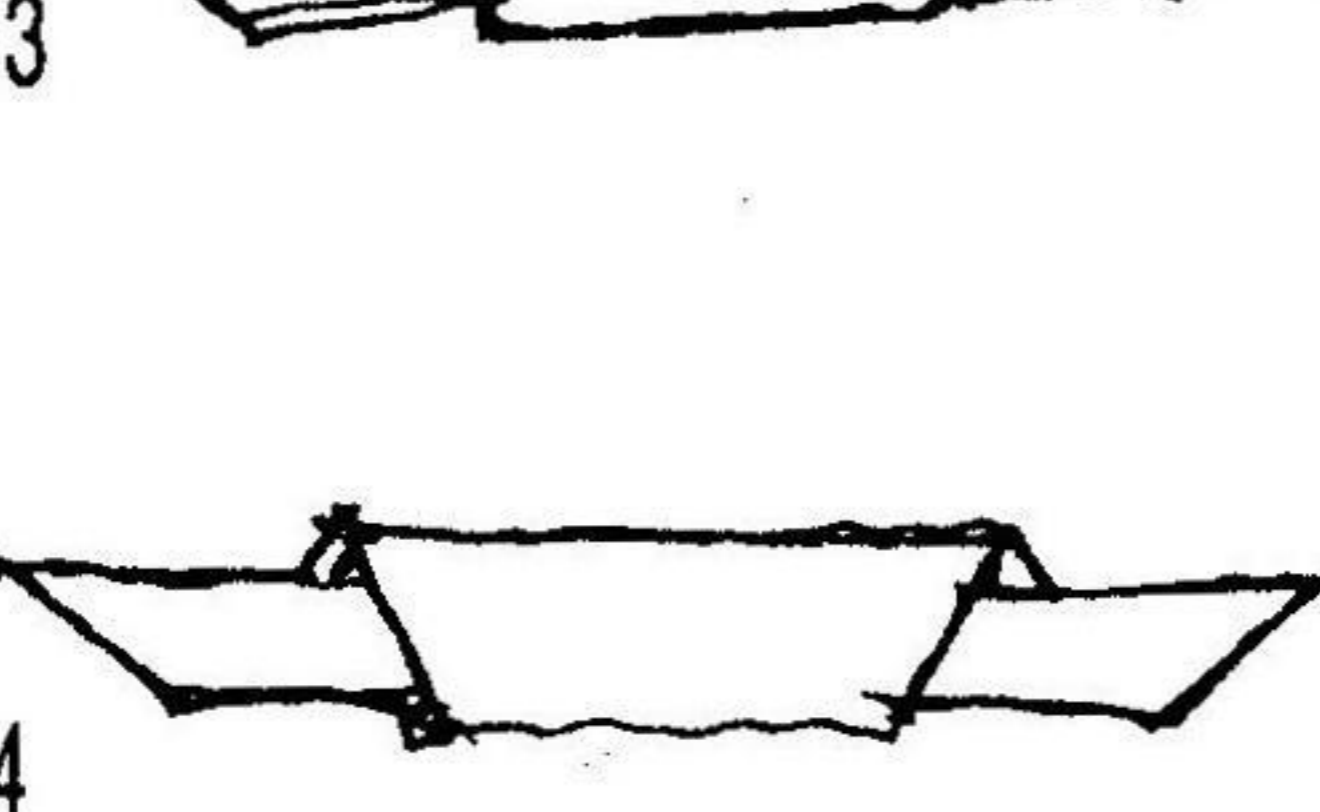
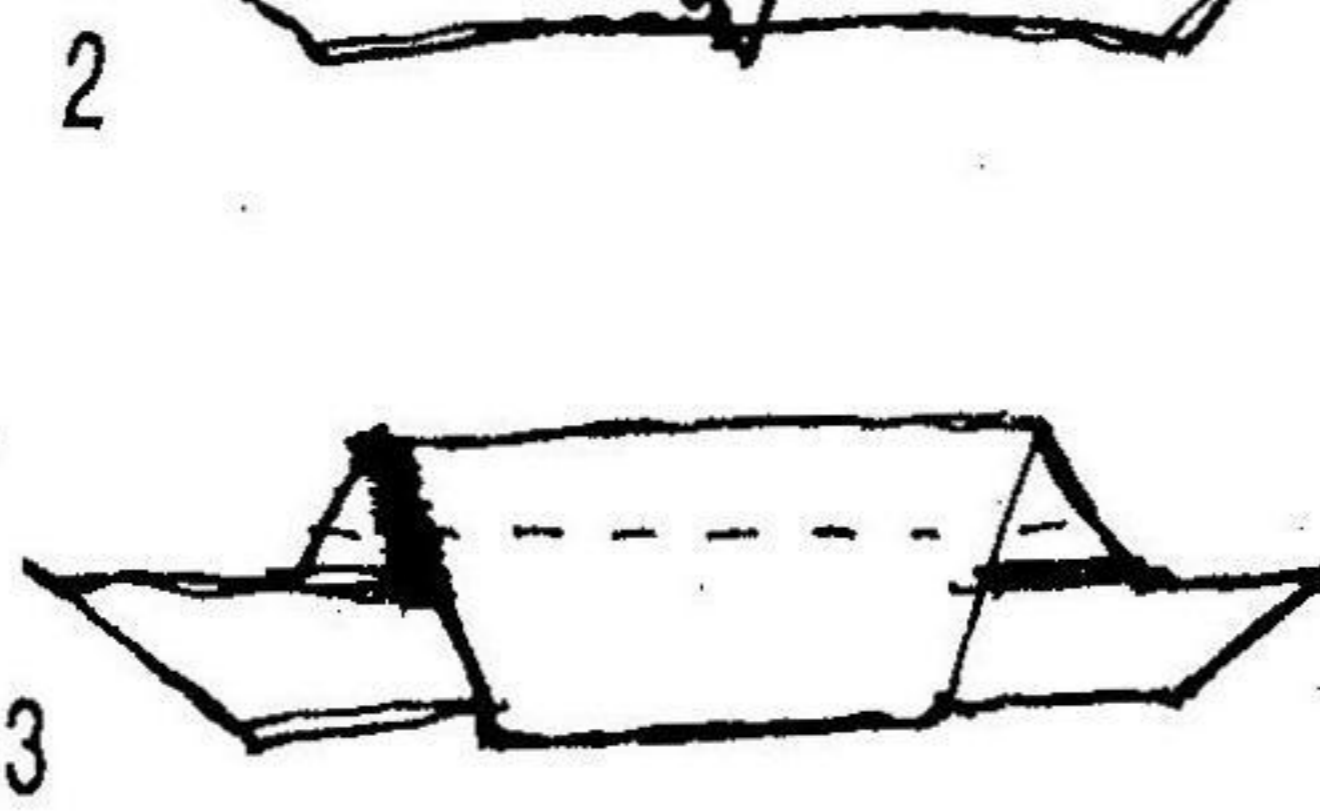
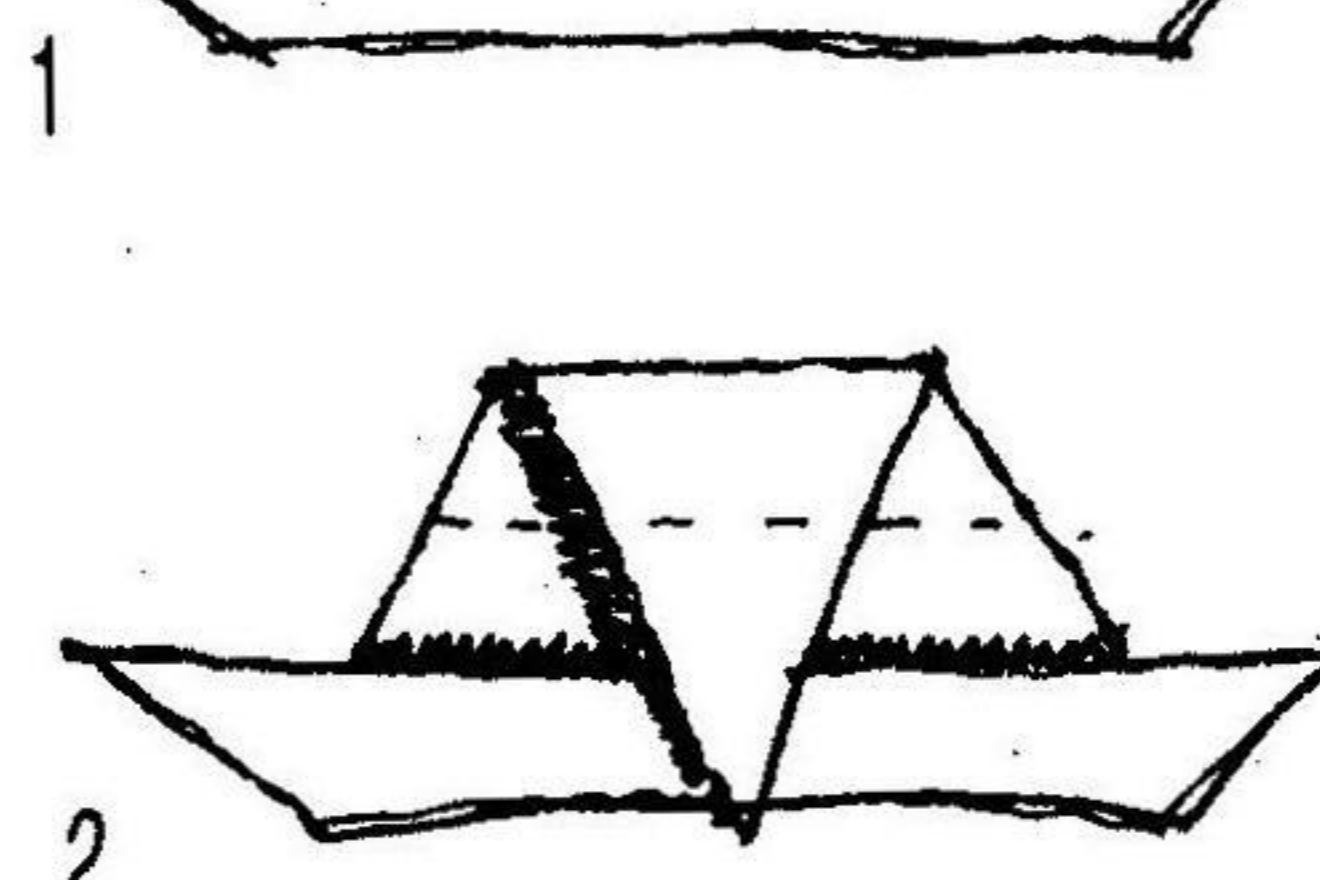
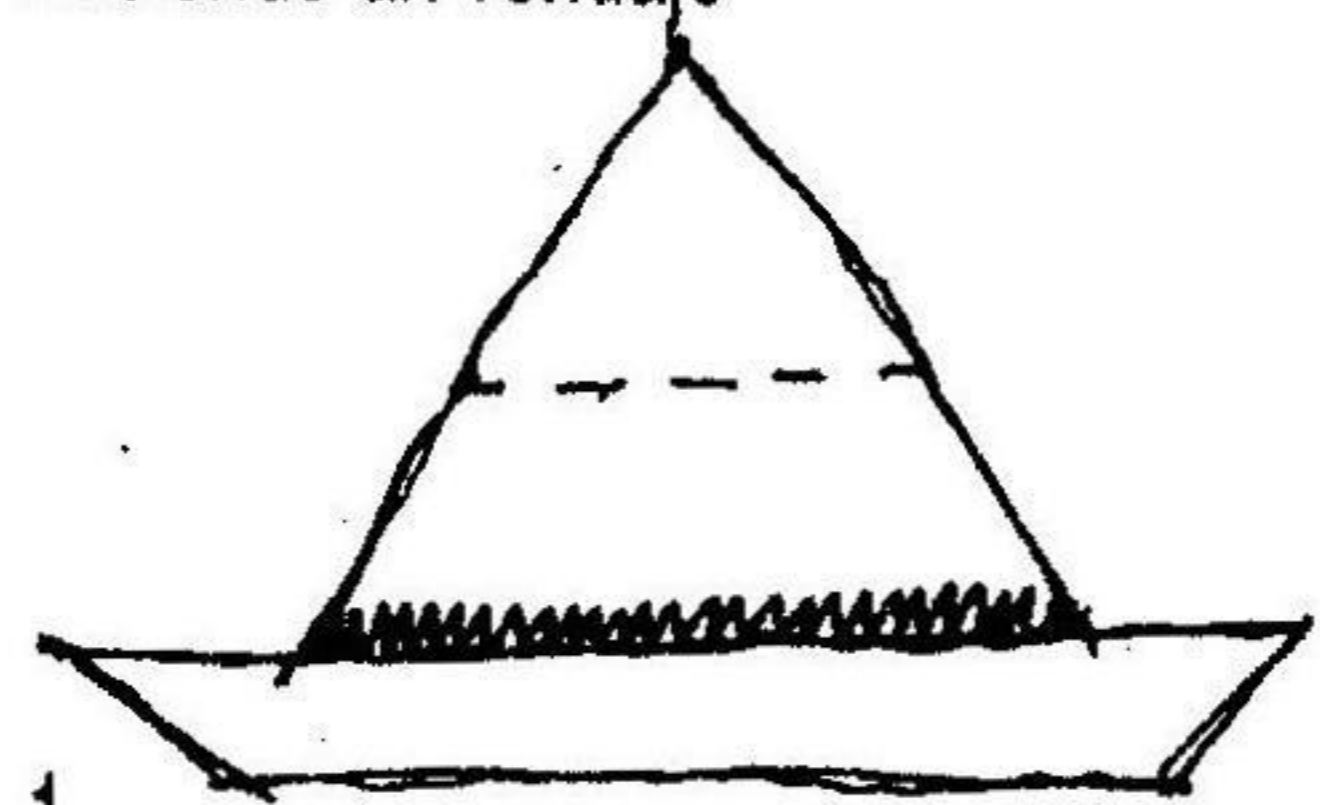
Respiración Boca a Boca



Respiración Boca a Boca



Haciendo un vendaje



4

- No vendas o ates con fuerza.
- No trates de colocar el miembro en su posición normal.
- No muevas innecesariamente.

En caso de luxaciones

Síntomas:

- Deformidad en la articulación.
- Dolor.
- Incapacidad de movimiento.

Qué debes hacer:

- Inmoviliza en la posición en que se encuentra la articulación.
- Traslada al paciente a un centro asistencial.

Precauciones:

- No intentes colocar el hueso en su articulación.
- No muevas la parte afectada innecesariamente.
- No hagas masajes.
- No untes pomadas.

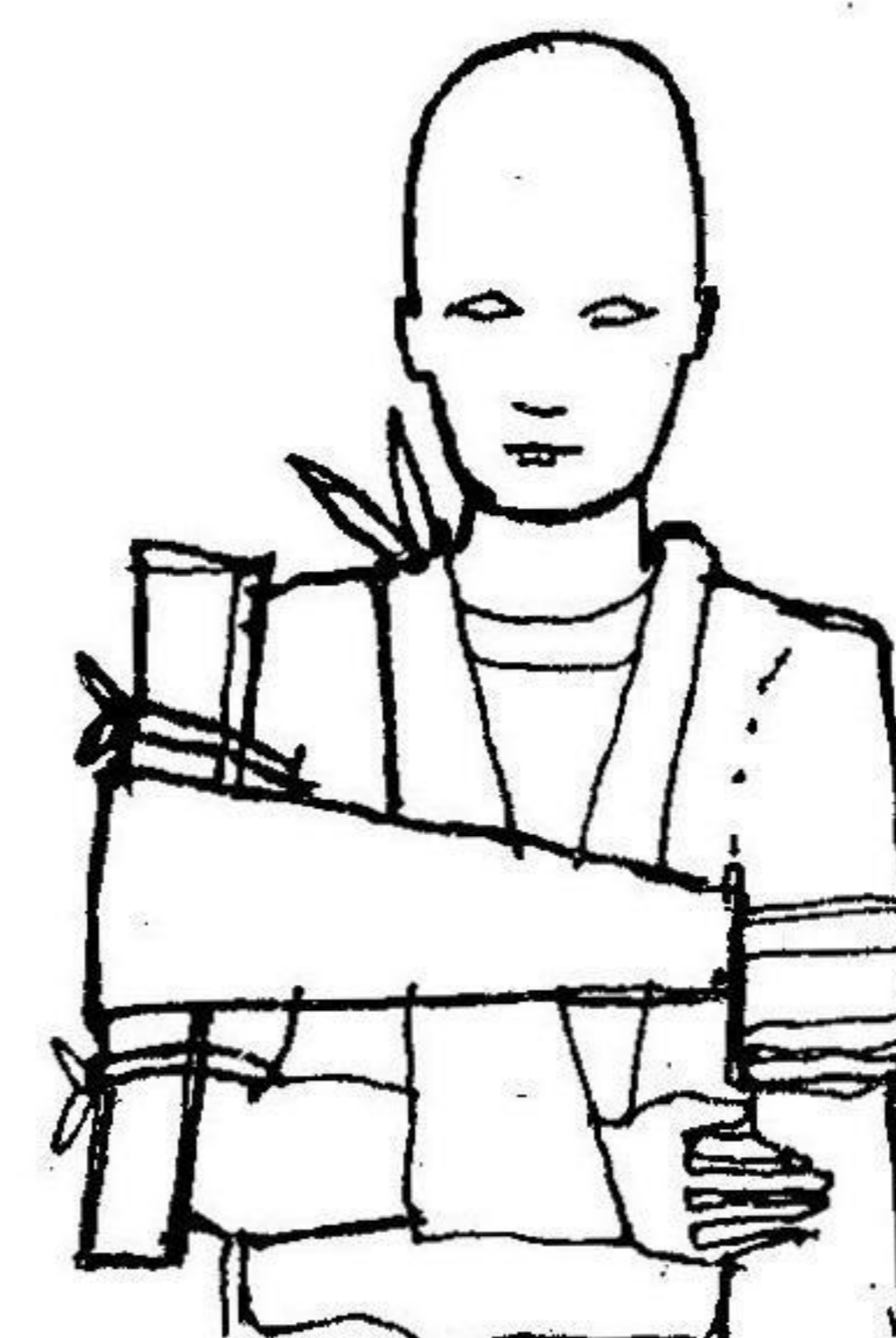
En caso de torceduras, esguinces

Síntomas:

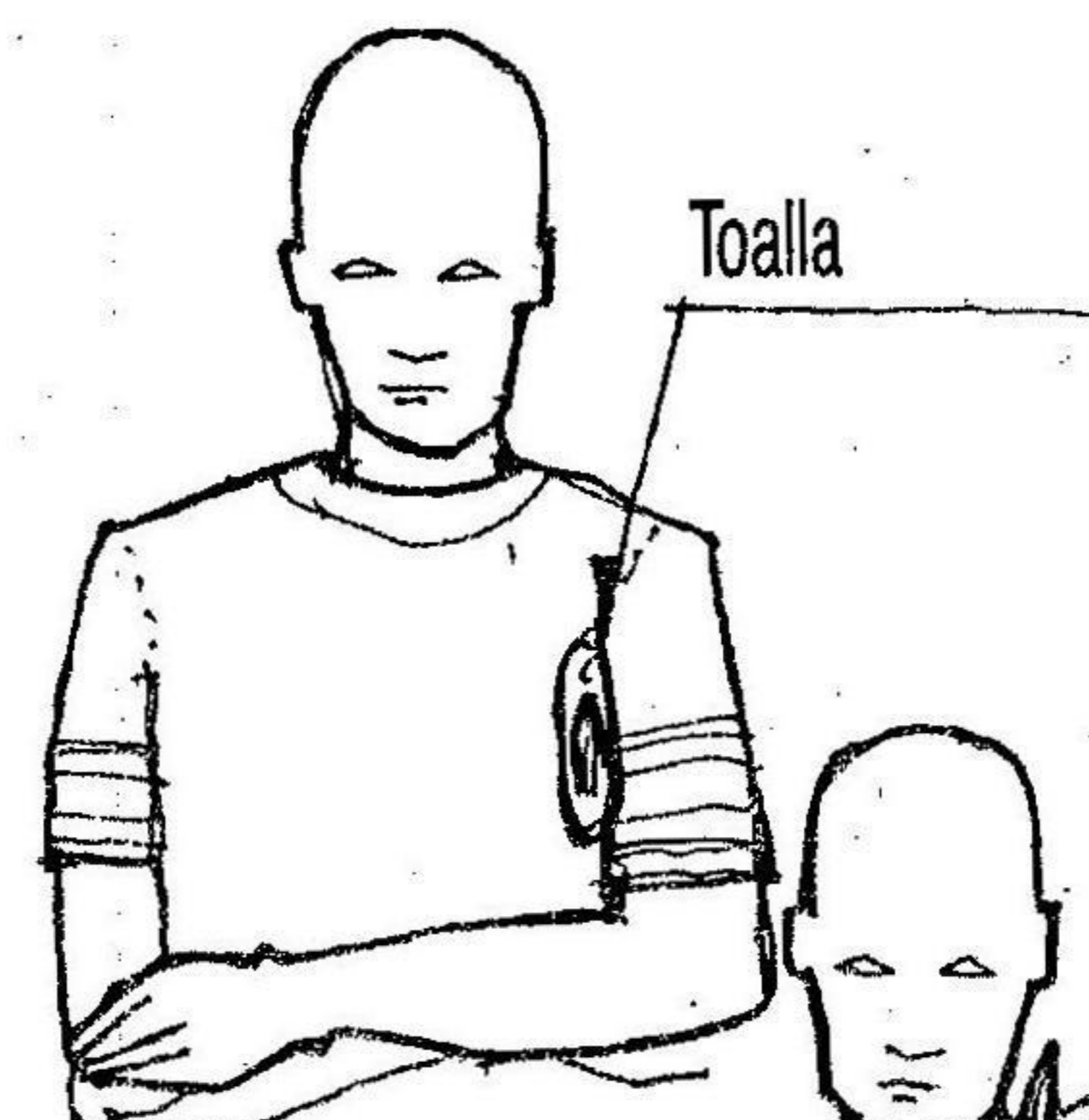
- Hinchazón
- Dolor

Qué debes hacer:

- Reposar con el miembro lesionado en alto.
- Pon sobre la parte afectada bolsas de hielo o agua fría.
- Coloca vendaje de gasa o de tela, no muy apretado.



Inmovilización de Brazo



Inmovilización de Clavícula



Precauciones:

- No hagas masajes.
- No apliques pomadas calientes.

Inmovilización

Qué debes hacer:

- Utiliza tablas, revistas, periódicos, palos de escoba, toallas enrolladas, cartón.
- Coloca una gasa o pañuelo limpio entre la piel y la tablilla.
- Inmoviliza la parte afectada, amarrando la tablilla por los extremos, sujetándola al miembro afectado.

Precauciones:

- No trates de volver a colocar el hueso en su sitio.
- No amarres con alambres, cordones, pitas, etc.
- No aprietes demasiado.

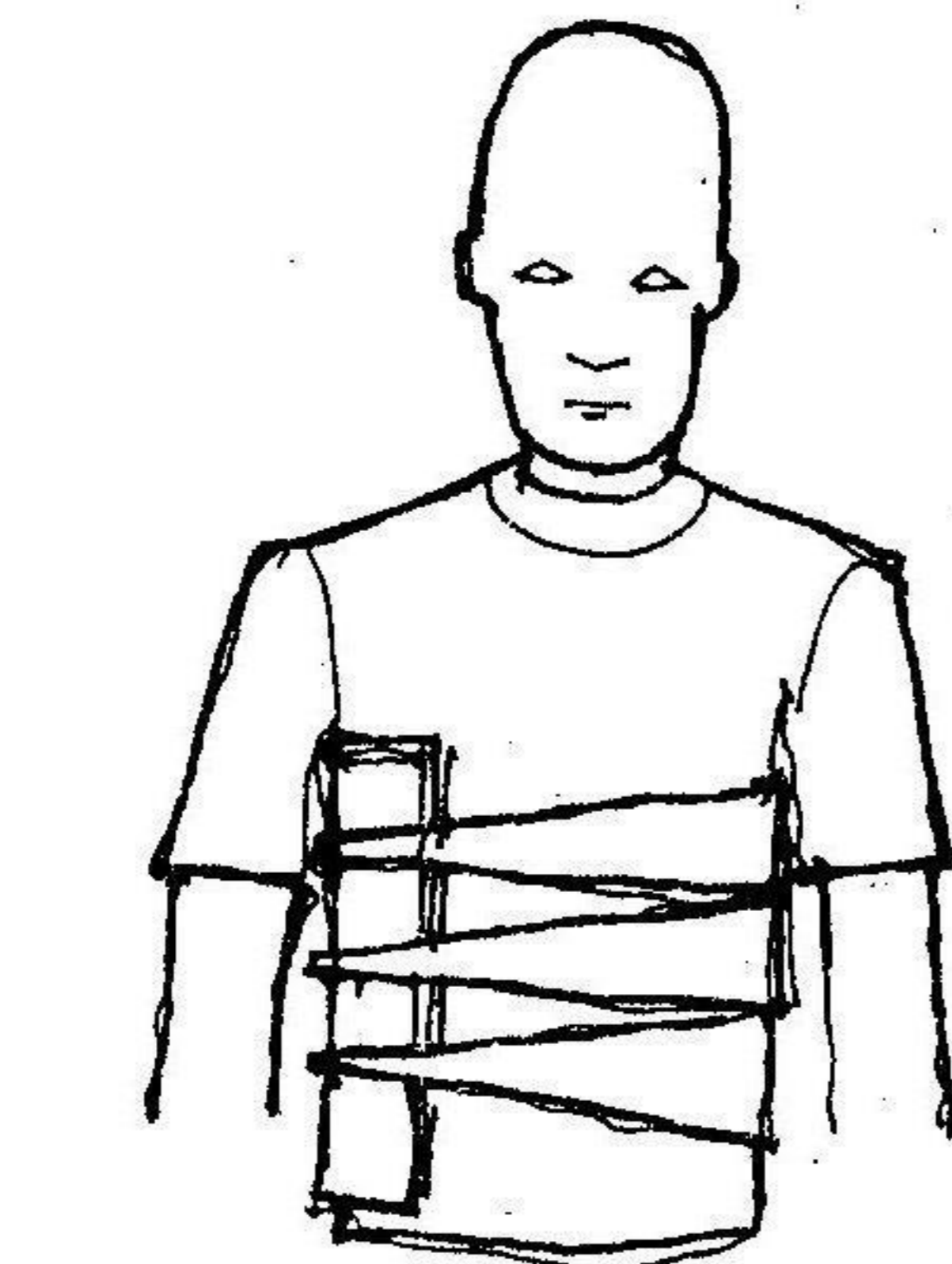
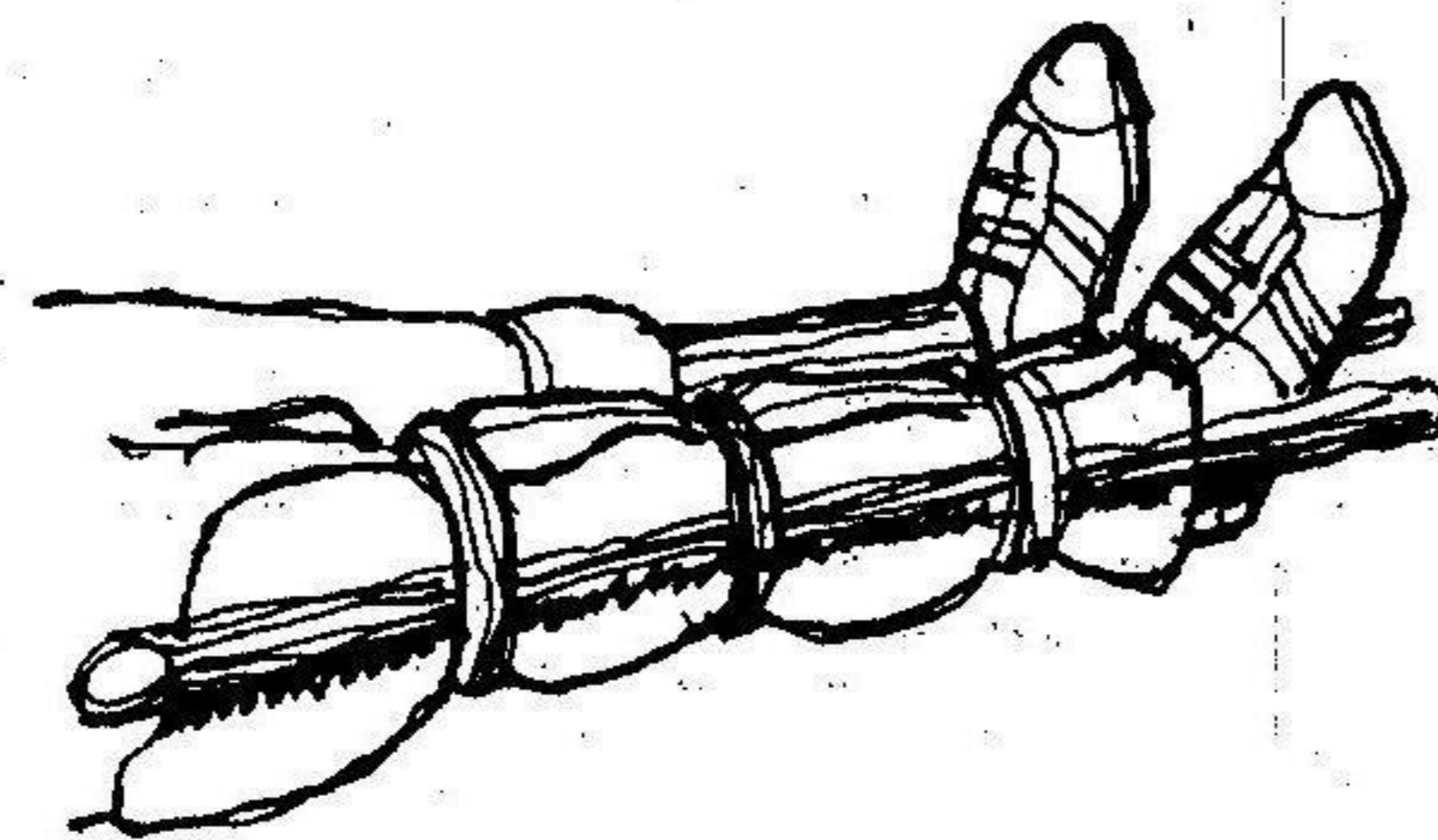
En caso de intoxicación por alimentos dañados

Síntomas:

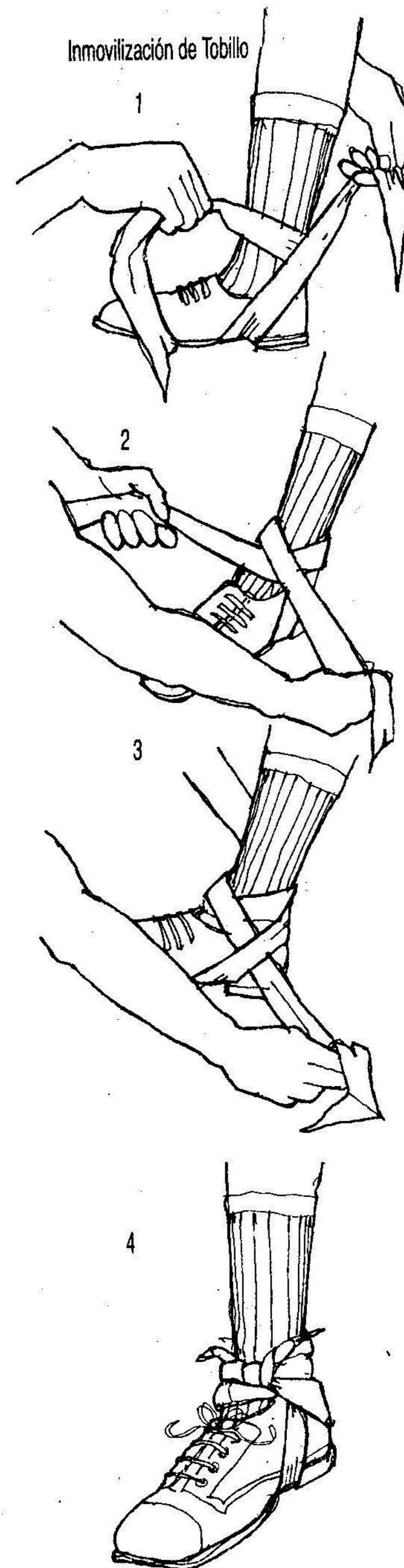
- Dolor de estómago, náuseas
- Vómito
- Visión borrosa
- Mareos
- Diarreas
- Convulsiones
- Erupción cutánea
- Fiebre

Qué debes hacer:

- Provócale vómito, dándole agua tibia con sal o introdúcele un dedo



Inmovilización de Costilla



- hasta el fondo de la garganta.
- Dale a beber agua y hazlo vomitar hasta que solamente arroje agua.
- Traslada al paciente a un centro asistencial.
- Procura recoger una muestra del vómito.

Precauciones:

- No provocar vómito ni darle de beber agua si la persona está inconsciente.

NOTA: este tratamiento es válido ante cualquier tipo de intoxicaciones, a excepción de las producidas por petróleo y sus derivados, y por ácidos cuyo síntoma principal es la quemadura alrededor de los labios y en la boca.

En caso de mordedura de animales domésticos

Qué debes hacer:

- Lava la herida con abundante agua y jabón.
- Cubre con una gasa o pañuelo limpio.
- Averigua si el animal sufre de hidrofobia.
- Conduce al paciente a un centro asistencial si la herida es muy grande o si hay hemorragia fuerte.
- Encierra al animal y llévalo al lugar competente para su observación.

Precauciones:

-No mates al animal.

En caso de picaduras de insectos

Signos:

- Enrojecimiento
- Fuerte dolor
- Hinchazón en el sitio de la picadura

Síntomas:

-En algunos casos pueden presentarse escalofríos, náuseas y vómito.

Qué debes hacer en casos leves:

De abeja:

- Pon amoníaco o bicarbonato en la picadura.
- Intenta sacar el aguijón, evitando exprimirlo.
- Cubre con paños fríos.

De avispa:

-Pon en la picadura compresas de bicarbonato de soda.

De hormiga:

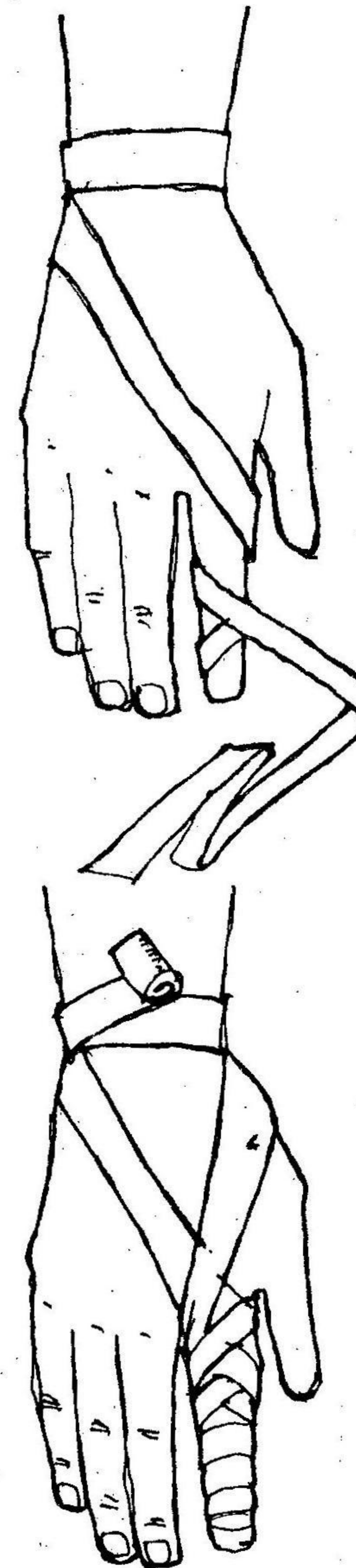
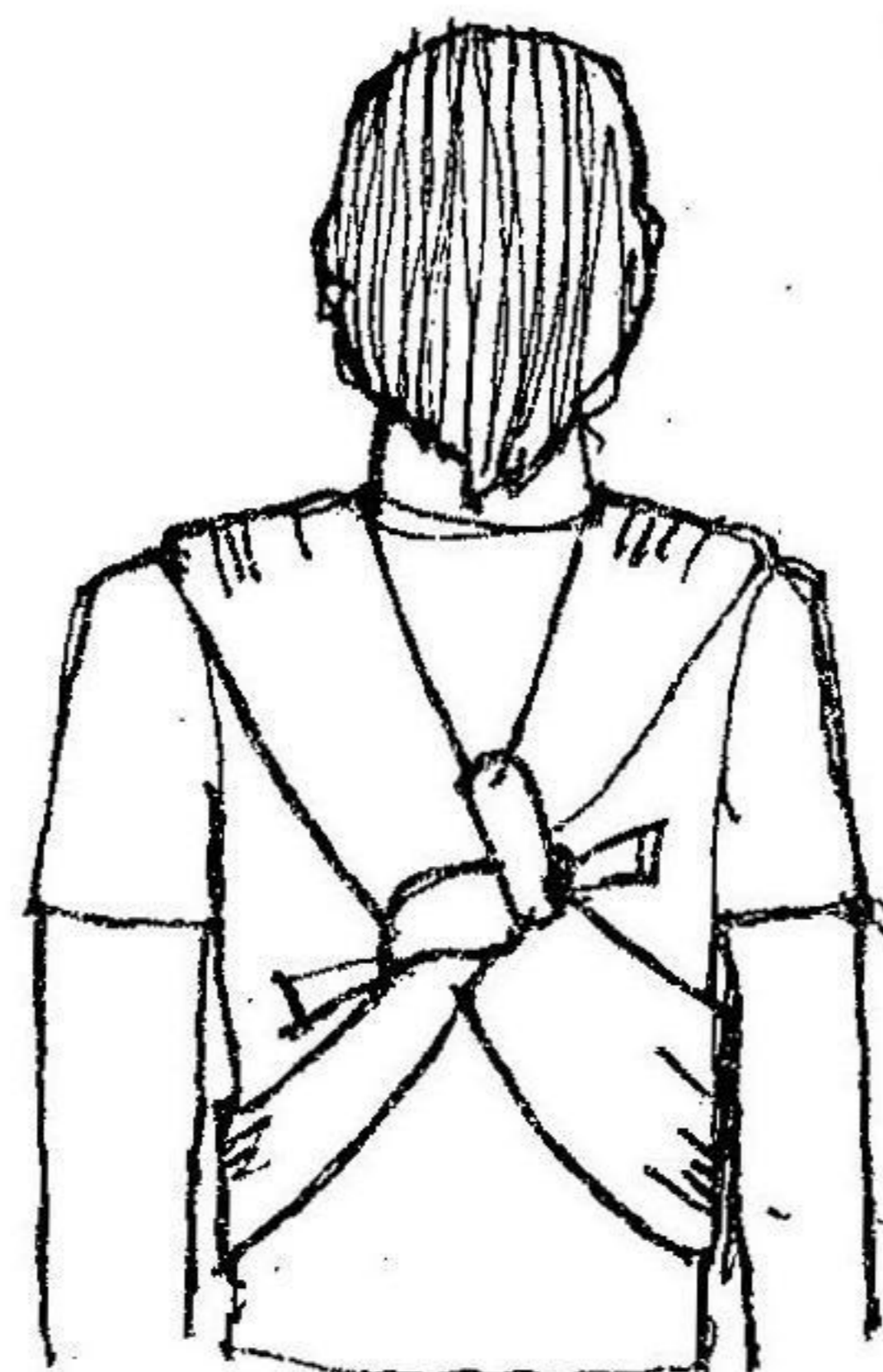
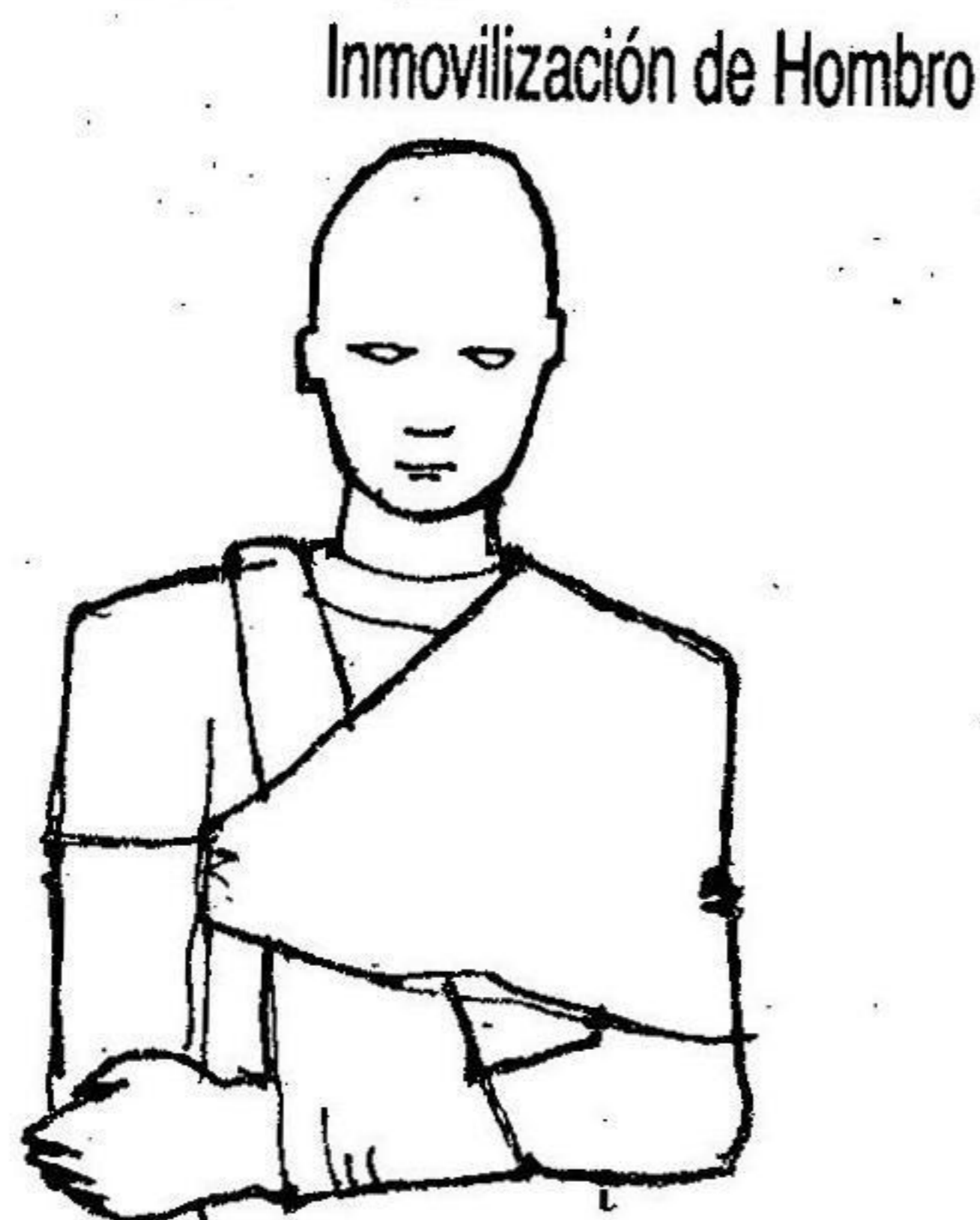
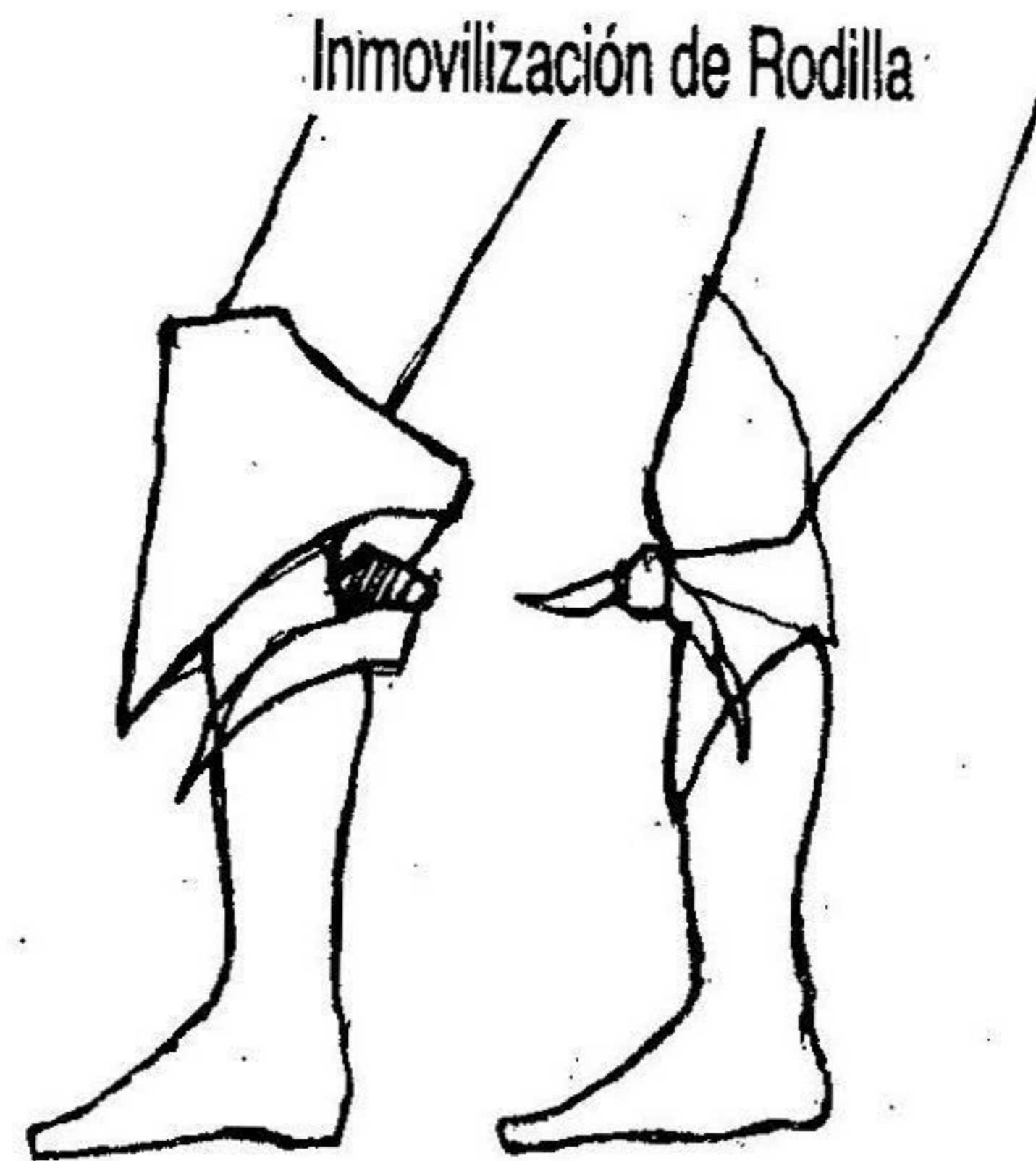
-Pon compresas de vinagre o jugo de limón en la picadura.

Qué debes hacer en casos graves:

-Cuando hay desvanecimiento o cuando la picadura ha sido en la lengua o en el interior de la boca, recurre al médico.

Precauciones:

-No frotes la parte afectada.



En caso de picadura de animales marinos

Síntomas:

- Dolor a nivel local
- Erupción de la piel
- Calambre muscular
- Náuseas y vómito

Qué debes hacer:

- Limpiar la parte afectada con una toalla.
- Lavar con amoníaco diluido en agua o alcohol o compresas de bicarbonato.
- Si los síntomas son severos, busca atención médica.

Precauciones:

-No frotes la parte afectada.

Cuerpos extraños en los ojos

Qué debes hacer:

- Si el objeto es visible, puedes intentar removerlo con un pañuelo limpio o una gasa. Haz un lavado con una jeringa sin aguja y agua hervida fría.
- Puedes colocar gotas oftalmológicas, si fuera necesario.
- Si el objeto se ubica debajo de un párpado, debes levantarlo, y con el otro tratar de removerlo, utilizando las pestañas.

Precauciones:

- No frotar.
- No soplar.
- No echar gotas específicas.

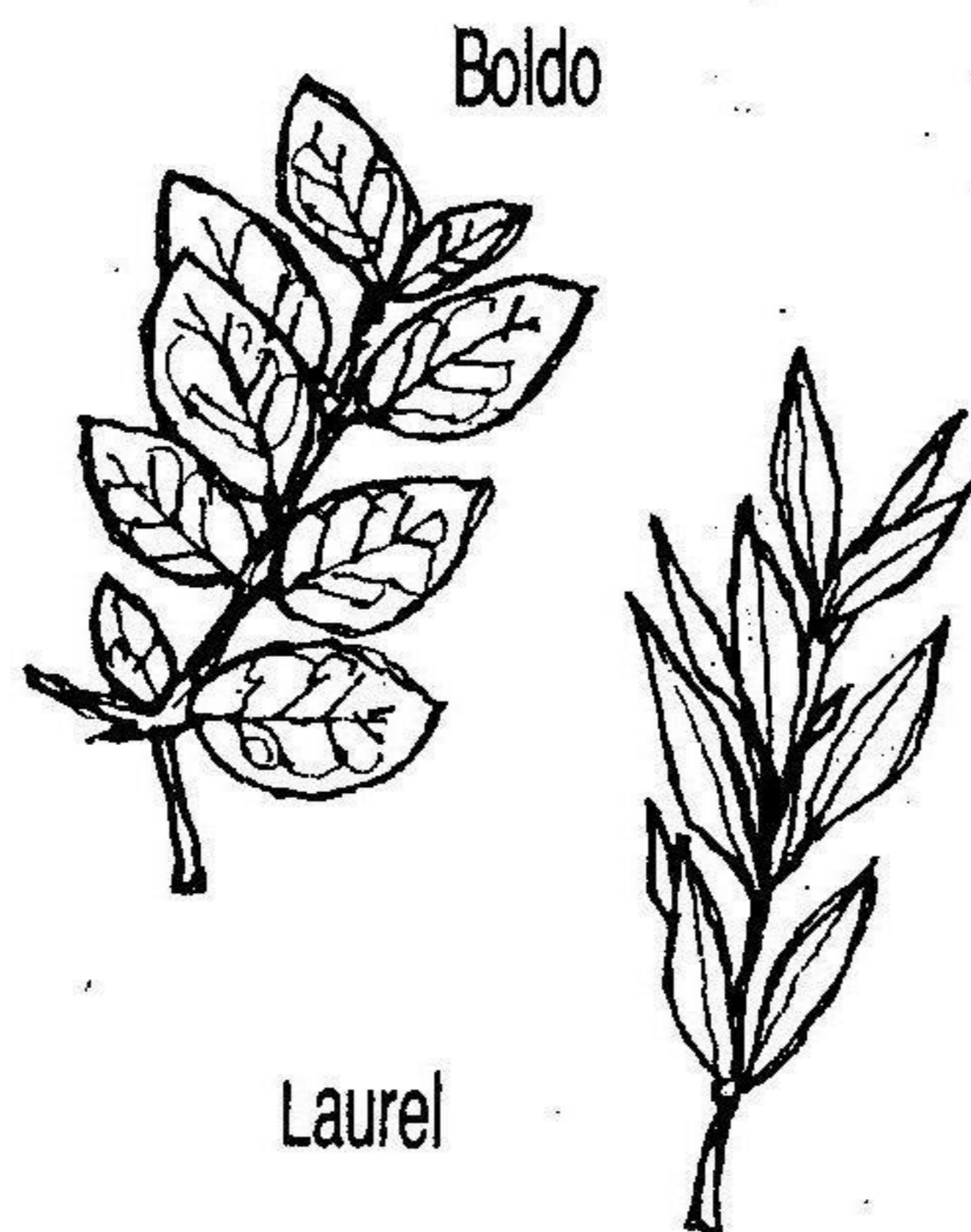
Plantas medicinales

Para muchos males, existen remedios proporcionados por la misma naturaleza, al alcance de todo conocedor de las plantas medicinales. El buen explorador debe reconocer, por las hojas de las plantas, arbustos y árboles que nos rodean, la mayoría de las especies y, sobre todo, sus propiedades medicinales.

Las plantas medicinales las puedes preparar como **infusión**; para ello tienes que desmenuzar las plantas y colocarlas en un recipiente al que viertes agua hirviendo; luego tápalo y déjalas reposar durante algunos minutos. Para hacer un **cocimiento**, toma las partes duras de las plantas, hiérvelas en agua durante unos minutos y déjalas reposar por otros diez; luego debes colar la preparación. La dosis para mayores de veinte años es de una cucharada sopera por taza y de 3/4 de cucharada de postre para jóvenes de 12 a 20 años.

Alamo: La corteza se utiliza como astringente para sanar grietas de manos, labios y además de febrífugo. La infusión de las hojas y de los brotes verdes, permite la eliminación de gusanos intestinales, de las infecciones de riñones y, en algunos casos, de vejiga.

Boldo: La infusión de sus hojas ayuda la digestión y mantiene el cuerpo sano; alivia las afecciones del hígado, riñones y tiene propiedades anestésicas. En casos leves de insomnio, ayuda a conciliar el sueño.



Canelo: La infusión de mínimas proporciones de corteza y hojas, aplicada sobre heridas, las desinfecta, y en el enjuague bucal alivia el dolor de muelas.

Encina: La infusión de pequeñas dosis durante algunos días, alivia la diarrea.

Espino: Se aplica en forma de cocimiento sobre heridas y hematomas.

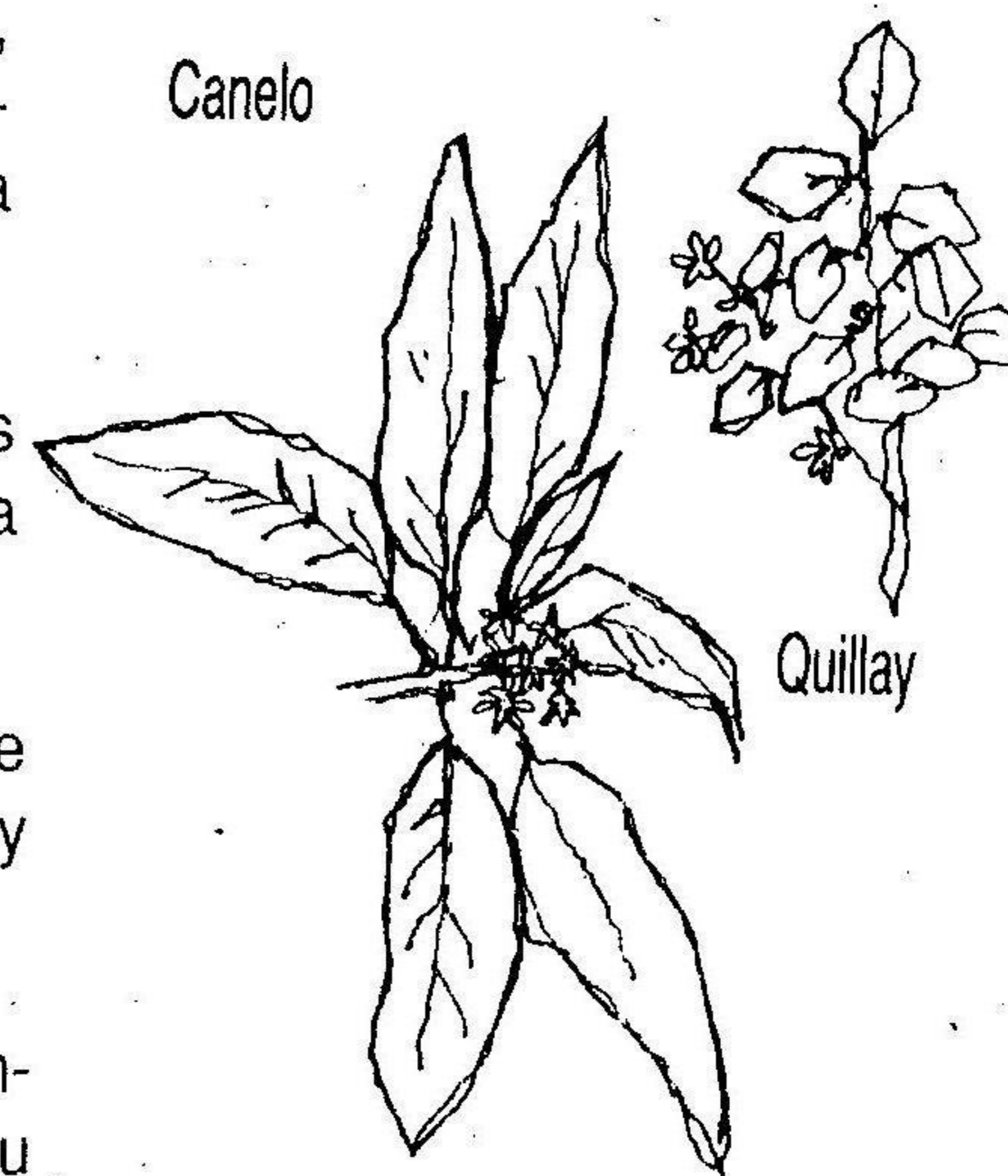
Laurel común: Se utiliza comúnmente como condimento y su infusión ayuda a la digestión, limpia los pulmones y provoca sudoración.

Maitén: El cocimiento de diez hojas por taza de agua y tomada cada ocho horas, es febrífugo.

Molle: La infusión o cocimiento de sus hojas sirve como tónico y depura el organismo.

Nogal: La infusión o cocimiento de las hojas sirve como tónico estomacal y cura las heridas de la piel.

Olivo: El aceite de olivo tomado en ayunas sirve como laxante, sin exceder las dos cucharadas. Se puede dar después de vomitar, para neutralizar algunos venenos.



Quillay: El cocimiento de la corteza, tomado en dosis de una cucharada cada hora, sirve para aliviar la tos y la bronquitis aguda. La corteza macerada de un día para otro sirve como jabón; se puede aplicar en el pelo y no contamina el medio ambiente.

Saúco: Las flores en infusión sirven para curar resfriados y bronquitis. Las flores y sus botones machacados se pueden aplicar como cataplasma, para aliviar el dolor de quemaduras simples de fisuras.

Tilo: Las flores en infusión mezcladas con miel de abeja y limón,

serven para curar resfriados y bronquitis, pues aumenta la sudoración.

Cedrón: La infusión de sus hojas ayuda la digestión y mantiene relajado el sistema nervioso. Las hojas frescas machacadas sirven para aliviar el dolor de muelas al aplicarlas en la zona afectada.

Culén: La infusión de sus hojas alivia la indigestión, expulsa gusanos intestinales y aplicado sobre heridas las limpia y desinfecta. La ceniza del tostado de las hojas en infusión, sirve como purgante.

Maqui: El fruto se puede comer y alivia las diarreas; el exceso produce estitiquiez. El cocimiento se puede utilizar como enjuague bucal y en gárgaras; cura la inflamación de las amígdalas. Las hojas limpias y dejadas al sol se pueden pulverizar y aplicadas en heridas ayudan a la cicatrización.

Matico: El cocimiento o la infusión se utiliza para lavar heridas que muestran algún grado de ulceración; tomada en infusión, limpia las vías urinarias.

Menta: La infusión cura malestares estomacales e indigestión; limpia riñones y vejiga. En enjuague

bucal alivia la alitosis y la irritación de la garganta.

Quilo: La infusión de la raíz y de las hojas se utiliza como diurético.

Quisco: El cocimiento sirve para bajar la fiebre y alivia la diarrea.

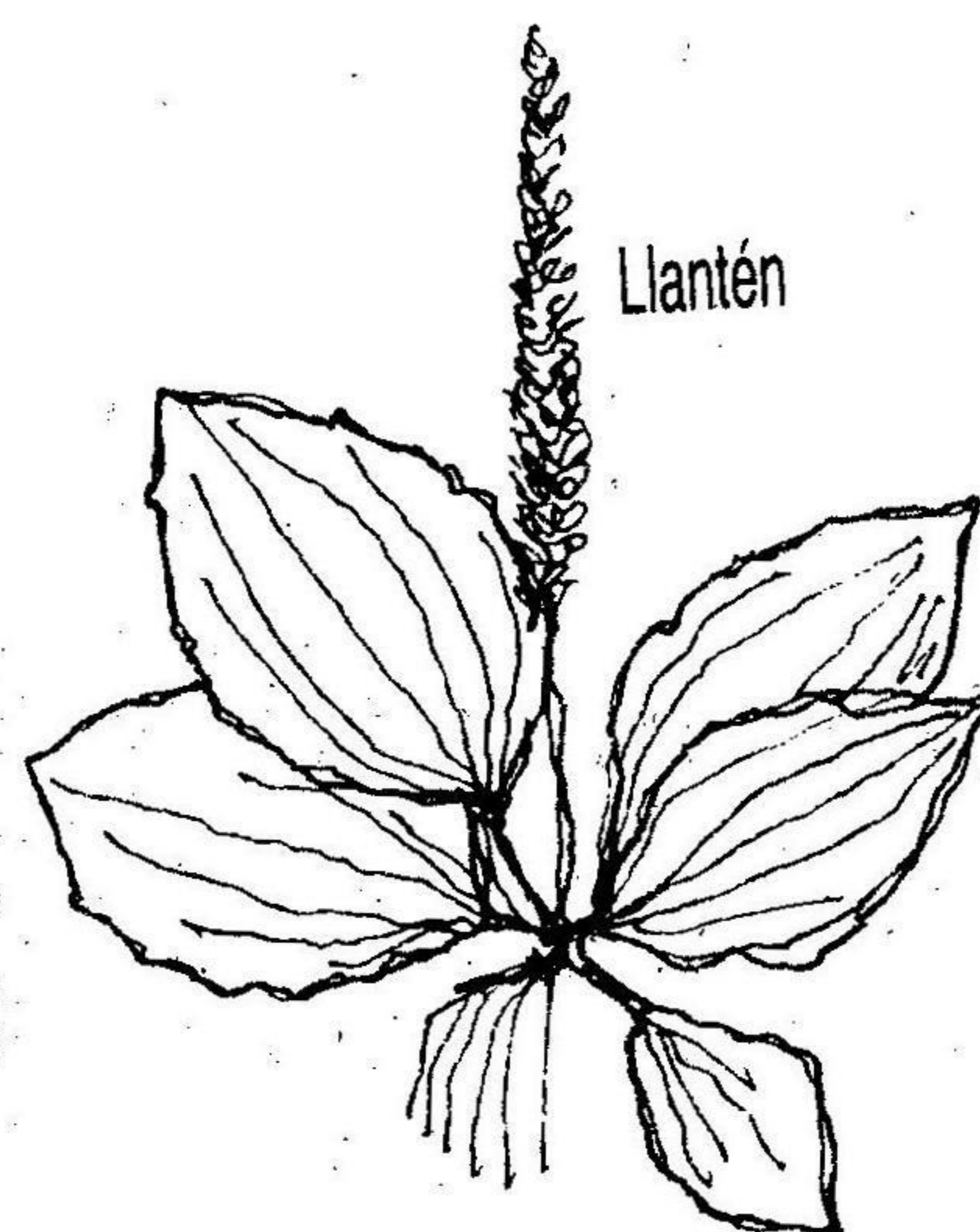
Rosa mosqueta: La infusión cura la diarrea y hemorragias intestinales; limpia riñones y vejiga. En enjuague bucal alivia la alitosis y la irritación de la garganta.

Bailahuén: La infusión cura la indigestión y vigoriza las funciones del hígado; fortalece el aparato digestivo.

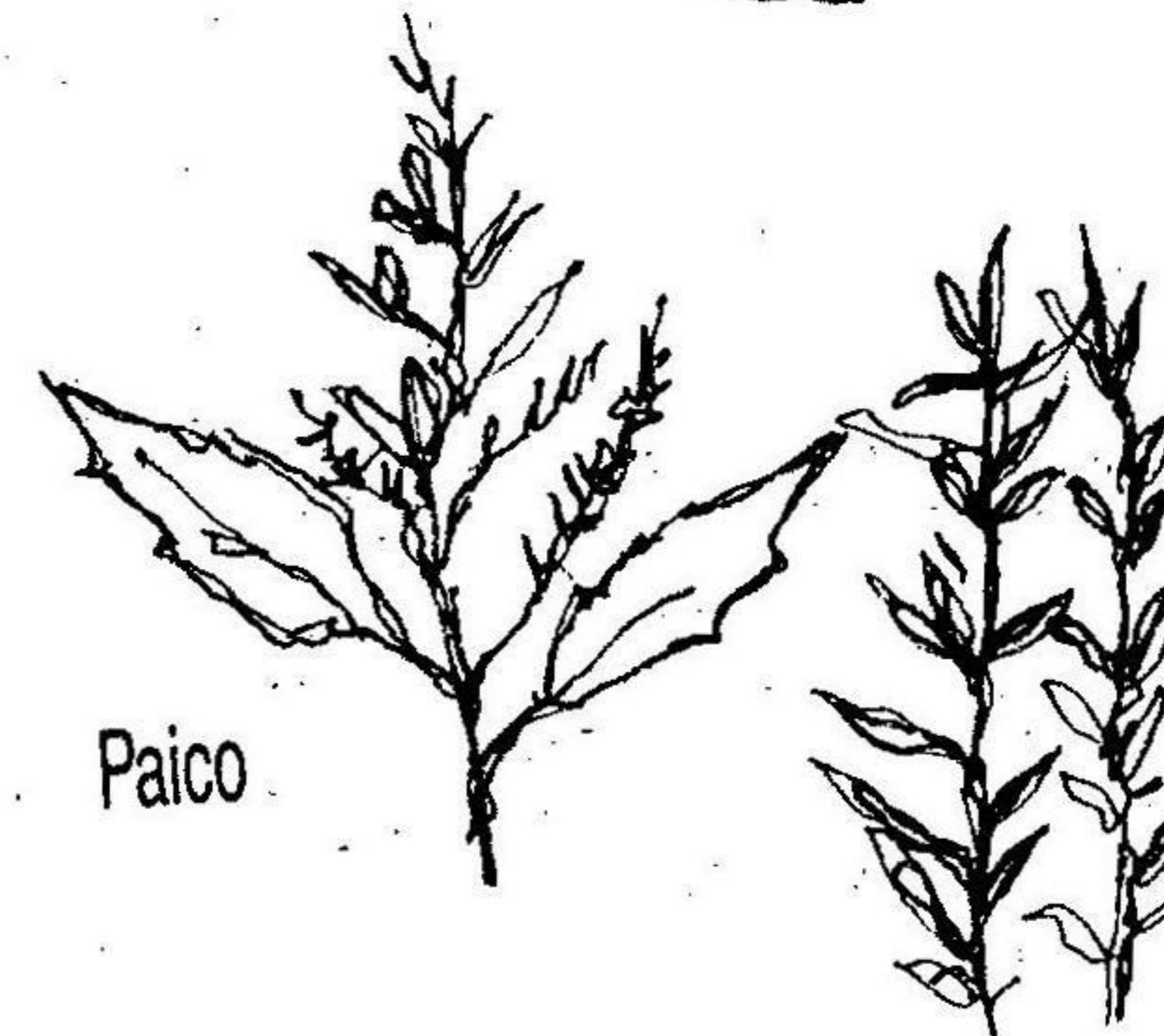
Berros: La ensalada de sus hojas limpia el hígado y los riñones; por su alto contenido de vitaminas es antiescorbútica y fortifica las encías.

Hinojo: El cocimiento de su semilla tomada en dosis de una cucharada por taza de agua, cura los cólicos y dolores estomacales. El caldo finamente colado y mezclado con miel de abeja, cura los resfriados, las bronquitis y la tos.

Llantén: El cocimiento cura la diarrea y despeja las vías urinarias; limpia las heridas y favorece la cicatrización.



Llantén



Paico

Paico: La infusión cura la indigestión y los cólicos; se puede consumir como té.

Poleo: La infusión de sus hojas ayuda la digestión y mantiene el cuerpo sano.

Toronjil: El cocimiento sirve para mantener sano el estómago, estimulándolo en la digestión; activa la transpiración curando el catarro bronquial. Además, se utiliza para aliviar el reumatismo y la ictericia.

Yerba del platero: La infusión cura la diarrea y hemorragias intestinales; limpia riñones y vejiga. En enjuague bucal alivia la alitosis y la irritación de la garganta.

La mayoría de estas yerbas viene preparada para el consumo en forma de té; es recomendable siempre contar en el botiquín de unas cajitas de yerbas surtidas que sacan de apuro rápidamente. Nunca consumas infusiones o cocimientos de yerbas que no estás completamente seguro de reconocer.

Observación

Una de las características de los exploradores es la capacidad de observar lo que los rodea y reconocer los signos, las huellas y los trazos dejados por los animales o el hombre. Se necesita tener una aguda percepción para notar estas marcas y seguirlas hasta el sujeto que las hizo.

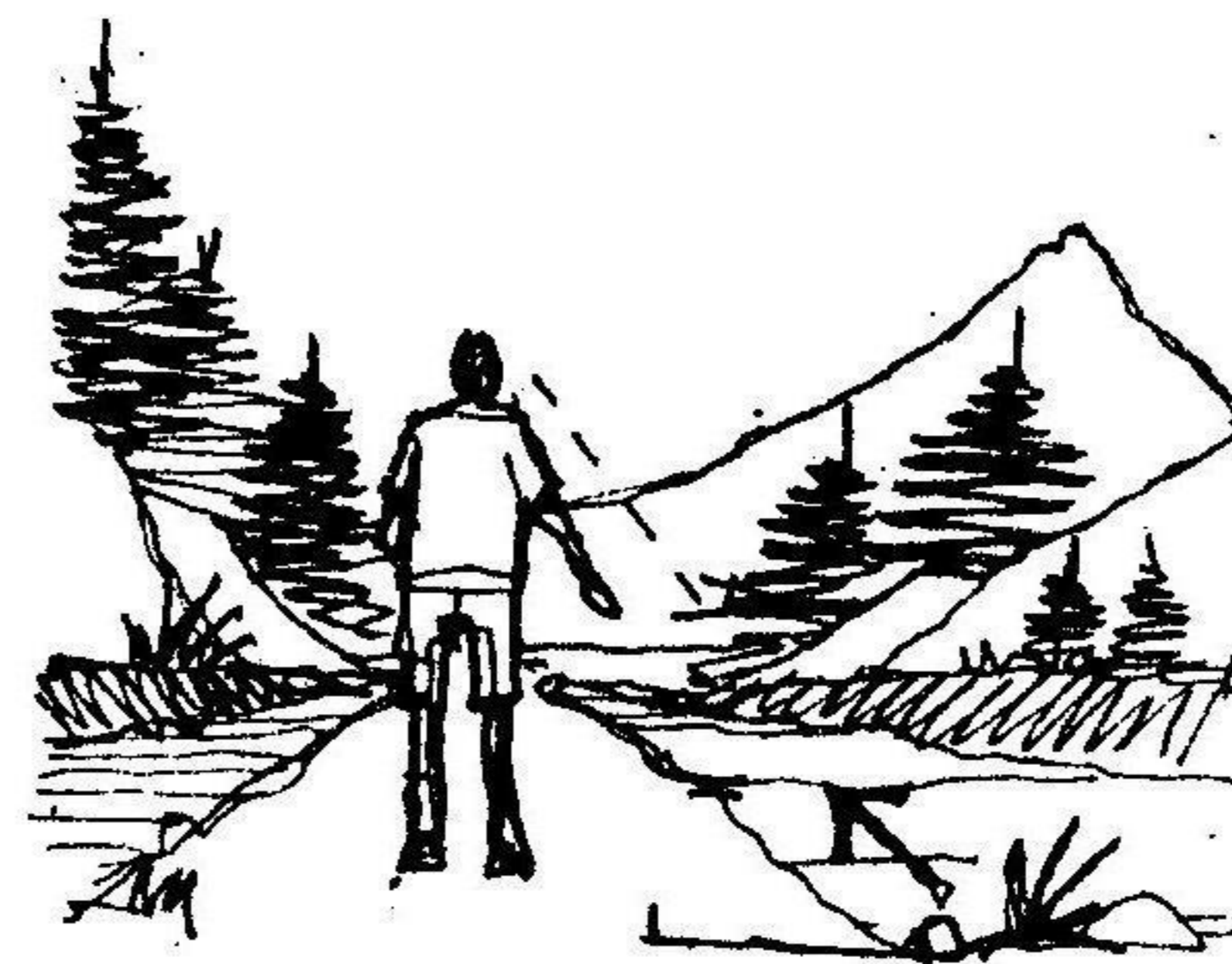
Para ir adquiriendo el hábito del rastreo, puedes empezar, con la ayuda de un amigo, dejando señales de pista en la tierra, con ramas y piedras. Tienes que seguir una serie de reglas básicas, como que todo signo se debe colocar a la derecha del camino y algo oculto, para que no sea destruido por otra persona; debes ocupar los mismos elementos que están a mano para que el signo no contraste con el fondo. La distancia entre uno y otro está dada por las características del camino a seguir: si es recto, bastará con colocar las mínimas señales; en cambio, si tiene muchas curvas, deberás colocarlas más seguidas y en las posibles bifurcaciones.

Existe una especie de lenguaje universal con ciertos signos y es importante que los estudies para poder identificarlos y comprender su significado.

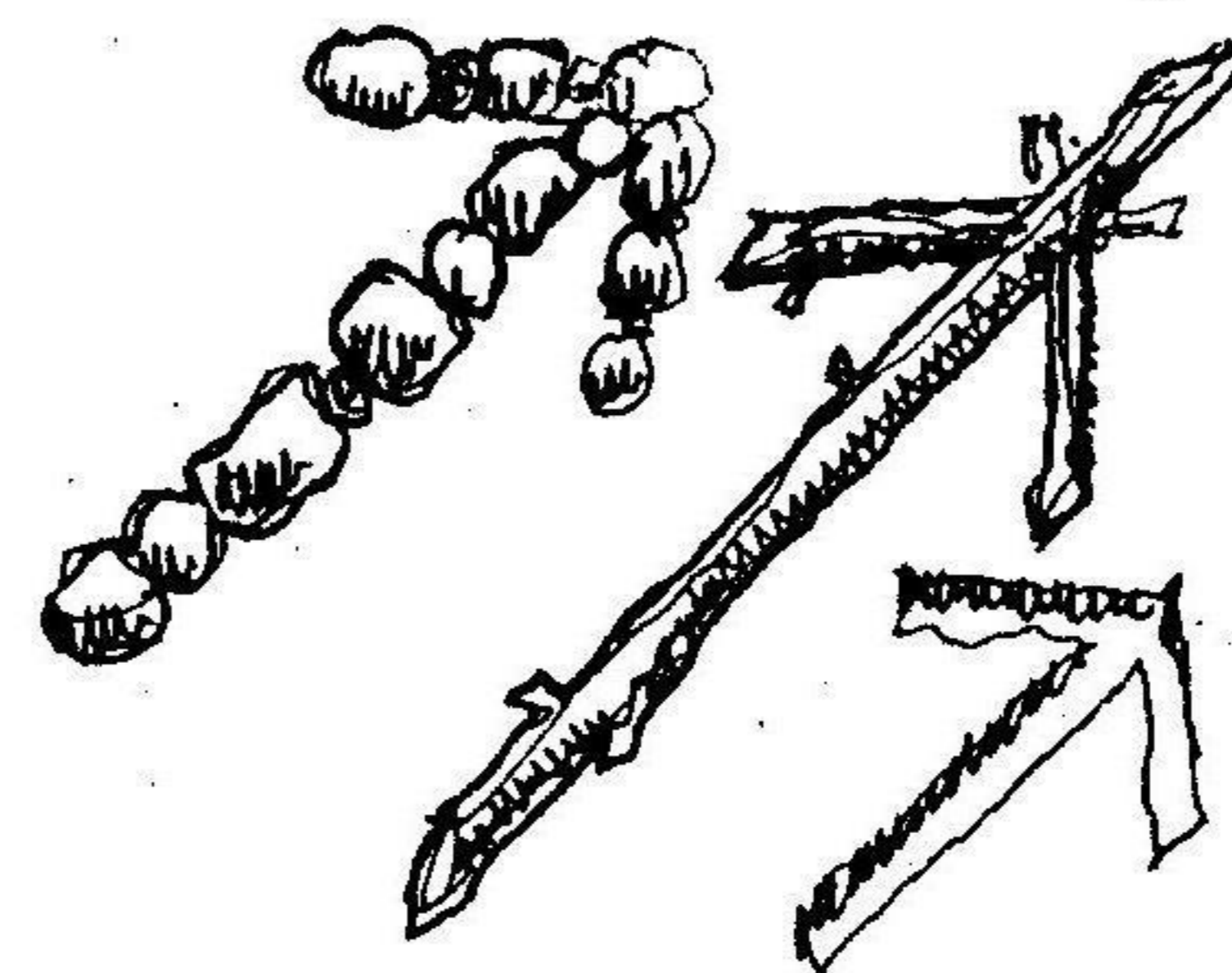


Signos a la Derecha

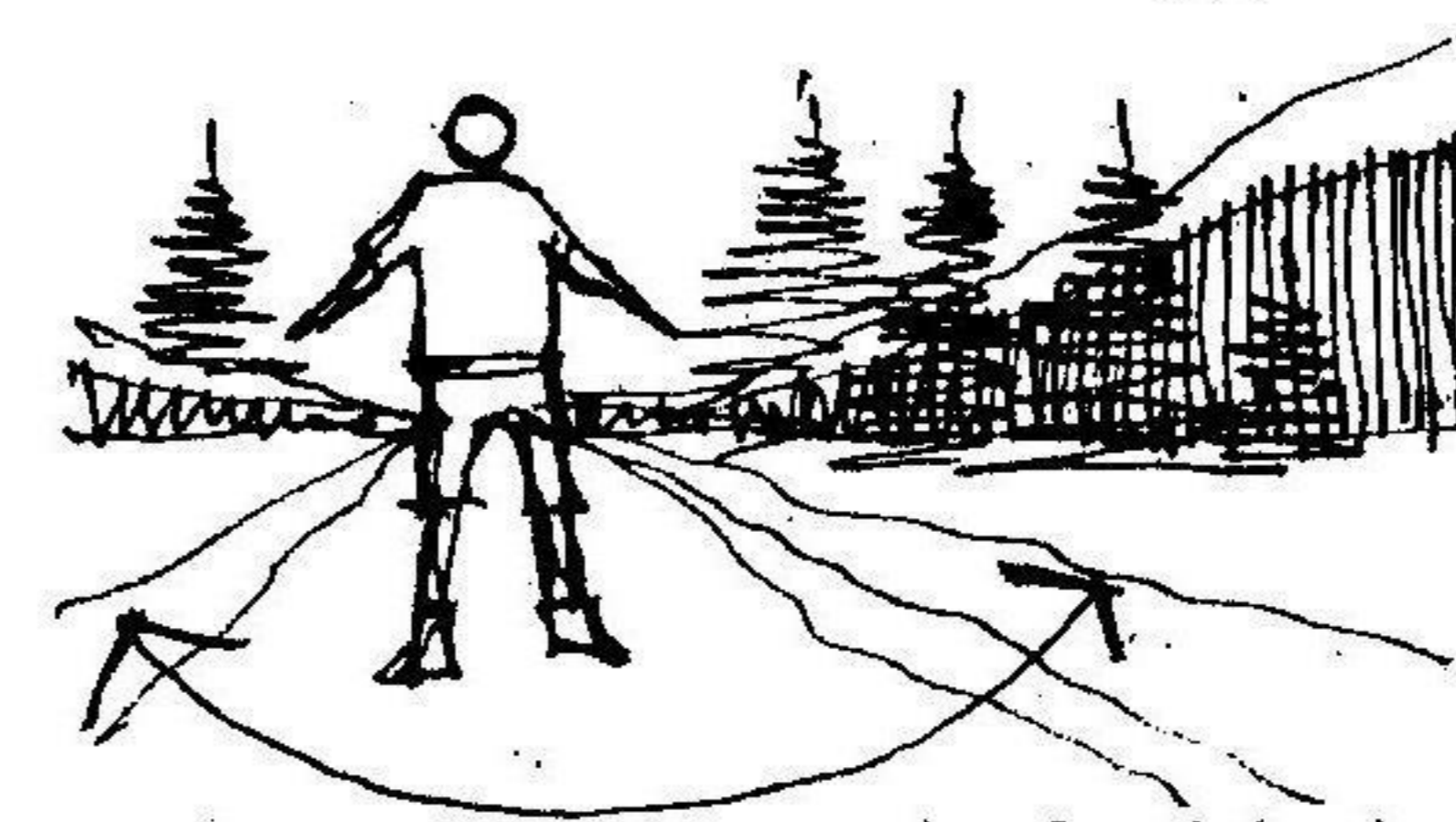
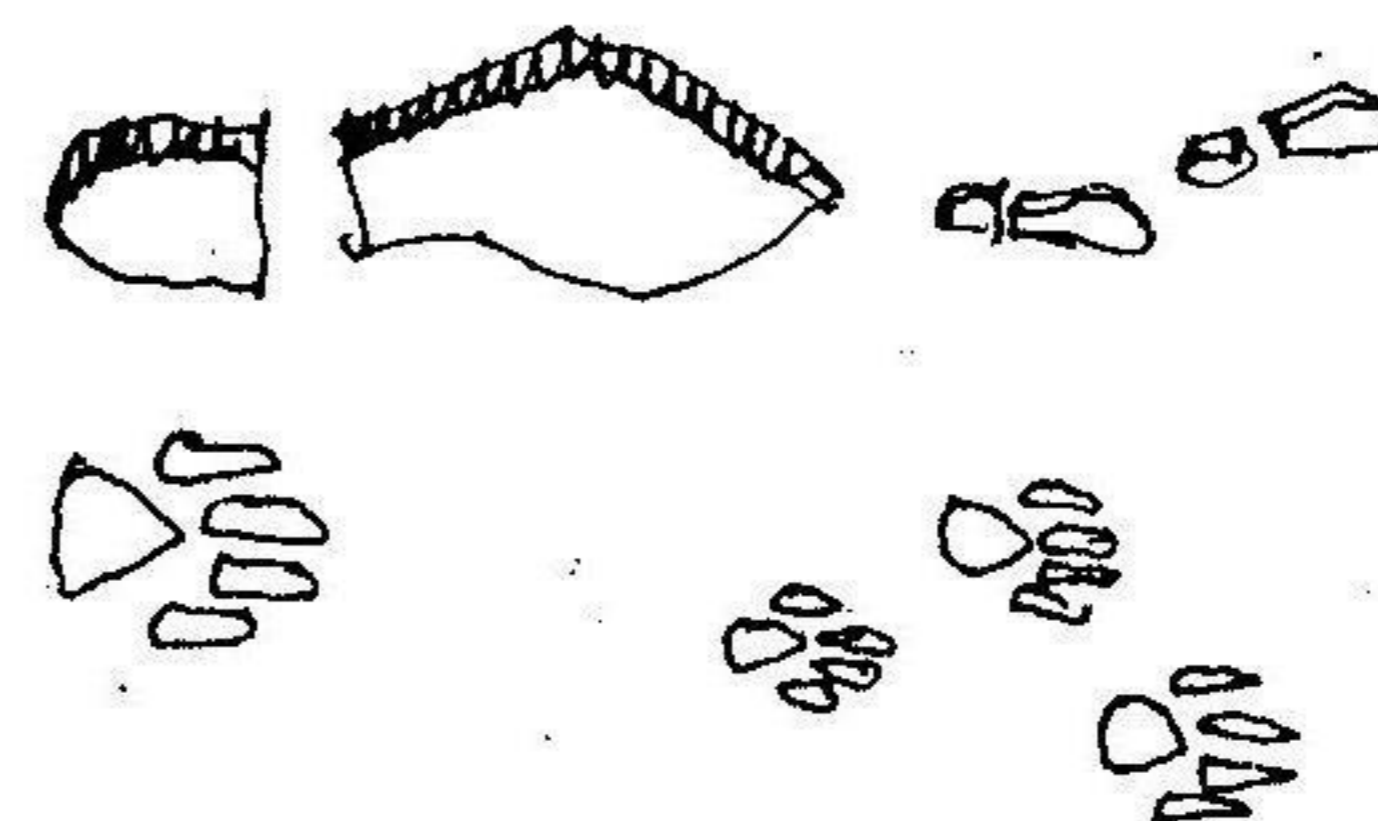
Rastreo



Utilizando Materiales Existentes



Identificar las Huellas



Mirar en Semicírculo

Es la capacidad de seguir una pista o huella hasta dar con quien la hizo, leer su significado y deducir el posible comportamiento del sujeto rastreado.

Para seguir un rastro tienes que darte el tiempo de estudiar la huella detenidamente; mírala incluso a contraluz y descubrirás que tiene relieve. En los pastizales se nota por un reflejo distinto, por la inclinación diferente que adopta el pasto al ser pisado; en los terrenos rocosos o duros las huellas se pueden detectar por el movimiento de pequeñas piedras, ramitas rotas, hojas que se voltearon, dejando a la vista el lado no expuesto al sol. Tienes que mirar lentamente en semicírculo de izquierda a derecha directamente frente a ti.

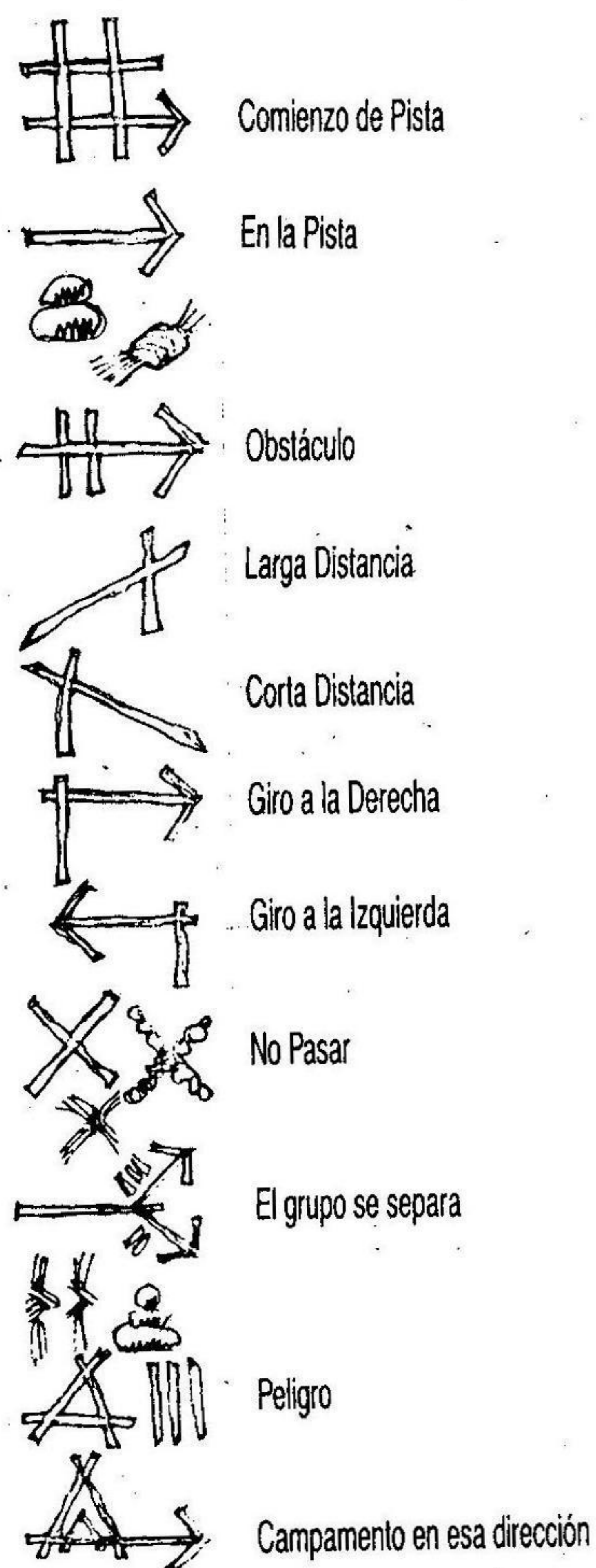
Al tomar la decisión de qué rastro vas a seguir, trata de identificar quién lo hizo y memoriza todos los detalles de esa huella; así la podrás reconocer si se mezcla con otras similares. Otro factor

Acecho

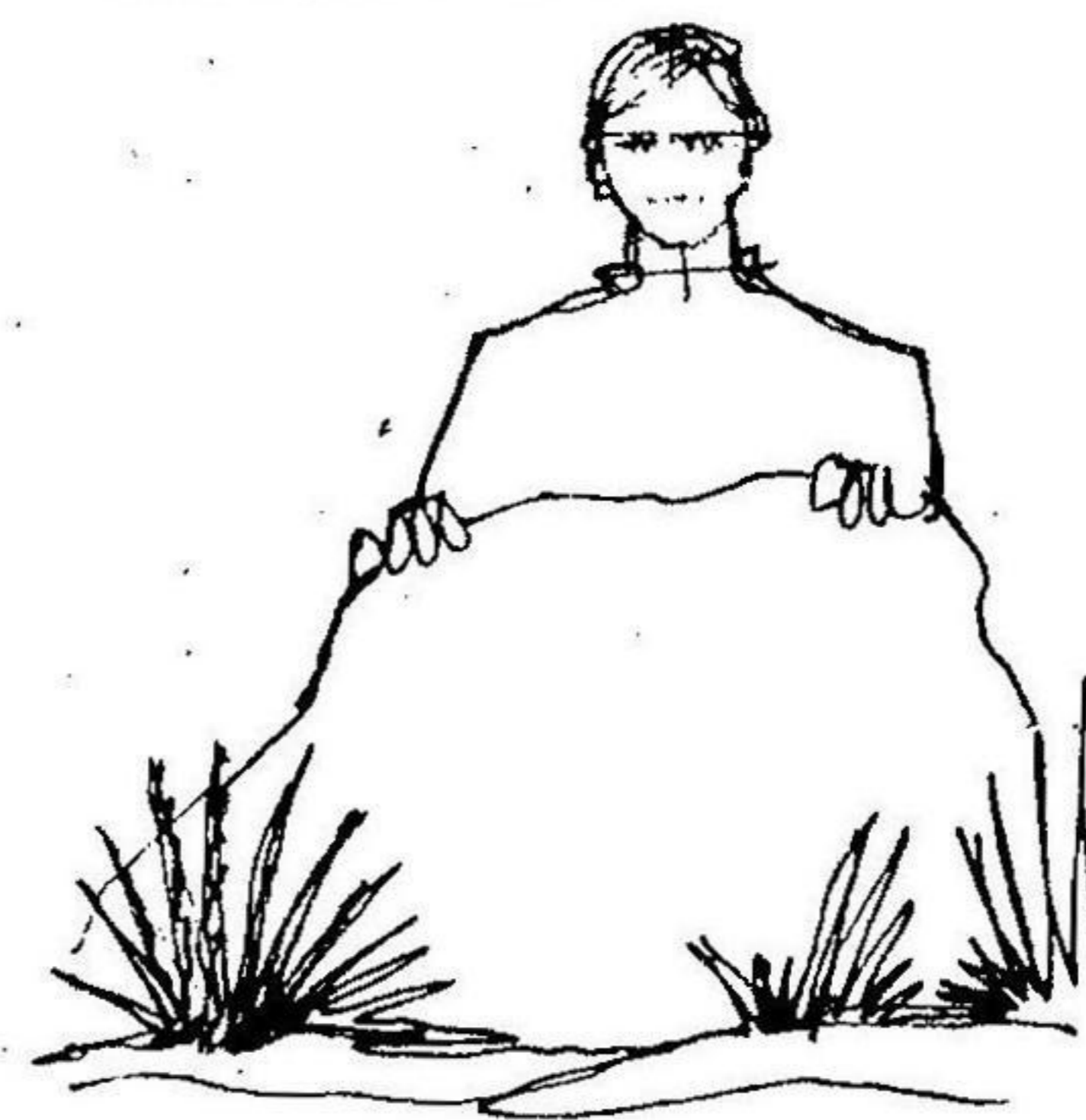
que hay que considerar es la antigüedad del rastro y para ello es necesario usar la cabeza y aplicar la deducción: si tu huella está levemente borrada por la lluvia, tendrás que preguntarte cuánto tiempo hace que no llueve; si tiene polvo acumulado, tendrás que recordar cuándo sopló viento y con qué intensidad.

Es frecuente que pierdas el rastro y para ello tienes que tomar

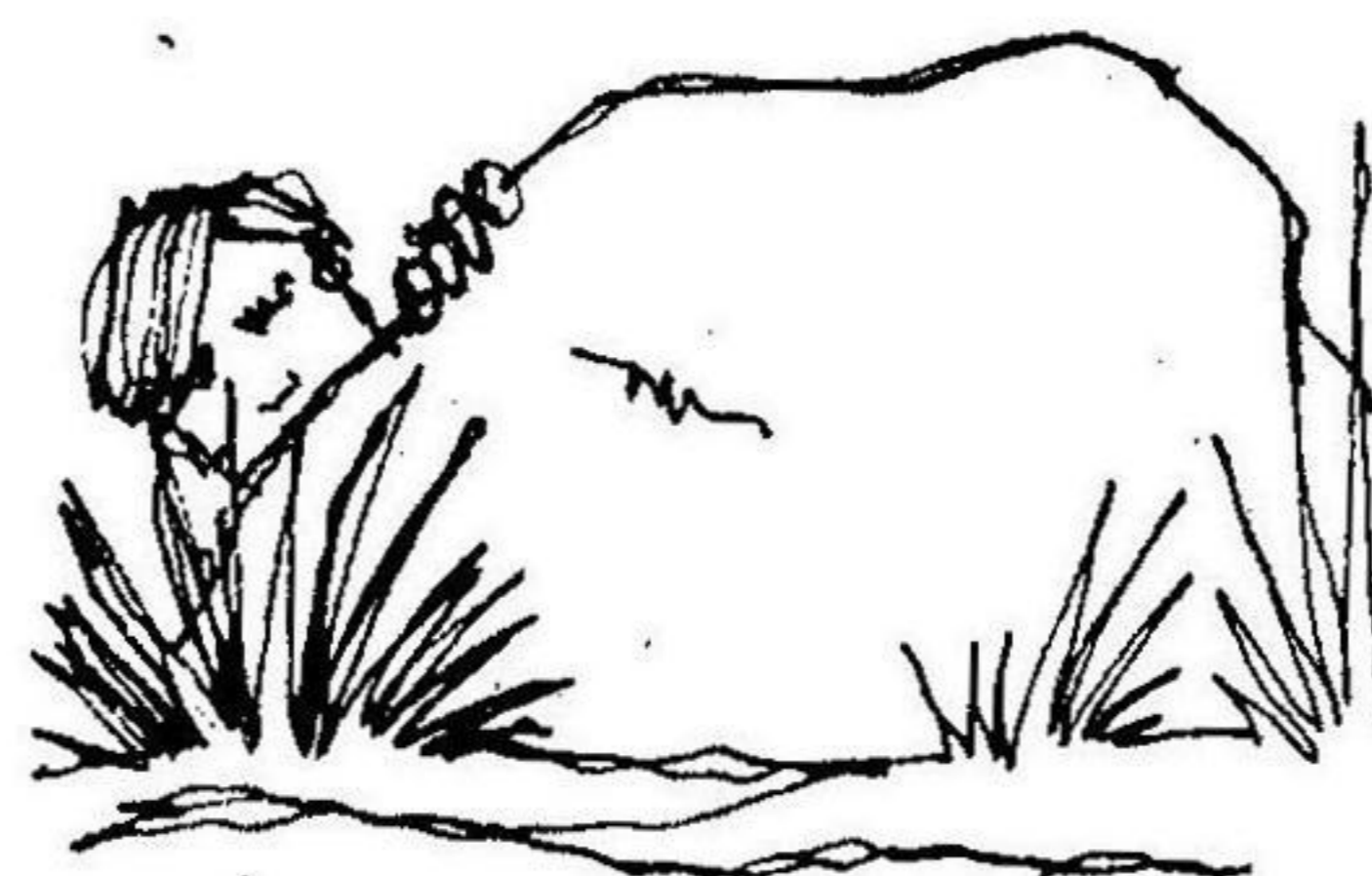
la posición del sujeto o animal seguido e intentar imaginar qué rumbo tomó; si no da resultado, camina formando una espiral, partiendo desde la última huella, hasta reencontrarte con el rastro nuevamente. El rastreo necesita de todos tus sentidos. Lo que uno no puede ver es susceptible de ser oído; además, el tacto y el olfato te dan un apoyo determinante al acercarte a tu presa.



Evita recortarte en el fondo



Por el lado y por abajo



Para complementar el rastreo es necesario, en los tramos finales, que domines la técnica del acecho, es decir, acercarse y observar sin ser visto. La mayor cualidad del explorador es percibir lo que pasa a su alrededor antes que los otros.

La primera recomendación es la de mimetizarse con el fondo. Nunca hay que vestir colores fuertes y vivos, para que nada se destaque en el medio que te rodea. Tienes que avanzar por las zonas más oscuras y en las sombras.

Desplázate sin producir ruido, con movimientos lentos y pausados. La inmovilidad es la actitud que debes tomar al ser visto por un animal; controla tu cuerpo y al poco rato el animal se cansará de verte y se sentirá tranquilo con tu presencia. Aprovecha el ruido que produce el viento en los matorrales para que esconda tus pasos. En el pasto tienes que pisar primero con el taco para no producir

Pronósticos del tiempo

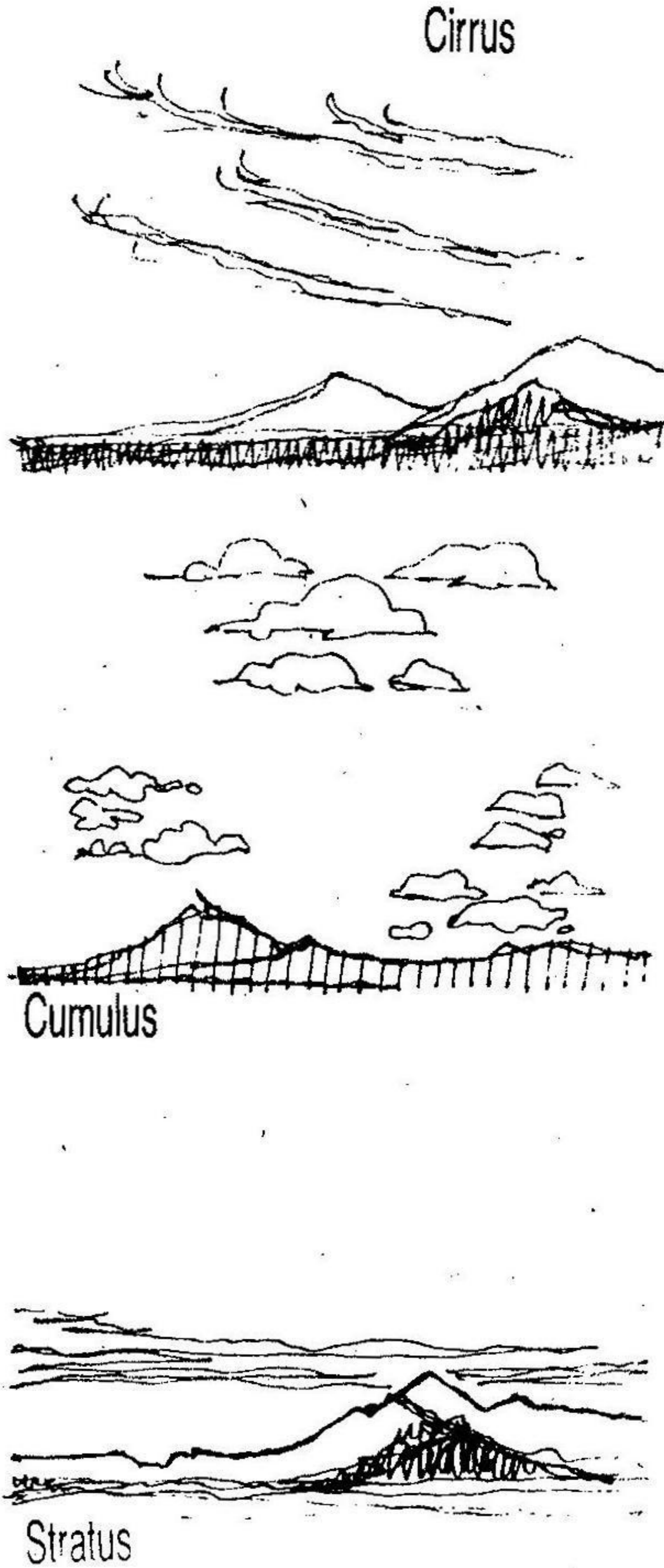
ruido y si hay piedras tienes que ocupar la punta de los dedos primero. No debes recortar nunca tu silueta sobre el fondo. Camina agazapado y a la rastra en lugares descubiertos.



Para acercarte a tu objetivo tienes que cambiar tu forma de avanzar; si estás lejos, bastará que camines inclinado, confundíéndote en tamaño con arbustos y matorrales. Debes gatear al acercarte sin que tu "popa" se eleve más que tu cabeza y en los últimos metros tienes que reptar con el conocido término "punta y codo".



Sólo la práctica continua del acecho te enseñará cómo tienes que hacerlo; una cosa es leer sobre él y otra es practicarlo. Puedes entrenarte en la misma ciudad, siguiendo por algunas horas a una persona escogida, sin que ella se dé cuenta o se ponga nerviosa. Tienes que controlar cuerpo y mente para ser un buen explorador y eso toma algún tiempo. Ten paciencia. El esfuerzo siempre es recompensado.



La lluvia generalmente trae algunos problemas extras al explorador y si te sorprende sin preparación previa ten la seguridad de que la pasarás bastante mal. Es necesario que sepas predecir el clima, basándote en la observación de los indicios que te proporciona la naturaleza.

Las nubes

Siempre han sido un buen indicador del clima que hará el día de mañana. Se las clasifica en:

Cirros: son el tipo de nubes que están a mayor altura, entre 8.000 y 15.000 metros. Formados por cristales de hielo, viajan en la atmósfera con velocidades de doscientos a trescientos kilómetros por hora. Esta nubosidad indica buen tiempo con presencia de viento.

Cúmulos: por lo general, tienen una base plana, por moverse so-

bre una columna de aire caliente. Dan la sensación de motas blancas. Se encuentran a 5.000 metros de altura y son sinónimo de buen tiempo.

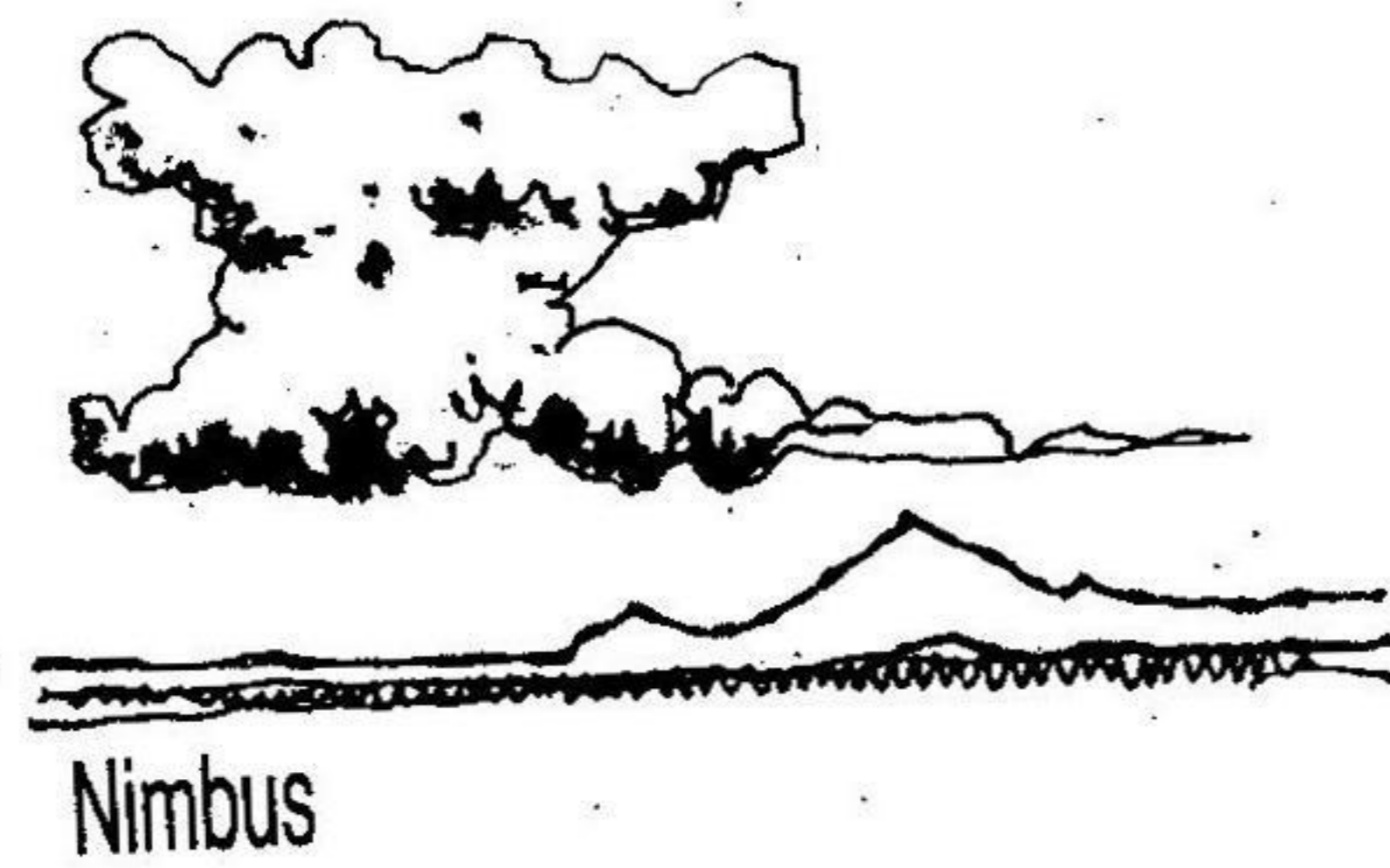
Estratos: capa de nubes espesas y muy bajas (2.000 metros). Parecen un velo blancuzco y forman un halo alrededor del Sol y la Luna. La niebla se forma con parte de estratos que circulan a nivel del suelo; por lo general, señalan la presencia de la aproximación de una baja de presión con posibilidades de traer mal tiempo.

Nimbos: nubes que traen la lluvia. Son oscuras y con forma de yunque.

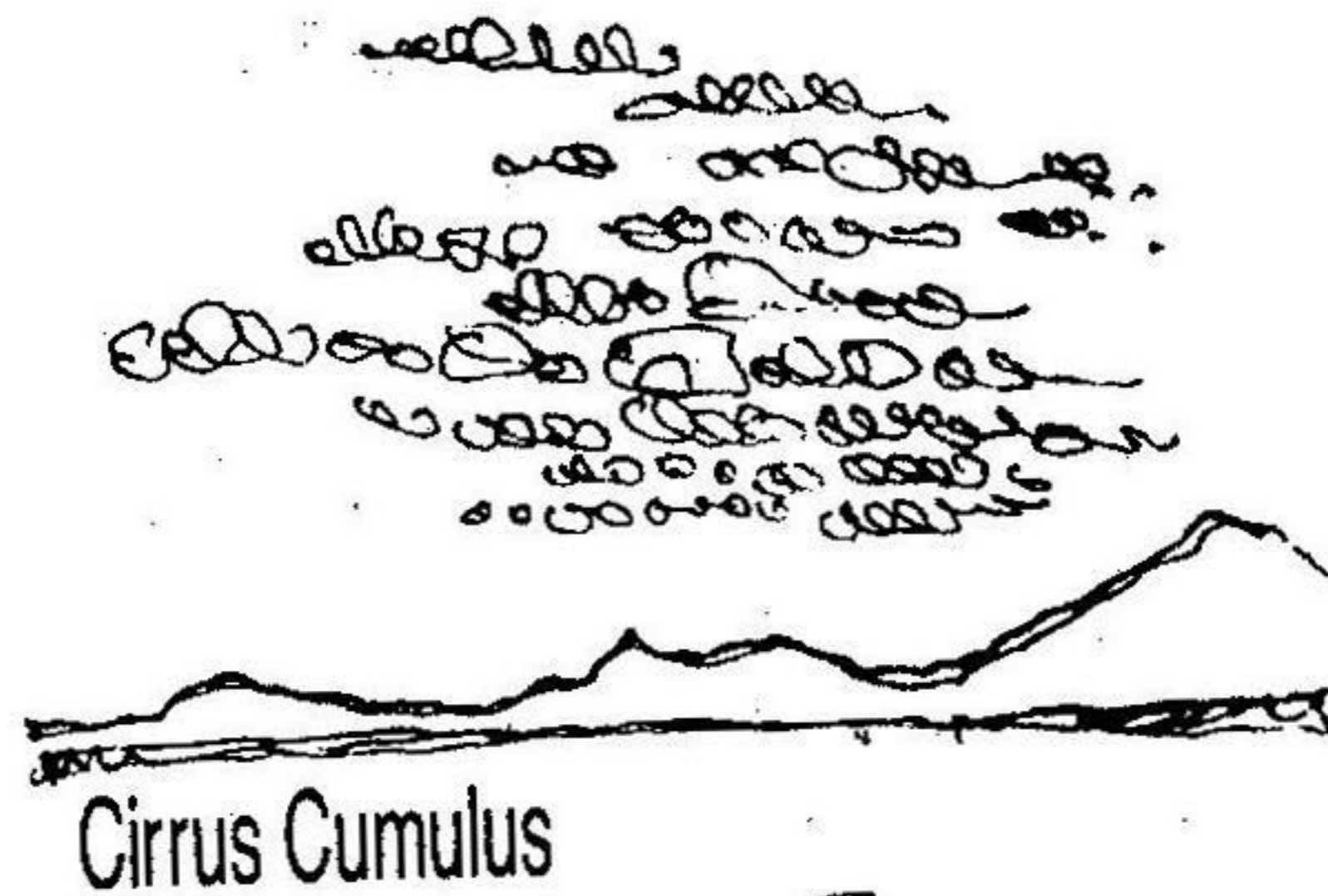
Cirros cúmulos: son los anuncios de que se producirá un cambio de clima, indicando la proximidad de lluvia dentro de las próximas veinticuatro horas. Conocidos como cielo aborregado o empedrado.

Altos estratos: son una capa de nubes bajas y densas de color gris que oscurecen el Sol. No caracterizan cambios climáticos fuertes.

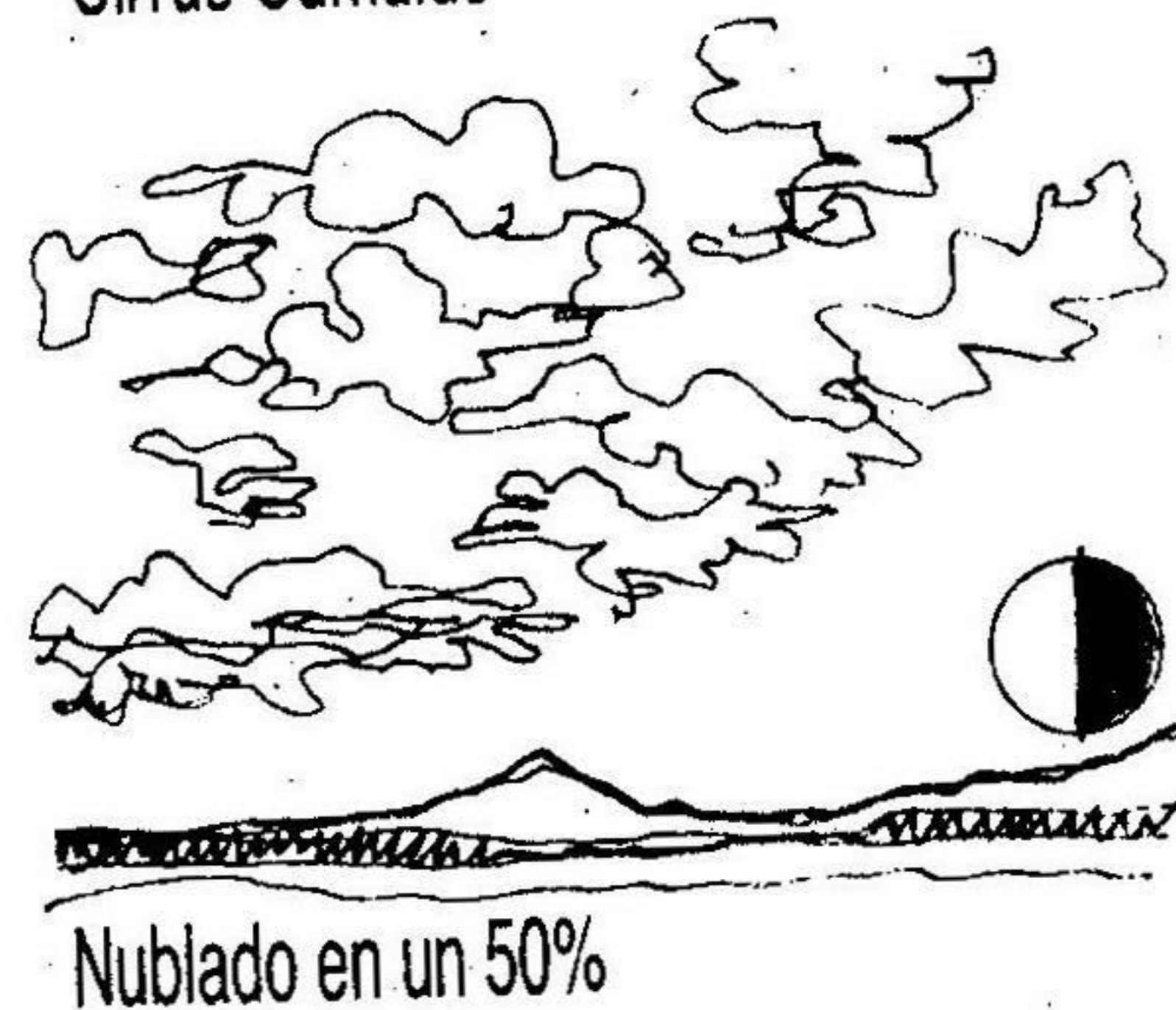
Estratos cúmulos: parecen largos rollos de nubes de color blanco o gris, con rizos y ondulado-



Nimbus



Cirrus Cumulus



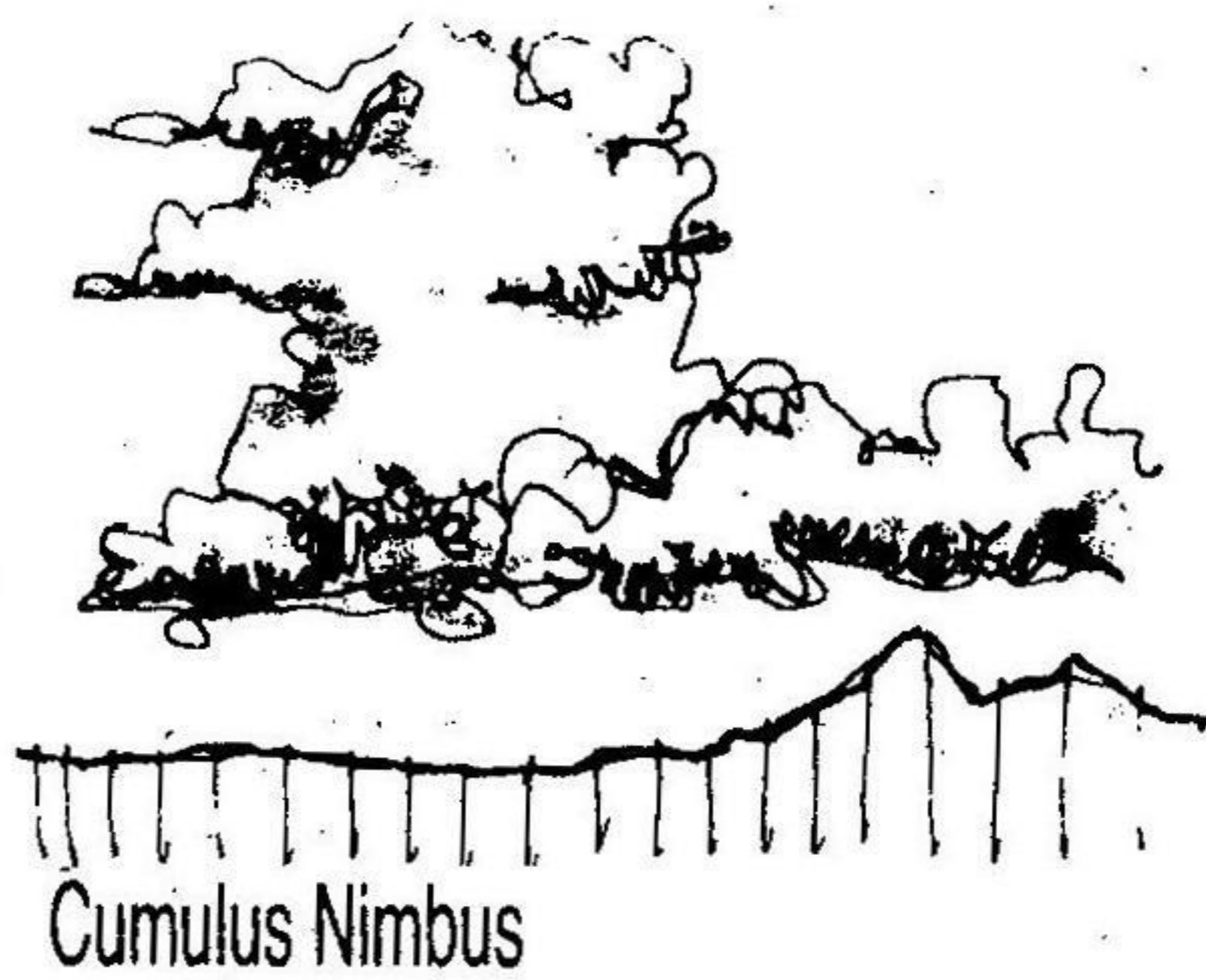
Nublado en un 50%



Altos Estratos

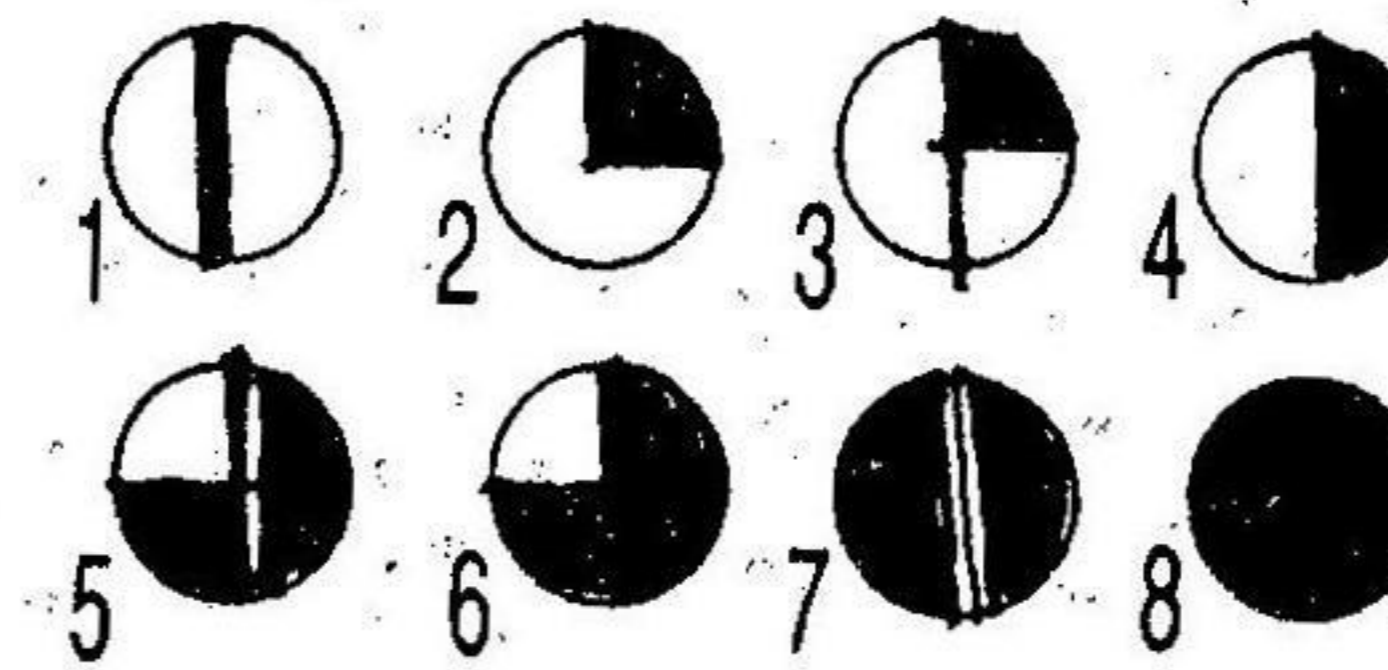


Stratus Cumulus



Cumulus Nimbus

Simbología de Nubosidad



Cerrado
Frente Cálido

nes; pueden incluso formar masas redondas. Características de tiempo claro y seco.

Cúmulos nimbos: desarrollo máximo de una nube cúmulo. Forma una gran torre con una base oscura, y de seguro provocará precipitaciones y truenos.

La coloración del cielo

Es otro método para dar un pronóstico del tiempo y su observación se hace en la salida o puesta del sol.

Cielo coloreado anuncia lluvia si en la tarde o en la mañana se observa una coloración anormal entre un velo nuboso de nubes grises y bajas (estratos).

Cielo oculto entre una capa de nubes al atardecer seguramente amanecerá igual y con posibilidades de precipitaciones. Si al ponerse el sol reaparece detrás de la capa de nubes, el posible mal tiempo tardará en presentarse.

Cielo amarillo por la tarde o rojo con nubes en la mañana anunciará viento.

Cielo anaranjado al ponerse o al salir el sol es sinónimo de buen tiempo.

La humedad

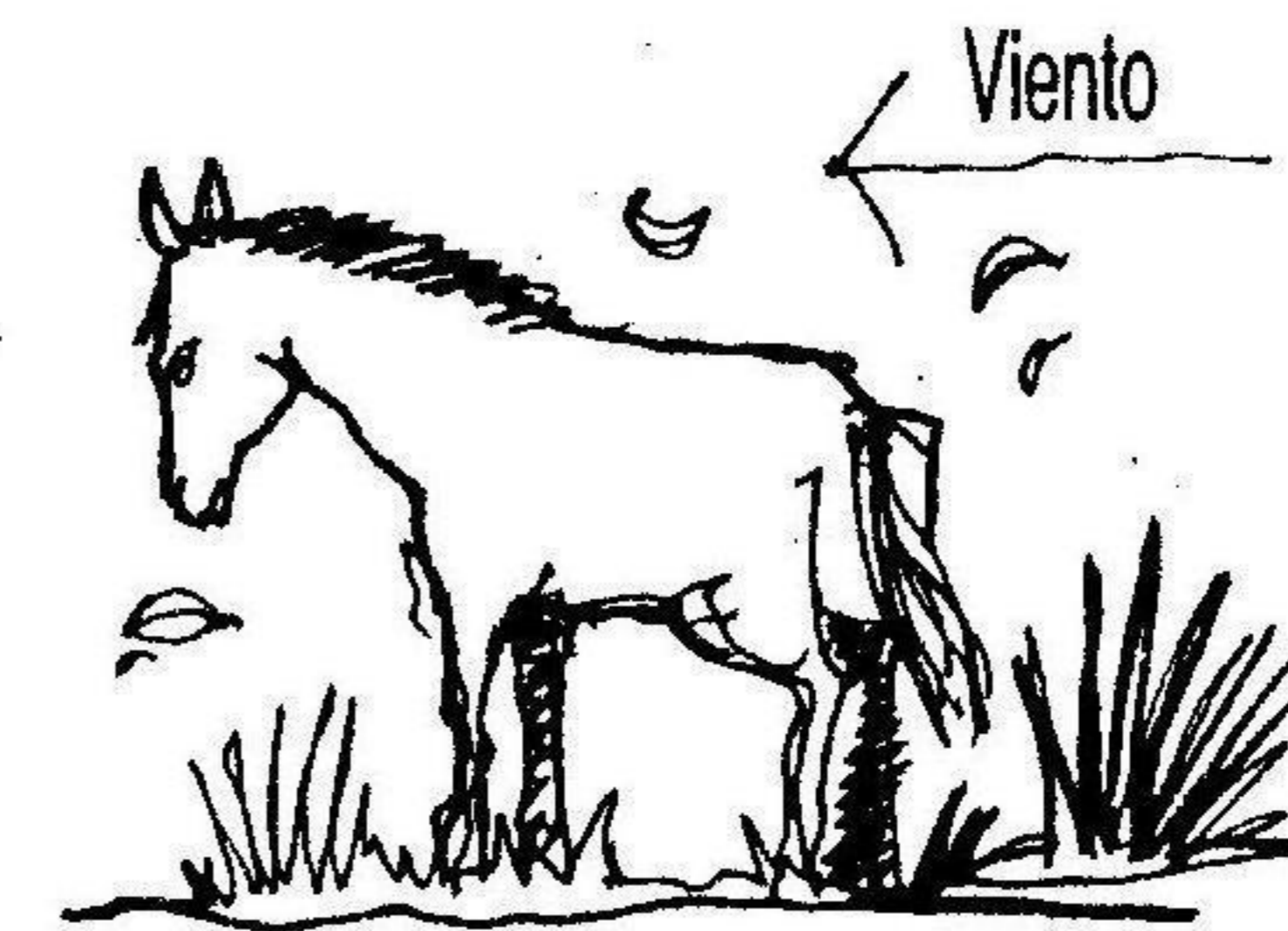
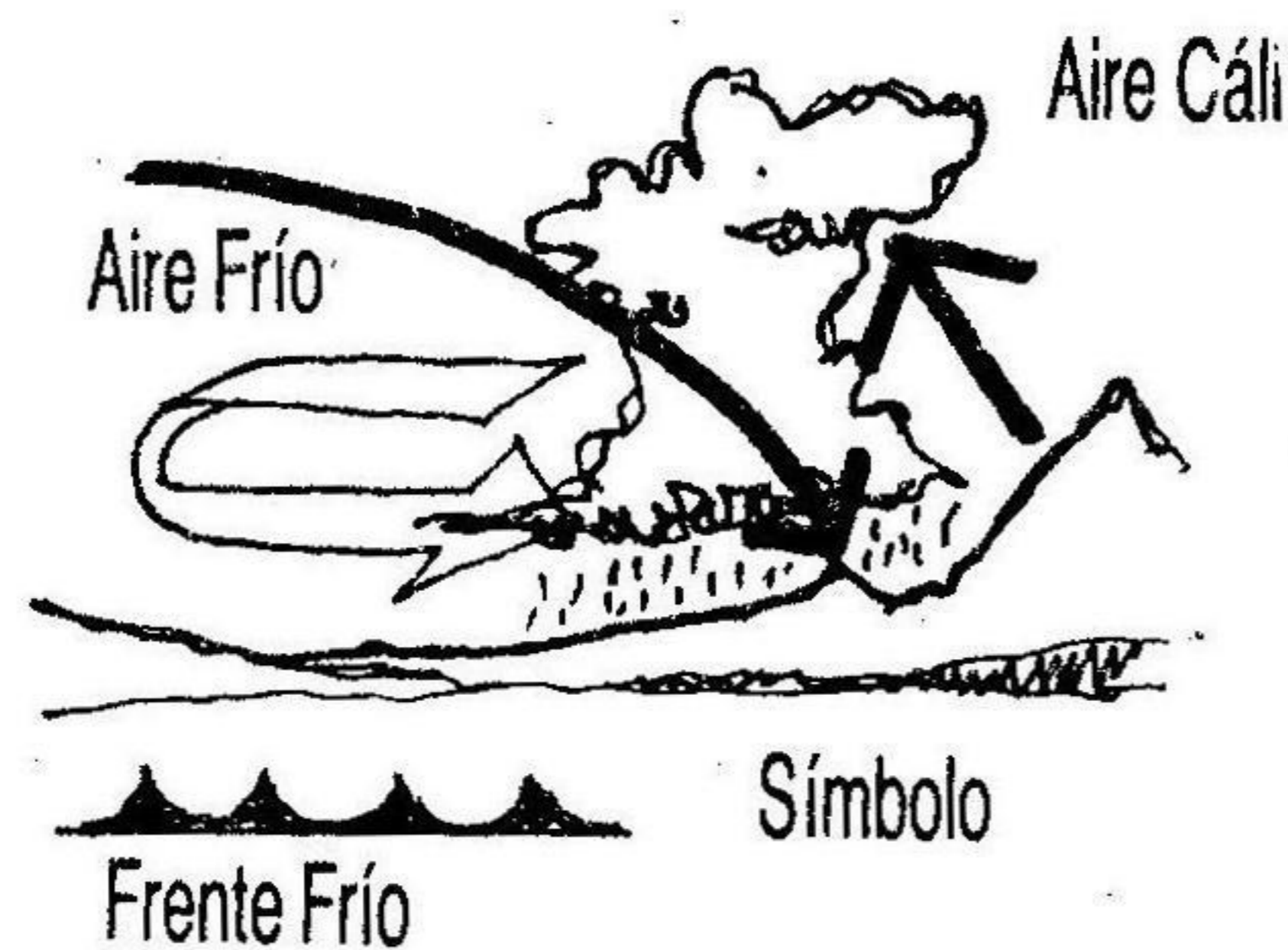
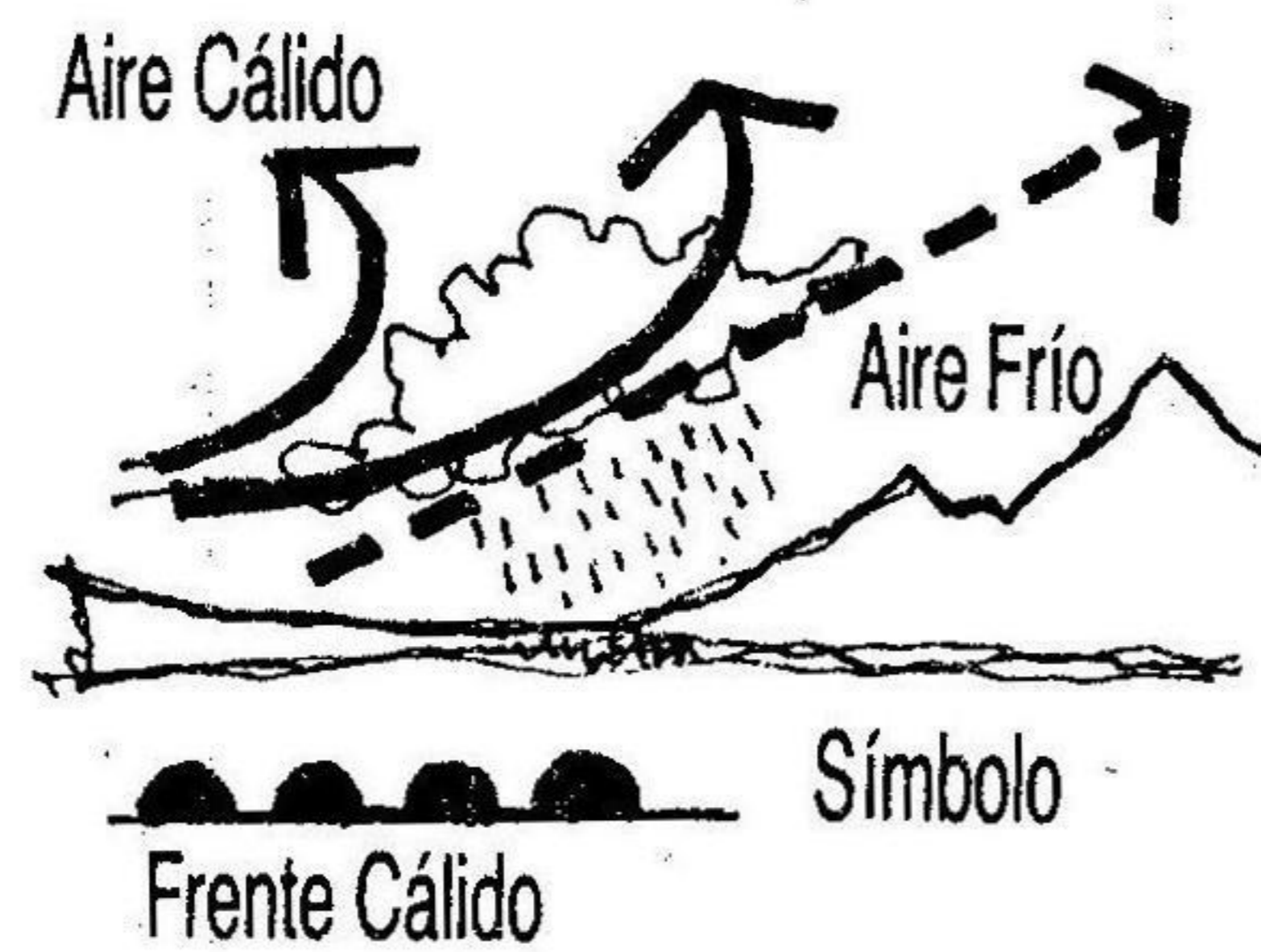
Es directamente proporcional a la posibilidad de lluvia. Si el aire está seco, el humo de los fogones sube al cielo y se dispersa indicando buen tiempo; por el contrario, si el humo se arrastra, hay posibilidades de lluvia próxima. Si al observar una fogata, el humo y las llamas cambian de dirección, muchas veces puede indicar mal tiempo en las cercanías.

El viento

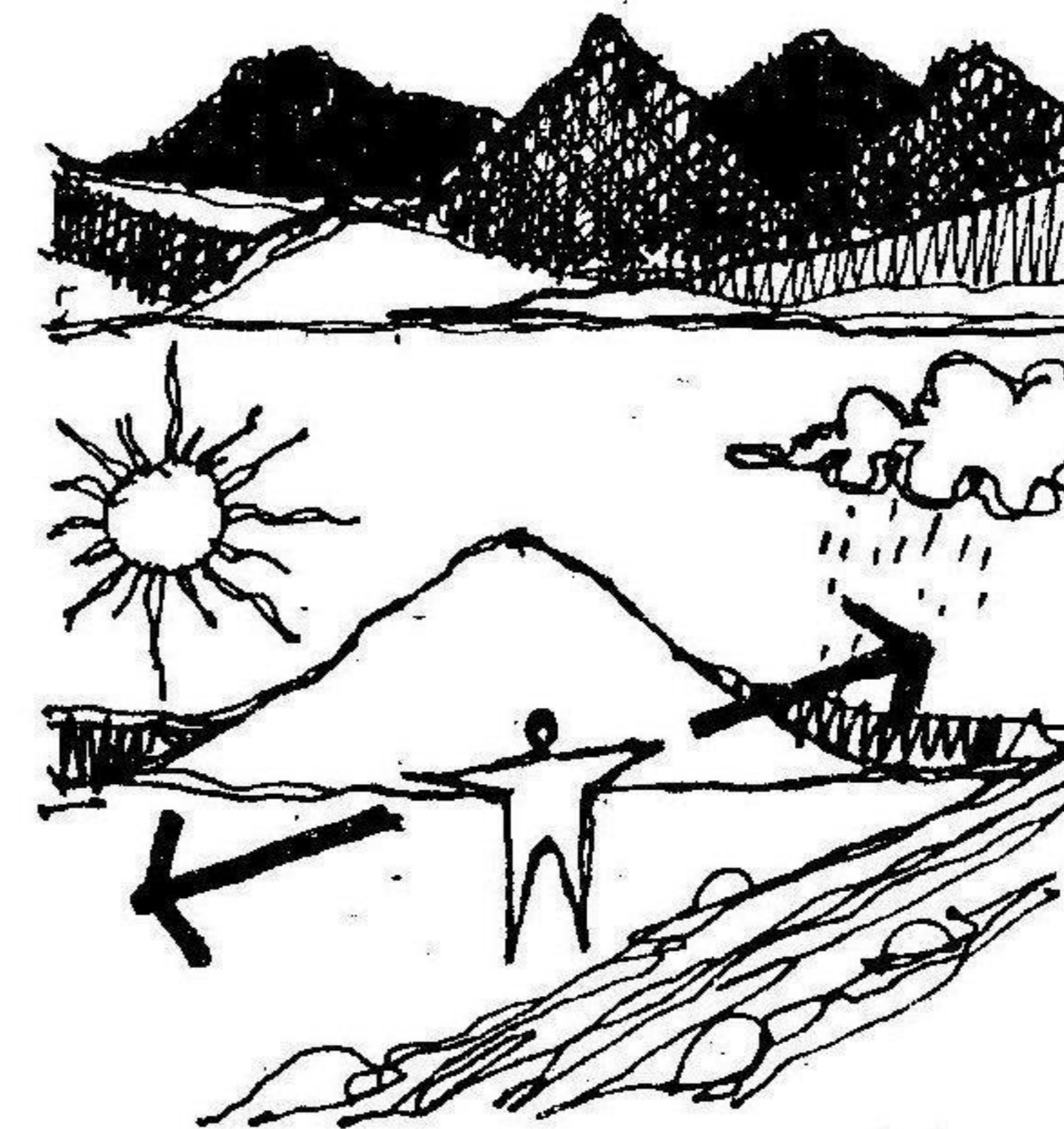
Es el portador del mal tiempo y las precipitaciones. En cada zona geográfica hay vientos característicos de lluvia que tendrás que conocer. Por ejemplo, en Chile el mal tiempo es traído por el viento del norte y el oeste, llamado Travesía. El viento se produce por el desplazamiento de la masa de aire de las zonas de aire frío y seco o baja presión a las zonas de alta presión. Las nubes se forman en el límite de estas dos masas de aire, tomando el nombre de "frente".

Los animales y plantas

Tienen un sexto sentido para anticiparse al clima y la observación de algunos detalles te dará la pista que necesitas para tu pre-



Coloración de los Montes



dicción. Algunas indicaciones claras de la proximidad de un frente de mal tiempo: las abejas, hormigas y la gran mayoría de los insectos empiezan a buscar refugio y volar bajo; las aves lo harán también para alimentarse; en el caso de los peces, estarán saltando fuera del agua para capturar sus presas.

Es característico de vacas y caballos orientar sus ancas en contra del viento y dar señales de intranquilidad y nerviosismo en la cercanía de un cambio de clima y de posible lluvia.

Si la coloración de la cadena montañosa cercana y de los cerros aledaños es gris azulada, te indicará cierta inestabilidad en el clima, que se agravará con lluvia segura si se torna de color gris morado.

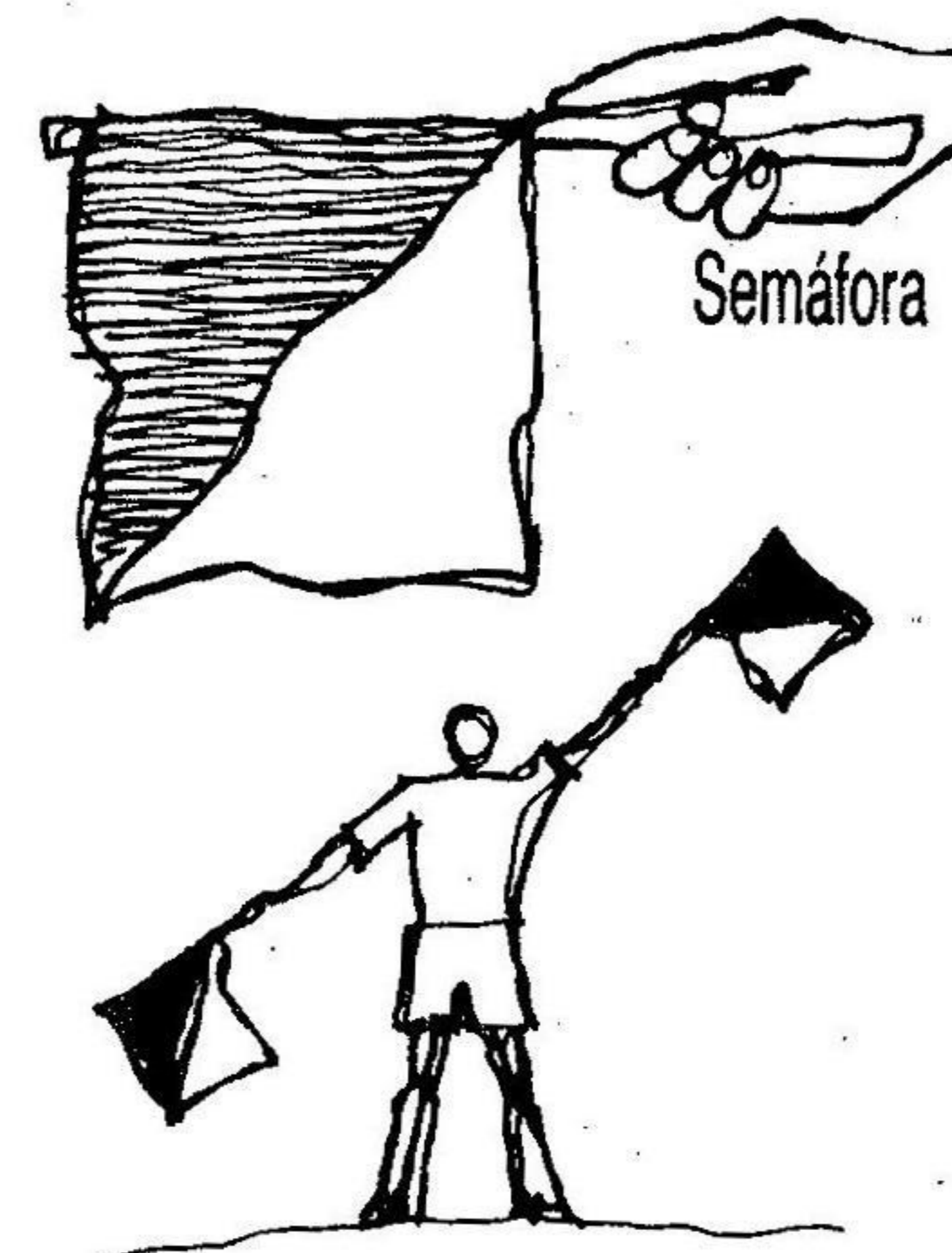
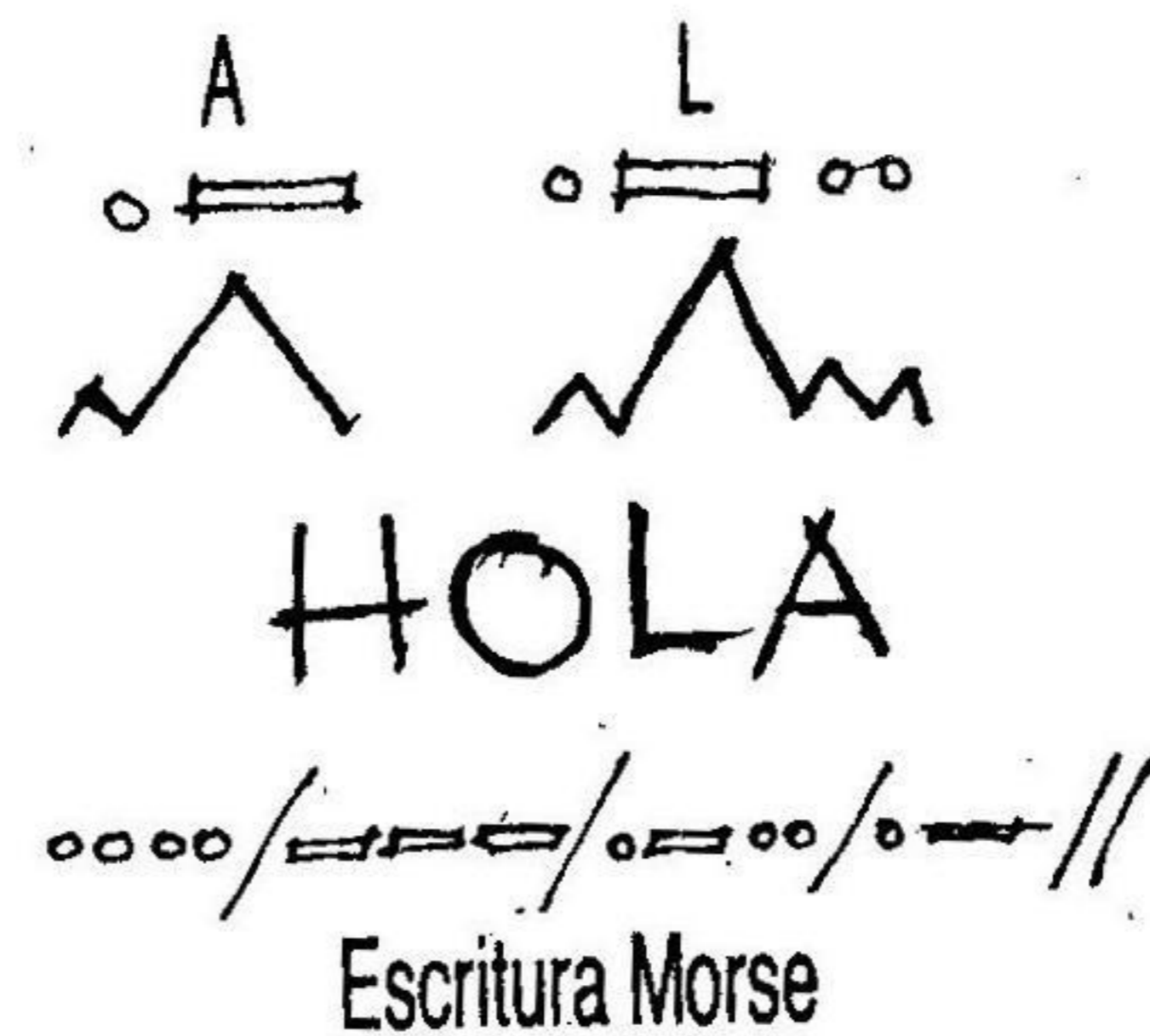
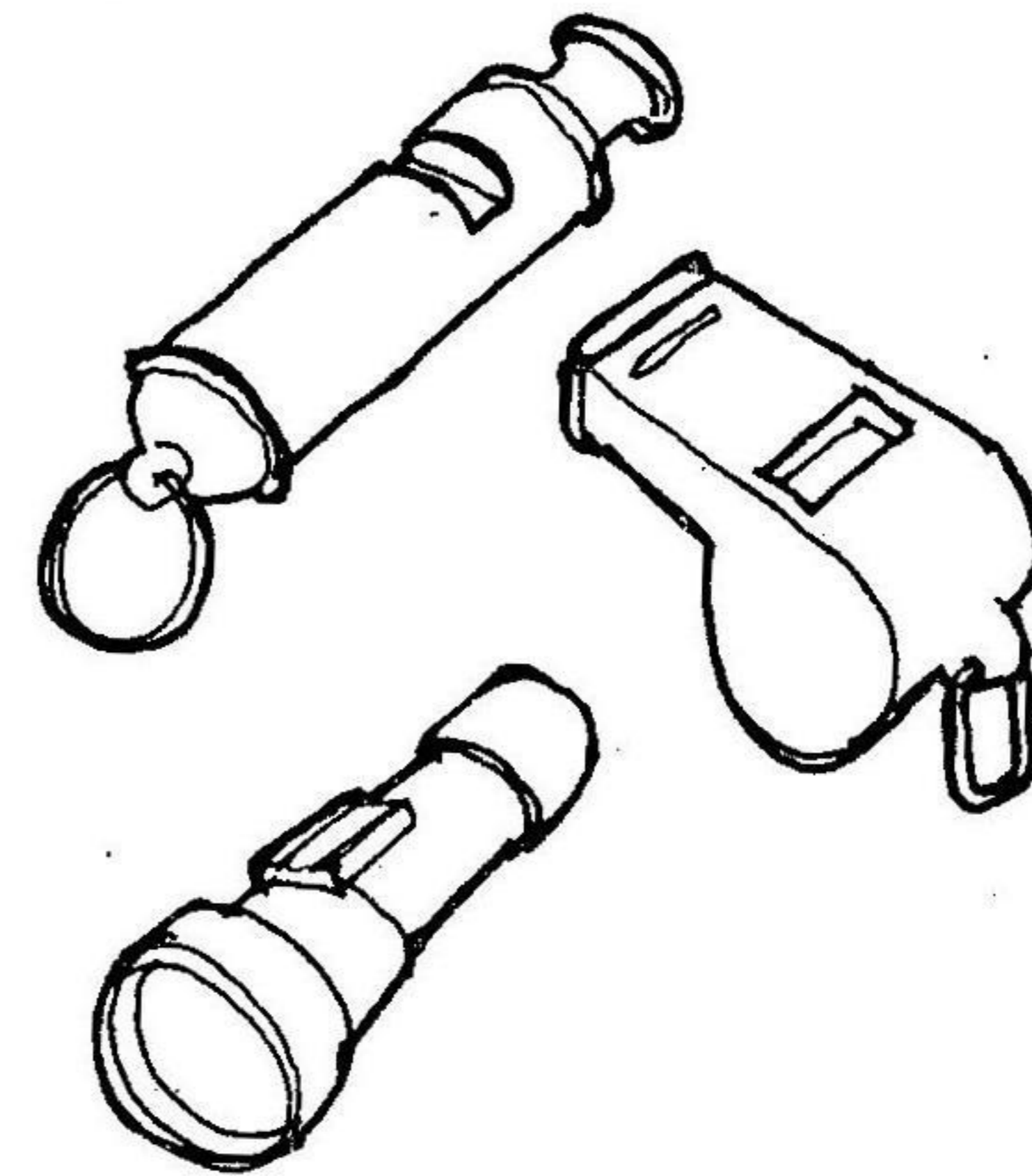
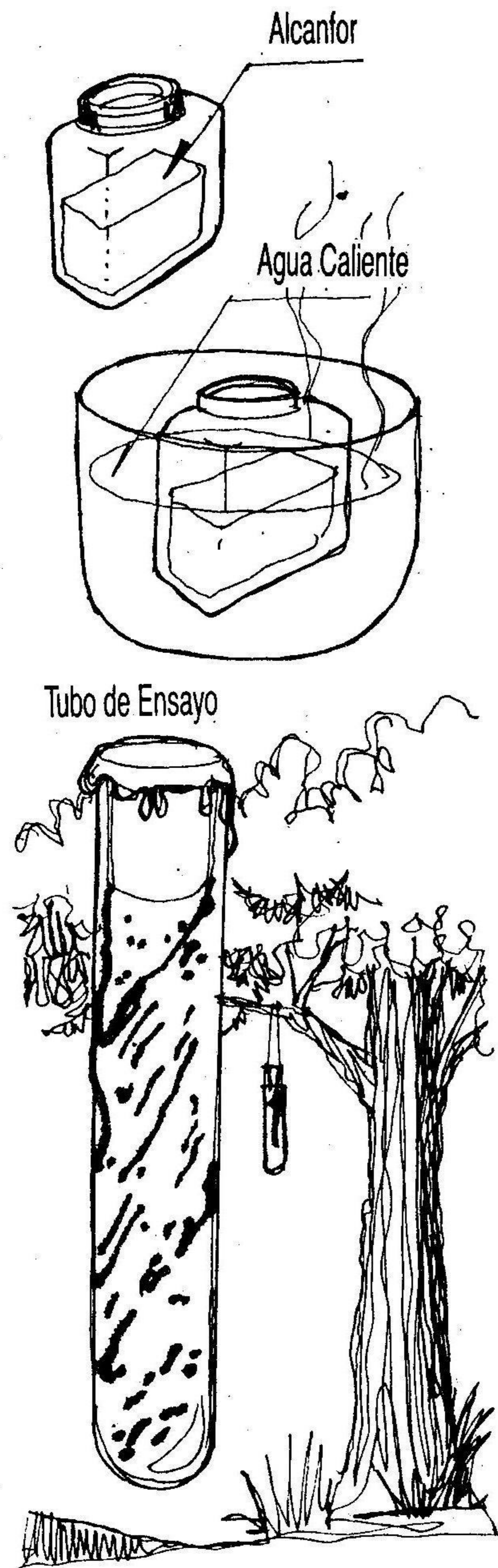
En presencia de mal tiempo, los tréboles, dedales de oro y otras especies vegetales se cierran para protegerse del frío.

Si el ruido de un cauce de agua se escucha corriente abajo, es característico del buen tiempo; si se escucha corriente arriba, indica un posible cambio climático o mal tiempo avecinándose.

Códigos y señales

Barómetro casero

Puedes realizar la construcción de un barómetro casero, que en tu excursión podrás utilizar fácilmente. Toma cincuenta centigramos de alcanfor, que disolverás en el mismo frasco, colocándolo en una taza de agua caliente; cincuenta centigramos de cloruro de amonio; cincuenta centigramos de nitrato de potasio y disuélvelos en agua destilada; mézclalo todo y ponlo en un tubo de ensayo bien tapado y, si es posible, lácralo. Expón el tubo hacia el norte y verás que se producen ciertos cambios en la coloración. Al enturbiarse, es signo de que se aproxima lluvia y si sólo se producen unos filamentos o velos, es anuncio de humedad y posible cambio climático.



El hombre siempre ha necesitado comunicarse y la distancia entre el emisor y el receptor ha significado un problema; sólo con su ingenio ha superado esta barrera. Existen desde tiempos inmemoriales las señales con tambores, cuernos, humo y luces. La invención del lenguaje escrito ha permitido crear una serie de códigos que asignan a cada letra un símbolo o sonido, logrando una universalidad en todos los sentidos. Como exploradores, debemos conocer por lo menos uno o dos de estos códigos: el **morse** y **semáforo**.

Código Morse es el ocupado por el telégrafo y se basa en una combinación de sonidos cortos y largos. Cada número o letra del abecedario tiene que ser aprendido con paciencia hasta que los memorices todos.

| Letra | Morse | Nemotecnia |
|-------|-----------|------------|
| A | • — | Asno |
| B | — ••• | Bonaparte |
| C | — • — • | Cocacola |
| D | — •• | docena |
| E | • | EI |
| F | •• — • | Faraona |
| G | — — • | Góndola |
| H | •••• | Habitante |
| I | •• | Iris |
| J | • — — — | Jabonoso |
| K | — • — | Kolico |
| L | • — •• | Limonada |
| M | — — | Motor |
| N | — • | Nota |
| Ñ | — — • — — | Ñoñonatoro |
| O | — — — | Otoño |
| P | • — — • | Pilotonic |
| Q | — — • — | Qocorrigo |
| R | • — • | Ramona |
| S | ••• | Sardina |
| T | — | Tos |
| U | •• — | Unico |
| V | ••• — | Ventilador |
| W | • — — | Wagontof |
| X | — • — • | Xochimilco |
| Y | — • — — | Yotesoplo |
| Z | — — •• | Zozobrada |

| | | | | | |
|---|-----------|---|------------|---|-----------|
| 1 | • — — — — | 5 | ••••• | 9 | — — — — • |
| 2 | •• — — — | 6 | — •••• | 0 | — — — — — |
| 3 | ••• — — | 7 | — — — ••• | | |
| 4 | •••• — | 8 | — — — — •• | | |

Existen varios sistemas nemotécnicos para aprender el código morse como, por ejemplo, el de asignarles a las vocales A E I el valor de un •, y a las vocales O U el de una raya -. Tú puedes crear un sistema propio, para no olvidar las letras y poder utilizarlas más fácilmente.

Señales convencionales

Existen una serie de señales convencionales para enviar un mensaje, con el fin de que sea entendido por un receptor entrenado.

| | | |
|--------------------|-----------------------|----|
| Llamada | ••• — / ••• — / ••• — | 3V |
| Listo para recibir | — • — | K |
| Esperar | — — • — | Q |
| Entendido | • — | A |
| Repitan | — • / • | NE |
| Error | •••••••• | 8E |
| Fin | • — / • — • | AR |
| Mensaje recibido | • — • | R |

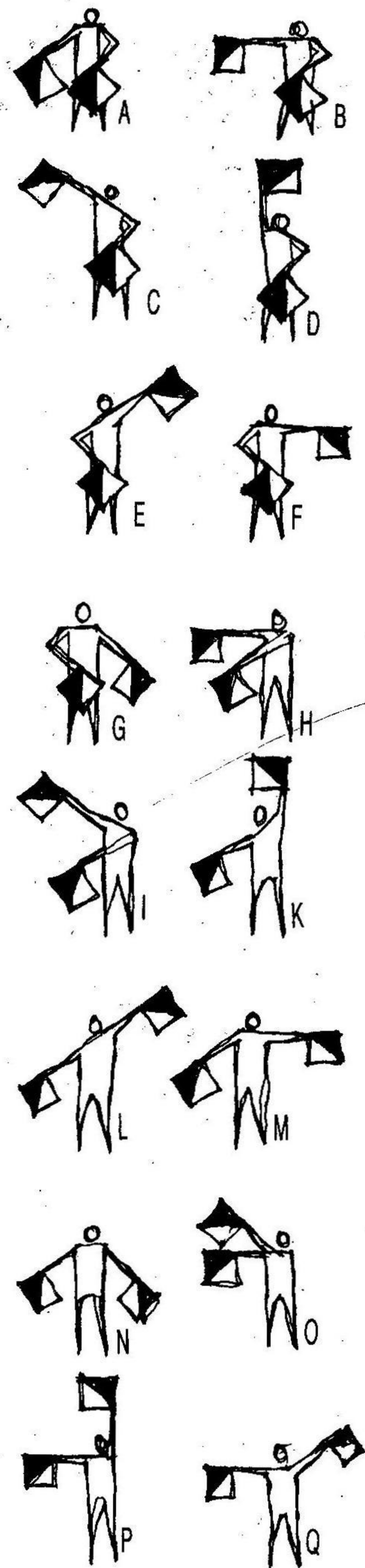
El sistema morse se puede utilizar con sonidos o con luz, para lo cual puedes ocupar un silbato o pito y una linterna en la noche. El sonido que corresponde a la **raya** es tres veces más largo que el correspondiente al **punto**. El tiem-

po entre puntos y rayas de una misma letra es el equivalente a un punto. El espacio entre letras es equivalente a una raya.

Al hacerlo con una linterna tienes que ocupar el mismo criterio y revisar para que el terreno no existan árboles que entorpezcan y distorsionen el mensaje.

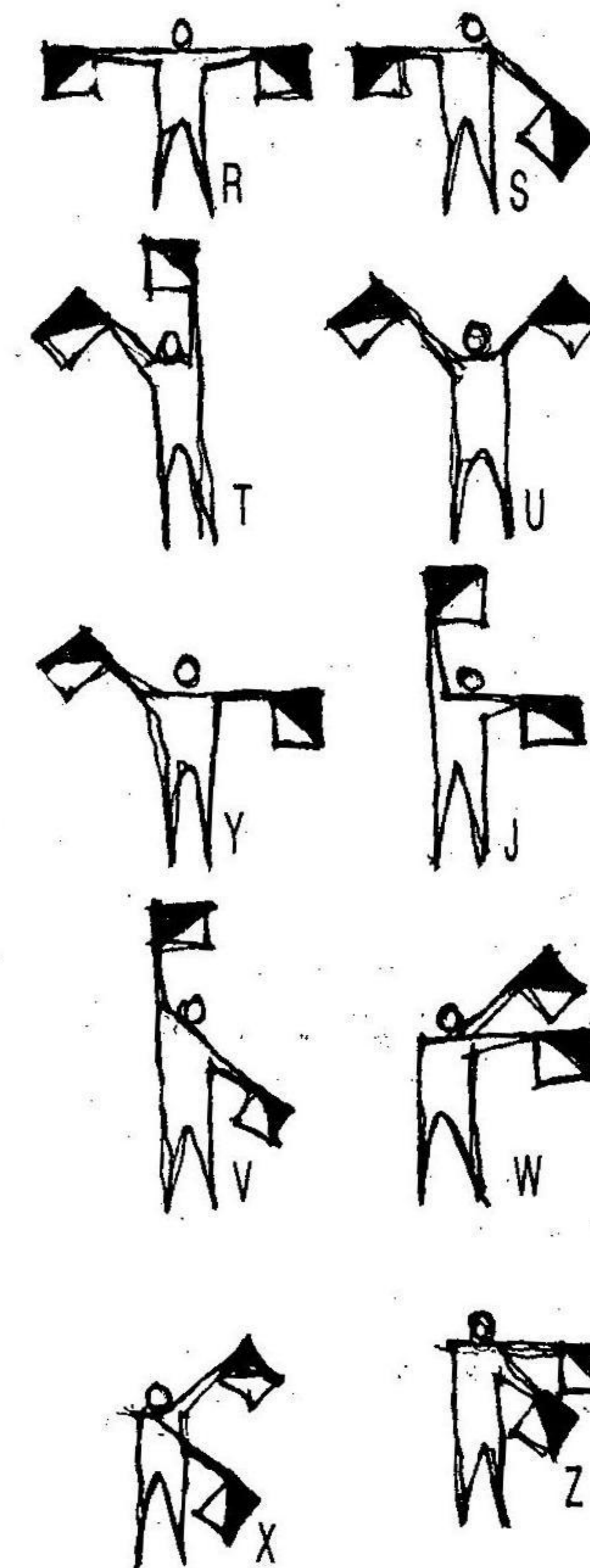
Código semáforo

El código semáforo es un sistema que usa banderas de unos cuarenta y cinco centímetros por lado, divididas diagonalmente en dos, de color rojo y blanco. Es de muy rápida transmisión, pero tiene que ser de día y en cortas distancias; por lo general, se utiliza en la marina cuando se cruzan dos barcos. Las letras del semáforo se hacen colocando las banderas en ciertos ángulos, una con respecto a la otra. La bandera tiene que ser la prolongación de tu antebrazo y los movimientos se hacen desde el hombro, manteniendo los brazos perfectamente rectos, como si fueran una sola pieza. Tienes que practicar constantemente para lograr dominar esta técnica de transmisión.



Señales convencionales

| | |
|--------------------|---|
| Llamada | 3V |
| Listo para recibir | K |
| Esperar | Mantiene la posición de la última letra |
| Entendido | E |
| Repitan | NE |
| Error | 8E |
| Fin | AR |
| Mensaje recibido | R |



Envía las letras de cada palabra, pasando de la posición de una letra a otra, con una pequeña pausa entre ellas. Si quieres indicar el fin de una palabra, bastará con llevar las banderas frente a tus rodillas, con los palos cruzados uno sobre otro.

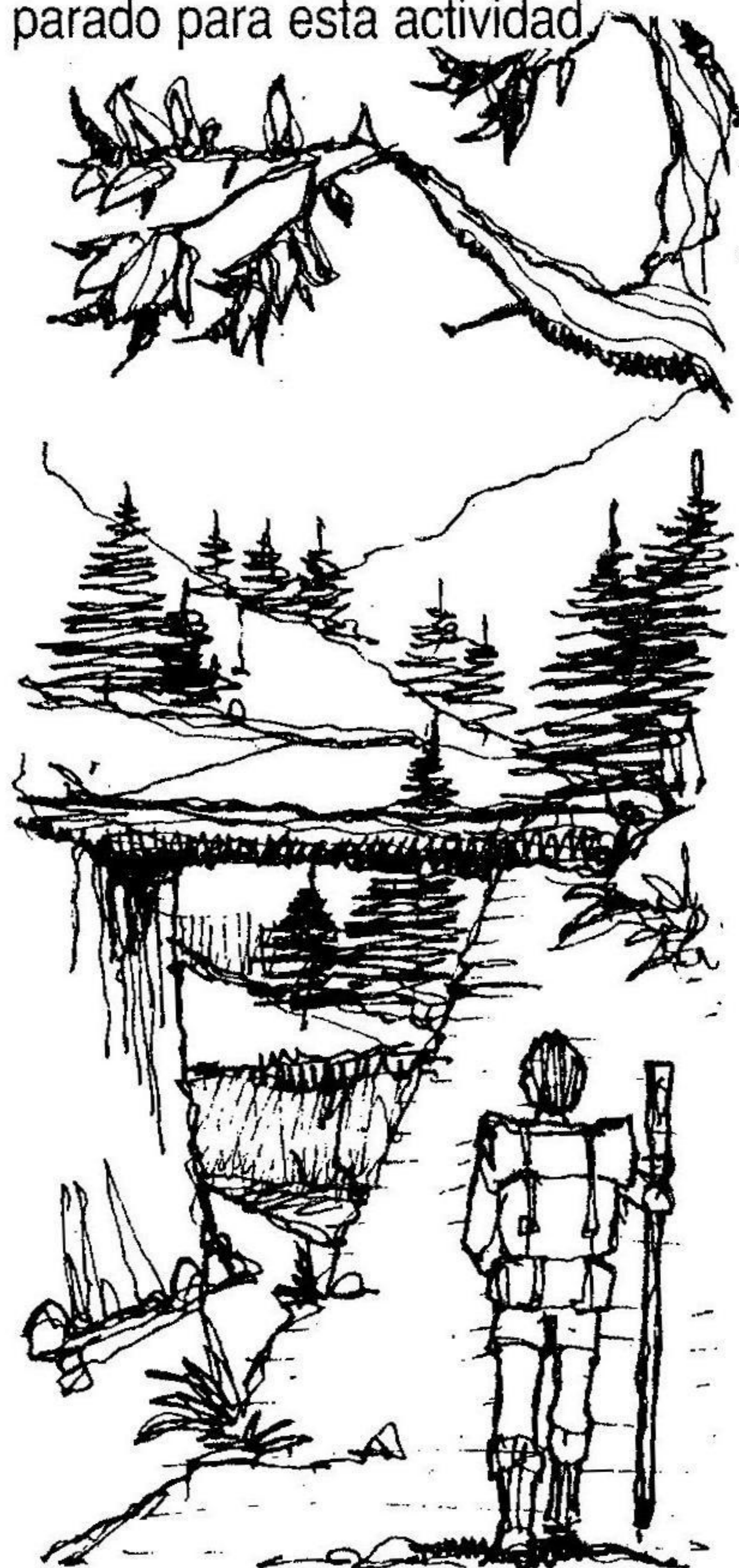
Existen otros sistemas más sofisticados de comunicación como, por ejemplo, el uso de radio y de walkie-talkies. El explorador tiene que saber ocuparlos correctamente en casos de emergencia y necesidad. Es recomendable hacer un curso básico de radioaficionado, para que conozcas el lenguaje y las bandas usuales de la comunicación radial.

El raid

Una de las experiencias más trascendentes de mi vida ha sido la de participar en raids de sobrevivencia, en que uno pone a prueba todos los conocimientos adquiridos para lograr recorrer y explorar un determinado terreno con el mínimo de implementos, tales como un saco de dormir, el cuchillo, una caja de fósforo, la brújula y la ropa que traes puesta.

Este manual es básico y trata de los elementos mínimos para encontrarse en la naturaleza con cierta comodidad. Los conocimientos para un raid de sobrevivencia, son materia de otro manual, específico en el tema, y la experiencia previa de varios campamentos largos, en donde dediques algún tiempo a salir de excursión con estos mismos elementos. Puede ser por el día o con una noche a campo traviesa; es recomendable que salgas las primeras veces acompañado para que puedas contar con ayuda en caso de emergencia.

El raid es una vivencia en contacto íntimo con la naturaleza y necesita de cierto grado de madurez y responsabilidad. El exponerte a riesgos y peligros sólo demuestra que aún no estás preparado para esta actividad.



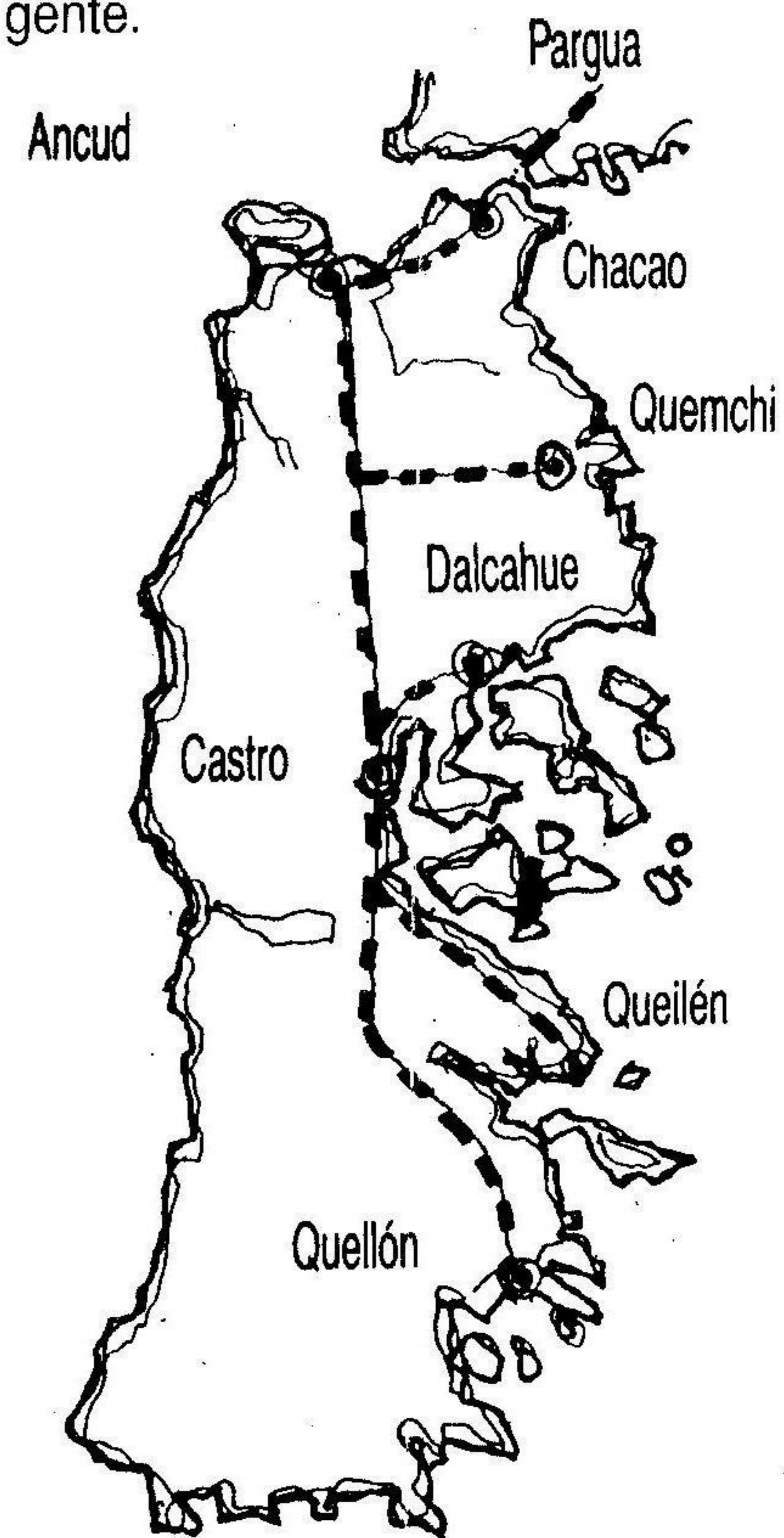
El hike

El *hike* es sinónimo de aventura y de recorrer varios rumbos conociendo, con itinerarios prefijados, ciertas zonas de tu país y del extranjero, en compañía de un grupo de amigos. Para este fin tienes que planificar con mapa en mano los puntos que quieres recorrer y el tiempo a emplear en cada tramo; revisa tu material de campamento y lleva el dinero necesario para la locomoción y las emergencias.

De cada punto recorrido tienes que tomar fotos e informarte de todos los aspectos relevantes de la zona. Es recomendable que lleves una especie de diario de vida que, en estos casos, se llama *vademecum*, en donde cada noche anotes lo sucedido en el día, tus reflexiones y comentarios. Con el pasar de los años es muy gratificante releer estos cuadernos de notas y recordar las exploraciones realizadas.

Una variante del hike es la de dividirse en grupos de a dos per-

sonas y recorrer los puntos determinados, en los horarios previstos, compitiendo con los demás. No desaproveches la posibilidad que te da el viajar; trata de conocer a fondo la zona visitada y su gente.



El explorador El *scout*

La palabra *scout* significa "explorador" en inglés y no tan sólo expresa un término lingüístico sino una forma de vida.

El Movimiento Scout está formado por jóvenes, niños y adultos comprometidos en forma libre y voluntaria en un proceso educativo no formal, complementario de la familia y la escuela, que desarrolla en los jóvenes la capacidad de pensar y la formación de actitudes, antes que la adquisición de conocimientos o habilidades específicas; además, busca el desarrollo de los hombres y mujeres en su identidad singular y respetando su cultura, sin distinción de origen, raza, clase social y credo.

El escultismo como movimiento camina en la búsqueda de Dios y pide a sus miembros vivir auténticamente y dar testimonio de su fe personal; desarrolla la lealtad a su país en armonía con

la promoción de la paz a todo nivel, inculcando el amor a su tierra y a su pueblo, sin hostilidades de clase o nación, propiciando la hermandad mundial y la cooperación internacional.

El Movimiento cree en la familia, raíz integradora de la comunidad y centro de una civilización basada en el amor, la verdad y la justicia, preparando a sus miembros para el amor, fuerza capaz de construir una familia formadora de personas, educadora de la fe y promotora del desarrollo. El escultismo, como movimiento educativo, no se involucra en la lucha por el poder político, pero desarrolla la opción personal y forma ciudadanos responsables, conscientes de las realidades políticas que lo rodean.

Baden Powell Fundador del Movimiento Scout

El Movimiento Scout nace de la inspiración de un hombre notable que supo observar y entender el carácter de los jóvenes, proyectándolos como hombres y mujeres del mañana. Para que le conozcas mejor, te daré a continuación una cronología de su vida:

1857: -Robert Cecil Stephenson Smith Baden Powell nace el 22 de febrero en el N°6 de Stanhope Gardens, en Londres. Su padre fue el reverendo Dr. Ph. Baden Powell, de Oxford; su madre, Henrietta Smith. Tuvieron siete hijos, seis varones y una niña.

1870: -Gana una beca de estudio para asistir al colegio Charterhouse, en el centro de Londres.

1872: -El colegio Charterhouse se traslada a Godalming a unos



Baden Powell

Fundador del Movimiento Scout

60 kilómetros de Londres. Se inscribe en los equipos de fútbol y de tiro. Participa en varias representaciones de comedias. Desarrolla las primeras exploraciones en el *copse*, bosque cercano al colegio. Realiza sus primeras cacerías de conejos y experimenta el rastreo y el acecho, escondiéndose de sus profesores.

1876: -Se presenta a los exámenes de ingreso de la Universidad de Oxford (College de Balliol y de Christchurch); queda aceptado sólo como alumno oyente.
 -En septiembre postula al ejército y queda clasificado en el segundo lugar en la caballería y el quinto en la infantería. Nombrado directamente oficial en el 13° de los Húsares, sin pasar por la escuela de oficiales de Sandhurst.
 -El 30 de octubre aborda al barco *Serapis* en el puerto de Portsmouth.
 -A mediados de diciembre desembarca en Lucknow, India, como



Dibujo de un Scout
 hecho por Baden Powell

subteniente del 13° de los Húsares.

1878: -En junio es promovido como teniente, después de un curso de ocho meses, con un diploma de honor, por destacarse en rastreo y exploración, el único recibido en la India durante ese año. Pasa su licencia en Simla.

1879: -Regresa a Inglaterra con licencia por enfermedad y participa en un curso de tiro en Hythe, Kent, destacándose nuevamente.

1880: -En noviembre reasume sus obligaciones con el 13° Regimiento, trasladándose a Kandahar, en Afganistán, a las órdenes del coronel Baker Russel.
 -Recibe el encargo de efectuar el levantamiento topográfico del campo de batalla de Maiwand.

1881: -En abril los ingleses tienen que evacuar Kandahar y se trasladan a Quetta. Recibe una herida accidental en el enfrentamiento con bandidos en el paso de Kojak. A fines de diciembre atraviesa 1.500 kilómetros en la India Norte, hasta llegar a Muttra.

1882: -Es nombrado instructor del regimiento, en tiro. Se dedica al polo y a la cacería del jabalí, con lanza.

1883: -Gana en Muttra la copa del Kadir en la caza del jabalí. Es promovido a capitán y se desempeña temporalmente en el estado mayor del Duque de Connaught, en Meerut.

-Publica el libro *On Vedette—An easy Aide—Mémoire*.

1884: -En noviembre se traslada con el regimiento desde Muttra a Natal en Sudáfrica, en apoyo de la expedición de Sir Charles Warren al Bechuanaland.

-Publica *Reconnaissance and Scouting*.

1885: -De marzo a abril realiza una expedición secreta de unos 1.000 kilómetros en la frontera de Natal, en los montes Drakensberg.
 -Participa en los meses de julio y agosto en una partida de caza mayor en el Africa Oriental, en la localidad de Inhambane, Mozambique.

-Regresa a Inglaterra con todo su regimiento, al cuartel de Norwich; posteriormente se traslada a Colchester, en el Essex.

-Publica *Cavalry Instruction*.

1886: -Al mando de un destacamento del 13° Regimiento, participa en la práctica de señales de comando con gestos. De agosto a septiembre se dirige en misión

de espionaje a Spandau en Alemania y Krasnoje Selo en Rusia, en compañía de su hermano.

1887: -En enero disfruta de una licencia de tres meses en Flandes, Bélgica, y en Alsacia-Lorena en la frontera franco-alemana para espiar las fortificaciones.

-El regimiento se traslada a Manchester y el destacamento de B.P. se ubica en Seaforth, en las cercanías de Liverpool.

-En diciembre es nombrado ayudante de campo del Comandante en Jefe de Sudáfrica, general H. A. Smyth.

1888: -De junio a septiembre participa en la campaña militar contra los Dinizulu en el Zululand. Cumple la misión de secretario militar y oficial de servicio de informaciones de una columna exploradora.

1889: -En mayo recibe el cargo de secretario militar del Gobernador de la ciudad Colonia del Cabo.

-Regresa en julio a Inglaterra con licencia médica.

-Vuelve en octubre a Sudáfrica y es nombrado secretario de las fuerzas conjuntas anglo-boers en Swaziland, a las órdenes de Sir F. de Winton.

1890: -Es trasladado a Malta, donde es nombrado Gobernador.

1891: -Responsable de los servicios informativos para el Mediterráneo, visita Italia, Albania, Grecia, Turquía, Túnez, Argelia y Libia.

1892: -Visita Dalmacia, Bosnia Herzegovina y Montenegro, en Yugoslavia.

-Observa las maniobras militares austriacas en Schwarzenau y las italianas en Saint Rhémy, en el valle de Aosta. Visita Constantinopla y los Dardanelos.

1893: -Deja el cargo de Gobernador de Malta, y se reincorpora al 13º Regimiento en Cork, Irlanda. Participa de las maniobras militares en Curragh y Lambourn.

1894: -Viaja con su hermano George y señora en un crucero por el Mediterráneo, visitando Grecia, Albania e Italia.

1895: -Toma el comando de un escuadrón del regimiento con sede en Belfast y en diciembre realiza una expedición contra los Ashanti en Ghana y dirige el comando de los reclutas indígenas desde Caspe Coast Castle hasta Kumasi.

1896: -Regresa a Inglaterra y es promovido a teniente coronel, dirigiendo en abril del mismo año la expedición en contra de los

Matabeles en Zimbabwe. Es nombrado jefe del estado mayor del Comandante de la expedición, Sir F. Carrington.

-Realiza expediciones de reconocimiento en los montes Matopo, y conduce un destacamento en la región del río Shangani, recorriendo unos 1.000 kilómetros.

-Publica *The Downfall of Prempeh*.

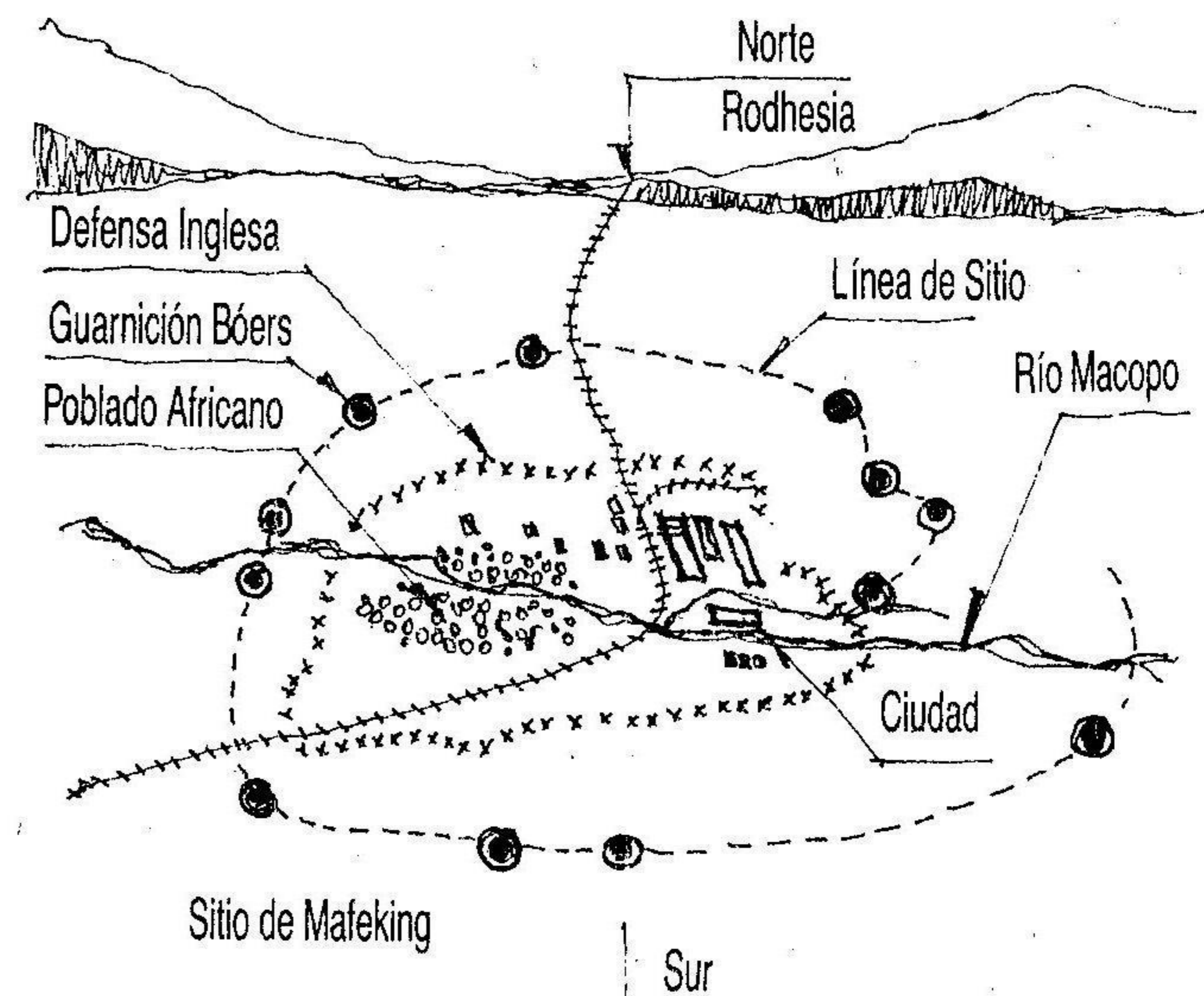
-Es nombrado coronel al finalizar la campaña de los Matabeles.

-Regresa a Londres en diciembre, en compañía de su amigo Cécil Rhodes.

1897: -Vuelve al mando de un escuadrón del 13º Regimiento con sede en Dublín. En marzo es nom-



Lady Olave,
esposa de Baden Powell



brado comandante del 5º Regimiento de los Dragones de la Guardia. Debe trasladarse a Meerut, en la India, para asumir el cargo. Conoce a Winston Churchill, oficial subalterno del 4º Regimiento de los Húsares.

-Publica *The Matabele Campaign*.

1898: -Visita las tropas en campaña en la colina de Sanghao, a mediados de enero. En el viaje realizado a Kashmir esboza el esquema del libro *Aids to Scouting*. En diciembre comanda una brigada de caballería en maniobras, en la India.

1899: -El 5º Regimiento regresa a Inglaterra a la localidad de Sialkote. A mediados de julio recibe la orden de dirigirse a Sudáfrica en misión especial, para reclutar un contingente policial que debe-

ría patrullar la frontera noroeste. El 11 de octubre estalló la guerra contra los Boers y B.P. defiende la ciudad asediada de Mafeking. Esta fecha se recuerda especialmente por la importancia en la formación del movimiento scout.

La estrategia de los Boers era la de invadir pequeñas localidades con una gran fuerza, para que con las victorias se les unieran más interesados en expulsar a los ingleses de Sudáfrica. Se creía que la ciudad de Mafeking caería en manos de los Boers rápidamente, permitiendo la entrada libre hacia Rhodesia; incluso, se sostenía que con la derrota de la ciudad los indígenas se unirían al ejército Boers.

Los asediados contaban con mil hombres recientemente organizados y armados, seiscientas

mujeres y niños, y siete mil indígenas que no participaban directamente del conflicto. El ejército asediante estaba formado por ocho mil hombres al mando de Conje. El asedio fue implacable y sólo con la astucia de Baden Powell pudieron soportarlo hasta el 17 de mayo de 1900, cuando fueron liberados por una fuerza conjunta inglesa al mando de los coroneles Plumer y Mahon.

Basado en el concepto de que la mejor defensa es el ataque, B.P. golpeaba al enemigo cada vez que podía, con el escaso material que contaba. El ingenio le permitió engañar más de una vez al ejército sitiante. En este ambiente, en que todos los hombres eran necesarios para la defensa de la ciudad, B.P. reunió un cuerpo de cadetes al que les uniformó y les dio la tarea de llevar los mensajes y las órdenes, hacer de centinelas y ayudar en la distribución de alimentos y medicinas. A cargo de estos cadetes estaba un niño de 13 años, de nombre Goodyear. Con gran coraje y responsabilidad, incluso bajo fuego enemigo en sus bicicletas, sorteaban los inconvenientes y cumplían con lo ordenado. La conciencia que empleaban en el cumplimiento de los deberes, hizo re-

flexionar a B.P. que cuando a un joven se le da una responsabilidad precisa éste se empeña en cumplirla. Este razonamiento fue el principio del movimiento scout. -Publica *aids to Scouting*.

1900: -Liberación de Mafeking, el 17 de mayo.

-Es promovido a mayor general por la Reina.

-Encabeza una patrulla contra los Boers en el Transvaal, entre mayo y agosto.

-Recibe el encargo de reclutar y organizar la policía sudafricana, con 11.000 efectivos.

-Publica *Sport in war*.



El Scout de Hoy

1901: -Regresa a Inglaterra con licencia médica por tres meses. En octubre el Rey Eduardo lo condecora con la Insignia al Orden.

-Publica *Notes and instructions for the South African Constabulary*.

1902: -El 7 de junio termina la guerra con los Boers. La policía formada por B.P. asume el trabajo en toda Sudáfrica y debe viajar mucho en inspecciones de rutina.

1903: -Es nombrado Inspector General de la Caballería.

-Deja la policía sudafricana en un emotivo acto.

-Visita escuelas de caballería en Estados Unidos, Canadá y Europa.

-Visita al Kaiser en Dresde y participa de las maniobras alemanas.

1904: -Inaugura la Escuela de Caballería de Netheravon.

-El 30 de abril, en Glasgow, presencia el desfile anual de las Brigadas de Niños, a cargo de Sir William Smith, participando unos siete mil niños.

1905: -Visita escuelas de caballería en Italia.

1906: -Viaja a Sudáfrica y conoce a Rudyard Kipling. Inspecciona la caballería de la zona.

-Visita las cascadas Victoria y recorre Egipto.

1907: -Deja el cargo de inspector general de la caballería.

-Es promovido a teniente general y recorre Holanda.

-Expone 126 diseños en la Bruton Gallery y un busto en la Academia Real.

-Publica *Sketches in Mafeking and East Africa*.

-Del 30 de julio al 8 de agosto se realiza el primer campamento scout, en el campo experimental de la isla de Brownsea en Dorset.

1908: -Publica *Scouting for boys* (Escultismo para muchachos) en seis fascículos quincenales y en un tomo, en mayo de este año.

-Funda la revista *the Scout* para exploradores.

-Organiza la Asociación Scout en Inglaterra y en el Imperio Británico.

-Campamento Scout Humbshaugh, en Northumberland.

-Campamento Scout en Manchester.

1909: -Visita Brasil, Argentina y Chile.

-El 21 de mayo participa de la fundación del movimiento scout chileno.

-Publica *Yarns for boy Scouts*.

-En Mercury se da inicio a los Scouts Náuticos.

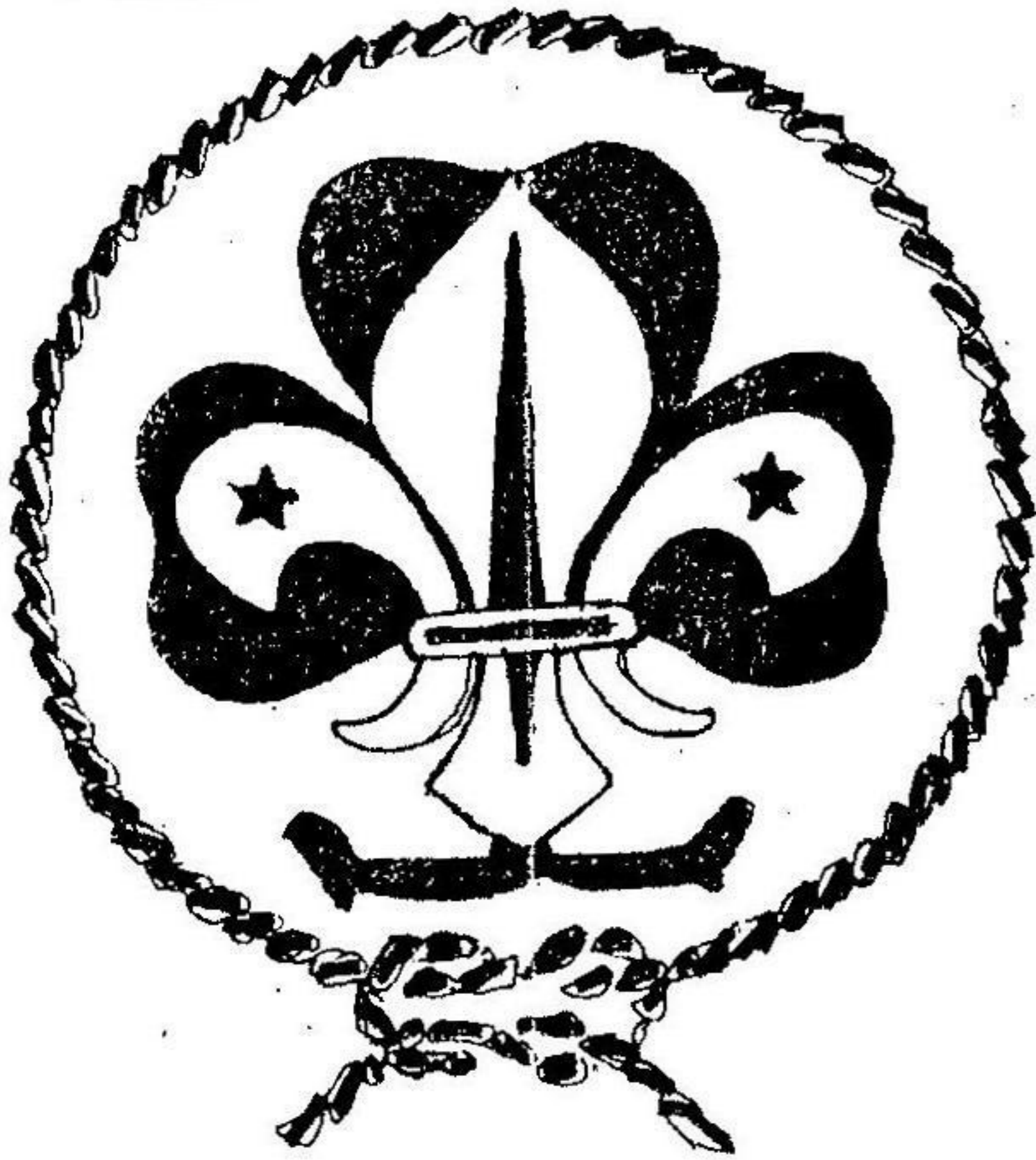
-Reunión de scouts en el Cristal Palace, con la asistencia de 11.000 exploradores y una patrulla de exploradoras.

-Se reúne con los máximos exponentes de las principales confesiones religiosas para definir los lineamientos religiosos en el movimiento.

-Reunión de scouts en Glasgow, con 6.000 exploradores.

-Es nuevamente condecorado por el Rey Eduardo.

Símbolo del Movimiento Guía - Scout



1910: -El 31 de marzo deja el comando de las divisiones territoriales del ejército.

-El 7 de mayo presenta su dimisión al ejército.

-Visita Canadá y Estados Unidos, promoviendo el escultismo.

-Funda el movimiento de las Guías.

-Publica *Scouting Games*.

-Visita París, San Petersburgo y Moscú, donde es recibido por el Zar.

Desde esta fecha hasta el día de su muerte, siguió promoviendo el scoutismo en todos los niveles posibles, logrando formar un movimiento de jóvenes que no tiene igual en la historia del mundo. En 1920, en el Primer Jamboree Scouts, en la localidad de Olimpia, Baden Powell es aclamado Jefe Mundial de los Scouts, y en la Primera Conferencia Internacional se crea la Oficina y el Comité Internacional Scout para la supervisión y promoción del movimiento en el mundo. En 1939 fue designado para el Premio Nobel de la Paz, que no pudo recibir por declararse la Segunda Guerra Mundial. Pasó sus últimos años en Nyeri, en Kenya, construyendo una casa llamada Paxtu. Muere el 8 de enero de 1941. Scouts y soldados de todas las razas siguen el funeral.

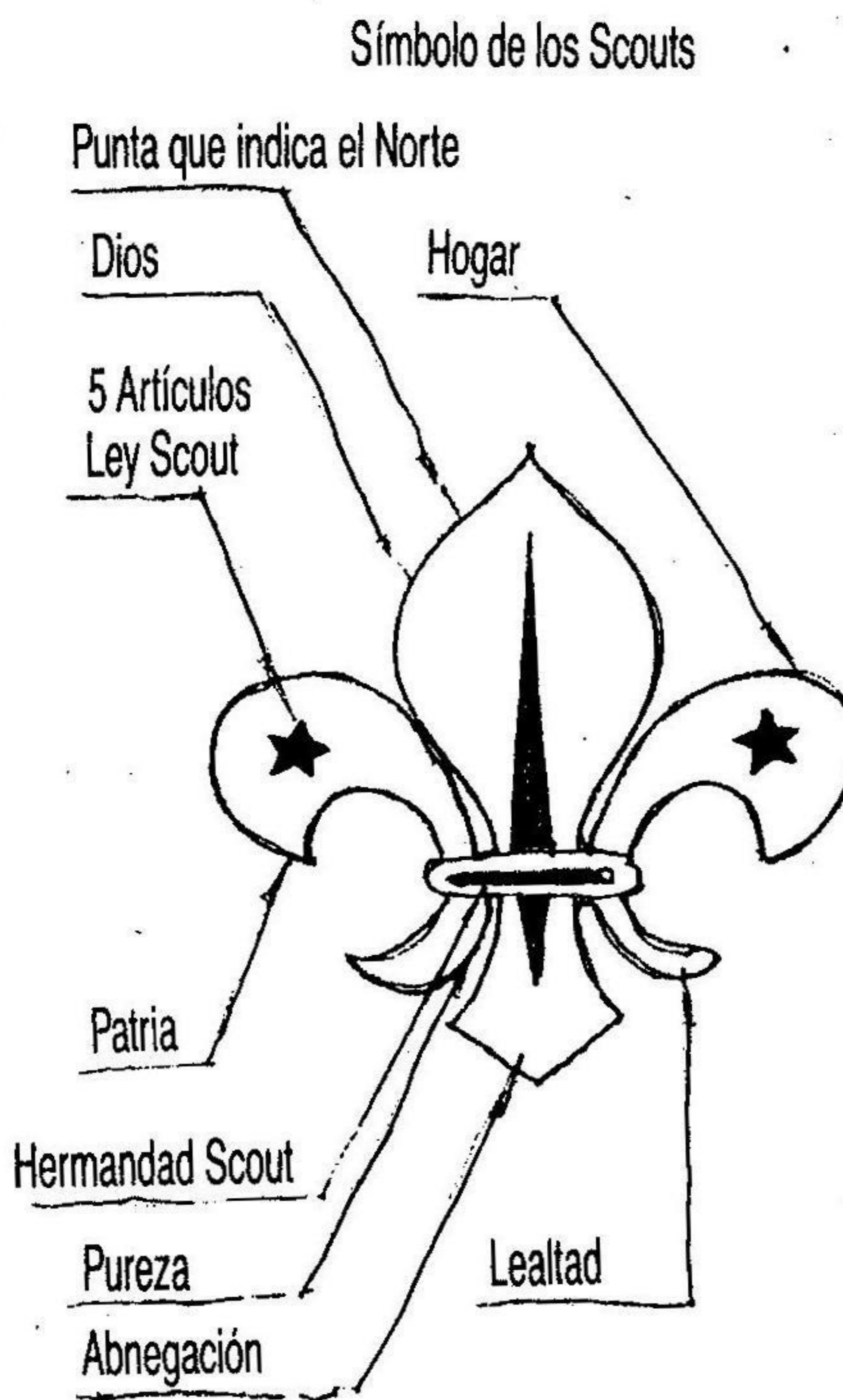
Como puedes ver, la vida de este hombre es una completa aventura, en donde la exploración y el servicio a los demás fue el principal rumbo a seguir. La base de todo el Movimiento se expresa en el término **espíritu scout**, concepto que no puede tomarse a la ligera. No es tan sólo el deseo de vivir en la naturaleza y acampar lo que motiva al joven a seguir en el movimiento; es una mezcla de comprensión de las potencialidades, talentos y defectos que, puestos en evidencia por la reflexión personal, son empeñados en la base del honor, elemento indispensable para ser scout. El compromiso personal sólo puede sustentarse en este concepto que hace la diferencia entre un joven y otro.

Ley y Principios Scout

Toda organización y grupo consolidado se conforma por una serie de leyes y principios. En el caso del escultismo, sus miembros deben aceptarlos libremente y hacerlos vida. Son los siguientes:

El scout :

1. Es digno de confianza.
2. Es leal.
3. Sirve sin esperar recompensa.
4. Comparte con todos.
5. Es alegre y cordial.
6. Ama a la naturaleza y en ella descubre a Dios.
7. Sabe obedecer y nada hace a medias.
8. Es optimista.
9. Cuida las cosas porque valora el trabajo.
10. Es limpio de pensamiento, palabra y acción.



Principios

Los principios scout se han agrupado en tres conjuntos:

Deber para con Dios. Es la "adhesión a principios espirituales, lealtad a la religión que los expresa y aceptación de los deberes que dicha adhesión significa". Debe advertirse que, en contraste con el título, el cuerpo del texto de esta definición no usa la palabra "Dios", con el fin de dejar en claro que la cláusula también cubre religiones que no son mono-teístas, como el hinduismo, o que no reconocen a un Dios personal, como el budismo.

Cuando se preguntó a Baden Powell dónde entraba la religión en el escultismo, éste respondió: "No entra en absoluto, ya está allí. Es un factor fundamental implícito en el escultismo".

Deber para con los demás. Bajo este encabezamiento general, se encuentra agrupado un número de preceptos básicos del Movimiento, ya que todos se relacionan con la responsabilidad de una persona hacia la sociedad en sus diferentes dimensiones. De este modo, el deber para con los demás se define como:

- "Lealtad hacia su país en armonía con la promoción de la paz, el

entendimiento y la cooperación a nivel local, nacional e internacional.

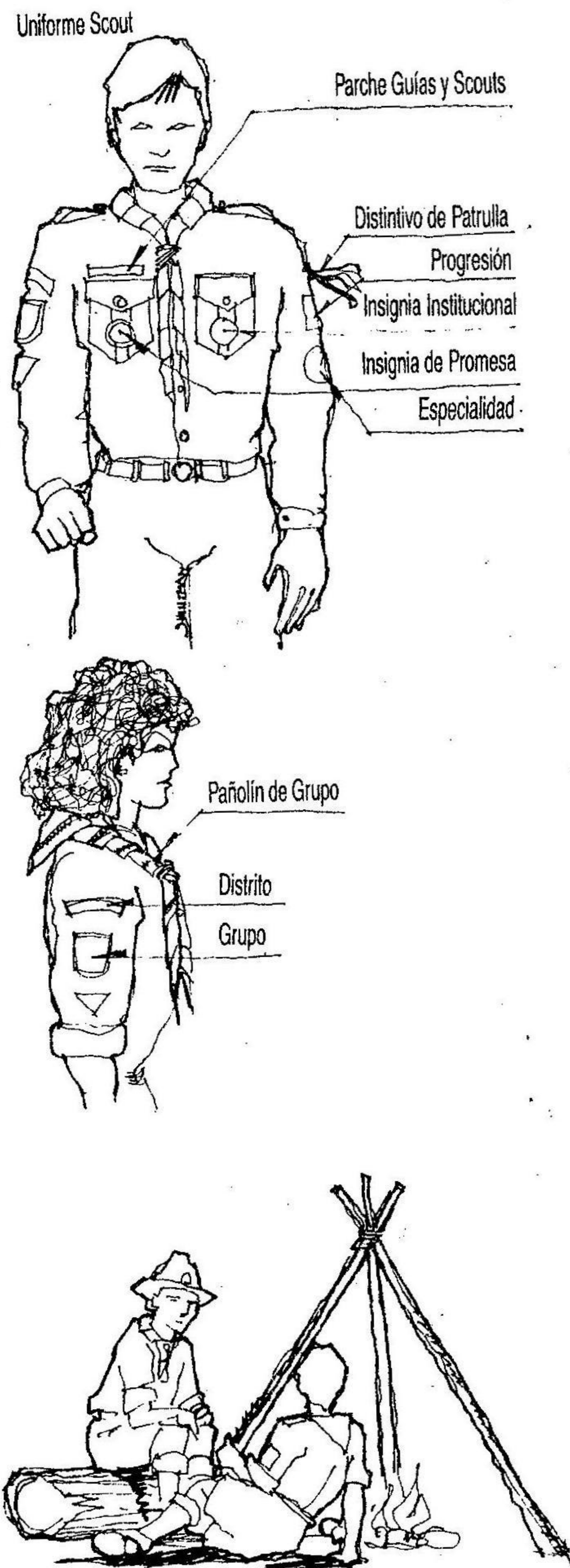
- Participación en el desarrollo de la sociedad dentro de un reconocimiento y respeto por la dignidad de los demás y por la integridad de la naturaleza.”

Deber para consigo mismo. Este principio se define como “Responsabilidad por el desarrollo de sí mismo”. De este modo, el escultismo se basa no sólo en los principios de “Deber para con Dios” y “Deber para con los demás”, sino también en el principio de que el hombre debe asumir la responsabilidad de desarrollar sus propias capacidades.

Estructura de la Asociación de Guías y Scouts de Chile

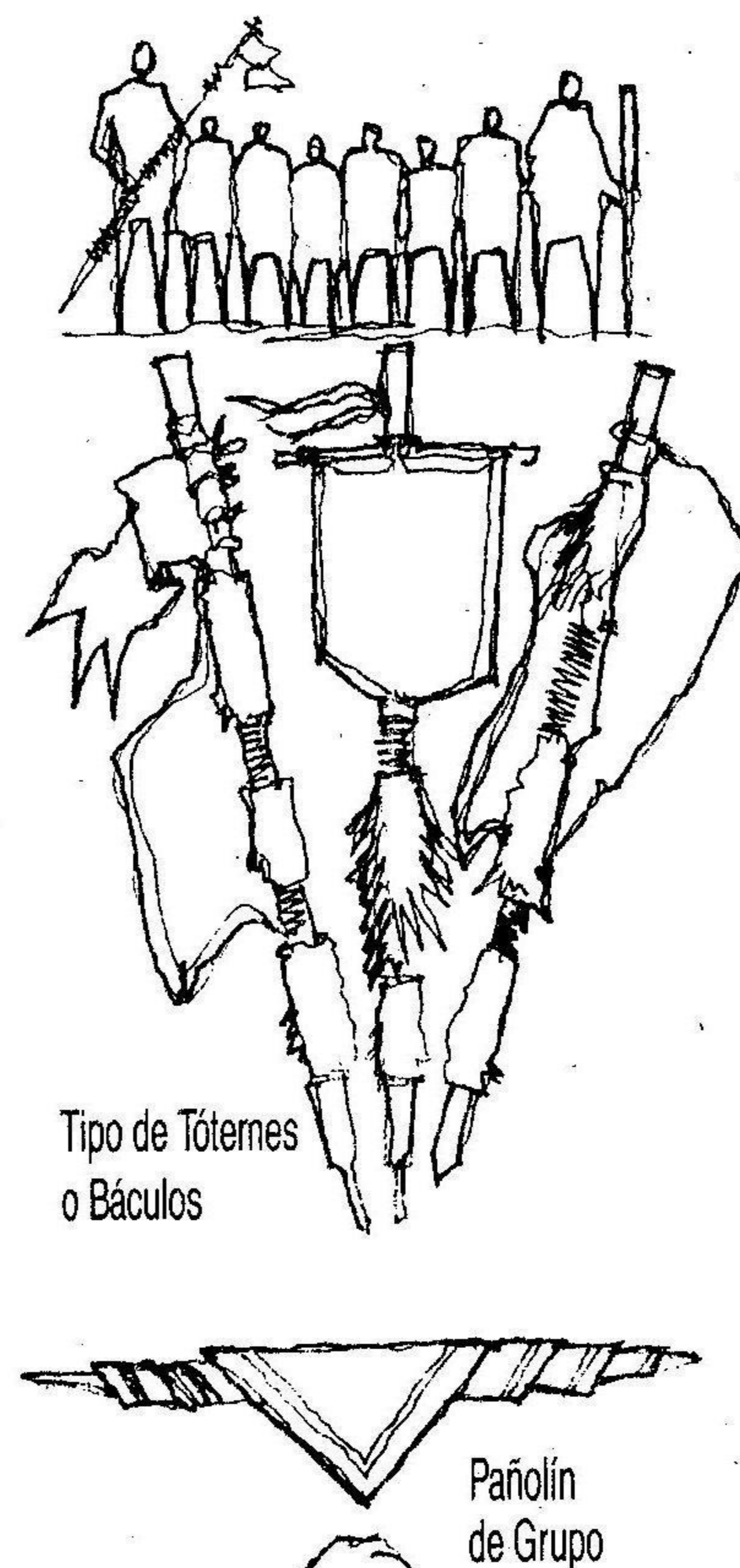
El Movimiento Guía y Scout está dividido en tres grupos etarios en donde trabajan los niños y jóvenes. Estos son:

Ramas menores. Compuestas por 24 niñas o niños que trabajan por separado, cuyas edades fluctúan entre los 7 y los 11 años. El lema de estas Ramas es “Siempre Mejor”.



Guía de Patrulla

Sub Guía



Ramas intermedias. Compuestas por 32 jóvenes que trabajan en unidades separadas por sexo, cuyas edades fluctúan entre los 11 y los 15 años. Su lema es “Siempre Listo”.

Ramas Mayores. Compuestas por un mínimo de 8 jóvenes que pueden trabajar en unidades mixtas. Sus edades fluctúan entre los 15 y los 21 años. Su lema es “Siempre Servir”.

En cada una de las unidades que trabajan en estas Ramas, se busca el desarrollo integral de sus integrantes a través de una progresión personal en seis áreas de desarrollo, sobre las que trabaja la Asociación. Estas son Desarrollo Corporal, Desarrollo del Carácter, Desarrollo de la Afectividad, Desarrollo de la Sociabilidad y Desarrollo de la espiritualidad.

El seguimiento del desarrollo integral de los jóvenes es a través de cuatro etapas de progresión en cada Rama, después de las cuales se espera concretar el Proyecto Educativo de la Asociación.