



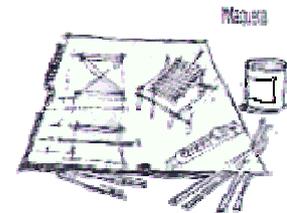
PIONERISMO EN CAMPAMENTO

MAYO 2009



PIONERISMO EN CAMPAMENTO

DIMENSIONES Y MEDIDAS: Todos los elementos cotidianos tienen una medida o dimensión que responde a la función o finalidad para la cual fueron creados. Para poder medir necesitarás una huincha o 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. Antes de ir a un campamento, lo mejor es hacer una maqueta con las construcciones que harán en la excursión, para saber que materiales necesitas y preparar las construcciones que harán.



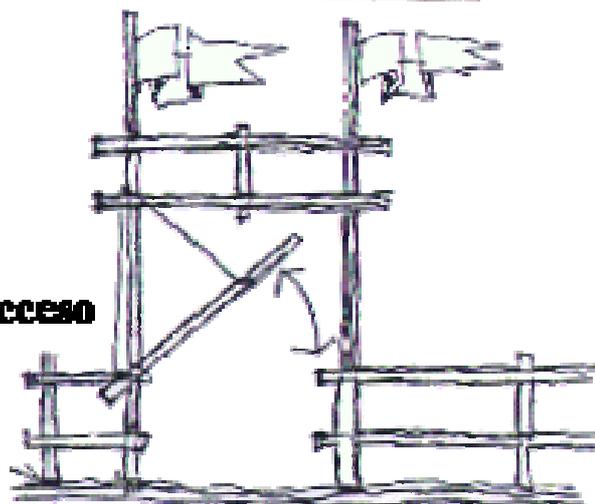
Planos y Diseños previos



PORTALES Y CERCAS:

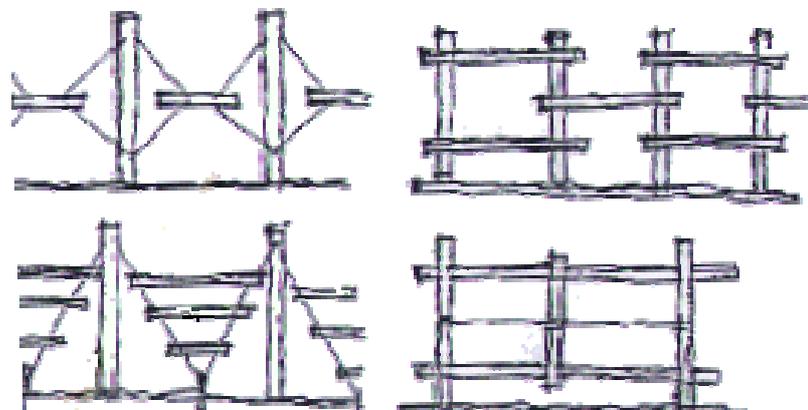
Son lo que marcará tu lugar de campamento. Son muy fáciles de hacer, pero debes colocarle pedazos de tela brillantes en las cuerdas para no tropezar con ellas en la noche. Principalmente se usan los amarres cuadrado y redondo para hacerlas. Las portadas deben quedar enterradas un poco para darles más estabilidad, así que debes considerarlo al hacer el cálculo del tamaño de los coligues. La portada da la primera impresión al entrar a tu campamento, así que si está bien hecha dará una muy buena imagen a tu patrulla. La cerca debe ser respetada por cualquier persona y no debe usarse como una "segunda puerta"; pues podría dañarse y dañar las demás construcciones.

Estructuras varias



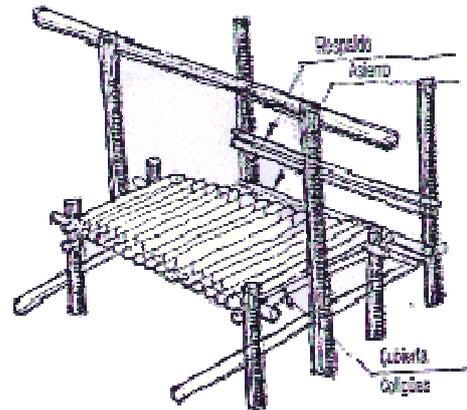
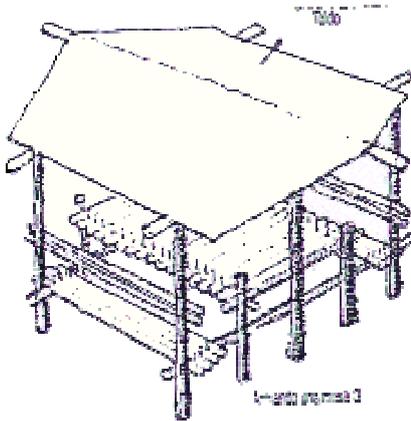
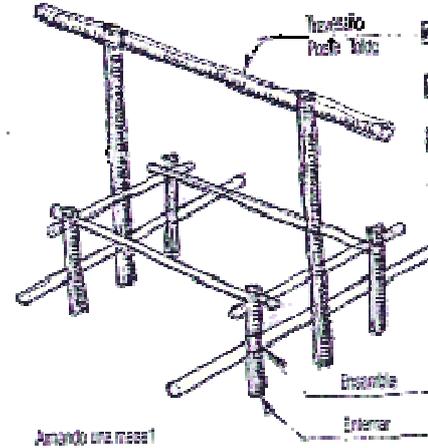
Portal de Acceso

Cercados



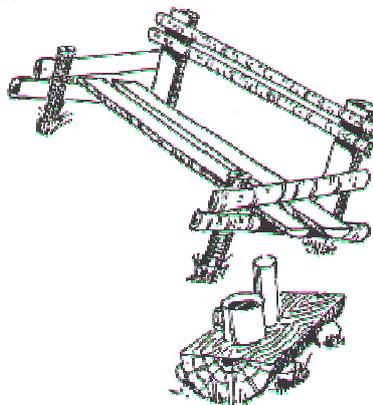
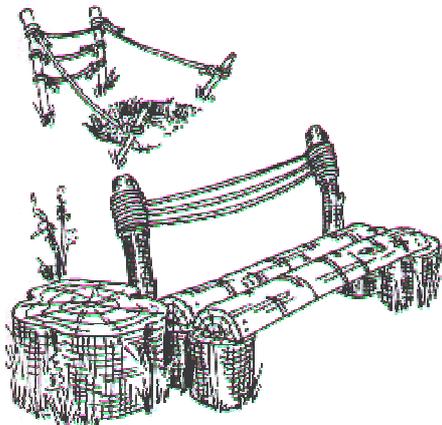


EL MESAS DE COMER: Las mesas son construcciones complicadas, y es recomendable no hacerlas en campamentos cortos, salvo que sean muy simples como la figura 1



Deben cuidarse y tratar de no mancharlas; para que sea más cómodo al comer se puede colocar un toldo por encima de ella para protegerse del sol y de las hojas que caen en la comida

BANCOS: Un lugar de descanso y una construcción útil cuando es necesario buscar un lugar para pensar o relajarse.





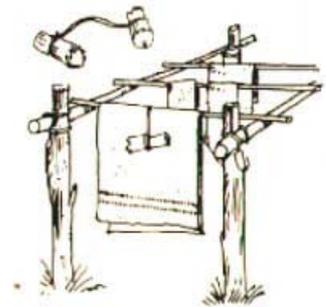
TENDALES O TOALLERO O TENDEDERO

Resulta poco agradable observar un campamento con ropa tendida por todos lados o con bolsas de dormir y cobertores montados sobre las carpas.

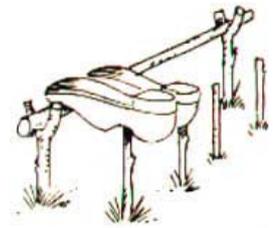


Con dos arcos colocados en forma paralela, y cruzados con unas varas a modo de perchas es suficiente. Para evitar sorpresas provocadas por el viento, conviene lastrar el conjunto con un sistema de piedras atadas de a pares.

¿Dónde tender la ropa o las toallas? No hay otro lugar más que el toallero. Construcción imprescindible, que puede hacerse de distintas maneras, entre dos árboles o con un soporte propio

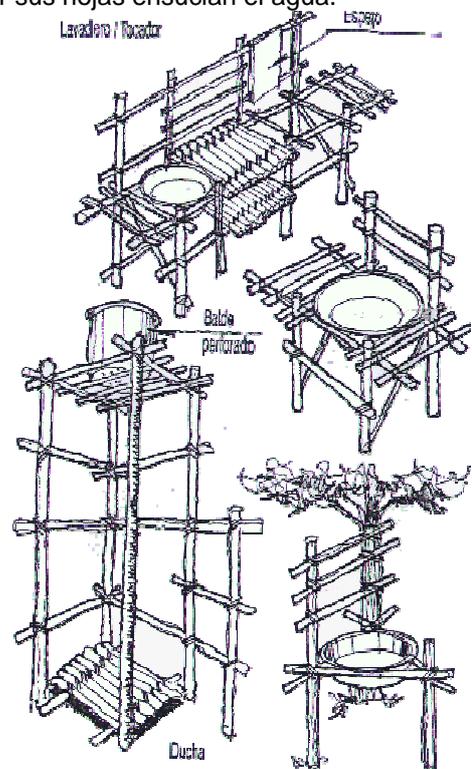
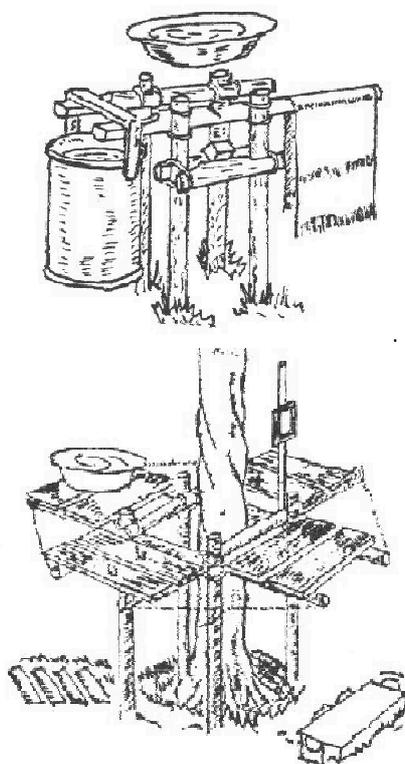


ZAPATERO: Todos sabemos lo desagradable que resulta una montaña de zapatos embarrados dentro de la carpa. Para solucionarlo presentamos este zapatero que será de gran utilidad y mejorara notablemente el paisaje. El alero lateral del sobrelecho resulta el lugar más adecuado para armarlo y como ven en el dibujo, con unos cuantos pares de horquetas (equivalente al número de zapatos) y un travesaño será suficiente.



EL LAVADERO: Los lavaderos son construcciones de variada dificultad. Algunos son fáciles y otros difíciles. Generalmente sólo es un soporte de coligue para una fuente con agua.

También para campamentos largos se puede hacer una ducha, como la del dibujo, que es un balde con agua perforado. Es aconsejable no amarrarlo a los árboles, pues al caer sus hojas ensucian el agua.

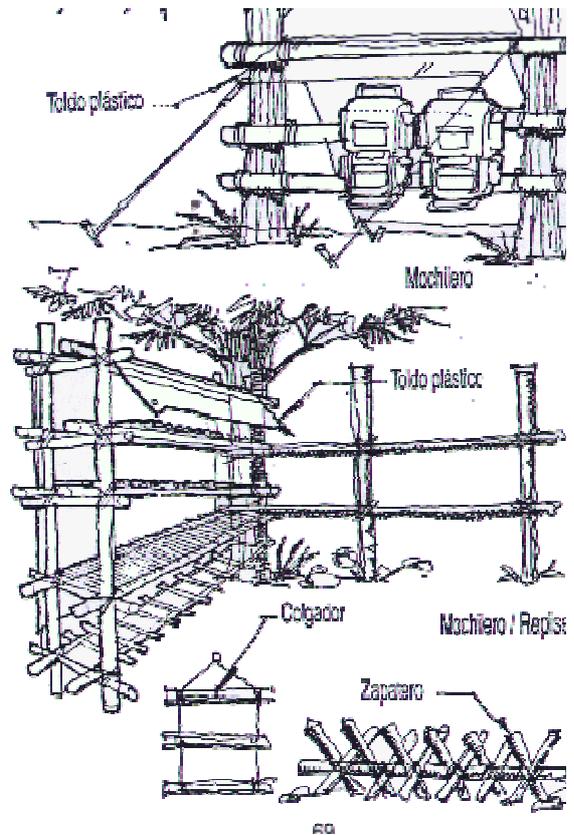
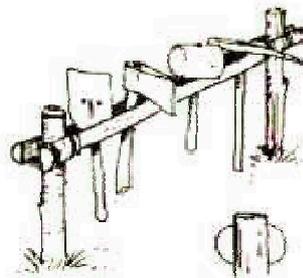




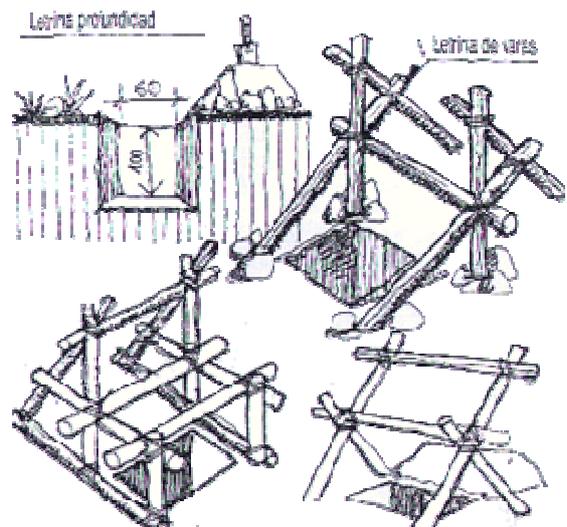
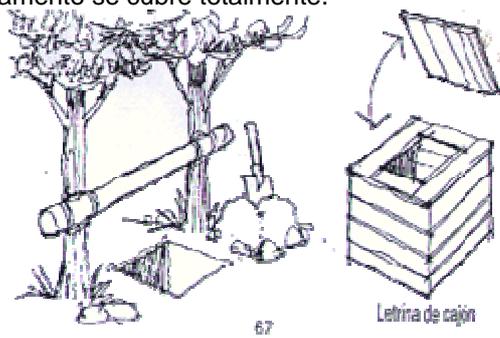
EL MORRALERA: Los mochileros son las construcciones más típicas que se hacen en los campamentos. El más común es el mochilero tipo "A" que es uno de los más fáciles de hacer. Si tu campamento es hacia un lugar húmedo (el mar) o con rocío, se debe cubrir con un toldo plástico para evitar que se mojen las mochilas. Los mochileros ahorran bastante espacio dentro de las carpas, pues así no se ocupa espacio con las mochilas. Se puede usar el mismo diseño de los mochileros para colgar sacos de dormir y frazadas, pero no se debe sobrecargar el mismo mochilero con frazadas y mochilas, pues puede romperse. Otro uso que puede dársele al mochilero es para guardar cosas sobre el piso, como alimentos, para que durante la noche no sean comidos por los animales.

HERRAMIENTAS: ¿A quién no se le ha perdido un martillo? o ¿Cuanto cuesta encontrar un hacha cuando verdaderamente se necesita?

La solución, una construcción especial para guardar y ordenar las herramientas.



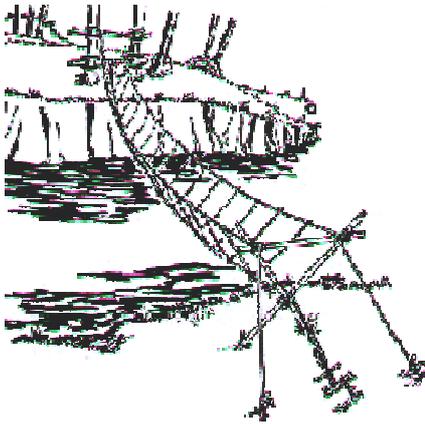
LA LETRINA: Imprescindible en cualquier campamento, deben ser colocadas lejos del campamento, pero en un lugar para encontrarle durante la noche. Su construcción es básicamente un agujero profundo con una especie de silla encima. Periódicamente se va cubriendo con una capa de tierra el agujero y al final del campamento se cubre totalmente.



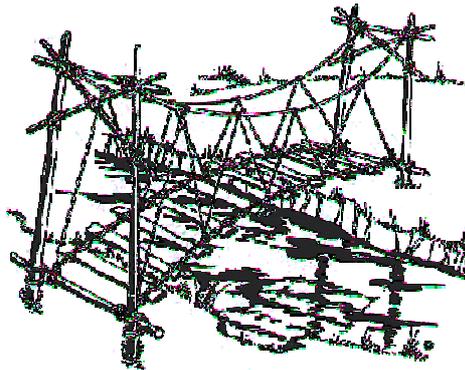


CONSTRUCCIONES IMPONENTES: Cuando los días de campamento son varios, es muy bonito y edificante que los scout hagan grandes construcciones, las cuales obviamente tienen un servicio.

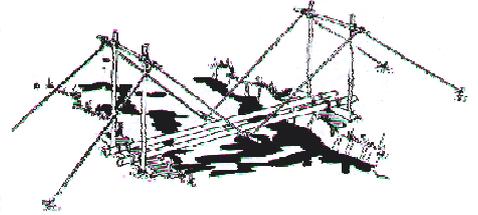
PUENTE N°1



PUENTE N°2



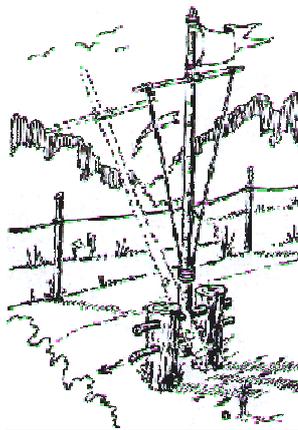
PUENTE N°3



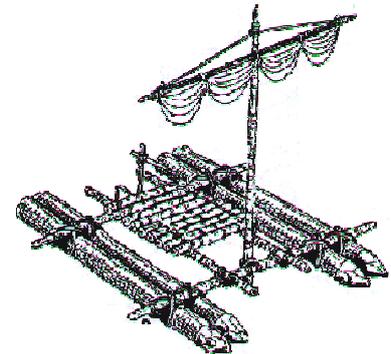
PUENTE N°4



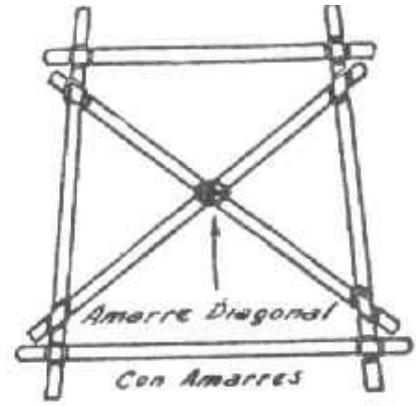
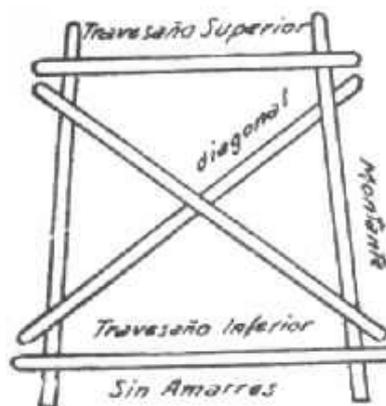
ASTA BANDERA



BALSA

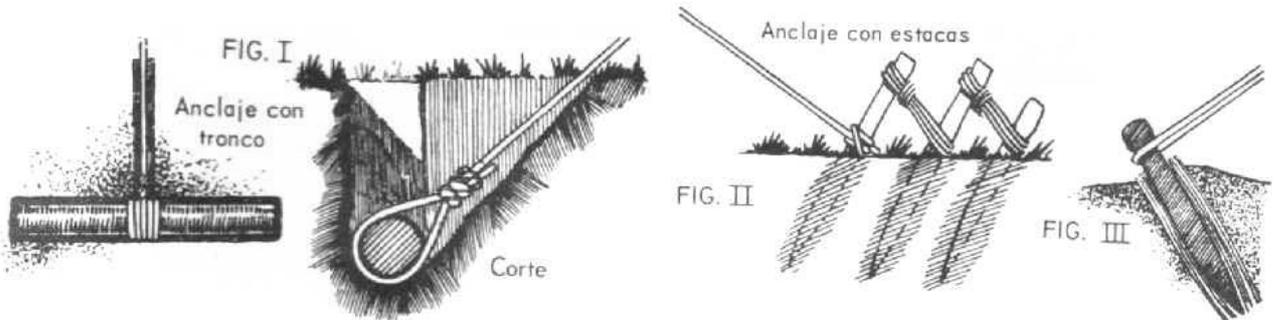


CABALLETES: Se imponen algunas observaciones antes de empezar la construcción de caballetes de dos piezas. Lo representamos primero sin amarres para enseñar la colocación de las piezas y en la segunda figura representamos el mismo caballete provisto de sus amarres.





ANCLAJES: El sistema de anclaje más simple y más sólido, consiste en atar la cuerda por medio de un nudo de Ballestrinque y de dos bucles en un árbol de los alrededores, pero si los alrededores son desiertos, es necesario recurrir a los procedimientos que se describen a continuación.



La fig. 1, representa un anclaje realizado con un tronco largo colocado horizontalmente en el suelo y perpendicularmente al sentido de tracción de la cuerda. Este tronco reposa en el fondo de una cepa bastante profunda que se cubre después de tierra.

La fig. 2, representa una serie de estacas perfectamente clavadas en el suelo y ligadas unas con otras para aumentar la resistencia de la que tiene la cuerda. Debemos insistir en que la primera estaca esté bien clavada porque de lo contrario, puede ser sacada por la tracción.

La fig. 3, nos muestra un medio fácil de aumentar la resistencia de una estaca hundida en la arena rodeándola de varias capas de papel grueso.

Notas: Las diagonales están fijas a los montantes y no a los travesaños. Que una de las ramas diagonales se ate a los lados opuestos de los montantes para poder cruzar más fácilmente la otra diagonal. Hay que notar también que los montantes están ligeramente inclinados hacia el interior del caballete para darle una base más estable y que todos los amarres están hechos en ángulos rectos, salvo el que une las dos diagonales.

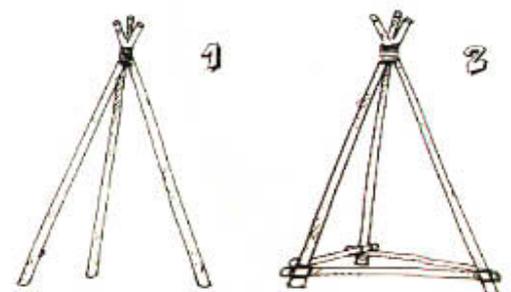
LA TORRE DE LOS TRIÁNGULOS:

Damos aquí las indicaciones para la realización de una típica construcción Scout. Para construir esta torre primero debemos hacer es procurarnos del material. Para empezar vamos a necesitar tres palos los más largos posibles que serán para el tetraedro inferior y otros tres para el tetraedro superior; otros palos para hacer los travesaños, barandas, el enrejado del piso, y la escalera para subir, además de todos los elementos para atarlos (nada de clavos eh!!), como sogas, sorguines etc. El primer paso consiste en construir el tetraedro inferior, atamos con un amarre de trípode el vértice superior, uniendo los tres palos más largos (Fig.1).

Luego debemos amarrar los travesaños inferiores, cuidando que la base sea suficientemente grande para que después el tetraedro sugerir sea estable, a mas altura mayor deberá ser la base. Atamos cada travesaño con un amarre cuadrado, separadamente el uno del otro (Fig.2).

El siguiente paso es construir el tetraedro superior, para ello utilizaremos el mismo procedimiento.

Una vez que tenemos los dos tetraedros construidos, debemos levantarlos y presentarlos para ver aproximadamente donde van los amarres que los unirán y lo más importante, a qué altura debe ir el piso de la torre. Luego los volcamos en el piso y a la altura donde habíamos marcado empezamos a hacer el enrejado. Primero atamos los travesaños con un amarre cuadrado y luego unimos a estos los palos que van a tomar el piso (amarre cuadrado o de enrejado).





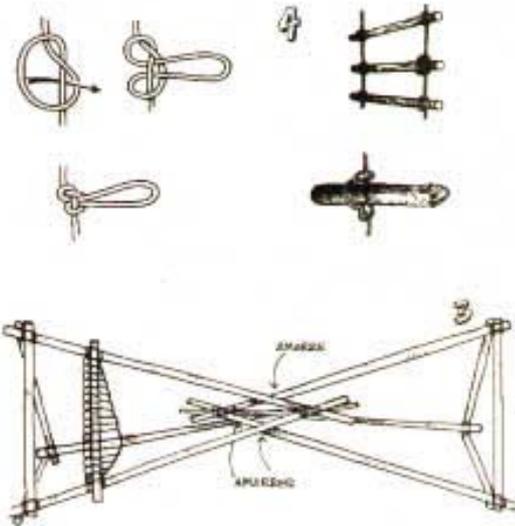
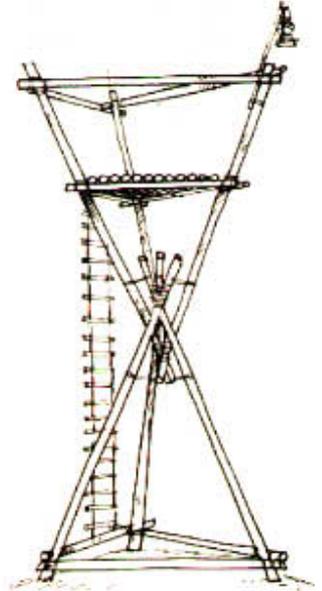
Unidad Tropa

Al estar terminado el piso ponemos un tetraedro a continuación del otro, como si estuviera parado pero acostado en el piso (Fig.3) y los comenzamos a atar en los puntos que habíamos marcado anteriormente con amarre diagonal.

Ya la tenemos casi armada; ahora la paramos, pero antes de subir le debemos atar unos soguines de seguridad (Fig.4) para que no se balancee la parte superior.

Antes de pararla (si es que no llevamos el helicóptero o la grúa al campamento) no se olviden de construir la escalera, si es que se animan a subir.

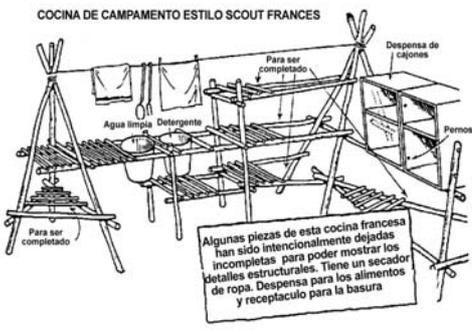
Pueden hacerle algunas variantes, como construirle un techo para cubriese de la lluvia, hacerle un soporte para el farol, adosarle un cartel con indicaciones o cualquier cosa que se les ocurra a ustedes.



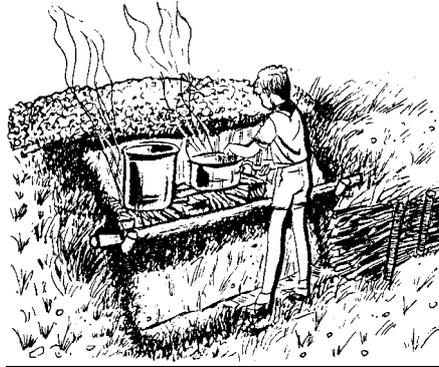
Nota: Si la base de la torre no es lo suficientemente grande corre el riesgo de tumbarse, lo ideal es donde apoyan las patas hacer sendos pozos, y poder en el momento de pararla enterrarlas.

CONSTRUCCIONES VARIAS

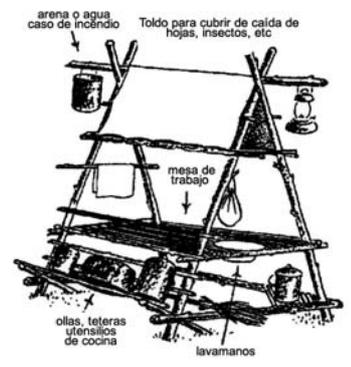
COCINA 1



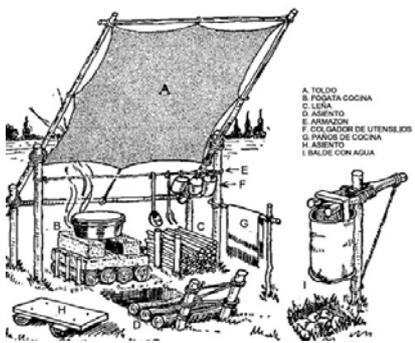
COCINA 2



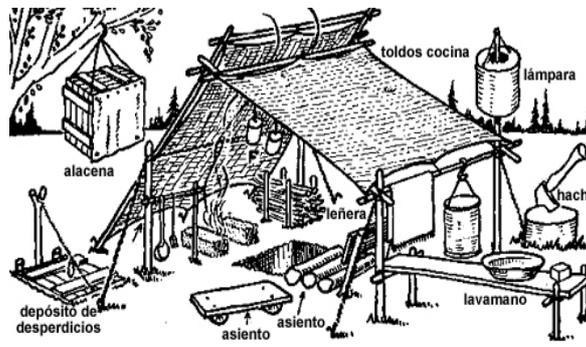
COCINA 3



COCINA 4



COCINA 5

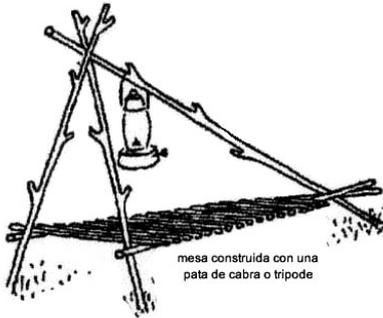


COCINA 6

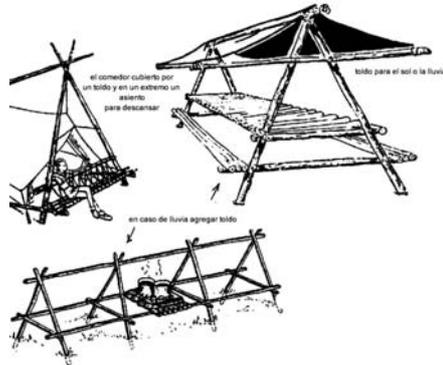




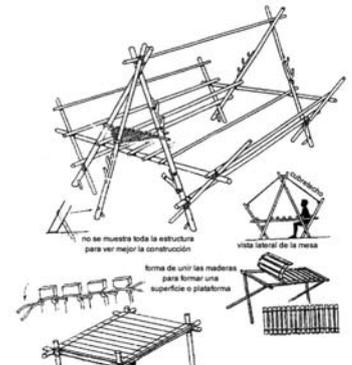
MESA 1



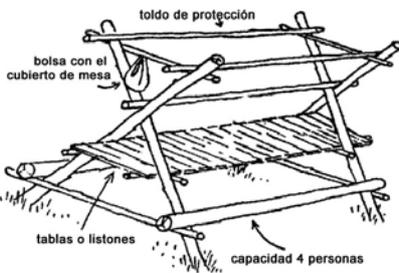
MESA 2



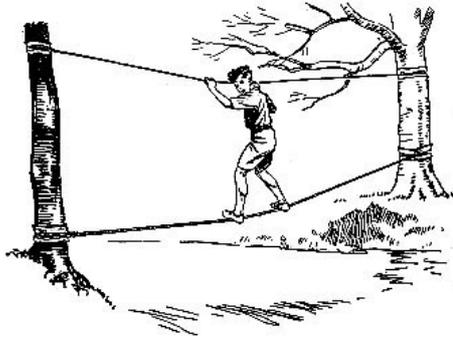
MESA 3



MESA 4



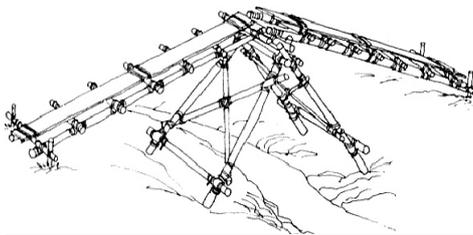
PUENTES 1



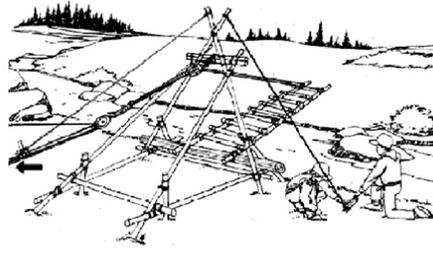
PUENTES 2



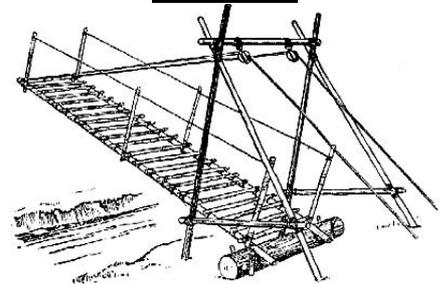
PUENTES 3



PUENTES 4



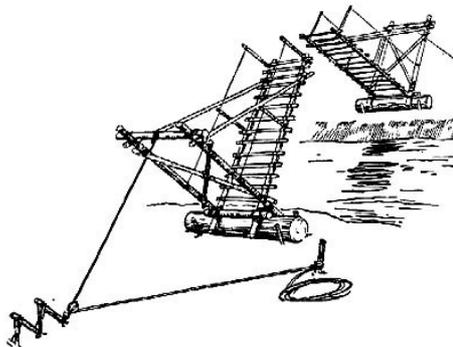
PUENTES 5



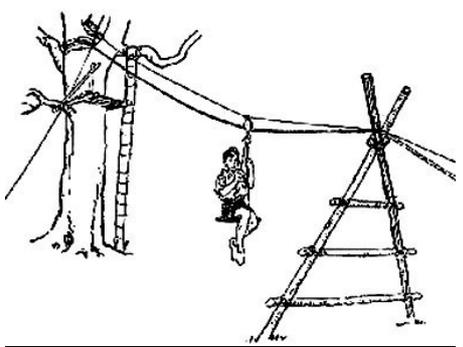
PUENTES 6



PUENTES 7

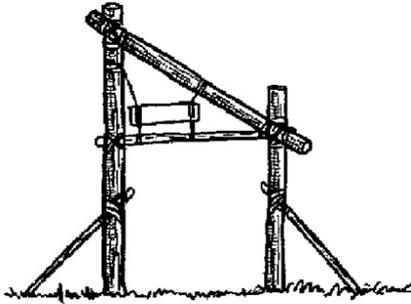


PUENTES 8



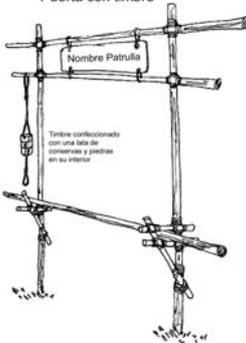


PORTALES 1



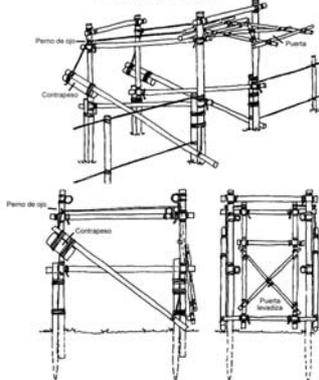
PORTALES 3

Puerta con timbre

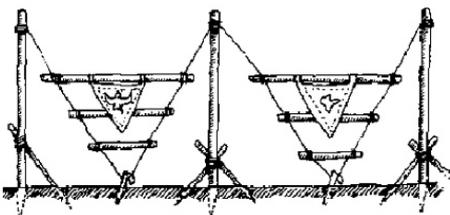


PORTALES 4

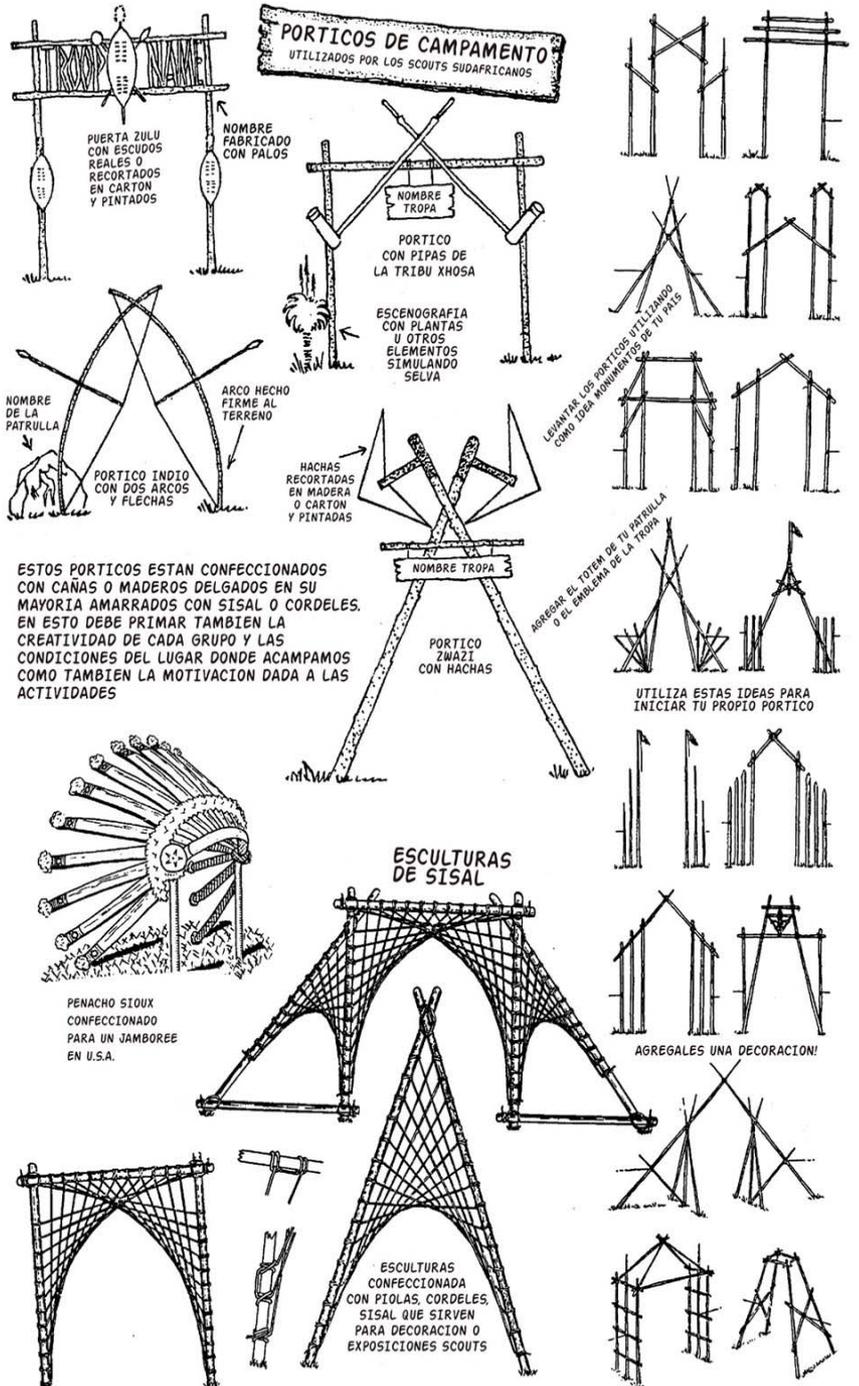
Puerta levadiza



DELIMITACIÓN



PORTALES 2

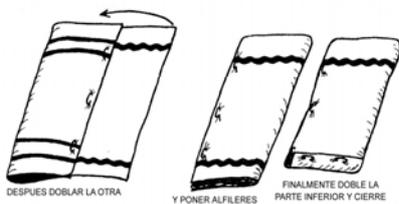
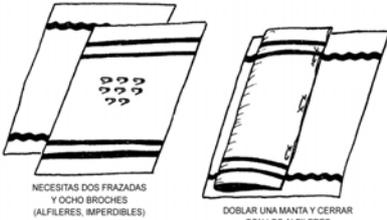




ASTUCIAS 1

SACO DE DORMIR

Saco o bolsa para dormir confeccionado con dos mantas, frazadas o cobertores



MANTENGA SU UNIFORME ORDENADO

FABRIQUE UN COLGADOR O PERCHA



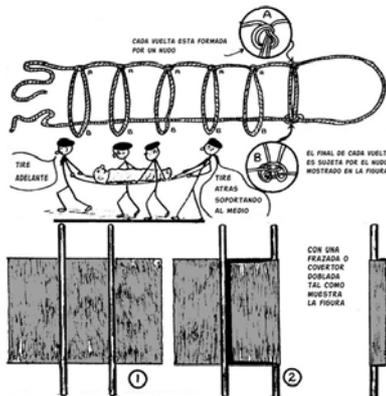
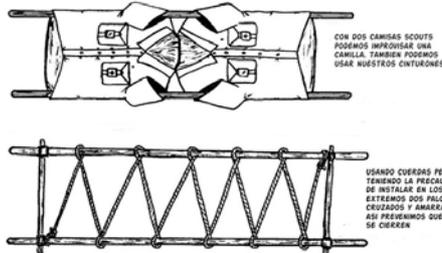
SOBRE LA CAMISA



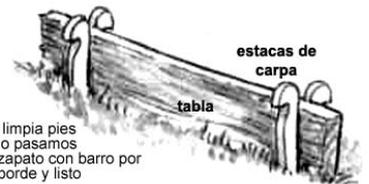
CUELGUE AL FRENTE O INTERIOR DE LA CARPA, MANTIENE EL UNIFORME LIBRE Y ESTIRADO

ASTUCIAS 2

CAMILLAS



ASTUCIAS 3



un limpia pies solo pasamos el zapato con barro por el borde y listo

ASTUCIAS 4

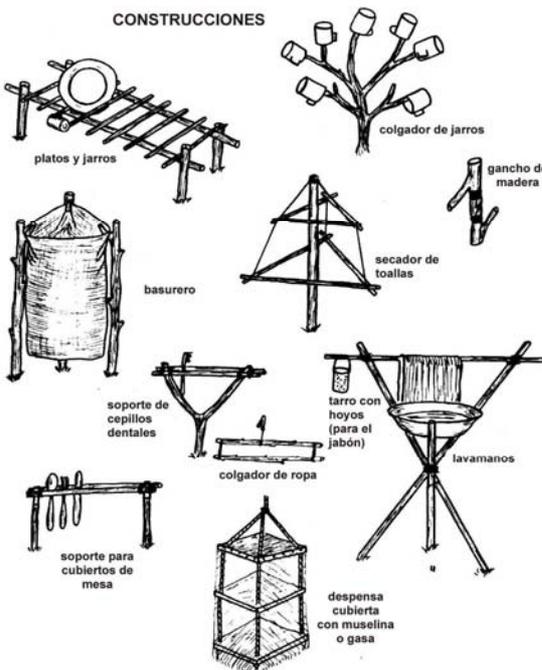
COCINA GIRATORIA



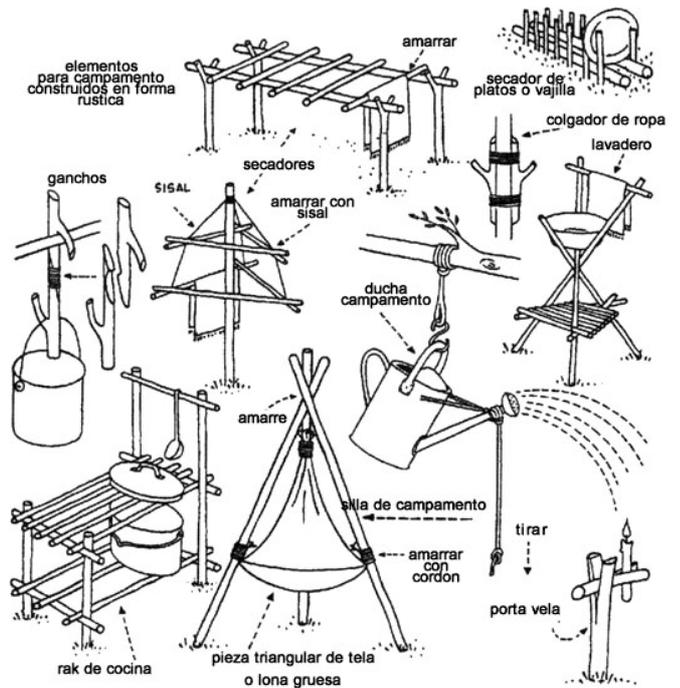
Este formato esta pensado para retirar la olla o cacerola girando el brazo que la soporta y retirandola así del fuego sin riesgo a quemarse

ASTUCIAS 5

CONSTRUCCIONES



ASTUCIAS 6



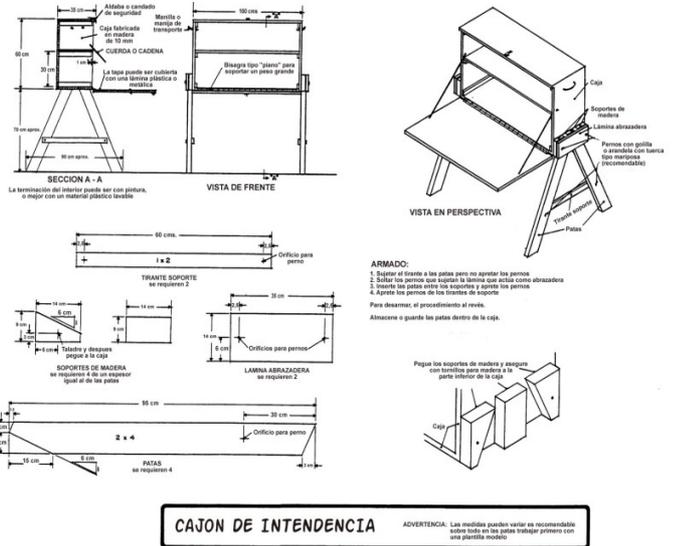


INTENDENCIA 1

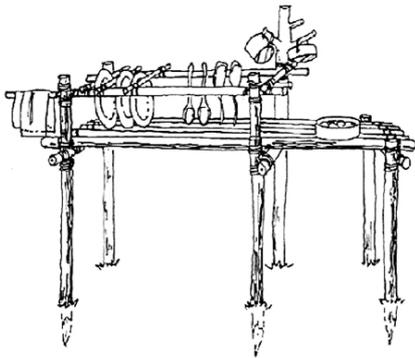
DESPENSA DE COCINA



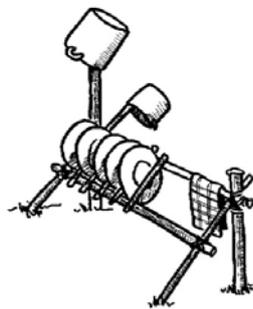
INTENDENCIA 2



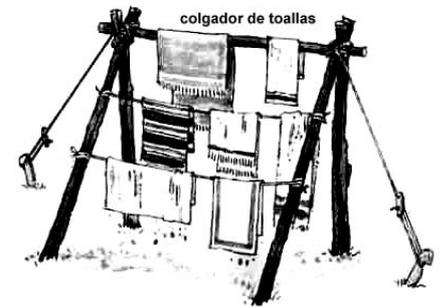
PLATERA 1



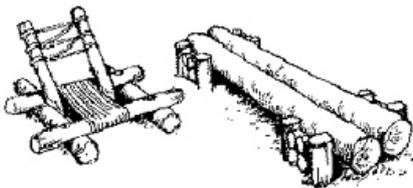
PLATERA 2



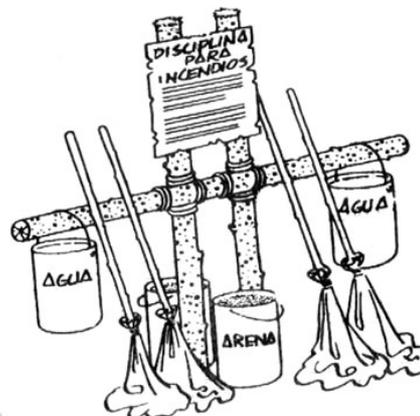
TENDEDERO 1



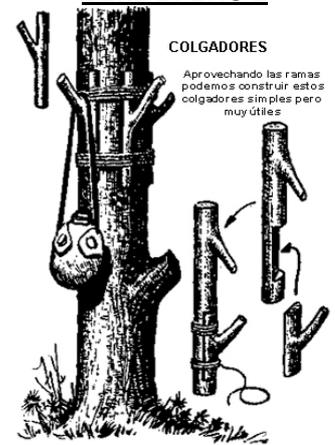
SILLA



EXTINTORES

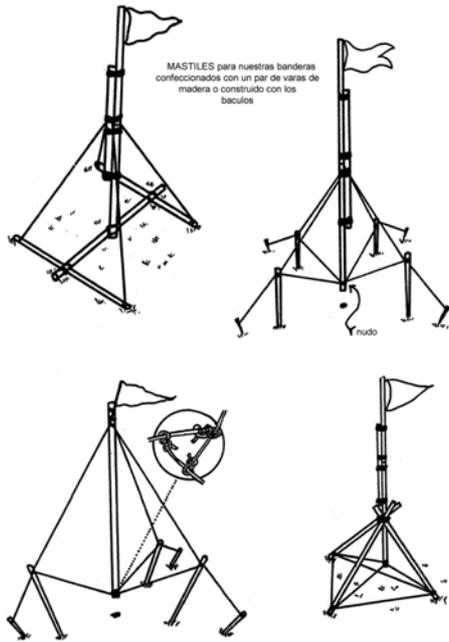


TENDEDERO 2

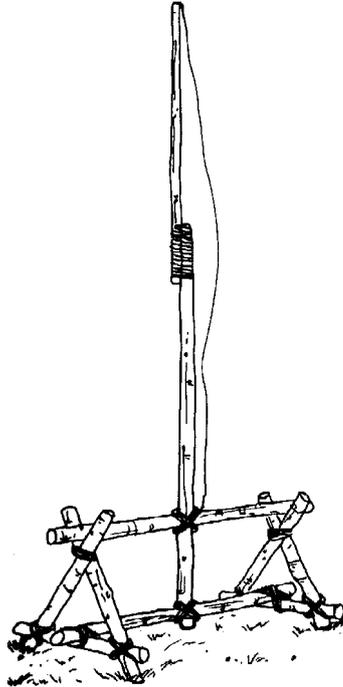




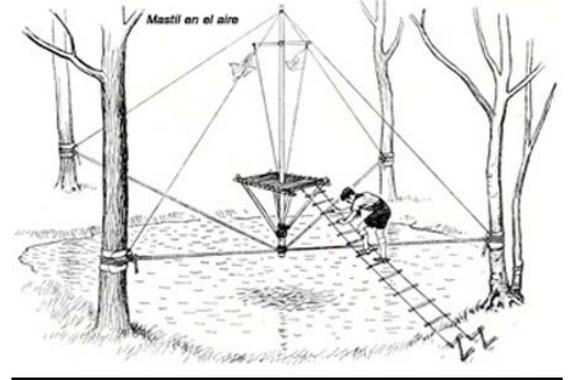
ASTA DE BANDERA 1



ASTA DE BANDERA 2



ASTA DE BANDERA 3



REFUGIOS 1

Refugios 1

Refugio con materiales naturales

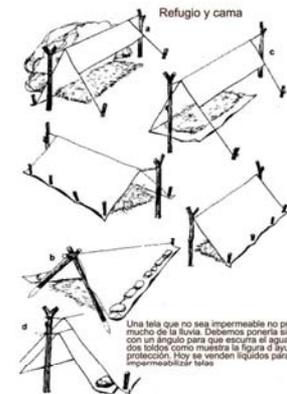
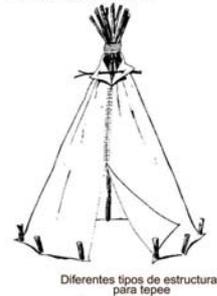


REFUGIOS 2

Refugios 2.



Un típico tepee americano

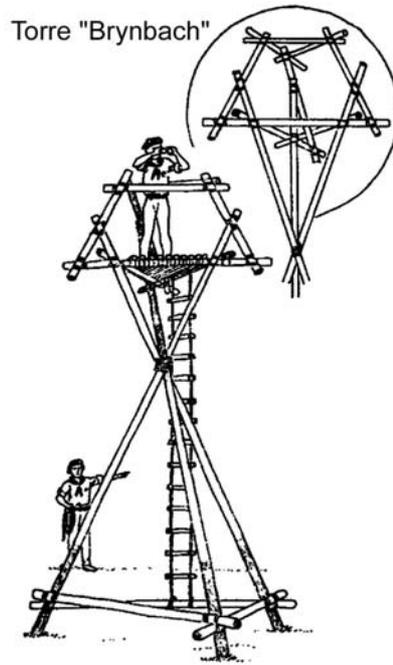




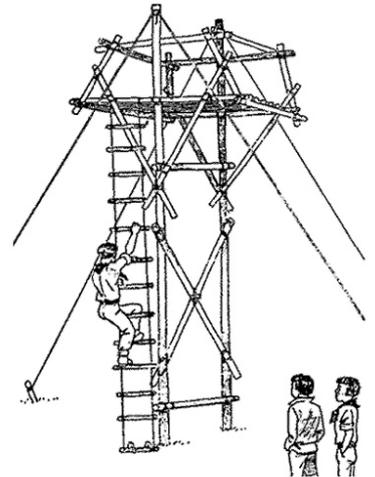
CAPILLA



TORRES 1



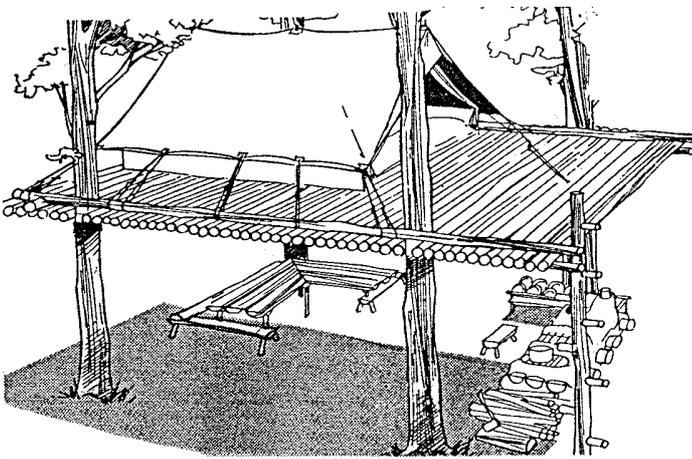
TORRES 2



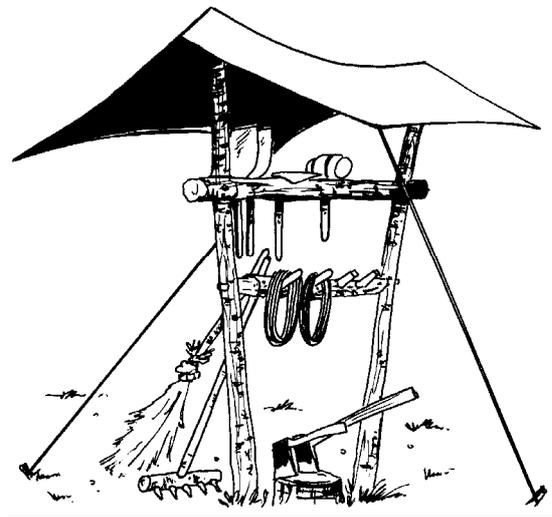
PLATAFORMA 1



PLATAFORMA 2



HERRAMENTERO





“La Protección de nuestra información y logos es tarea de todos”, esto representa un arduo trabajo realizado por el **STAFF DE UNIDAD**. Está información tiene como finalidad llevar la practica a lo teórico para que nos sirva de referencia ayuda. Cada miembro del Grupo Scout debe asumir responsabilidad y ayudar a preservar su identidad.

Mensaje del Jefe del Tropa: Las Construcciones Scout son estructuras que nos permite estar cómodos dentro de un espacio Natural, permitiendo nuestra mayor estancia en lugar sin padecer por incomodidades o desavenir en el Campamento.

Todo Joven Scout debe ser un Arquitecto a la hora de realizar las construcciones Scout no existe ningún patrón establecido para realizar una construcción, el Scout debe siempre adaptarse al medio y los recursos que les ofrece, nunca el medio se adapta a él Scout, debe sacar el mayor provecho sin causar daño a la Obra de Dios.

J.T.: Daniel Rodríguez Paris

Para mayor información contactar al:

E-mail: tropafemenina@jacintolara.org.ve
tropamasculina@jacintolara.org.ve

Web: www.jacintolara.org.ve

Sede de Grupo: Parque Zoológico y Botánico Bararida los sábados de 2:00pm a 5:30pm entrada de la Libertador, Zona del Oso Frontino. Grupo Scout “General Jacinto Lara” Staff de Tropa. Barquisimeto, Edo. Lara – Venezuela.