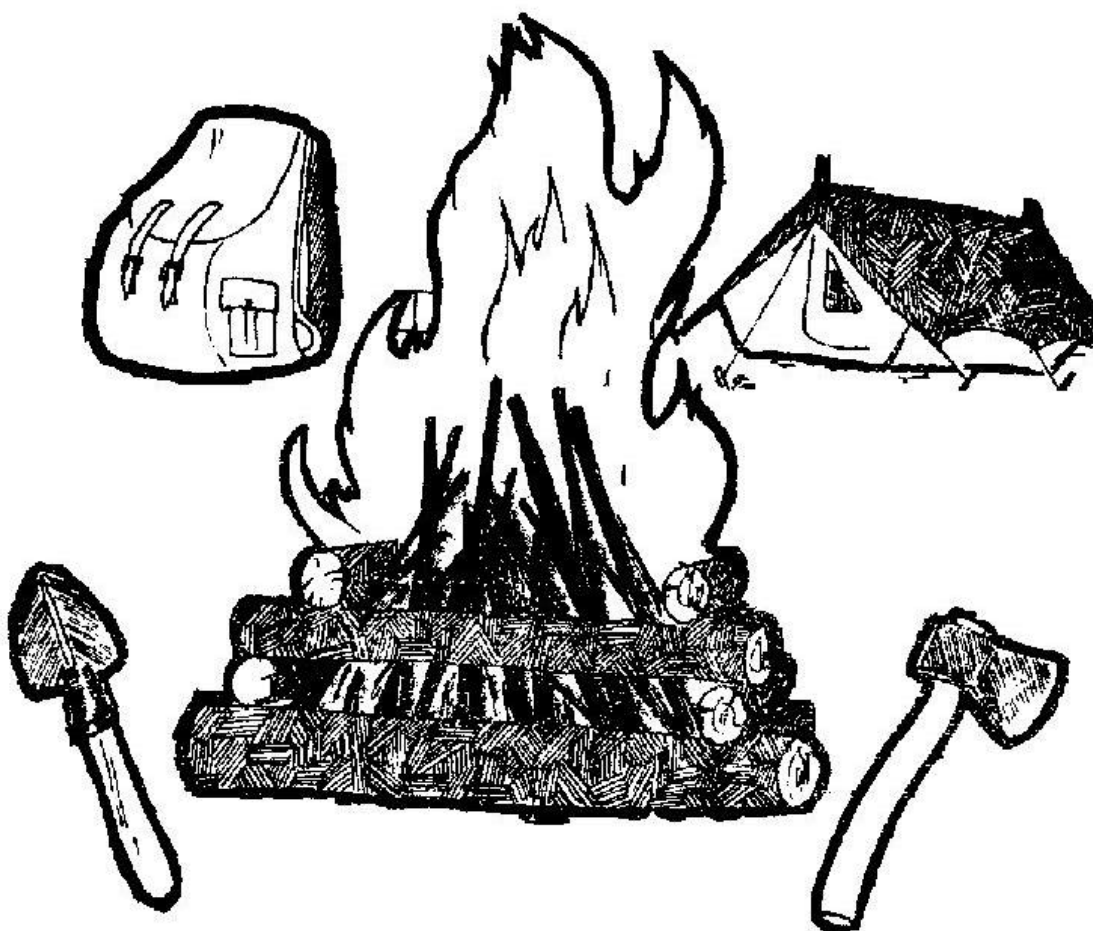


MANUAL SCOUT



CAMPISMO

CRUZ del SUR

INTRODUCCIÓN

En los campamentos se hacen construcciones para brindarnos las comodidades que nos puede ofrecer cualquier casa.

Para que realmente sean útiles, hay que saber construir donde no sólo se toma en cuenta la habilidad de hacer un buen amarre, sino también el aplicar una serie de conocimientos que sumados hacen que una mesa o una cocina sean prácticas, cómodas y duraderas.

* Unos de estos conocimientos es el de saber hacer un buen pozo y como plantar un palo y que este quede bien firme. El ancho del pozo depende del grosor del tronco a enterrar, aproximadamente unos 10 cm. por fuera y todo alrededor del tronco. La profundidad adecuada depende mucho del peso que va a soportar, pero para que quede firme es de unos 50 cm. La mejor pala es la de puntear de hoja curva. Otro elemento a utilizar es un pisón, que puede ser un tronco pesado con la base chata. Una vez hecho el pozo, se coloca el palo y se le agrega un poco de tierra y piedras, luego se procede a apisonar levantando el pisón hasta una cierta altura y se lo deja caer con violencia. Se van aplicando golpes todo alrededor del palo hasta que el pisón rebote contra la tierra. Se vuelve a echar otra capa de tierra y se apisona nuevamente, y así sucesivamente hasta llenar el pozo. A medida que se va llenando el pozo se debe verificar que el palo este bien derecho.

* Los troncos a utilizar es otro elemento que se debe tener en cuenta. Aquellos que poseen una madera muy fibrosa (Álamo), son menos resistentes que los de una madera más compacta (eucalipto). También hay que verificar si no están podridos, porque por más grueso que sea no nos va a resistir el peso deseado.

* Los soguines y sogas deben ser adecuados al peso que deben soportar, además tienen que guardar la estética de la construcción, (no usar una soga para amarrar las cañas de una mesada). Las condiciones de la soga también deben ser tenidas en cuenta.

* La prolijidad es uno de los factores que no debe faltar en cualquiera de las acciones de un scout. Se debe cuidar que los chicotes del amarre no queden colgando; que una pata de la mesa sea más larga que la otra; que los extremos sobrantes de los palos estén todos parejos; que el amarre esté bien presentado; que los extremos más gruesos de los troncos estén alternados de un lado y del otro, para evitar que estén en un lado más espaciados que en el otro; que los troncos simétricos sean de un mismo tamaño y grosor, etc.

Para planificar un rincón para un campamento se debe dividir el proceso en tres etapas:

- a) Antes del Campamento.
- b) Durante del Campamento.
- c) Después del Campamento.

a) Antes del Campamento: lo primero que se debe considerar, es el lugar de acampe. El clima de la región nos va a indicar si el lugar es lluvioso (no hacer cocina de pozo), si hace calor o frío (llevar un sobretecho para cubrirse del frío o del sol), el material disponible que nos pueda brindar el lugar (cañas, juncos, etc.), si el terreno es pedregoso, y otros detalles que se consideren de utilidad. Todo esto da una idea del material que es necesario llevar para las construcciones. Otra cosa que se debe hacer es un plano de cada construcción a escala, detallando el número de troncos, su largo y grosor; número de sogas y soguines; y todo aquel elemento que sea necesario en ella (poleas, estacas, ladrillos, etc.). Conviene que se haga en hoja cuadrículada, y que la construcción se vea de varios ángulos. Tomar en cuenta la parte que va enterrada de los palos y el extremo libre necesario para el amarre. Estos planos se guardarán en una carpeta, la cual permanecerá en el arcón de patrulla, siéndole de gran utilidad a los

futuros patrulleros. Cada patrullero debe ser capaz de realizar cualquiera de las construcciones; para ello debe tener pleno conocimiento del material a utilizar y del modo de realizarla.

b) Durante el Campamento: una vez en el lugar, se debe elegir el sitio donde se va a ubicar el rincón. Tiene que cumplir ciertos requisitos como ser:

- Terreno alto, para evitar las inundaciones.
- Al reparo del viento y del sol (en verano).
- Tener un espacio libre para las construcciones.
- Pobre de vegetación herbácea.

Establecido el lugar, es importante la disposición de las construcciones dentro del rincón. Esta puede ser variable, pero siempre guardando ciertas normas, como ser la cocina lejos de la entrada, la entrada hacia el centro del campamento, el oratorio en el lugar más lindo y solitario del rincón, etc. El pozo de desperdicios, se ubicará fuera del rincón y bien delimitado para evitar las caídas nocturnas.

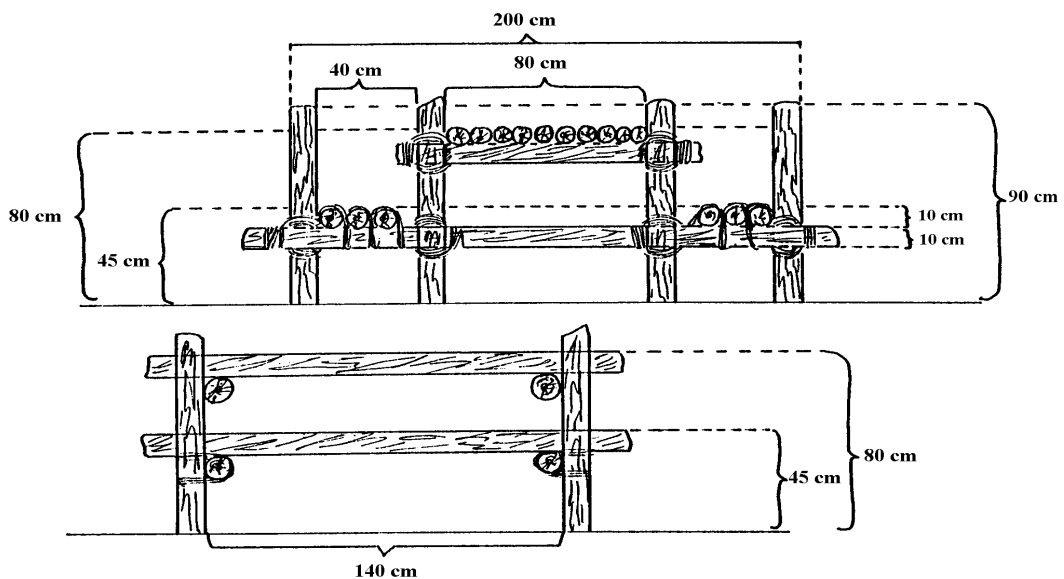
c) Después del Campamento: cuando se vuelve al grupo, se debe analizar el campamento en el consejo de patrulla, entre los puntos a tratar está el rincón, se verán los errores o virtudes de cada una de las construcciones, la distribución del trabajo y los defectos técnicos a mejorar. También se procederá a la limpieza del material utilizado y a su reparación. Otro tema a tratar sería el material que es necesario comprar, este punto es importante verlo a la vuelta del campamento, porque es en este donde se nota el material que sería útil de tener.

Construcciones: veremos algunos detalles de tener en cuenta en cada una de las distintas construcciones.

MESA: (6 personas). Lo primero que hay que hacer, es calcular el tamaño adecuado a la cantidad de personas que va de la patrulla y agregarle uno más para los invitados. Las medidas son las standard de cualquier mesa y silla:

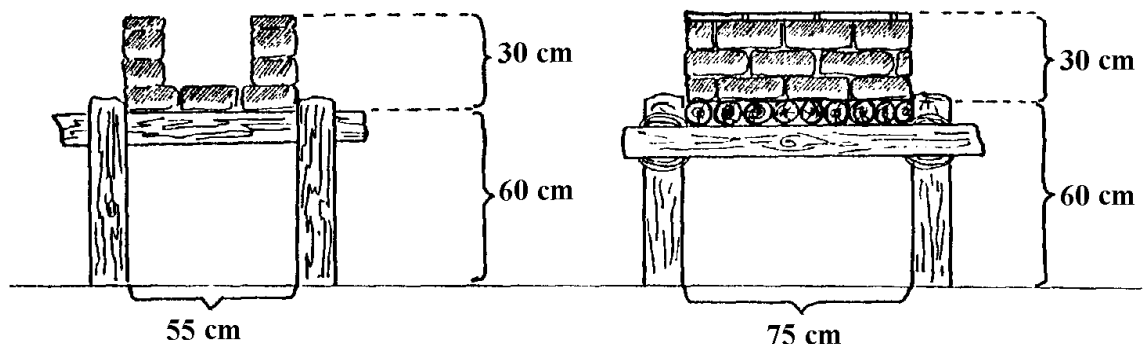
Mesa: altura: 80 cm.
ancho: 80 cm.
largo: 140 cm.

Sillas: altura: 45 cm.
ancho: 40 cm.



Para todas las medidas hay que considerar, el ancho del tronco, el cual se le restará a la medida original. Cuando se quiere hacer una mesada, mesa o repisa, los troncos a utilizar deben ser lo más finos posibles y de ser mejor que sean cañas, esto se debe a que al tener menos espesor se forma una superficie plana y estable para apoyar las cosas. Hay que evitar que los palos de los asientos posean esos nudos o restos de ramas que son muy molestos a la hora de comer. El asiento debe empezar a la altura del borde de la mesa, no más separado porque las personas quedan lejos de ella. No nos olvidemos aquellos retoques y accesorios que se pueden aportar, como ser paneras, platero, lugar para ubicar la luz, etc.

COCINA: Teniendo en cuenta los detalles ya vistos y los que veremos a continuación, tendremos una cocina en la cual los cocineros se sentirán a gusto para preparar el menú del día. Se construye una mesada de patas y travesaños sólidos, debido a que deben soportar el peso del barro, ladrillos y de las ollas con la comida. La altura debe ser de unos 60 cm. porque a éstos se les suma unos 30 cm. más de barro y ladrillos que forman el corredor y el piso de la cocina. Esta altura es variable, dependiendo de la altura promedio de los patrulleros. El ancho y el largo adecuado, dependen del tamaño de las ollas, pero hay que calcular que en general se necesitan dos hornallas a la vez. Un tamaño aproximado sería de unos 75 cm. de largo por 55 cm. de ancho. Los soguines a utilizar en la cocina, deben estar bien protegidos del calor, y para que no se ensucien se los cubre con hojas o papel antes de echarles el barro encima. Para que los palos de la mesada no se quemen, no basta ponerles una capa de barro, sino hay que hacer un piso de ladrillos o usar panes de tierra. La altura desde el piso de barro hasta los hierros que sostienen las ollas, es de unos 3 ladrillos (20 cm.). El barro a usar debe contener paja seca, dándole más solidez y evita las rajaduras. Para una mayor adherencia los ladrillos deben estar mojados. La mesada para preparar la comida conviene que esté un poco alejada de la cocina, porque sino la comida se llena de cenizas y basuras.



LA CARPA

La carpa es un elemento imprescindible para el acampe de una patrulla. Es el hogar de la misma durante los días de campamento y por lo tanto se la debe cuidar y mantener en perfecto estado de higiene y orden. Por lo expuesto es necesario que sea lo más cómoda posible para que los muchachos se sientan bien a gusto. Las cualidades generales de una buena carpa son: protección contra la lluvia, el viento, los insectos, amplitud, altura del techo y peso.

Es conveniente que cada patrulla tenga su propia carpa, la que debe seleccionarse por su diseño material para que cumpla la mayor parte de los requisitos que fijan las necesidades.

Armado de la Carpa

Antes de armar la carpa se deben tener en cuenta algunos factores:

- No se debe armar en lugares privados sin previo aviso y autorización del dueño.
- El terreno debe ser lo más alto y plano posible; de esta manera se obtendrá un suelo seco y se evitarán inundaciones en caso de lluvias.
- No se debe armar una carpa muy cerca del río, arroyo, etc., ya que el suelo es húmedo y además, en caso de tormenta pueden crecer repentinamente.
- No armar la carpa dentro de un bosque o bajo grandes árboles que se puedan caer o desgajar.
- Las puertas deban quedar orientadas en lo posible hacia el NE, para que el sol ilumine la carpa por la mañana y la deje en sombras por la tarde.
- Evitar que la puerta de la carpa se oriente hacia el sur, ya que de allí provienen los fuertes vientos.

Armado

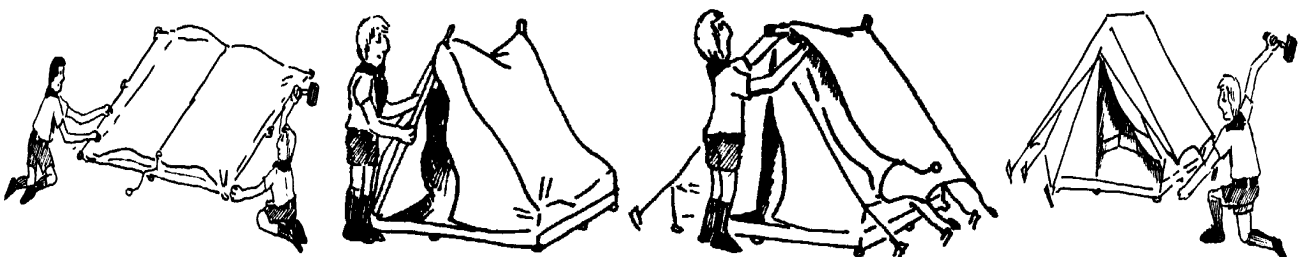
Un buen scout debe seguir los consejos de B. P.: "limpia bien el sitio donde pondrás la carpa; retira todas las piedras, ramas y raíces; pueden parecer pequeñas durante el día, pero una piedrecilla en la espalda se sentirá crecer y molestará durante toda la noche".

Desempacar la carpa, extenderla en el lugar elegido y con los cierres cerrados clavar las estacas de los extremos del piso (tener en cuenta que una vez clavada la primera se debe colocar la que está en diagonal y de la misma manera se clavan las 2 restantes cuidando de que no quede arrugando el piso). Abrir los cierres y colocar los parantes estirando sus respectivos vientos. Cerrar nuevamente los cierres y estirar los vientos de las puntas siguiendo el mismo orden que con las estacas del piso. Colocar el resto de los vientos y una vez armada, si es necesario, enderezar la carpa aflojando o estirando los vientos laterales. Colocar el sobretecho de la misma manera.

Una vez que se termina de armar, se debe cavar una canaleta de unos 10 cm. de profundidad alrededor de la carpa. Dicha canaleta evitará la entrada de agua en los días de lluvia; es aconsejable no poner la tierra sacada de la zanja del lado interno ya que la misma humedecerá los costados de la carpa. La canaleta deberá desagotar en un pozo a una distancia prudencial de la carpa, aprovechando si es posible, una pendiente natural.

Desarme y Empaque

Seguir los mismos pasos que para armarla pero a la inversa, teniendo la precaución de guardar las estacas en el momento de sacarlas para evitar que se pierdan. Los dobleces deben hacerse en lo posible siguiendo las costuras, porque estos son los puntos más fuertes. Las estacas deben limpiarse bien de barro y la carpa debe estar seca y limpia para que al guardarla no se arruine con la humedad. En caso de permanecer guardada durante un cierto tiempo, se aconseja ventilarla periódicamente.



LA MOCHILA

Así como la carpa es indispensable para la patrulla, en los campamentos, la mochila es de mucha utilidad para cada uno de los scouts. Ella hará más aliviada las caminatas ayudando a transportar el equipo personal y de patrulla, ahorrando esfuerzos inútiles y aligerando la marcha. Una buena mochila debe ser fuerte, amplia, impermeable y debe tener las correas anchas para que no lastimen los hombros.

Cada scout elegirá el modelo de acuerdo a sus preferencias personales teniendo en cuenta que esta debe adaptarse bien a sus hombros y espalda, sin que se mueva hacia los costados o se cuelgue hacia atrás, etc.

Armado de la Mochila

Para armar la mochila se deben tener en cuenta las siguientes reglas:

- El material más blando debe ponerse en la parte de la mochila que descansa contra la espalda de quien la lleva.
- Debe haber un lugar definido para cada parte del equipo.
- El equipo general o de patrulla, se deba guardar por separado.
- Los artículos pequeños no se deben dejar sueltos porque se pierden en el interior de la mochila.
- En los bolsillos exteriores deben dejarse los objetos que se pueden necesitar de urgencia.
- La ropa de lluvia debe estar a mano.
- La mochila no debe vibrar al moverse y debe quedar con el peso equilibrado.
- Deben evitarse los artículos de loza o de vidrio.
- La mochila llena no debe pasar el 20% del peso del cuerpo de quien la carga. Los artículos de uso semejante se deben guardar juntos, preferentemente en bolsas.
- Todo el equipo debe ir dentro de la mochila.

Muy Importante

Al armar una mochila se debe recordar que los objetos de poco uso irán en el fondo y los más usados estarán más a mano, en los bolsillos exteriores irán los objetos que se puedan necesitar en la caminata, como por ejemplo la linterna, la brújula, el botiquín, etc.

No olvidar que los objetos que cuelgan fuera de la mochila no sólo serán molestos durante la caminata y se podrán estropear o romper al apoyar la mochila en el suelo, sino que también darán una imagen de desprolijidad que no es digna de un scout.

BOLSA DE DORMIR

Es una parte primordial del equipo de campamento, ya que el abrigo que se debe poseer al descansar es fundamental en la vida al aire libre; de lo contrario la noche puede resultar interminable, provocando esto un mal dormir y como consecuencia no reposar las siete u ocho horas diarias necesarias para obtener un rendimiento óptimo tanto físico como mental en las actividades que debemos realizar.

Existe en plaza gran variedad de bolsas de dormir tanto en su forma como en su constitución. Las hay de tela de avión, o de cualquier otra tela. Es ideal que esta sea impermeable para proteger de la humedad del suelo y del agua que puede introducirse en la carpa en días de fuertes lluvias.

Si la bolsa no es impermeable conviene adicionar al equipo un nylon o plástico. Se utilizará para colocarlo debajo de la bolsa e impedir así el paso de la humedad del suelo o para envolverla y aislarla del contacto con el agua.

El relleno puede ser de duvet (pluma de ganso muy bien seleccionados), o de fibras sintéticas.

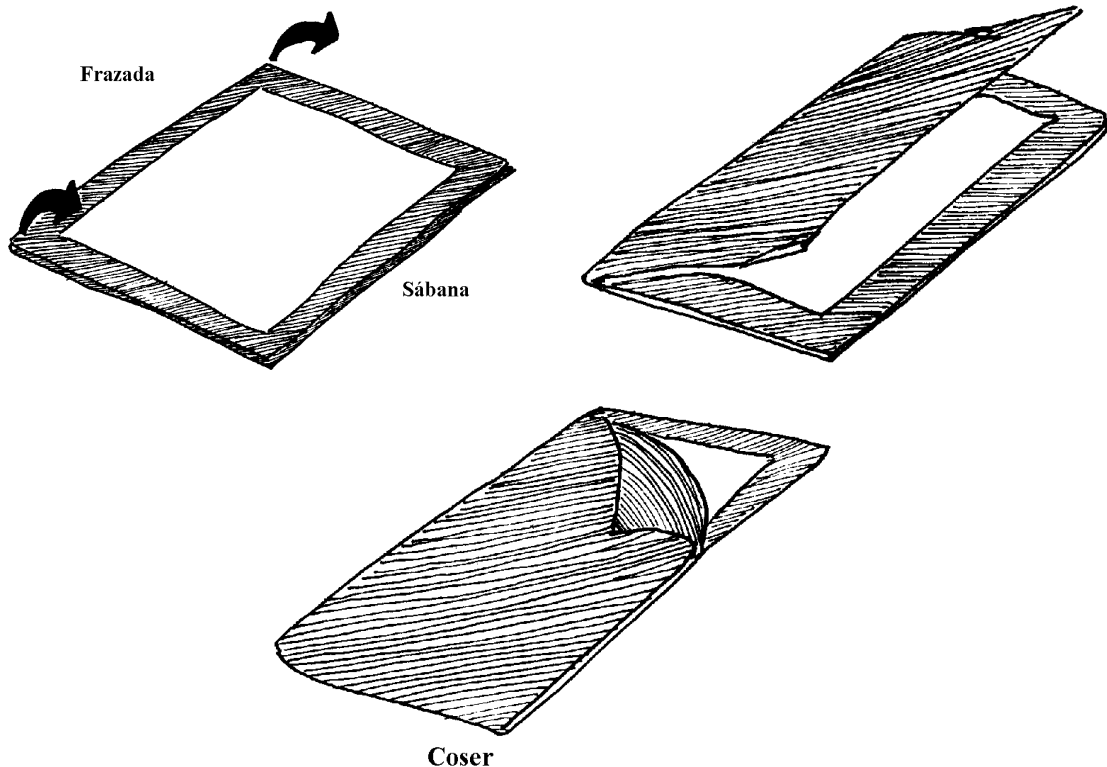
Las primeras son ideales por su abrigo, pero es por su constitución que se torna de muy alto costo con respecto a las demás.

Como no siempre es posible contar con un artículo como este, uno mismo puede fabricarse, con elementos que se encuentran en todos los hogares, una muy eficiente bolsa de dormir y además económica.

Los elementos a utilizar son una frazada y una sábana.

Modo de Armado

Se toma una frazada lo más abrigada posible y una sábana, superponiendo ambas. Se doblan por el medio y se hacen coincidir los bordes extremos. Luego se cose, con hilo muy resistente. En el lado mayor puede dejarse un sector sin coser para permitir un cómodo acceso a su interior. Puede también realizarse sin sábana o con sábana desmontable para una mejor limpieza. De esta manera se soluciona fácilmente el problema de la bolsa de dormir.



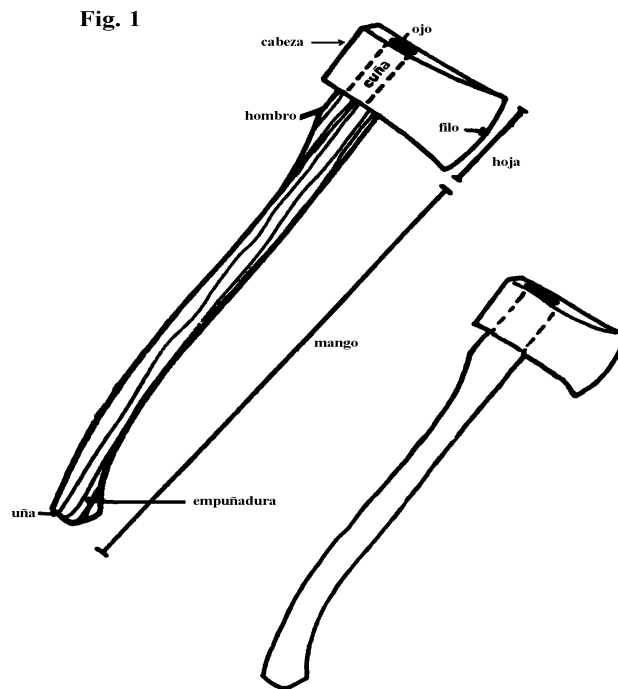
EL HACHA Y ALGUNAS NOCIONES DE TRONZADOR

El hacha es uno de los elementos más usados y apreciados por los scouts; en cada oportunidad que se presenta, el scout quiere hacer uso de ella, quien sabe, por el encanto particular que posee nos hace desear usarla, llevarla, tenerla.

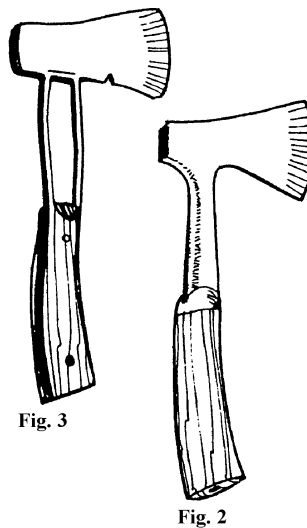
Partes del Hacha: (Fig. 1)

Se hablará primero de las partes, pues ellas son comunes a todos los tipos de hacha:

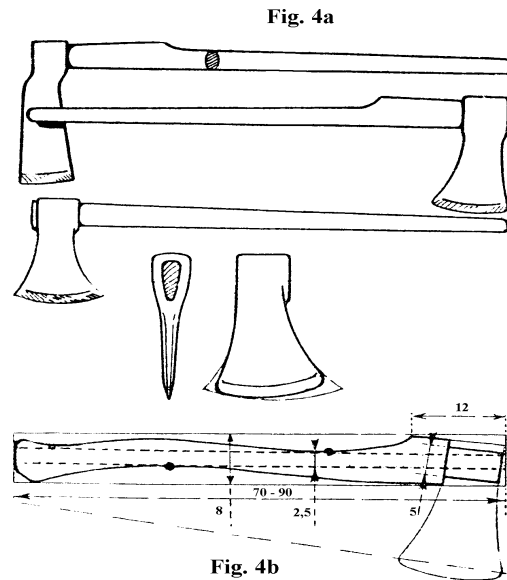
- Hierro: debemos tener en cuenta que sea templado y no fundido.
- Filo: existen hachas de uno y dos filos; las de doble filo los scouts no las usan, ya que son extremadamente peligrosas, más peligrosas que un arma y extremadamente delicadas de manejar.
- Cabo o mango: puede ser de diferente material: madera (tradicional) o de metal unida al hierro. Cada uno de estos tipos posee sus bondades y depende de la preferencia de cada uno.
- Cuña: sirve para asegurar el mango y es de madera o metal.
- Ojo: abertura que posee el hierro y por donde pasa el mango.

Tipos de Hacha

El scout usa dos tipos de hacha, el hacha de mano cuyo peso aproximado es de 700 grs., y el hacha de tumbo que pesa entre 1,5 Kg. y 3 Kg. Existen hachas que son de una sola pieza como se ve en las figuras 2 y 3.



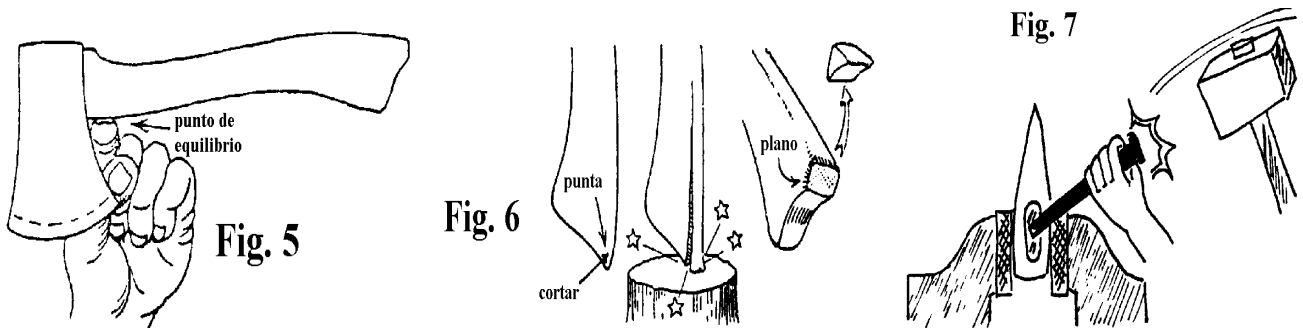
Aquellas que poseen mango de madera se clasifican según la forma de este en francés (fig. 4a.) y canadiense (fig. 4b). El francés se caracteriza por tener mango recto y el hierro alargado; es por las características del hierro (alargado y recto) que es bastante peligroso y debe ser usado por gente con experiencia. El modelo canadiense se reconoce por su mango de doble curva. Este es superior, pues permite al leñador moverse en dirección del hierro durante el trabajo más fácilmente, lo que permite una mayor precisión en el corte.



Mantenimiento

Al elegir un hacha se debe tener en cuenta algunos detalles para que su vida larga y útil para los scouts. Thurman, que fuera por muchos años jefe de Campo de Gilwell Park, cuenta que tuvo hachas en uso por más de 30 años. Por eso debemos tener en cuenta que la madera del mango no tenga nudos, porque a la larga se rompen por esta falla en la madera. Otro detalle es que sea equilibrada, o sea que exista relación directa entre el peso del hierro y el del mango; para ello, se debe probar el hacha como dispone la fig. 5, es allí donde se encuentra el punto de equilibrio. Un detalle para evitar que se partan los mangos es que su pie tenga la forma que muestra la fig. 6.

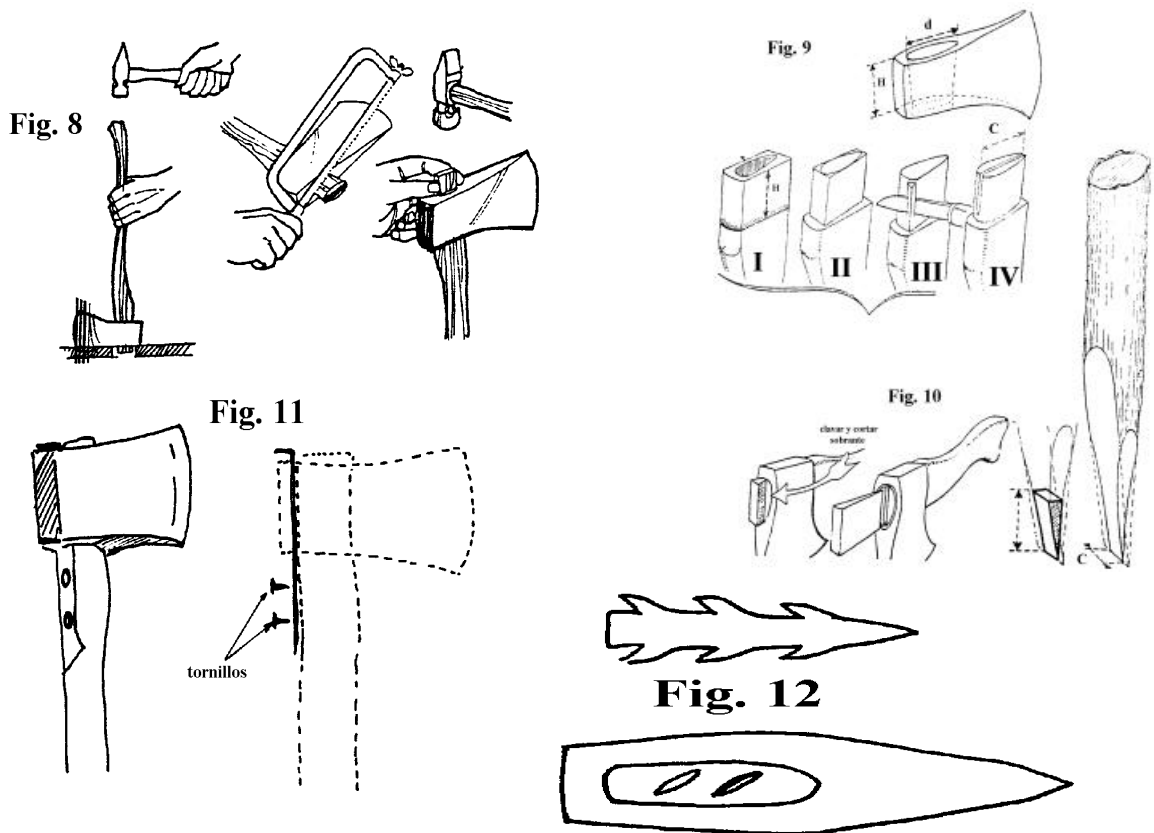
Si el mango se quiebra hay que retirarlo con sumo cuidado para evitar que el ojo del hierro se resienta y si se rompe cerca del hierro hacer como enseña la fig. 7, ayudado por una estaca de madera.



La forma correcta de colocar un mango (fig. 8), es apoyando el hierro en una cavidad y golpeando el mango con una maza de madera (y no con un martillo pues la madera del mango se resiente), si el mango no tiene la forma del ojo, apoyar el mismo calculando que este centrado en el mango y luego se talla como enseña la fig. 9. Se debe tener en cuenta primero que debe sobresalir el mango para terminar bien el

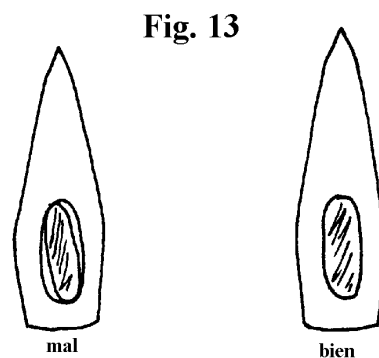
trabajo. Luego que se coloca el mango se lo debe afirmar; lo más seguro es poner una cuña de madera o metal como enseña la fig. 10, o colocar un soporte (fig. 11); lo más seguro es colocar ambos.

Con relación a las cuñas de metal se destacan aquellas que poseen uñas, lo que permite adherirse al mango prácticamente de por vida (fig. 12).



Para asegurar el mango aun más podemos ponerlo en aceite de lino o agua para que se impregne, y la madera se hinche. Este procedimiento debemos hacerlo siempre que tengamos un hacha por mucho tiempo en desuso; con dejarlo un tiempo en un balde de agua es suficiente.

Con respecto al hierro se lo debe tener siempre engrasado, con aceite, vaselina sólida o grasa de litio; este último es el mejor material. Nunca se debe usar un hacha como martillo o maza, pues de esta forma se resentirá la estructura del hierro, pudiéndose llegar a partir, además de quitarle la forma al ojo y restarle seguridad (fig. 13).



Con respecto al filo el mismo debe ser parejo y para obtenerlo se puede hacer con lima (fig. 14), piedra circular (fig. 15) y piedra lisa; en estos dos últimos casos se debe

usar la piedra mojada con agua. El filo debe tener un trabajo correcto para que tenga la forma adecuada (fig. 16), y esto se logra con un buen afilado.

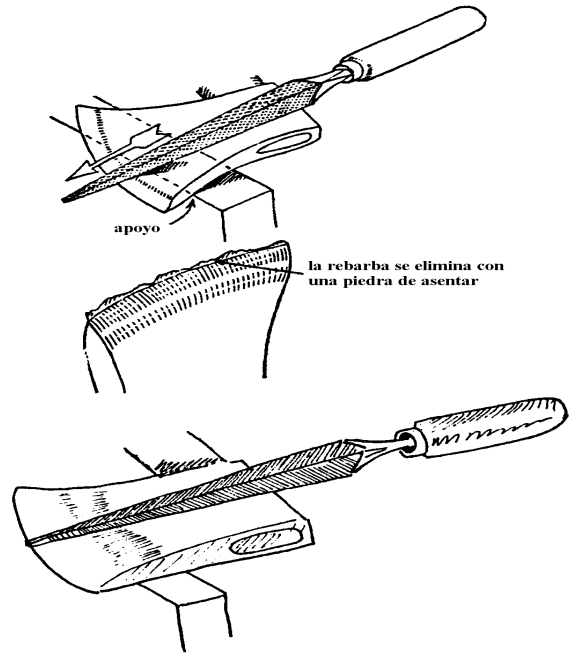
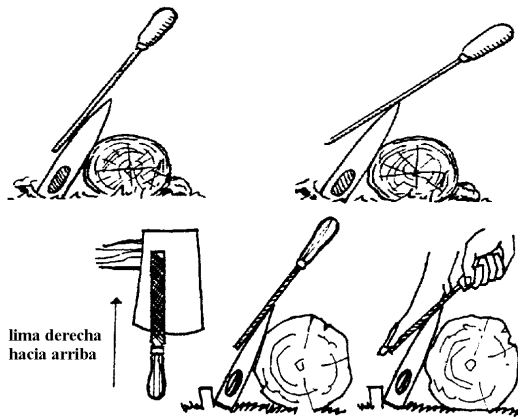


Fig. 15

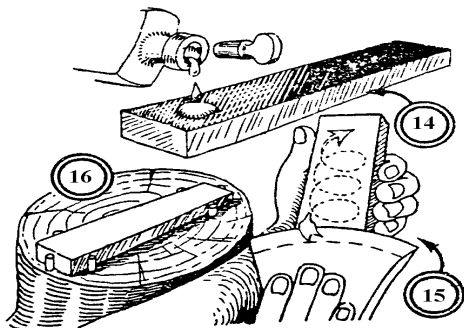
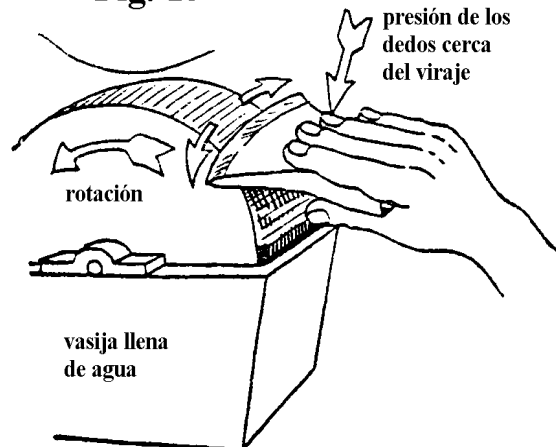
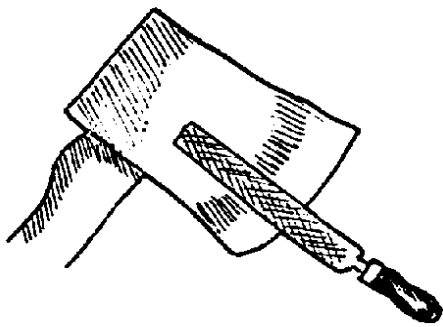
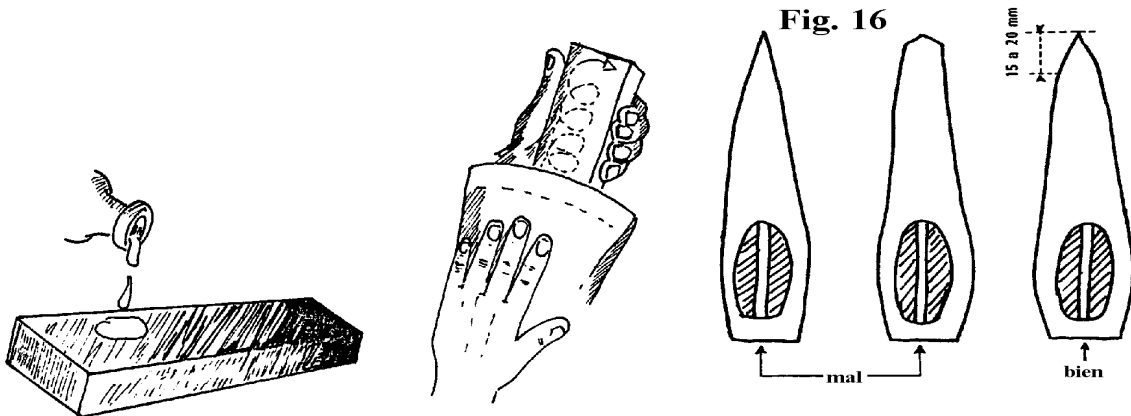


Fig. 16



Transporte

El hacha debe ser transportada con mucho cuidado pues es un arma; no olvidar que las hachas de guerra de los caballeros y los tomahaukes de los indios son primos hermanos de las hachas actualmente en uso. Por eso cuando se va de campamento se debe llevar el hacha con el filo protegido (fig. 17), y en la mochila (fig. 18), o con el resto del equipo embalado. Con respecto a la mochila se utiliza esta posición por seguridad y por el fácil acceso al mismo.

Fig. 17

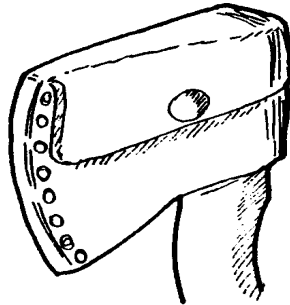
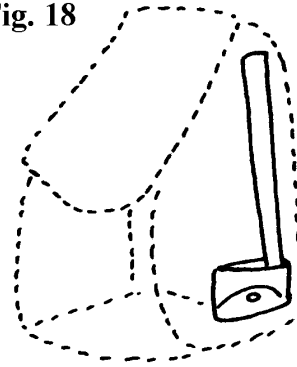


Fig. 18



La funda del hacha además de tener el emblema de la patrulla debe poseer algunos vivos de tela (fig. 19) por sí se pierde, así será más fácil de localizar. Se debe transportar como enseñan las figuras 19, 20, 21, 22, 23, 24 y 25; teniendo en cuenta que jamás se corre con un hacha ni se juega con ella.

Fig. 19

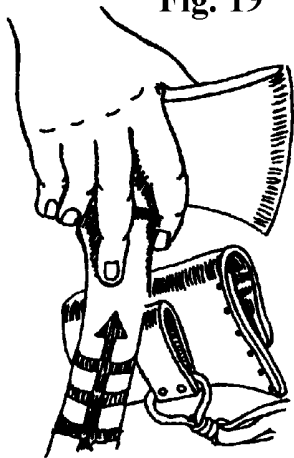


Fig. 20

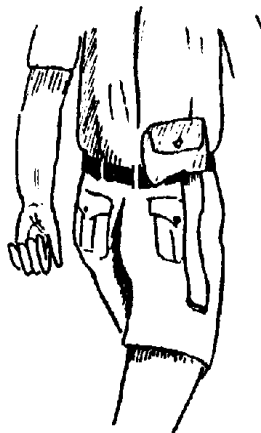


Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24

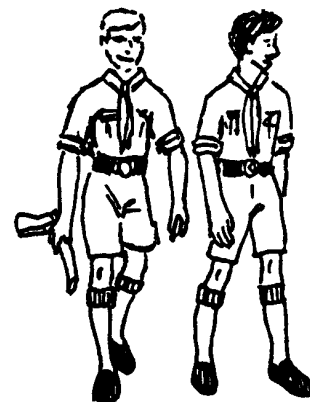
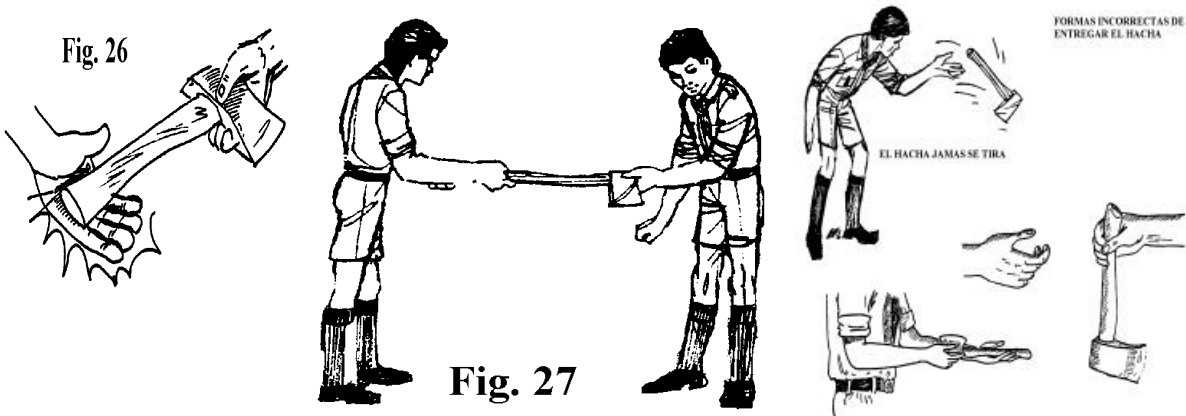


Fig. 25

Entrega del hacha

El hacha jamás se tira, se entrega en la mano (fig. 26) con un pequeño golpe para provocar el acto reflejo del cierre de la misma y siempre agarrando, el que entrega el hacha, por el hierro y del lado contrario al filo (fig. 27).



Precauciones

Existen medidas de seguridad comunes a cualquier tipo de hacha:

- Nunca jugar con el hacha, es un arma y no un juguete; aquel que no comprenda esta diferencia por más experto que sea debe ser privado de su uso.
- Nunca correr con un hacha en la mano, siempre caminar.
- Llevarla en la forma correcta.
- Asegurarse cuando se trabaje que no haya personas en posiciones peligrosas.
- Revisar el hacha antes de usarla.

Recordar

Un scout jamás corta un árbol verde a menos que sea necesario y aun así lo piensa dos veces. Jamás clava un hacha en un árbol en pie (fig. 28); tampoco se debe clavar en la tierra (fig. 29) pues pueden hallarse piedras o elementos enterrados que arruinen el filo.

El hacha en campamento tiene un lugar, como cada cosa y en el que se debe poner en la forma indicada en la fig. 30; las demás son incorrectas pues pueden producir accidentes el tropezar con el hacha (fig. 31).

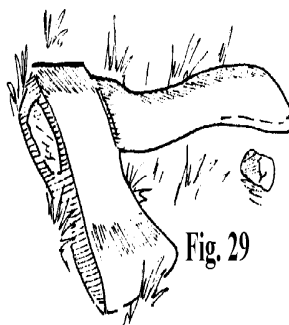
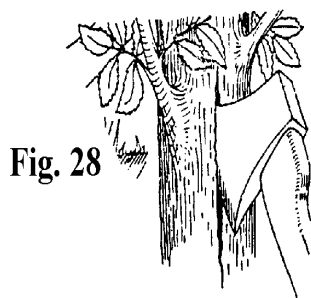


Fig. 30

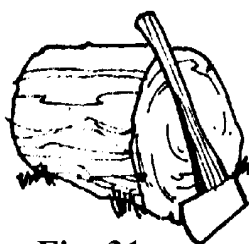
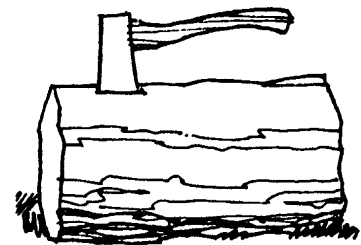
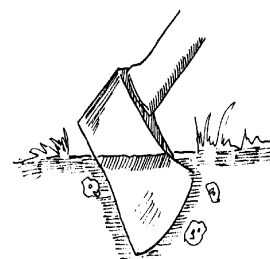


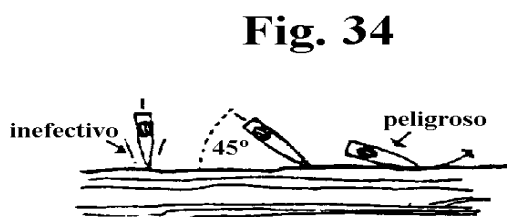
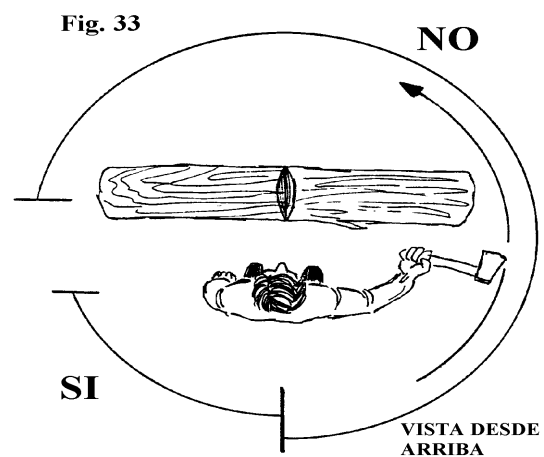
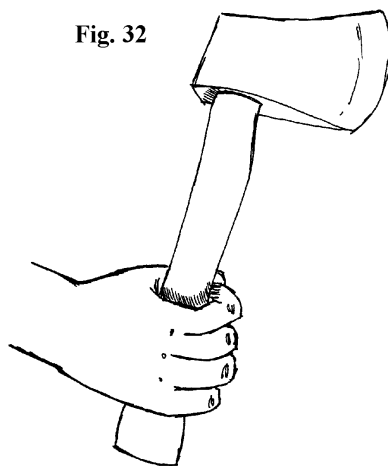
Fig. 31



Uso del Hacha

Luego de tener en cuenta todos los aspectos se puede hablar del hacha en sí. Debemos empuñar el hacha firmemente (fig. 32), pues ello evitará que se nos formen ampollas. Si las mismas empiezan a formarse (sentimos el rubor en la palma de la mano) conviene poner un trozo ancho de tela adhesiva sobre la zona afectada para evitar que se forme la ampolla. Hay que fijarse que el hacha esté en condiciones (acuñado, estado del filo y del mango). Se toman precauciones con las personas que rodean al hachador, es decir las mismas no pueden estar en la zona en que el hacha hace su trayectoria para dar el golpe, pues si se zafa el hierro o se rompe el mango no herirá a nadie. Por ello los observadores deben encontrarse a 10 m. de distancia o si deben o quieren estar más cerca pueden hacerlo en la zona determinada por el bolsillo posterior del pantalón, opuesto a la mano con que se sujeta el mango (fig. 33).

Cuando se ataca el leño se debe hacer en un ángulo de aproximadamente 45° a 60° y nunca a 90° , salvo que ello sea necesario (fig. 34). Se debe fijar la vista en corte (fig. 35).



Se debe tomar en cuenta que en el recorrido del hacha no exista ninguna rama que interfiera; para verificarlo debe hacerse con el hacha un movimiento como indica la fig. 36.

Se debe golpear rítmicamente; de nada sirve empezar con fuerza y en el medio de la tarea tener que detenerse a descansar; en esto, hachar es igual que marchar en largas caminatas, cada uno debe buscar su ritmo de golpear. Se golpea alternativamente a derecha y a izquierda del corte; un golpe para levantar la viruta y otro perpendicular al primero para separar la viruta, (fig. 37). En la figura mencionada se muestran los cortes numerados. Siempre se debe usar un apoyo, pues de esa manera el impulso no se pierde. Jamás debe hacharse sobre la tierra, pues la misma absorbe parte de la fuerza del golpe y sí se enterra puede arruinar el filo con objetos o piedras enterrados. Con el hacha de voleo por la dimensión de la madera esta regla no se cumple.

Siempre que se pueda, la madera debe estar agarrada con la mano a fin de afirmarla y evitar que salga disparada y lastime a alguien (fig. 38).

Con respecto al corte de horquetas debe seguirse lo dispuesto por la fig. 39.

Fig. 36

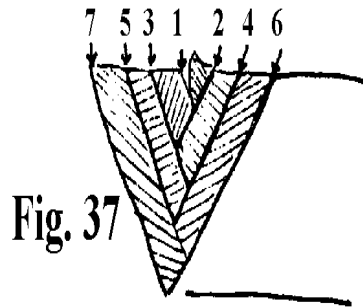
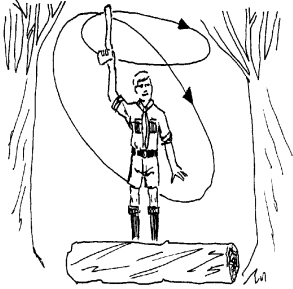


Fig. 37

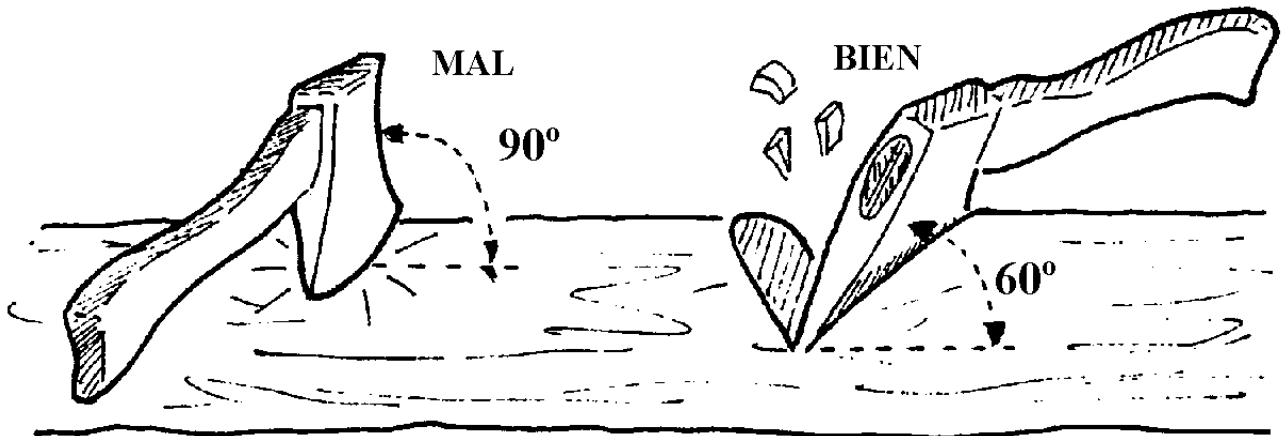
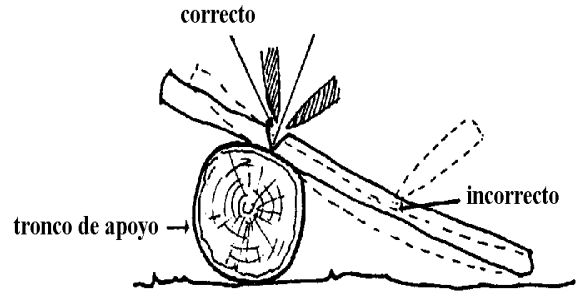


Fig. 38

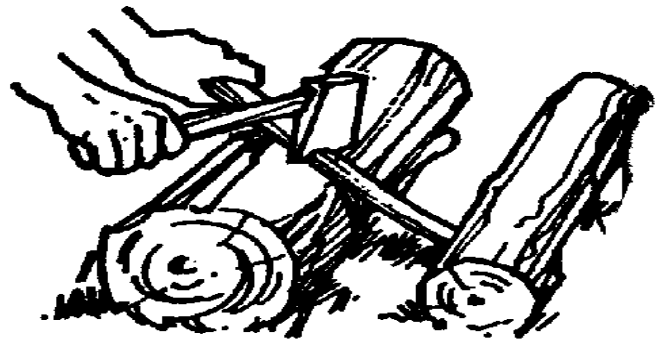
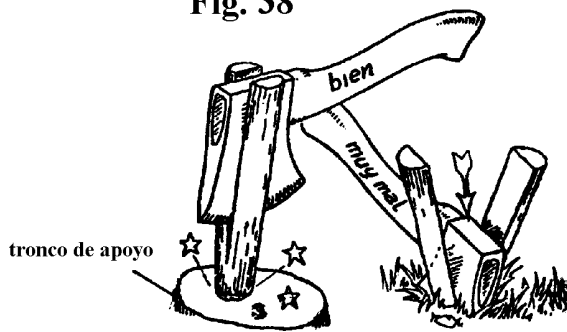
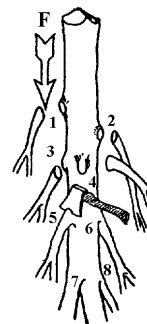
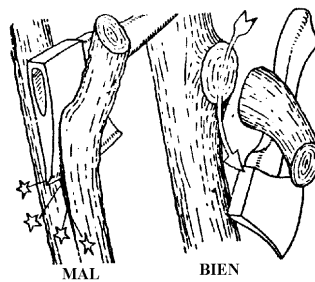


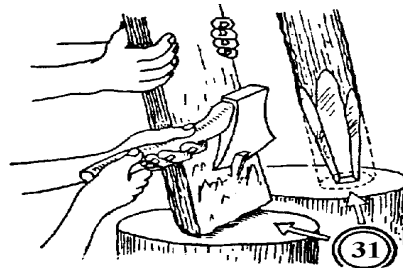
Fig. 39



HACHUELADO O TALLADO EN MADERA

Para trabajar un tronco o cualquier madera con el hacha y desear darle una forma determinada, debemos observar las siguientes reglas:

- Trabajar siempre las maderas sobre un tronco, preferentemente de madera blanda.
- Tener sujeta la madera, evitando de este modo posibles accidentes.
- Observar antes de realizar el trabajo el sentido de la veta de la madera, buscando que lo que deseamos lograr, se adecue a la forma de la misma.
- Evitar utilizar maderas blandas con nudos, ya que es posible que en dichos lugares se origine una quebradura, no permitiendo además obtener una terminación adecuada.

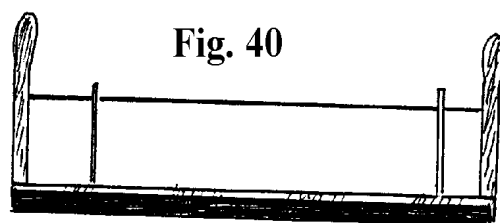


TRONZADOR Y SIERRA

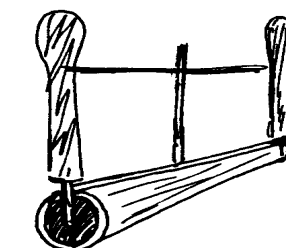
Estos dos elementos sirven para cortar madera de distintos grosores, son de gran utilidad para el scout y aunque no son tan atrayentes como el hacha forman parte del equipo de toda patrulla scout.

Tronzador

El mismo, posee dientes como el serrucho pero su dimensión es mucho mayor; los hay desde unos 80 cm. hasta 150 cm. aproximadamente. Para transportar el mismo, se puede utilizar el sistema del tubo de manguera que vemos en la fig. 40, y sirve para protegernos de los dientes.



manguera



MANGUERA

Para afilarlo se necesita una lima (fig. 41), con lo que haremos el trabajo, teniendo que estar los dientes trabados (fig. 42). Para evitar su oxidación se utiliza grasa de litio u otros elementos ya nombrados.

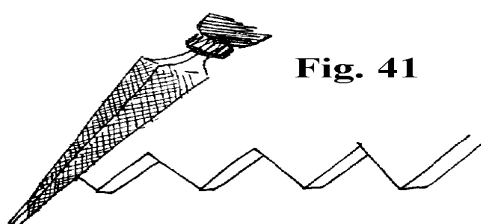


Fig. 41

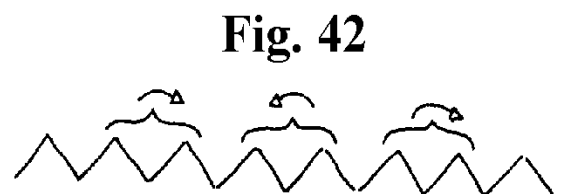
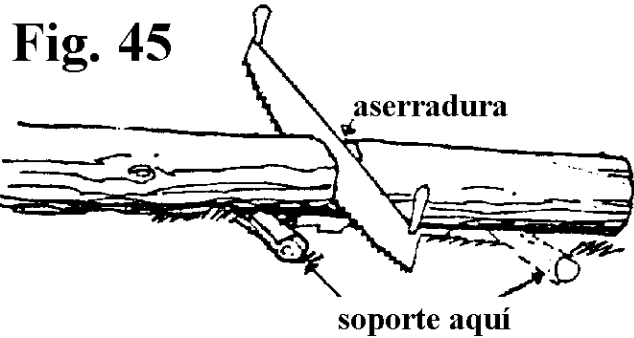
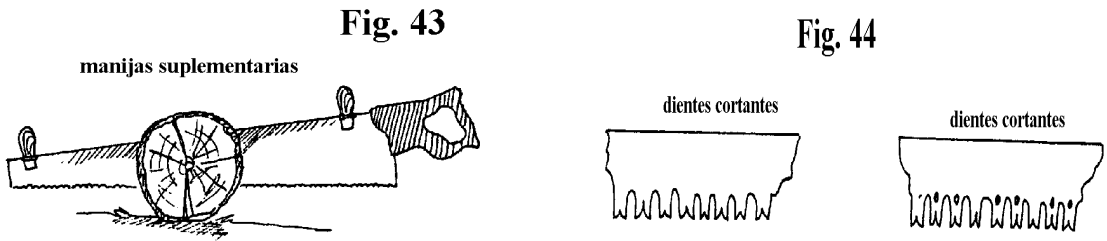
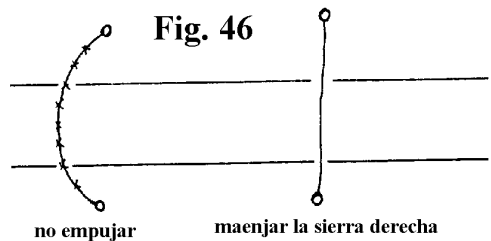


Fig. 42

Existen varios modelos de tronzadores, los más típicos son los de las figs. 43, 44 y 45). El modelo de la fig. 43 puede ser usado por una sola persona.

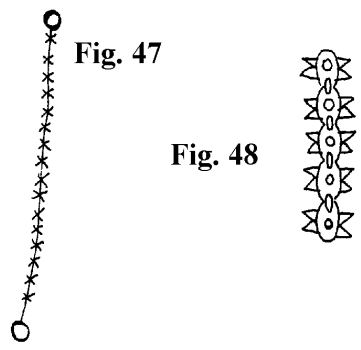


El Tronzador debe ser usado como el serrucho. Es ideal lubricar el filo con grasa que puede ser de cerdo. Se debe llevar siempre una línea recta y trabajar rítmicamente. La manera correcta de trabajar, es que uno de los dos leñadores tire para sí del cabo, mientras que el otro sin hacer presión alguna se deje llevar; cuando llegan al punto máximo se invierte el trabajo; jamás se empuja, ya que se puede llegar a arruinar la sierra (fig. 46)



Sierra de Mano

Este elemento tiene dos modelos (fig. 47 y 48) el primero es como una cuerda con púas y el segundo es como una cadena de bicicleta; ambos se utilizan con la ayuda de dos varas y son muy prácticas para llevar.



El modelo "Sandvik" es bastante conocido en sus diferentes modelos (ver fig. 49 y 50); en las figs. 51 y 52 vemos la forma de utilizarlo y como llevarlo en la mochila (Fig. 53). Lo que más se debe tener en cuenta para su uso es que se debe llevar la misma posición respecto al corte pues sino hay peligro de quebrar la hoja, que es cambiable, pero que no siempre se tiene a mano.

Fig. 49

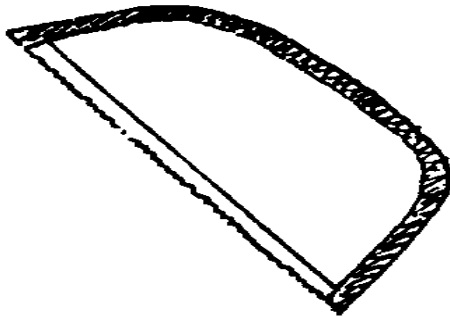


Fig. 50

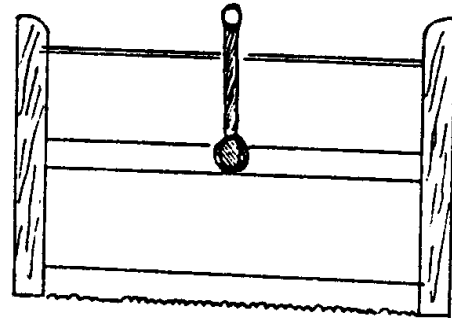
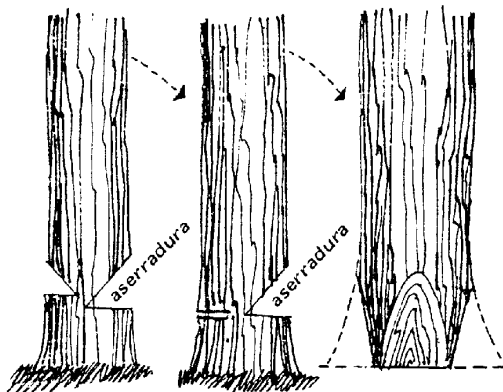
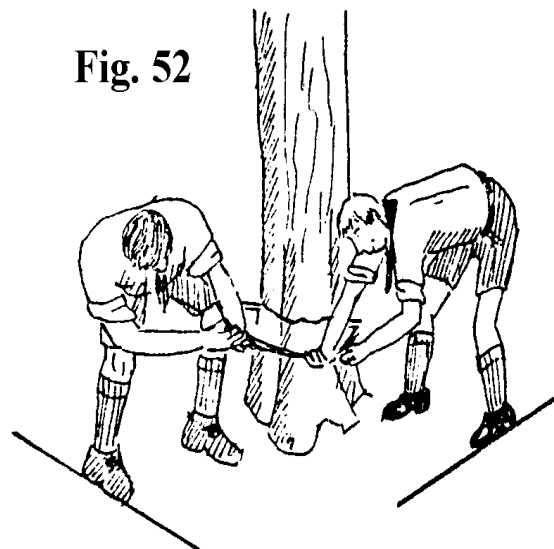


Fig. 51

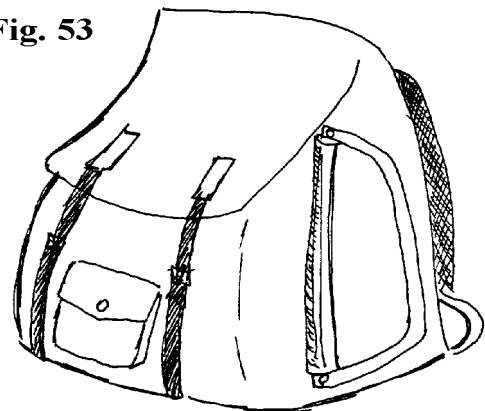


Fig. 52



corte con tronizador
o sierra mecánica

Fig. 53



FUEGOS

Dentro de un campamento, el fuego es un elemento importantísimo, tanto sea para cocinar, como para abrigo; por lo tanto un buen scout debe conocer profundamente el tema. Las ventajas y desventajas de cada tipo de fuego varían según las circunstancias:

- El material que se tiene a mano.
- La naturaleza del terreno.
- El propósito con que se enciende.

Las condiciones que debe tener un buen fuego son:

- Que aproveche bien el calor para ahorrar leña.
- Que sea de fácil alimentación.
- Que sus límites estén bien marcados para que no pueda extenderse.

Por todo lo expuesto, conviene experimentar con la patrulla, los distintos tipos de fuego para así poder saber en cada ocasión que fuego es conveniente preparar.

Tipos de Fuegos

Pirámide

Es un fuego fácil de construir.

Construcción: se coloca un buen puñado de yesca en el centro del lugar elegido. Se clava una estaca pequeña sobre la yesca y se coloca un círculo de ramitas apoyadas en la estaca, haciendo que sus puntas se toquen, dejando una "puerta" orientada hacia el viento dominante.

Encendido: se introduce un fósforo por la abertura en la yesca y luego se van colocando gradualmente ramas más gruesas en el lado opuesto a donde sopla el viento.

Ventajas: como arde rápidamente en forma viva permite obtener buenas brasas en corto tiempo.

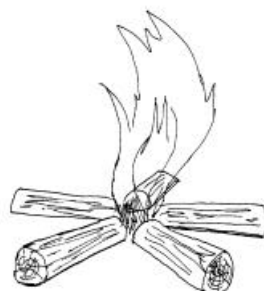


Estrella

Construcción: se prepara un fuego pirámide y se colocan cinco leños alrededor de este, con uno de sus extremos en contacto con las llamas.

Alimentación: se irán acercando los troncos al centro a medida que se vayan consumiendo.

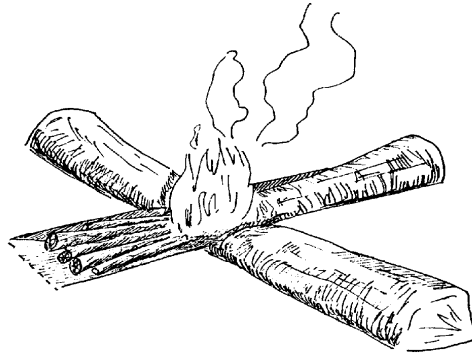
Ventajas: es un fuego especial para cuando escasea el combustible o no se dispone de elementos para cortar leña.



Cruz

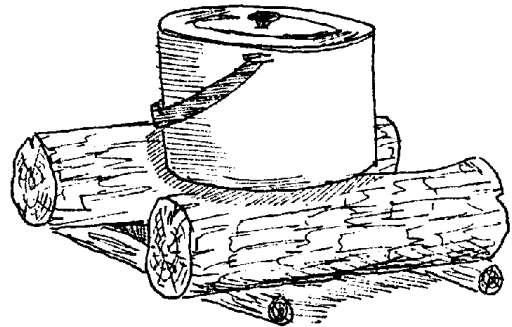
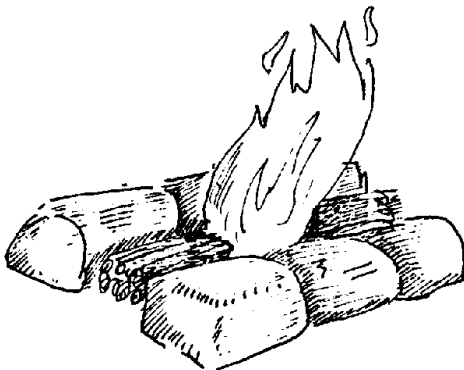
Construcción: se cavan dos zanjas de 20 cms. de ancho por 20 cms. de profundidad en el centro; allí se encenderá un fuego pirámide y en cada brazo de la cruz un leño suficientemente grueso, haciendo que uno de sus extremos toque el fuego.

Ventajas: permite una buena aireación, a pesar de los cambios de dirección del viento.

**Corredor**

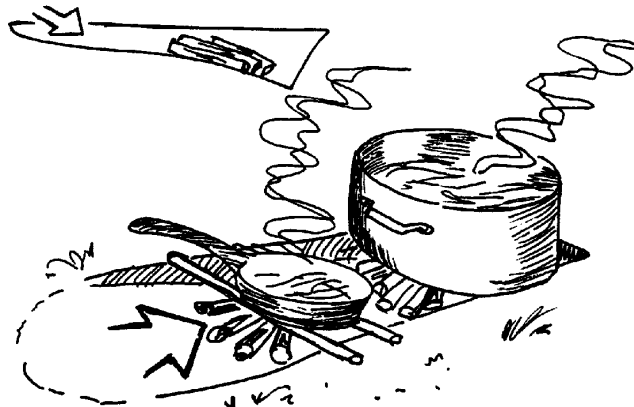
Construcción: se colocan dos troncos húmedos y verdes paralelos y a la menor distancia posible; entre ellos se construye un fuego.

Desventaja: se lo puede utilizar únicamente cuando la dirección del viento es fija.

**Zanja**

Construcción: se abre una zanja de 20 cms. por 20 cms. con la entrada orientada hacia el viento.

Ventaja: consume poco combustible, y es menos riesgoso que los demás que están contruidos a nivel del piso, sobre todo en los días de viento.

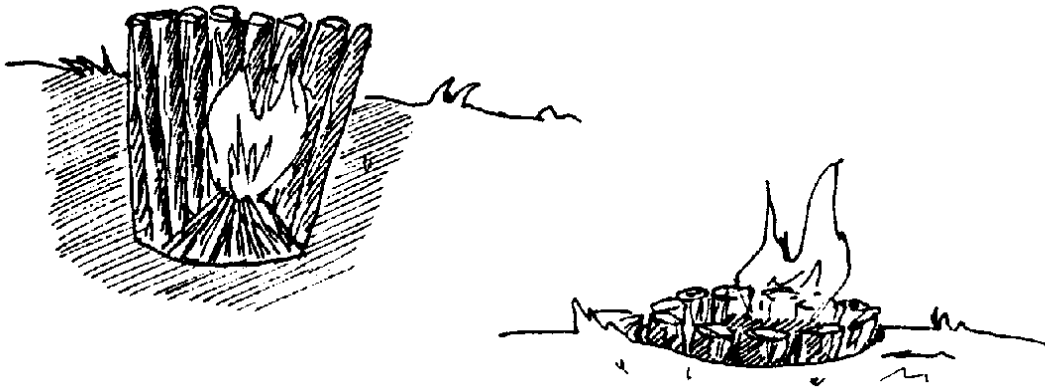


Polinesio

Es un fuego independiente de la orientación del viento.

Construcción: se cava un pozo de unos 10 cms. de profundidad y forma de cono truncado, con la boca de unos 50 cms. y el fondo de 30 cms. de diámetro. El fondo se recubre con piedras y se enciende el fuego sobre ellas. Sobre las paredes laterales del pozo se colocan troncos parados.

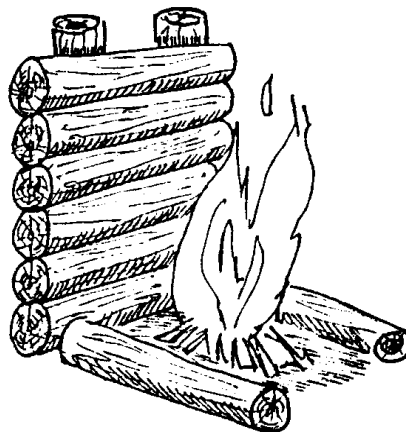
Ventajas: se aprovecha al máximo el calor y en lugares de mucho viento no ofrece peligro de dispersión de las brasas.



Reflector

Construcción: se compone de un fuego hecho sobre el suelo y de un reflector formado de troncos apilados o piedras orientadas frente al viento, que choca contra la pared y aviva el fuego.

Ventajas: refleja muy bien el calor y reemplaza al horno por su distribución pareja.



Consejos Útiles

- En caso de que el suelo esté húmedo se construirá el fuego sobre una plancha de ramas.
- La corteza de ciertos árboles (ej. abedul) como así también las agujas de las coníferas, las virutas, y las ramas muertas reemplazan muy bien al papel si están secas; la paja y las hojas secas también lo reemplazan pero producen mucho humo.
- Cuando se enciende un fuego sobre piedras, hay que tener cuidado ya que muchos tipos de ellas estallan con el calor (ej. la laja).

MATERIALES DE CAMPAMENTO

Como buen scout deberás conocer cuales son los elementos que debe llevar una patrulla para un campamento.

A continuación te daremos una lista de los mismos:

- Carpa completa.
- Hachas.
- Palas
- Faroles.
- Materiales de cocina.
- Botiquín.
- Biblia.
- Herramientas.
- Sogas y soguines.
- Bidones para agua y combustible.
- Todo elemento que pueda ser útil, aparte de los nombrados para mejor desenvolvimiento de la patrulla.

Cuidados y Usos

Carpa: para este primordial material encontrarás sus usos y cuidados en el capítulo dedicado a ella en este manual.

Hacha: ídem.

Palas: ídem.

Faroles: ídem.

Materiales de cocina: el material elemental para una patrulla es el siguiente:

- Ollas, una grande y una chica (la chica del tipo de las que se utiliza para un guiso o sea no muy alta)
- Un sartén.
- Un colador de pastas.
- Una espumadera.
- Una cuchilla de cocina.
- Una tabla de picar.
- Una jarra lechera.
- Un pela papas.
- Un abrelatas.
- Repasadores: optativos en la cantidad.
- Guantes: optativos en la cantidad.
- Una pava.
- Una cuchara de madera.
- Un mechero.
- Optativos: parrilla, marmita (si es que cada patrullero no lleva su plato y jarro).

A estos materiales le agregarás todos aquellos que consideres conveniente de acuerdo a las comidas que el cocinero prepare en el campamento.

Estos materiales deberán ser revisados, preparados y puestos en condiciones por el cocinero de la patrulla, quien velara por su buen uso y cuidado fuera y dentro del campamento. Este trabajo deberá efectuarse antes de cada salida que realice la patrulla.

Herramientas: llevaras un maletín con herramientas entre las cuales contarás con las siguientes: martillo, alicate, tenazas, clavos largos, alambre, cinta métrica, serrucho, aguja de gasista, tornillos varios, destornilladores y toda aquella herramienta que tú consideres de uso necesario.

Sogas y soguines: llevarás por lo menos una soga de tres metros por cada uno de los integrantes de la patrulla y todos aquellos soguines que sean necesarios para tus construcciones. Tanto las sogas como los soguines deberán estar rematados en las puntas y en perfectas condiciones de uso.

Bidones: llevarás por lo menos dos bidones de diez litros para agua, un bidón para combustible y un bidón para agua exclusivo para la cocina.

Biblia: debes recordar que por mucha técnica y destreza que pueda tener un scout es sólo la mitad o tal vez nada sino somos reales cristianos. La Biblia que llesves al campamento te servirá para las reflexiones de patrulla, trabajos de tipo religioso y por supuesto para que la consultes o leas en el momento que tu quieras.

FAROL

El farol es uno de los medios del que se dispone para iluminar al campamento. Los hay de distintos tipos, según su combustible:

- a) A kerosene.
 - b) A gas.
 - c) A gas en cartuchos.
- a) A kerosene: éste posee una mecha de tela regulable; que es de uso muy simple pero genera una luz bastante amarillenta y algo inestable. Los hay a kerosene pero con camisas incandescentes, éste consume un poco más pero da una luz muy pareja e intensa.
- b) A gas: El farol a gas está compuesto por:
- Manija de transporte.
 - Cabezal porta vidrio.
 - Tubo conductor del gas hacia la camisa.
 - Garrafa.
- Manija de transporte: sirve como lo indica su nombre; para transportar el farol a donde tu quieras; nunca deberás usarla para colgar el farol en ningún sitio; ya que es peligroso, por que podría desengancharse y caer el farol provocando, tal vez un accidente.
- Cabezal porta vidrio: de forma cilíndrica; contiene una rosca en su parte inferior para conectarlo a la garrafa. Dicha rosca es la terminación del tubo conductor de gas. El cabezal posee vidrio del tipo térmico; que se pueda sacar o poner, así lo requiera tu necesidad. La parte inferior del cabezal es metálica al igual que todo el mismo, y contiene agujeros que sirven de ventilación.
- Tubo Conductor de Gas: este tubo comienza en la rosca de conexión del cabezal con la garrafa. Luego se hace vertical y a pocos centímetros de la rosca posee el regulador de entrada de aire; este tiene por función el regular la intensidad de la llama. Luego sigue hacia arriba penetrando en el cabezal por su centro a través de la base metálica del mismo. Terminando luego de una curva hacia abajo en una rosca, en la cual se enrosca la "cerámica". Esta cerámica posee varios agujeros muy pequeños los que determinan la salida del gas en forma pareja y uniforme. A esta cerámica va atada la camisa incandescente la cual proporcionará la luz una vez que entre en combustión. La camisa debe ser siempre "quemada" antes de ponerla en uso continuo. Esto se logra prendiendo el farol y regulando el paso de gas repetidas veces. Tendrás que averiguar de acuerdo a la cabeza de tu farol de cuantas bujías, deberá ser la camisa.

- **Garrafa:** la garrafa para estos faroles suelen ser de una capacidad que oscila entre uno a tres kilos. En la parte superior de la garrafa se encuentra la rosca con la cual se adosa el cabezal del farol. Dentro de esta rosca se encuentra la "válvula de emergencia" la que se desprende automáticamente ante cualquier obstrucción que pueda hacer estallar la garrafa. En este mismo lugar se encuentra la llave o "mariposa" que sirve para regular la salida de intensidad del gas.

Mantenimiento y uso del farol

Es conveniente que pintes la garrafa del farol del color de tu patrulla, para su mejor identificación. A la vez le colocarás un número dentro del inventario de materiales de tu patrulla. Podrás colocarle, también, el nombre de la patrulla a la que perteneces. No la expongas a la intemperie, revisarás periódicamente el estado de sus partes metálicas. Si aparecen picaduras en la garrafa procederás de la siguiente forma:

- Si son superficiales: remueve la pintura, lija la parte picada y píntala con antióxido.
- Si son profundas: es preferible que descartes la garrafa previniendo posibles accidentes.

Cuando la garrafa este en desuso, y esté cargada, deberás sellar su salida de gas con un tapón de cera (de vela); de igual forma, cuando debas transportarla para un campamento. Guardarás la garrafa en lugares: secos, ventilados y no calurosos.

Si en alguna ocasión se obstruye la válvula de salida deberás destaparla con la herramienta que se utiliza en dicho caso (aguja gasista). Nunca deberás hacerlo con alfileres o agujas de coser ya que corres el riesgo de que se partan y obstruyan el paso del gas. Periódicamente desarmarás el cabezal del farol; para limpiar sus piezas con algún combustible (kerosene) previniendo así la acumulación de grasitudes en las partes del mismo. Si al encender el farol notas que la luz que éste propaga es amarilla y de poca intensidad significa que el mismo tiene poca entrada de aire o que la válvula está tapada. Si la llama de vez en cuando provoca explosiones es señal de que se está por terminar el gas de la garrafa. En caso de incendio del farol procede de la siguiente forma:

- Ten calma.
- Deberás apagarlo cerrando la válvula, si el farol tiene una buena carga de gas; ya que mientras el gas esté saliendo no hay peligro de explosión.
- Si la garrafa tiene poco gas puede producirse vacío en su interior, lo que dará como consecuencia la explosión de la misma, en estos casos y ante toda inseguridad aléjate lo más rápido posible del farol, por lo menos a quince metros.

CONDICIONES QUE DEBE CUMPLIR UN LUGAR DE CAMPAMENTO

Es importantísimo que el lugar donde se emplace el campamento, los organizadores lo conozcan personalmente, además de toda la información que se obtenga por medio de bibliografía o por medio de otras personas. Debe hacerse para cerciorarse si reúne las condiciones mínimas necesarias, que colaboraran en el éxito del campamento que se llevará a cabo.

Localización y abastecimiento: Puede realizarse lo más lejano que se desee. Pero se debe pensar en como procurarse los alimentos; como: verduras, carnes, huevos, frutas, etc.; que son esenciales en las comidas de campamento. Puede hacerse por nuestros

medios o que un tercero se encargue de proveerlos. Para lograrlo se debe conversar con anterioridad, con quienes proveerán los alimentos: carnicero, almacenero, etc. Esto no significa que se debe acampar muy cerca de centros urbanos ya que podría acarrear ciertos inconvenientes.

Clima: Dejar de lado para quienes no están acostumbrados, climas extremos (excesivo calor o frío), como así también húmedos ya que son insalubres.

Lugar: Bosque: en un claro que permita el asoleamiento del campamento por la mañana y buena sombra por la tarde, ya que es aquí donde se registran las temperaturas más elevadas. Además se debe procurar que los árboles se comporten como barrera contra viento, deteniendo los del Norte y Oeste, que son los más perjudiciales. No acampar nunca debajo de los árboles ya que en días de lluvias estos gotearán por horas; luego de finalizar la tormenta. Además que debido a la sombra producida el terreno no seca tan rápidamente. Otra desventaja son los vientos; podrían producir desprendimientos de ramas con graves perjuicios, si la caída de estas es sobre las carpas. El bosque va a proporcionar el combustible para el fuego y para las construcciones que se realizarán. El lugar no es óptimo si hay que proveerse de ramas y troncos desde zonas muy lejanas.

Agua potable: Se debe encontrar en abundancia para beber, asearse, cocina, etc. Hay que asegurarse que el agua para beber sea lo más pura posible. Esto se puede realizar consultando a médicos o autoridades de la zona en cuestión, como ser municipalidades, policía, bomberos, hospitales, etc. Para lavar no necesitas tener tan óptimas condiciones, pero de todas maneras hay que cerciorarse inspeccionando, alrededor de 2 (dos) kilómetros, en sentido contrario de la corriente, tanto sea río como arroyo. Debe realizarse por sí existieran abrevaderos de animales o algún animal muerto en el curso del río. De lo contrario se deberá utilizar algún método de potabilización. Lo ideal sería que el suministro de agua estuviese a menos de 200 (doscientos) metros del campamento.

Terreno: Debe ser un lugar alto, en caso de tener un río caudaloso, o con un pequeño declive para evitar que el agua de lluvia pudiese estancarse en el lugar de campamento.

Cubierto de pasto, lo que ayuda a la filtración rápida de las aguas por su buena permeabilidad, evitando la formación de lodo con el agua y polvaredas con el viento. No debe poseer pastos altos, albergan muchos insectos molestos. El terreno debe ser seco; la maleza y las hierbas abundantes indican un subsuelo con mucha agua. No debe ser pantanoso ni circundado por estos, ni terrenos anegadizos, ya que son focos de transmisión de enfermedades.

Acceso: De ser posible caminos que permitan la circulación de algún vehículo, especialmente por las provisiones.

Medios de locomoción: necesidad para casos de urgencia de un medio de movilidad (caballo, automotor, carro, etc.)

Servicios de urgencia: Conocer ubicación de hospitales, sala de primeros auxilios, médicos, etc.

Servicios religiosos: Conocer la ubicación de la parroquia o capilla más cercana.

Antes de elegir el lugar de campamento nos debemos imaginar este en las peores circunstancias, en caso de lluvias o tormentas.
--

COCINAS DE CAMPAMENTO

Una cocina de campamento debe brillar por el orden y la limpieza, ya que no sólo dará una buena imagen de la patrulla sino que es esencial para facilitar el trabajo del cocinero. Es necesario saber diferenciar entre una cocina con todas las cualidades y una "pura pinta" pero sin utilidad; la rusticidad no implica que se deba cocinar sin higiene ni comodidad.

En las figuras 1 y 2, se dan ejemplos de cocinas de campamento con lo indispensable. Referencias:

- A) Cuadro de lona impermeabilizada tensado en un marco de cañas o ramas, que protegerá de la lluvia y del sol.
- B) Fogón, mejor algo elevado por medio de troncos y una capa de adobe.
- C) Leñera.
- D) Asiento con pozo para las piernas y respaldo de sogas o tablas.
- E) Alambre tenso, soguín o rama para colgar los utensilios.
- F) Tarros para sal y otros ingredientes.
- G) Toalla o repasador.
- H) Mesa para picar, colocar los alimentos, etc.
- I) Balde con agua.
- J) Sumidero para el agua.
- L) Lavabo.
- M) Tronco para cortar leña (bastante alejado de la cocina).
- P) Despensa (caja cerrada por una servilleta).
- S) Gong para anunciar las comidas.
- T) Pozo de desperdicios con tapa de mano (es la tapa de la caja que hace de despensa).

Fig. 1

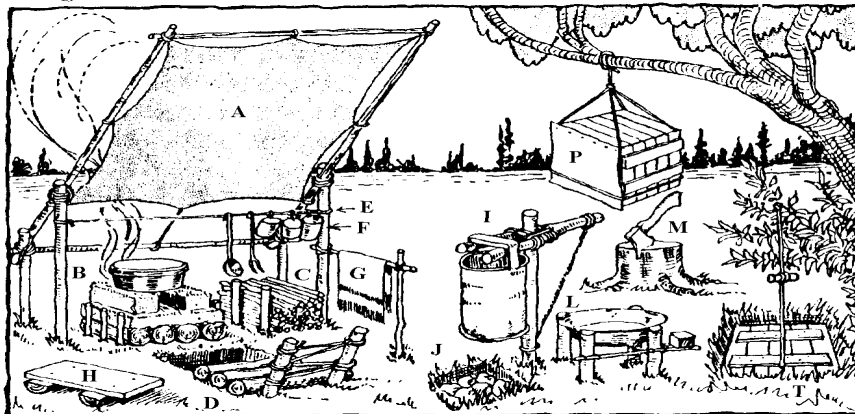
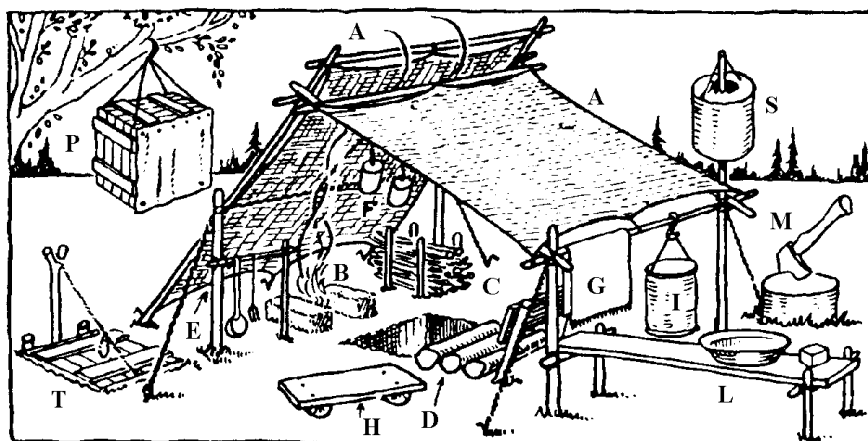
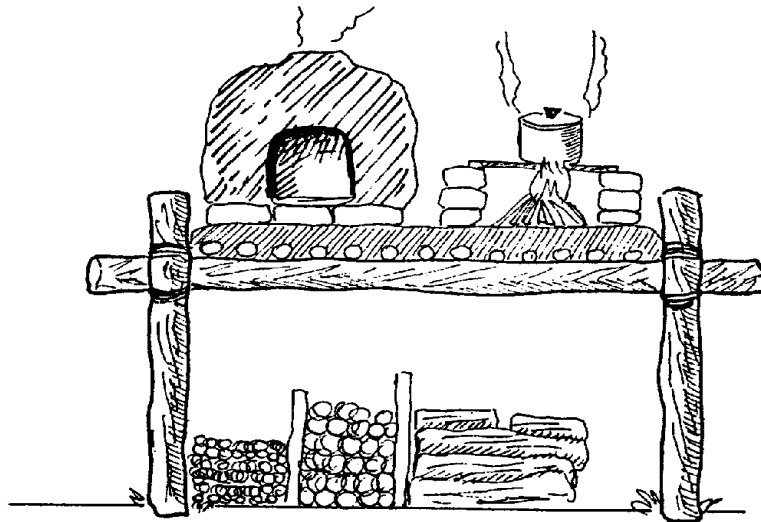


Fig. 2



Si se quiere dar una mayor comodidad se puede hacer un fogón elevado. Este consiste en construir una mesada de una altura aproximada de 50 cm. Se ubican sobre ella panes de adobe (barro no muy chirlo amasado con pasto), pegados uno al otro unidos con hojas de pasto colocadas entre los panes antes que se sequen; se hacen 2 ó 3 capas hasta alcanzar una altura de 10 cm., esto determinará una altura suficiente como para que el cocinero no tenga que levantar los brazos al cocinar y no existirá peligro de quemarse si se vuelca la cacerola; a esta base se le hacen dos bordes paralelos de unos 15 cm. de alto y de unos 15 cm. de ancho, con adobe, ladrillos o piedras, también es posible construir un horno sobre el. Un horno se puede construir de diferentes maneras; la que nuestra gente de campo utiliza es la de poner como base ladrillos o panes de adobe seco y levantar las paredes, del mismo material, en forma de campana cubriéndolas luego con adobe recién hecho. Se debe dejar un orificio en la parte superior como tiraje y una abertura como puerta, en el frente, cubriéndola con una lata o piedra. El procedimiento para cocinar en este horno consiste en prender fuego dentro de él, cuando este tome la temperatura deseada se sacan las brasas y se coloca lo que se quiere hornear tapando la puerta y el orificio de tiraje.



COCINANDO EN CAMPAMENTO

El campamento no es un buen lugar para aprender a cocinar como tampoco se puede aprender de un libro. Si un scout no tiene mucha práctica en la cocina lo mejor que puede hacer es ensayar en su casa algunas recetas sencillas, ya que una aceptable destreza culinaria es tan importante para el éxito de un campamento como la calidad del equipo o el conocimiento técnico. Un buen cocinero debe calcular correctamente la cantidad de comestibles que se consumirán, recordando que esa cantidad depende no sólo del número de integrantes de la patrulla sino también de factores tales como: el clima, las posibilidades de aprovisionamiento, las necesidades y los gustos personales, etc. También es importante el conocimiento, por ejemplo, de la cantidad de porciones que salen de los comestibles más usuales, el cálculo previo de los costos, etc. En todos los casos, conviene atender a ciertas sugerencias útiles:

- Lista completa de alimentos no perecederos: arroz, polenta, fideos, lentejas, caldos concentrados, verduras deshidratadas, azúcar, sal, diferentes condimentos, galleta

marinera, yerba, té, café, aceite, pasas de uva, orejones, leche en polvo, postres instantáneos, etc.

- Una comida que satisface mucho no siempre es la que alimenta mejor.
- Es muy importante, sobre todo en campamento, que los alimentos sean sencillos y de fácil digestión.
- Preferir, en lo posible, los alimentos frescos a los envasados, porque las comidas preparadas en base a conservas son cansadoras y poco sanas.

Recetas sencillas de campamento

- **Mayonesa:** mezclar una yema de huevo, dos dientes de ajo machacados, una cucharada de mostaza, agregar aceite poco a poco removiendo la salsa siempre en el mismo sentido. En cuanto aparece una salsa consistente se puede agregar aceite con menos precauciones. Terminar con un poco de sal y unas gotas de vinagre o jugo de limón.
- **Tortilla de papas y cebollas (por persona):** 1 o 2 huevos, 1 papa mediana, 1 cebolla chica, sal a gusto, aceite o manteca para freír. Se fríe la cebolla y la papa (cortadas en trozos pequeños), saltándolas y removiendo bien, a fuego vivo; cuando quede cocido se le deja un poco de aceite y se sazona con sal, se le echan los huevos batidos con un poquito de sal, se mezcla todo bien y se vuelve a colocar al fuego, una vez cocinado de un lado se la da vuelta cuidando que no se desarme.
- **Pan de rosca o de cazador:** Ingredientes (por persona): 1 vaso grande de harina, una pizca de sal, media cucharadita (de café) de polvo de hornear y agua potable. Material: 1 recipiente para amasar, 1 palo sin sabor, bien descortezado y raspado con el cuchillo, que tenga unos tres centímetros de espesor. Se vuelca la harina en el recipiente, añadiéndole la sal y el polvo de hornear, se revuelve todo para que quede bien mezclado. Se hace un hueco en el medio de la mezcla vertiendo lentamente en él un poco de agua tratando de mezclarla bien con la masa revolviendo con un palo "limpio" hasta que quede totalmente absorbida. Se añade luego, un poco más de agua, continuando la mezcla, se repite esta operación hasta que toda la harina se haya convertido en una pasta, ni muy dura ni muy blanda, homogénea. Costará algo dar con el punto exacto, pero es seguro que luego de dos o tres fallas se dará con él. A continuación se frota las manos y el palo con harina o un poco de aceite para que no se pegue la pasta. Se debe estirar la masa en forma de una larga salchicha del espesor del dedo pulgar y se irá enrollando, en forma de espiral abierta, sobre el palo. Luego se coloca el palo bien apoyado sobre dos horquetas, a unos 10 cm. de las brasas, dándole vueltas de vez en cuando, para que el pan quede bien cocido por todas partes. Para saber si está bien cocido y sobre todo, por dentro, introdúzcase en él una astilla de madera y si ésta sale sin adherencias de masa, es señal de que ya está listo.
- **Arroz básico:** En manteca o panceta fundida que cubra el fondo de la olla, se echa el arroz en cantidad de dos puñados por persona. A parte se calienta agua que se irá agregando de a poco, una vez que el arroz haya absorbido toda la manteca. Cuando esté a media cocción, se le puede agregar salsa de tomates y, una vez cocido, mucho queso rallado.
- **Arroz a la birmana:** Poner aceite en la olla y dejarlo calentar. Colocar dos puñados de arroz por persona. Dejar dorar y agregar agua, panceta, laurel, ajo, carne picada y sal. Remover continuamente.
- **Arroz "primavera":** Ingredientes (4 personas): 100 grs. de manteca, 1 cebolla grande picada, ¼ Kg. de arroz, agua caliente, 2 cubitos de caldo de carne, 1 zanahoria rallada, 1 lata de arvejas al natural, queso rallado y queso fresco. Freír la cebolla en la manteca. Agregar la zanahoria y el arroz en un poco de agua caliente en la que se habrán disuelto previamente los calditos. Antes de terminar la cocción, agregar las arvejas. Una vez retirado del fuego, espolvorear con el queso rallado. Servir con queso fresco.

- Arroz con crema (Postre): Ingredientes: ½ Kg. de arroz, 1 lata de crema, 200 gr. de azúcar y 1 lata de duraznos al natural. Se hierva el arroz, mezclándolo luego de escurrirlo con la crema y el azúcar. Finalmente se agregan los duraznos (sin el almíbar) previamente cortados.
 - Arroz con leche (postre): verter 1 litro de leche en una cacerola y calentar hasta que comience a hervir. Agregar 125 gr. de arroz previamente lavado en agua fría. Dejar cocinar a fuego lento durante 25 minutos. Poco antes de retirarlo del fuego, agregar 200 gr. de azúcar en polvo y un chorrito de esencia de vainilla, mezclar bien. Cuando aun el arroz esté caliente, añadir unos trocitos de dulce de membrillo mezclándolo todo bien. El arroz es más fácil de digerir cuando esta a punto. Si se lo debe servir frío, hay que retirarlo del fuego cuando esta "al dente" y verterlo rápidamente sobre un plato. El calor que queda en la masa de cereal terminará la cocción y así se lo podrá comer a punto. Si ya esta a punto, hay que enfriarlo colocando la cacerola en agua fría, revolviendo para apresurar el enfriamiento. El arroz se debe echar al agua cuando esta está hirviendo, pero antes hay que sacarle las impurezas y granos negros. No se lo debe lavar, pues pierde propiedades nutritivas. Friéndolo sin que se queme, antes de agregar el caldo o agua caliente, se mantiene entero. Si se lo cuece con leche, el azúcar se agrega cuando el arroz esta casi a punto.
 - Guiso de chorizos, papas y porotos: Se cocinan los porotos, que previamente habrán sido remojados varias horas. Cuando están a medio cocinar, se agrega la carne y los chorizos cortados en trocitos. A los 10 minutos, echar las verduras (zapallo, repollo, etc.) en un recipiente a parte se dora ajo y cebolla, bien picados, agregando la lata de tomates y el pimentón. Dejar cocinar unos 5 minutos, y añadir al guiso. Revolver bien y servir.
 - Guiso de lentejas: Ingredientes (4 personas): ½ Kg. de lentejas, 1 cebolla, panceta, 1 lata de tomates al natural, ½ ají picado o en tiritas, ½ cucharada de conserva de tomates. Freír ligeramente la cebolla picada y la panceta, agregar los demás ingredientes y cocinar 10 minutos. Echar las lentejas previamente hervidas con poca agua y sal. Cocinar hasta que espese cuidando que no se pegue. Antes de retirar, se puede agregar un huevo, revolviendo rápidamente un minuto.
 - Guiso de lentejas: Ingredientes: lentejas, agua, sal, cebolla, panceta, aceite, laurel, vinagre. Es conveniente poner las lentejas en remojo unas dos horas antes de cocinarlas, para que luego se hagan más rápidamente. Se ponen a hervir con poca agua y sal, tratando de calcular que, cuando se haya consumido el agua ya estén listas. A parte se fríe la cebolla picada (puede dorarse con aceite o con la misma grasa de la panceta) y cubitos de panceta (si se desea, agregar laurel). Mezclar con las lentejas. Un rato antes de servir echar dos cucharadas de vinagre. Las lentejas y los garbanzos deben dejarse unas horas en remojo antes de cocinarlos.
 - Polenta básica (4 personas): poner a hervir un litro y medio de agua y añadir sal. En forma de lluvia echar ½ Kg. de harina de maíz y 3 cucharadas grandes de manteca. Dejar cocinar a fuego lento durante 45 minutos, revolviendo con una cuchara de madera. Servir con salsa de tomate o con manteca y queso rallado.
 - Polenta al jugo: Ingredientes: 8 cucharadas de harina de maíz, 2 cucharadas de manteca, sal, tiritas de panceta ahumada, 1 lata de tomates, orégano, laurel y pimienta. Salsa: calentar la manteca en una olla chica y agregarle la panceta, cuando esté dorada colocarle los tomates bien picados y las especias.
- Polenta: hervir media olla de agua con sal y echar la harina de maíz poco a poco para que no se agrume, revolver hasta que este a punto. En caso necesario echar más agua. Tanto cuando se prepara polenta como cuando se cocinan fideos hay que salar el agua: nunca agregar la sal antes de servir. Los fideos o la polenta deben echarse al agua cuando esta ya hierva. La polenta debe echarse en forma de lluvia fina; para evitar la formación de grumos. Para cocinar 1 Kg. de polenta se requieren 3 litros de agua:

cuando la polenta esta cocida se despegas del borde de la olla: mientras se esta cocinando es necesario revolver continuamente con una cuchara de madera.

- Arvejas saltadas con huevos: Ingredientes: 1 cebolla, 2 latas de arvejas al natural y 4 huevos. Freír una cebolla en aceite. Agregar las arvejas, un poco de sal y media taza de agua. Cuando ésta se evapore, se le echan los huevos batidos. Continuar revolviendo un momento para que no se peguen.
- Papas asadas: Ingredientes: papas chicas cantidad necesaria. Lavar las papas y secarlas, hacerles dos pequeños tajos poco profundos en forma de cruz y envolverlas en papel aluminio con cáscara inclusive, echarlas entre las brasas. Para saber si las papas pueden comerse, introducir en ellas un palito afilado. Si las atraviesa suavemente es que ya están asadas. Servirlas partidas por la mitad y espolvoreadas con sal.
- Kabot: Ingredientes: carne barata, la necesaria; 1 cebolla chica; 1 tomate y panceta. Cortar la carne en rebanadas de 1 cm. de espesor. Introducir las alternadamente con rebanadas de cebolla, tomate y panceta en una vara recta, descortezada y aguzada en un extremo. Sazonarlo y ponerlo sobre dos horquetas a una altura de 10 cm. de las brasas. Darle vueltas a medida que se va cocinando de un lado. Tener precaución al elegir la madera, algunas maderas comunican un sabor desagradable a la carne. El álamo y la caña colihüe son las más apropiadas.
- Pizza: Ingredientes: Pan (duro o fresco), 1 lata de tomates al natural, queso fresco, orégano, unas gotas de aceite, especias a gusto. Se quita la corteza del pan, procurando dejar únicamente la miga, y se hace una masa con las gotas de aceite. Se coloca la masa en la olla y se le agrega el tomate, previamente pisado, y las especias. Poner la olla al fuego y una vez comenzada la cocción, colocar la tapa con brasas encima. Minutos antes de estar lista, se le agrega el queso. No hay que colocar la olla directamente sobre el fuego sino que debe procurarse que éste de su calor en forma directa.
- Salsa de tomate: Picar dos cebollas, un diente de ajo, algunas hojas de albahaca, perejil. Agregarle un poco de aceite, sal y una pizca de pimienta. Volcar todo lo picado en una olla donde se haya puesto una lata de puré de tomate. Colocar en el fuego. Dejar cocinar hasta que la preparación tenga la consistencia de una crema.
- Ensalada de lentejas (4 personas): hervir ½ Kg. de lentejas, previamente remojadas. Agregar aceite, perejil picado y sal a gusto.
- Sopa a la parisién: Ingredientes: 4 cebollas, 150 gr. de manteca, 1 caldito de carne o pollo, 2 ó 3 cucharadas de harina, sal, pimienta blanca y queso de rallar a gusto. Derretir la manteca en una cacerola y dorar las cebollas previamente picadas. Agregar la harina y revolver durante cinco minutos. Echar tres o cuatro tazas de agua y dejar hervir. Incorporar el caldito, la pimienta y la sal y cocinar durante 10 minutos. Retirar del fuego y añadir el queso rallado. Puede servirse así o colarla o agregarle daditos de pan frito. Si se quiere obtener una buena carne hervida, por ejemplo, para un puchero, hay que echarla al agua cuando esta ya está hirviendo. En cambio, si lo que se busca es obtener un buen caldo, la carne debe colocarse cuando el agua esta aun fría. Para preparar verduras saltadas, primero hay que hervirlas hasta que estén cocidas. Luego se las escurre bien, exprimiéndoles un poco el agua. Después se saltan. Las harinas de legumbres deben ser preparadas antes de echarlas al agua: mezclándolas con agua fría hasta hacer una pasta, así se evitan los grumos. Es conveniente salar el agua de cocción igual que para los fideos o el arroz.
- Sémola con leche (postre): Ingredientes: leche, azúcar y sémola. Calentar la leche y agregar el azúcar necesaria, cuando rompe a hervir, añadir la sémola en forma de lluvia fina, revolviendo continuamente con una cuchara de madera. Se deja cocinar y luego se retira del fuego. Puede servirse frío o caliente. Cantidad de sémola: 1 cucharada por persona o 1 cucharada y ½ si se quiere más espesa.

- Budín copos de trigo (postre): plato frío sin cocción. Mezclar copos de trigo con agua a fin de obtener una pasta bastante consistente. Amasar esta pasta con miel. Agregar frutas frescas cortadas en pedazos y avellanas ralladas. Aromatizar con esencia de vainilla.

TIPOS DE COCINA

El éxito del campamento depende en buena parte de una exitosa cocina, tanto en la calidad de las comidas, como en la cantidad adecuada, y sin retrasos que alteren la programación del campamento. Esto se logra en base a los conocimientos que posea el equipo de cocina: cocinero, ayudante y fogonero. Estos deben ser ordenados, y sobre todo limpios. Pero a esto se le debe agregar una cocina práctica y adecuada al tipo de campamento (fijo, volante, etc.).

Hay varios modelos de cocinas, con sus ventajas y desventajas, que varían según la circunstancia; como ser el material que se tiene a mano (truncos, cañas, tierra, etc.), el tipo de terreno, y el propósito del fuego.

Condiciones que debe reunir una buena cocina

- Que tenga un buen tiraje: es fundamental que el aire entre a donde está el fuego, porque sino no prende, pero tampoco debe ser excesivo ya que se consumiría mucha leña al mismo tiempo que perderla calor. El tiraje se logra haciendo una entrada al fuego y una salida, la cual puede ser regulable controlando de ésta manera la intensidad del fuego.
- Que contenga calor: esto permite ahorrar leña y un menor tiempo en cocinar.
- Que sea de fácil alimentación: para mayor comodidad del fogonero (encargado de mantener el fuego según las condiciones requeridas por el cocinero para las diferentes comidas). Este cargo es importante porque generalmente el cocinero no puede encargarse de ambas cosas; además le permite tener las manos limpias en todo momento.
- Que proporcione buena estabilidad a las ollas: no solo esto, sino que esté lo más horizontal posible (muy necesario para freír, por ejemplo). Para este fin se utilizan trozos de hierro de construcción, de un diámetro suficiente como para soportar el peso de las ollas, (tener en cuenta que con el calor se ablandan). Se usan 2 (dos) por olla.
- Que sea cómoda: esto implica un conjunto de factores, como ser la altura, capacidad, buena distribución de sus partes, etc.
- Características del fuego: que humee lo menos posible y que sea un fuego rápido ó lento. El fuego rápido es aquel que da todo su calor en un momento y se acaba pronto, útil para calentar agua. El fuego lento da un calor lento pero constante y por largo tiempo requerido para hacer la comida principal y mantener el hervor. En ambos casos hay que saber utilizar la clase adecuada de madera.

Ubicación de la cocina

Antes de hacer una cocina se debe elegir el lugar donde se va a instalar. Debe ser alto para que no se junte agua, (sobre todo si es de pozo); lejos de los árboles o ramas que se puedan prender, (cuidado con las raíces); limpiar el terreno de material combustible para evitar incendios no previstos. Tener en cuenta la dirección del viento, ya que éste puede elevar chispas hacia la carpa.

Capacidad

Esto va de acuerdo a la cantidad de personas del campamento, considerando que generalmente se utilizan 2 o 3 ollas al mismo tiempo.

Higiene

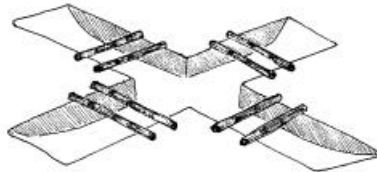
Estar en campamento no significa que no se deba cuidar la higiene. Esto implica una buena limpieza de utensilios, manos y conservación de los alimentos. Una forma de evitar que entren elementos extraños en las ollas, es utilizando las tapas de las mismas, que además permite un hervor más rápido.

Diferentes tipos de cocinas

- Todos los tipos de fuegos ya vistos, a los cuales se les agrega el soporte de las marmitas.
- Cocina en cruz: (no confundir con el fuego en cruz). Consiste en hacer 2 (dos) zanjas de 1,50 mts. de largo que se cruzan en la mitad formando una cruz. Cada uno de estos brazos (4) se usan como hornalla, en el centro (la intersección) se pueden mantener brasas para calentar agua para mate u otras utilidades. El ancho de la zanja debe ser adecuado al tamaño de los hierros que se posean para apoyar las marmitas, o más chico que ella si se apoya directamente en el suelo. Los extremos deben tener una pendiente para que haya un buen tiraje.

Ventajas: es una cocina de fácil realización y muy práctica. Útil en campamentos cortos.

Desventajas: al ser una cocina de pozo, es más factible que entren elementos extraños a las ollas. Si llueve se llena de agua. No utilizar en suelos pedregosos.



- Sobre - elevada: hay diferentes modelos, combinados o no con una mesada. Se pueden elevar con troncos, tierra, piedras, etc.

Ventajas: es muy cómoda, práctica, utilizable en campamentos fijos de muchos días.

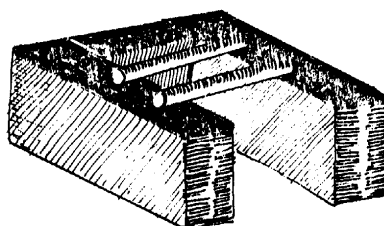
Desventajas: la única será el material empleado y el tiempo para su construcción.



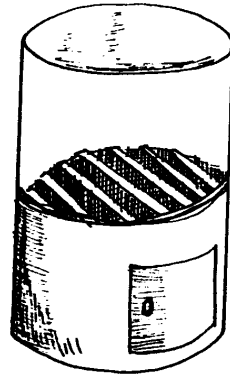
- Cocina de piso: consiste en hacer un corredor de piedras o ladrillos, cerrado por 3 (tres) lados, (2 laterales y el fondo). En la pared del fondo se realiza un agujero para el tiraje.

Ventaja: es de fácil construcción, rápida y con poco material. Útil en terreno pedregoso.

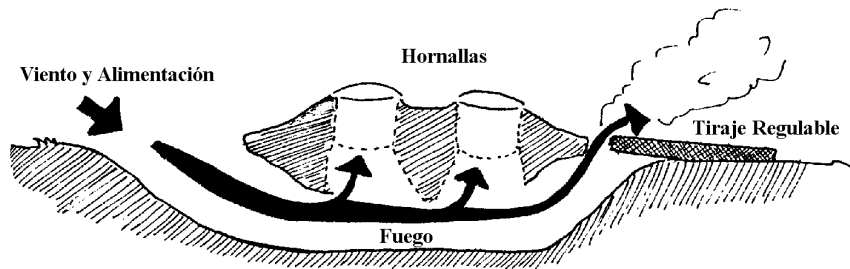
Desventaja: no siempre se consiguen piedras o ladrillos.



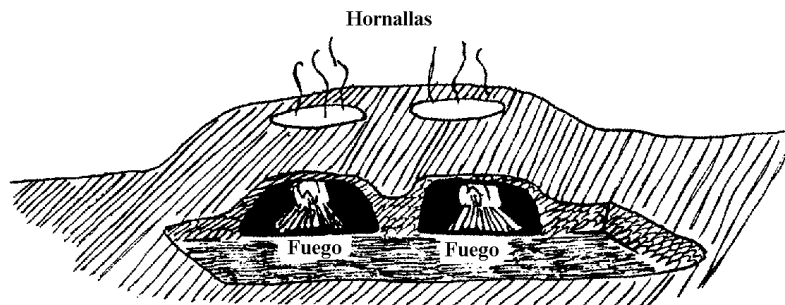
- Con un recipiente metálico de 20 (veinte) litros: se abren ambos extremos; en la parte de abajo se le hace una puerta para eliminar el fuego y un tiraje. A la mitad de su altura se le colocan hierros atravesados de un lado a otro formando una parrilla. Ventajas: conserva mucho el calor, ahorrando leña. Es económica ya que el material empleado se consigue fácilmente. Desventaja: su traslado, solo en campamentos largos. Otra, sería que sólo sirve para una sola marmita.



- Subterránea: se realiza en suelos no pedregosos y en lugares poco lluviosos. Consiste en hacer un túnel, al cual se le realiza 2 (dos) o más salidas al exterior por el techo, que serán las hornallas. El túnel debe ser lo suficientemente amplio como para poder alimentar el fuego por uno de sus extremos. En el otro extremo se realiza una entrada regulable, para controlar el tiraje. El tamaño de las hornallas debe ser adecuado a las marmitas. Ventajas: poco material para su realización. Conserva mucho el calor. Desventaja: es de difícil alimentación el fuego y las mismas que las cocinas de pozo; (ver cocina en cruz). Muy trabajosa.



- Semi-subterránea: es parecida a la anterior; la única diferencia es que en vez de cavar tanto, elevamos la cocina con barro y piedras. Ventajas: además de las ya vistas, es de más fácil alimentación del fuego. Desventaja: ver cocina subterránea.



LA LEÑA

El éxito de un buen fuego está condicionado entre otras cosas, al combustible. De nada sirve preparar un buen fogón y armar en él, el mejor fuego si este no es alimentado con buena madera. Antes que nada hay que señalar que es muy importante encontrar la leña bien seca ya que la madera verde y la húmeda tardan mucho en encenderse, humean mucho y no producen demasiado calor. Si el tiempo es bueno, conviene guardar una provisión razonable de leña gruesa y fina protegidas o cubiertas para ser usadas en días de lluvia. En caso que la leña escasee o la que se halla en el suelo este húmeda o mojada, se puede recurrir a los árboles recordando el 6º artículo de la Ley Scout, sólo se sacarán las ramas secas o muertas de ellos. También si se pelan las cortezas de las ramas húmedas, se obtendrá madera útil, ya que generalmente el corazón permanece seco. Tanto estando en campamento, como en el local del grupo, cada patrulla debe tener una provisión de leña, correctamente almacenada y si es posible separada según su grosor. Además conviene tener un taco o un tronco para usarlo como apoyo para cortar la leña con el hacha. Por otra parte, no es necesario usar el hacha para cortar toda la leña: usando las rodillas y las manos se ganará tiempo y se evitará todo tipo de riesgos, por lo tanto, toda madera que no sea demasiado gruesa o dura puede ser cortada manualmente.

Cualidades de las maderas

El siguiente cuadro nos muestra las principales características de algunos tipos de madera; según el propósito que se persiga al encender el fuego, se verá cual de ellas se utilizará. Pero lo más importante para seleccionarla es saber distinguirla, o sea, conocer las características "físicas o aparentes" de cada planta, para no confundirlas y equivocarnos en su selección. Si se desea hacer hervir agua, conviene usar una madera que produzca mucha llama y abundante calor (ej. coníferas), en cambio si se desea asar algún alimento u hornearlo, conviene usar, por ejemplo: roble o fresno, que producen buenas brasas.

TIPOS DE MADERA	ARDE PRONTO	LLAMA VIVA	CALOR FUERTE	BUENAS BRASAS
ÁLAMO	X		X	
ABEDUL	X	X	X	
CEIBO	X			
CONÍFERAS	XX	X		
FRESNO			X	X
HAYA		X	X	X
OJARANZO		X	XX	X
OLMO			X	
ROBLE			X	X
SAUCE	XX			

EL HACHA DE VOLEO O DE TUMBO

El hacha de voleo o de tumbo es igual que el hacha de mano, solo que su tamaño y peso difieren. Se puede a su vez clasificar en: de Tumbo y Medio Tumbo, por sus dimensiones y peso de los hierros; la primera es más grande y su hierro pesa alrededor de 3 Kg. y la segunda es de menor tamaño y su hierro pesa alrededor de 1,5 Kg. Esta última es la que se aconseja por su tamaño para la edad de 11 a 14 años o sea el Scout.

El hacha de tumbo necesita del que la usa un conocimiento previo de los demás tipos de hacha para empezar a usarse, amén del cuerpo acorde al elemento que se usa.

En cuanto al mantenimiento y precauciones, es similar al hacha de mano, salvo la colocación del hierro.

El hierro debe entrar por el pie del cabo, no llegar hasta el final del mango y es preferible no aserrarlo, para darle mayor seguridad (fig. 54) poniendo si es posible, el retén de la fig. 11; en este caso no se utiliza cuña.

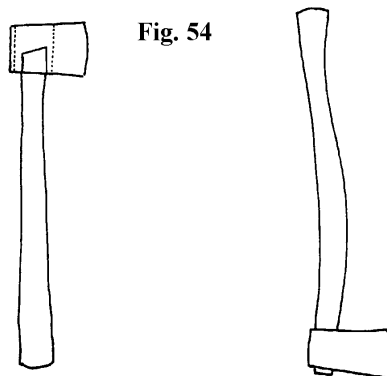


Fig. 54

En el hacha de mano se trabaja de pie o arrodillado según el leño que se trabaje; con el hacha de tumbo siempre se lo hace de pie, bien afirmado y con los pies como se indica en la fig. 55.

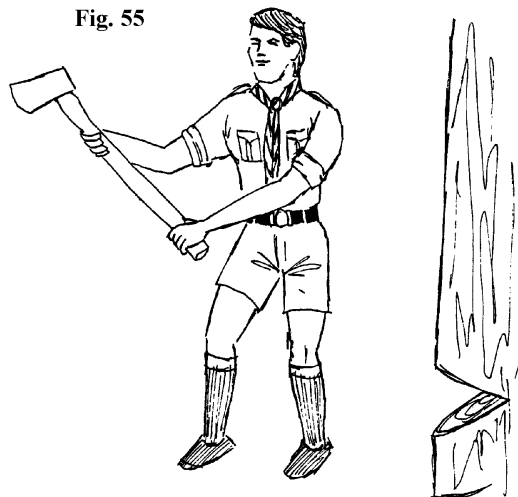
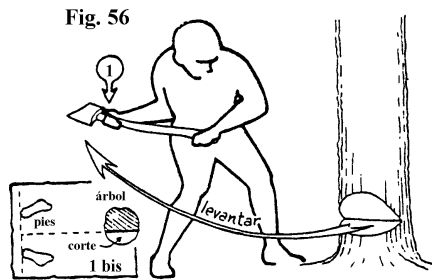


Fig. 55

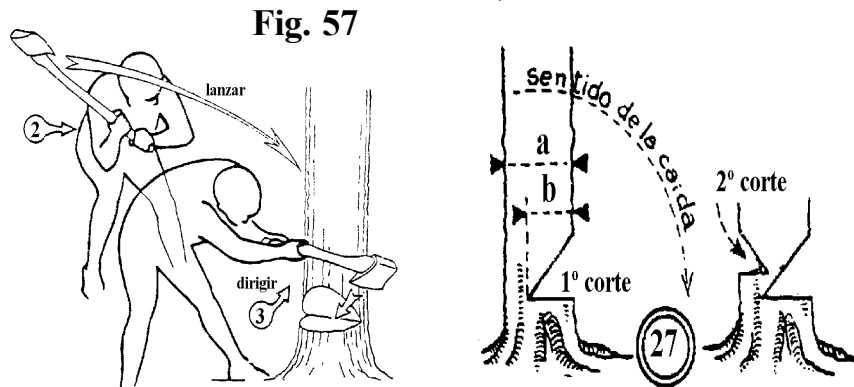
El movimiento para el corte debe ser rítmico y que cada parte del cuerpo ayude al corte, pero que el hacha haga el esfuerzo. Para esto, todos los movimientos son importantes.

Como tomar el hacha

La mano "útil" (izquierda o derecha según la persona, la misma que se usa para escribir) irá por encima, dirigirá el hacha hacia el tajo y la otra sujetará el hacha firmemente y la bajará hacia el tajo (fig. 56).



La mano útil no queda sujeta al cabo sino que corre por el mismo, por la cavidad formada entre el índice y el pulgar. El cuerpo acompaña la caída hasta un tercio del camino, con ella nos inclinamos y nuestras piernas deben estar un poco flexionadas y jamás rígidas. Cuando baja el hacha se flexionan las piernas un poco más y con ello se imprime mayor cantidad de velocidad al hacha en la caída con lo cual será más efectivo (fig. 57).



Jamás se sostiene un tronco con el pie, para eso se utilizan cuñas de madera (fig. 58) o una horqueta ya que si llega a rebotar el golpe del hierro y se sostiene el tronco con el pie, seguro que habrá un accidente.

La fig. 59 muestra la manera de atacar un tronco grueso y la fig. 60, la manera correcta de limpiarlo de ramas gruesas, y la manera en que no se debe hacer la fig. 61.

Fig. 58

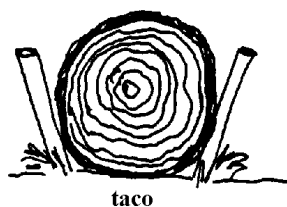


Fig. 60

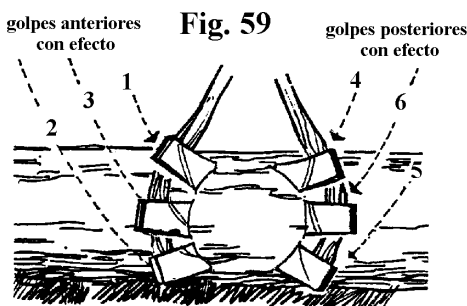
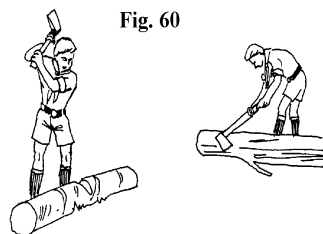
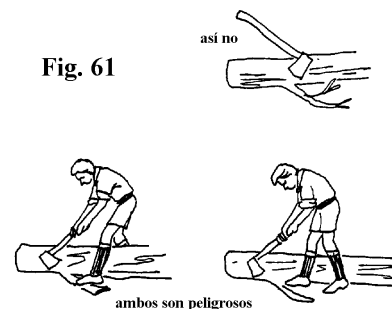
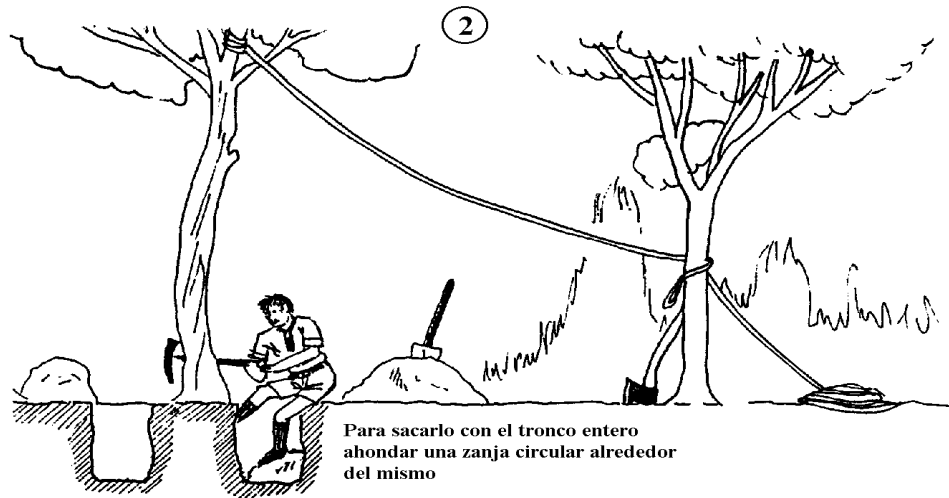
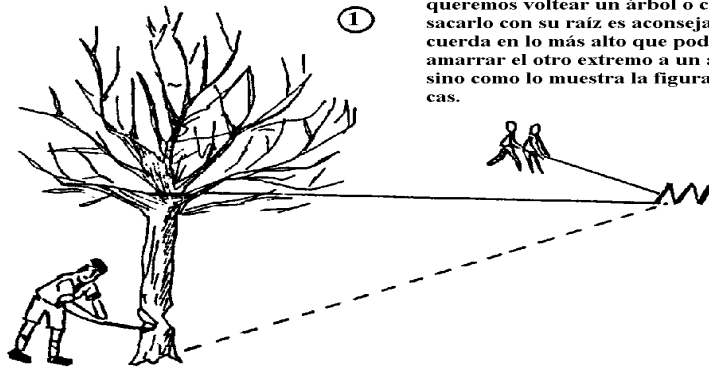


Fig. 61

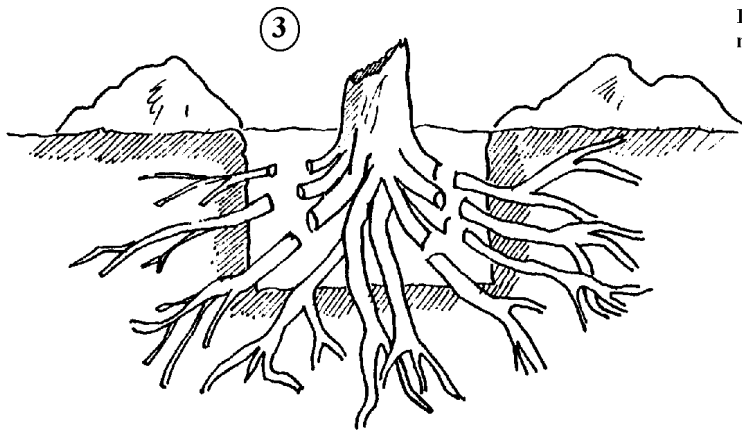


**COMO SE SACA UN ARBOL
CON EL TRONCO ENTERO**

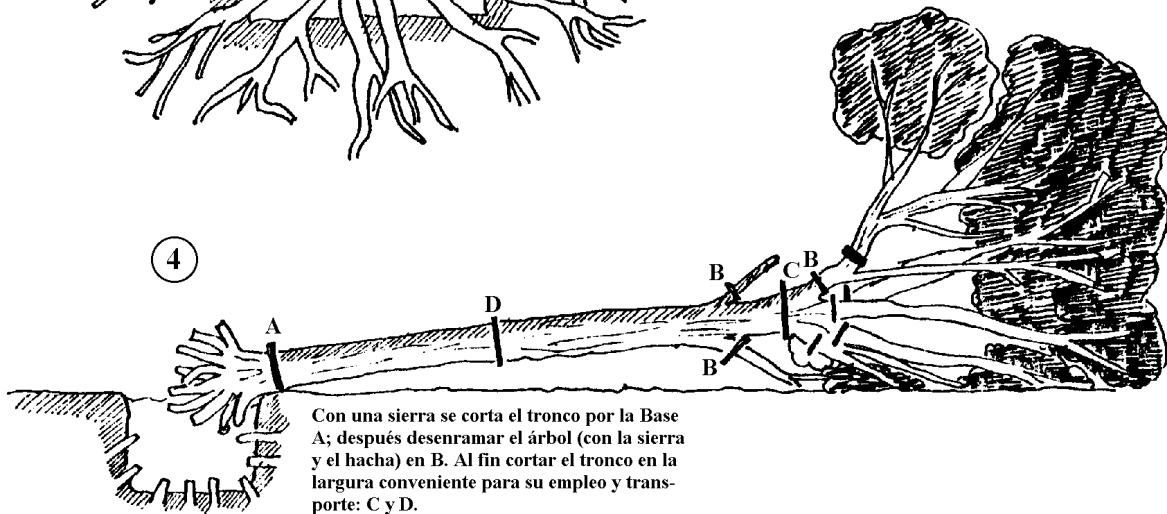
En cualquiera de los casos, ya sea cuando queremos voltear un árbol o cuando queremos sacarlo con su raíz es aconsejable atarle una cuerda en lo más alto que podamos llegar y amarrar el otro extremo a un árbol cercano o sino como lo muestra la figura 1 a unas estacas.



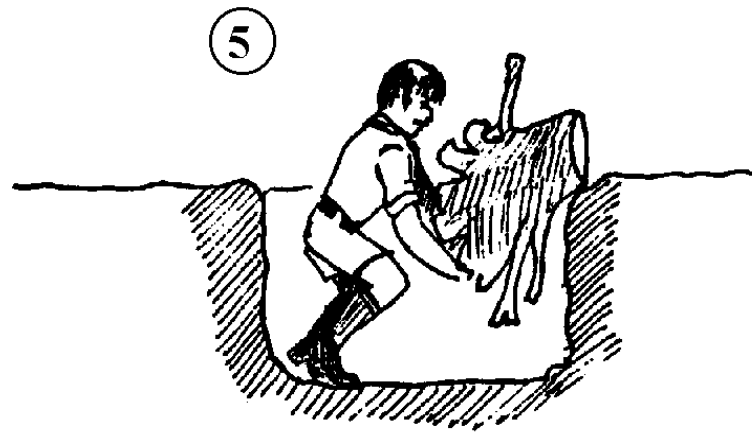
Para sacarlo con el tronco entero
ahondar una zanja circular alrededor
del mismo



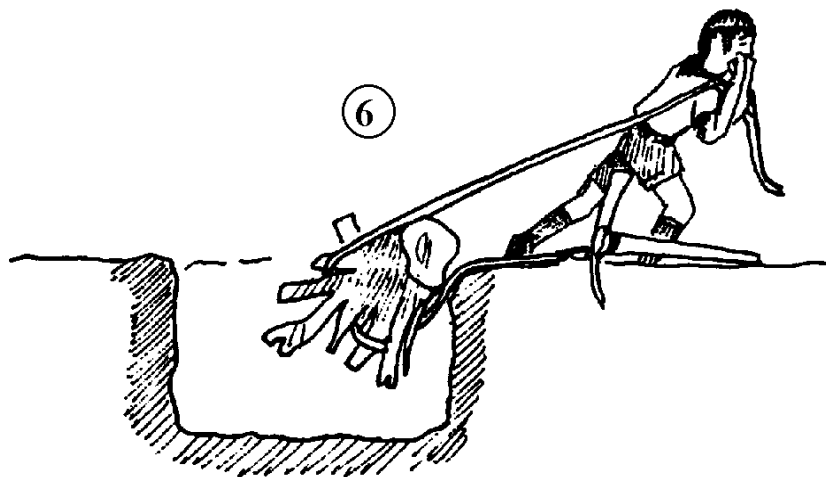
Luego seccionar las raíces, como lo
muestra la figura 3.



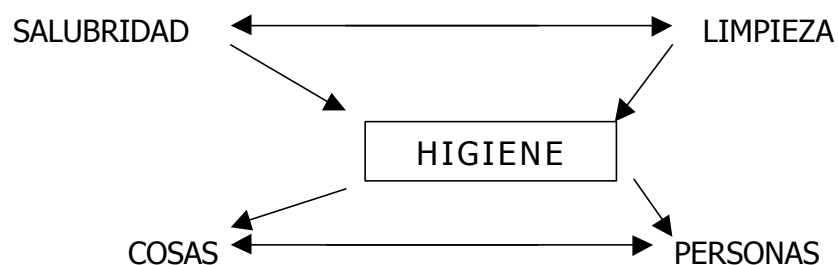
Con una sierra se corta el tronco por la Base A; después desenramar el árbol (con la sierra y el hacha) en B. Al fin cortar el tronco en la largura conveniente para su empleo y transporte: C y D.



Retirar el tronco de la zanja (5) y rellenar ésta. En ciertos casos el tronco es muy pesado y el leñador no lo puede sacar de la zanja. Se intentará entonces, utilizando la cuerda y el pico, el sistema (6). El reenvío de la cuerda aumenta la fuerza ejercida en la raíz.



HIGIENE EN CAMPAMENTO



Salubridad y limpieza juntas conducen a establecer y mantener la higiene tanto de cosas (campo, materiales) como de personas (acampantes, scouts), en nuestro caso, hablaremos específicamente del campamento, remarcando algunos conceptos fundamentales para que este sea un campamento verdaderamente scout.

Limpieza en la cocina:

- Higiene de los utensilios (desengrasado, enjuagado y almacenamiento).
- Eliminación de los desperdicios (pozo de residuos, incineración y enterrado).
- Preservación de los alimentos (fiambreras, heladeras, etc.).
- Provisión y eliminación de agua (lavabos y desagües).
- Sombra en el lugar.

Aseo de letrinas y urinarios:

- Letrinas, zanjas poco profundas, de 40 a 60 cm. de profundidad por 1 metro de largo y 30 cm. de ancho; de bordes limpios y paredes verticales; la tierra amontonada a un costado para cubrir las deposiciones con una pala pequeña.
- Ubicadas en contra del viento, en zonas recatadas y bien cubiertas, lejos de las fuentes de agua, iluminadas durante la noche, sin que les dé el sol durante el día, con lavamanos, papel higiénico, jabón y toalla, debiendo tener un compartimento cada diez acampantes.
- Urinarios, separados de las letrinas, son hoyos pequeños rodeados de piedras para su drenaje; si el terreno no es permeable debe contar con un buen desagüe que no se comunique con las fuentes de agua; tanto letrinas, como urinarios se deben cubrir con tierra "sobre nivel" cuando dejan de usarse.

Duchas y lavabos:

- Para poder higienizarse todas las veces que sea necesario y ducharse al menos una vez por día.

Provisión de agua:

- Potable y no potable (entre ambas: 100 a 150 Litros por acampante y por día).
- Higiene de bidones, tanques, palanganas, canillas, etc.

Provisión de sol:

- Para las carpas.
- Para exponer al mismo: bolsas de dormir, ropa, mantas, calzado, etc.

Provisión de aire:

- En carpas, despensa, lugares cubiertos, etc.
- Aireación de ropas de vestir y de cama.

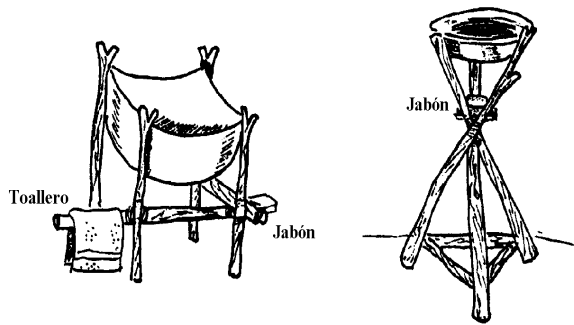
Provisión de sombra:

- Para letrinas y urinarios.
- Para lugares de permanencia prolongada de los scouts (comedor, rincones de patrulla, cocina, carpa del Gran Jefe, altar, etc.).

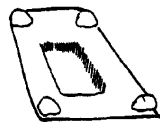
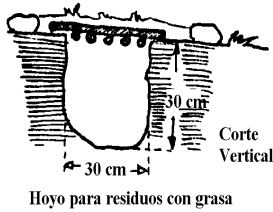
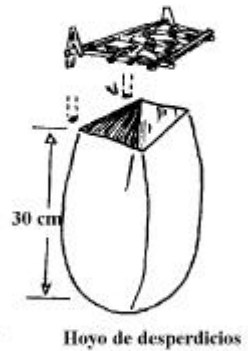
Higiene del lugar de campamento:

- Pastos recortados en los sitios de permanencia y tránsito de los acampantes; siempre que no sea necesario, el pasto debe estar corto.

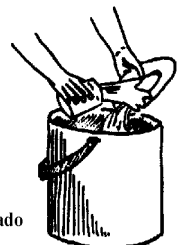
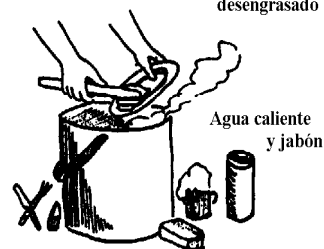
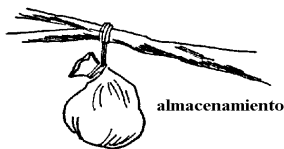
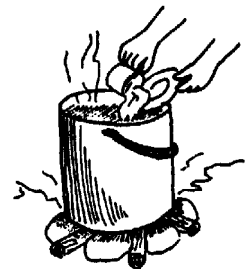
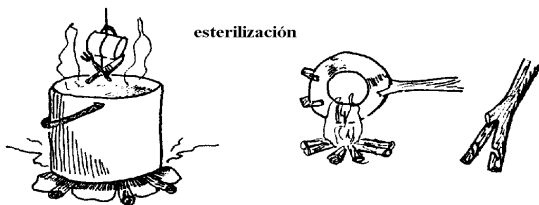
A continuación hemos considerado oportuno, graficar lo expuesto con algunos ejemplos:



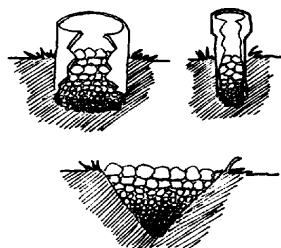
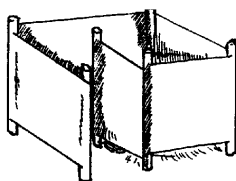
INCINERADORES Y HOYOS DE DESPERDICIOS



LAVADO Y ESTERILIZACION DE UTENSILLOS



LETRINAS Y URINARIOS



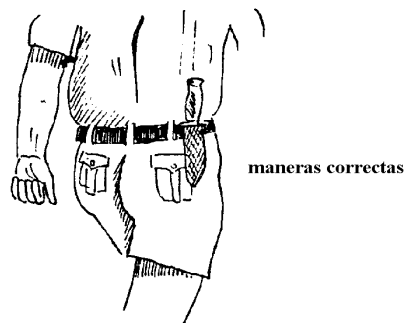
CUCHILLO Y NAVAJA

Si un hacha resulta útil, el cuchillo no es menos útil y llega a ser el compañero inseparable de todo scout. Es aconsejable comprar un cuchillo de buena calidad, cuya marca y resultados sean conocidos, aunque su precio sea mas elevado que otros que aparenten ser buenos. Debe ser sólido, sencillo de manejar y agradable a la mano, su hoja fácil de abrir, bueno para los trabajos manuales, etc.

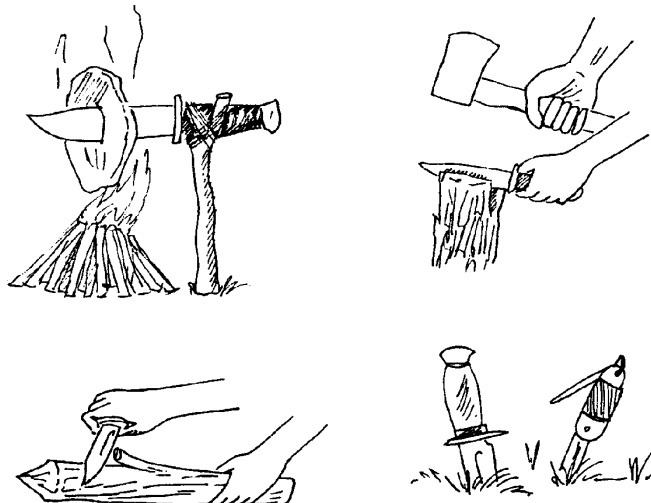


Manejo y precauciones:

- Cuando se trabaja con el cuchillo se debe alejar la hoja del cuerpo. Nunca se la debe dirigir hacia el mismo.
- Tener sumo cuidado de no torcer la hoja mientras se trabaja, ya que se puede romper.
- Para cortar bien una rama gruesa, hay que meter el cuchillo perpendicularmente lo más profundo que sea posible, dando una vuelta a toda la rama. Luego se va cortando viruta sobre el trozo que se quiera cortar. Esto da un corte limpio y prolijo.
- En caso de que la madera sea muy dura, cortar oblicuamente.
- Tener siempre el cuchillo bien limpio; evitar los ácidos y los dulces. Aplicar para el cuidado del cuchillo todos los consejos útiles para el hacha.



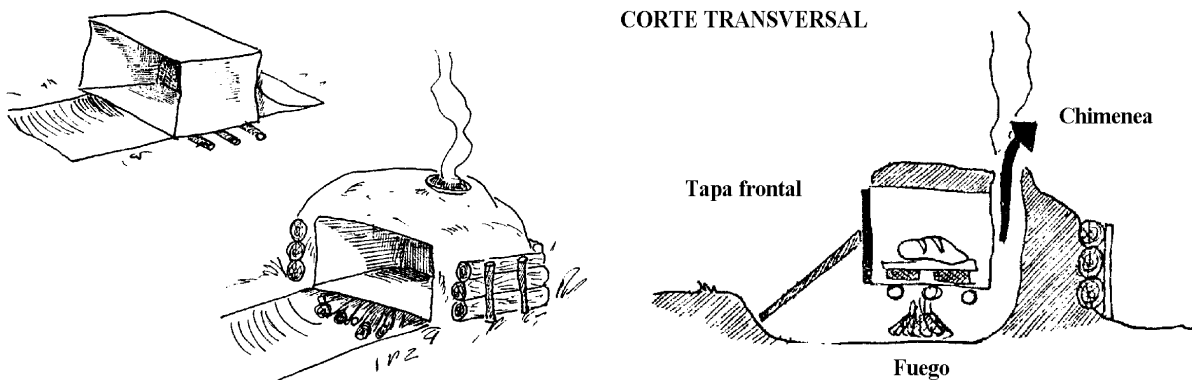
asi te durará muy poco tu cuchillo



CONSTRUCCIÓN DE UN HORNO DE BARRO

Para hacerlo se debe proceder de la siguiente manera: primero se debe cavar una zanja de unos 40 cm de ancho por unos 70 cm de largo; luego se debe cruzar la misma a lo ancho con dos barras de metal y encima de ellas colocar una lata cuadrada de unos 40 cm de lado. Se hará barro consistente que se colocará alrededor de la lata. Debes tener cuidado de dejar un agujero chimenea que una la zanja con el exterior por detrás de la lata como muestra la figura.

El barro debe estar bien apisonado contra la lata y le darás una forma convexa como un nido de hornero; puedes también rodearlo con madera o chapa para que el barro se mantenga. Ahora lo único que resta es esperar que el barro seque y luego puedes hacer un buen fuego en la zanja debajo de la lata y hacer un riquísimo pan de campamento.



CAMPAMENTO FIJO Y VOLANTE (Principales pautas y nociones)

Campamento fijo: es el que se arma en un lugar prefijado y se mantiene hasta el fin del campamento. Se realiza con todo el equipo necesario para hacer construcciones y desarrollar actividades; lo que implica movimiento de equipo pesado y difícil de transportar a mano. Por ejemplo: cajones.

Debemos tener en cuenta: a) En cuanto a la llegada.

- b) Lugar.
- c) Infraestructura.
- d) Actividades.
- e) Regreso.

a) Llegada: * transporte hasta el lugar de: - acampantes.
- equipaje.

* conexiones con la gente del lugar, para preguntar por el clima, vientos predominantes, posibles peligros, etc.

b) Lugar: 1) ambiente.
2) agua.
3) bosque.

1) ambiente: características del lugar: belleza del paisaje, con posibilidades de encontrar cosas nuevas, interesantes (recordar la cantidad de días que pasaremos en el lugar); si es posible, estar solos. No acampar en camping público.

2) agua: potable, higiene, actividades.

3) bosque: sombra, reparo, troncos para construcciones, actividades, leña.

c) Infraestructura: * aprovisionamiento cercano.

* hospital cercano.

* comunicaciones.

Todos de rápido y fácil acceso.

d) Actividades: columna vertebral. Fundamental, en este tipo de campamentos en el que estamos 10 ó 15 días en el mismo lugar.

e) Regreso: igual que la Llegada.

NO OLVIDAR LOS REQUISITOS LEGALES DE TODO CAMPAMENTO
--

Campamento volante: es el que se hace durante la marcha, siguiendo una ruta determinada, sin establecerse definitivamente. Es el típico campamento de la Tropa Raider y de los Rovers. Su fin no es el de "devorar distancias" en el menor tiempo posible; sino el de conocer y recrearse con la naturaleza admirando los diversos lugares por los que se camina.

Debemos tener en cuenta: a) Ruta.

b) Equipo.

c) Alimentos y agua.

a) Ruta: bien conocida por todos los acampantes, debiendo dejar un detalle de la misma en el Grupo, Parroquia o casa de algún acampante.

* Cartografía: - Ruta a Seguir.

- Lugares donde acampar.

- Abastecimiento.

- Centros asistenciales y públicos.

* Posibilidades Físicas: Resistencia de los acampantes.

* Horas de Viaje: de acuerdo al clima del lugar. Ejemplo: Entre Ríos, verano: desde bien temprano en la mañana hasta no más de las 10 hs. Por la tarde desde las 17 hs. No caminar de noche por las rutas, sendas, bosques o montaña. De todos estos puntos se establece la cantidad de kilómetros a recorrer por día y los momentos de descanso.

b) Equipo: 1) personal.

2) común.

1) personal: de acuerdo al clima; mínimo indispensable. Bien distribuido en la mochila, que debe ser cómoda y del tamaño de acuerdo al acampante. Calzado: fundamental. Cómodo y fuerte, bien ablandado (haberlo usado en caminatas anteriores). Ropas no apretadas al cuerpo, cabeza cubierta. Brújula, pequeño botiquín individual, cantimplora.

2) común: indispensable para comer y dormir, distribuido equitativamente de acuerdo a fortaleza y capacidad de la mochila. Ejemplo: hacha de mano, pala de mango corto, marmita, carpa, soguines.

c) Alimento y Agua: distribuidos de tal manera que el acampante pueda alimentarse individualmente, sobre todo si se va por lugares despoblados. Comidas nutritivas y livianas. No fumar ni ingerir bebidas alcohólicas. No beber agua durante la marcha (salvo en determinados descansos).

Campamento base: en un campamento volante puede tenerse un lugar donde dejar material pesado, alimentos, etc. Lugar de acantonamiento de los lobatos, campamento de los scouts.

Diversas formas de campamento volante: caminando, bicicleta, vehículo o embarcación, etc.

Principales diferencias

	FIJO	VOLANTE
LUGAR	Siempre el mismo. Condiciones indispensables	Varía de acuerdo a la ruta.
ACTIVIDADES PRINCIPALES	Construcciones, juegos, charlas, etc.	Caminar, observar, etc.
EQUIPO	Lo más completo posible: Carpas, faroles, sogas, soguines, palas, picos, batería de cocina, elementos para juegos, deportes, sobretechos, lonas, etc.	Mínimo indispensable. Es obvio que cuanto mayor número de acampantes, mayor cantidad de material se podrá llevar.

EXCURSIÓN DE PRIMERA CLASE

Escribía B.P.: "En el África del Sur la mejor de las tribus era la de los Zulúes. En ella todo hombre era un guerrero y un buen scout, pues había aprendido el escultismo desde su niñez. Al llegar el niño a la edad suficiente para convertirse en un guerrero, se le despojaba de sus vestidos pintándole el cuerpo totalmente de blanco. Se le entregaban escudo para protegerse y una pequeña lanza para que con ella matara a los animales y a sus enemigos. De este modo se le ponía en libertad en la selva. Si alguno lograba verlo cuando aún estaba pintado de blanco, debía cazarlo y matarlo. La pintura blanca tardaba en desaparecer cerca de un mes y lavarla era imposible. Así pues, el muchacho Zulú tenía que esconderse en la selva durante un mes y vivir lo mejor que le fuera posible. Tenía que seguir las huellas de los venados y rastrear hasta colocarse cerca del animal para matarlo y obtener así su alimento y su vestido. Tenía que encender fuego para cocinar y hacerlo frotando dos pedazos de madera. Debía ser cuidadoso para que el humo de la fogata no lo delatara, porque de otra manera, el ojo avizor de los scouts que lo acechaban hubieran hecho que dieran con él. Debía ser capaz de recorrer largas distancias, subir a los árboles y atravesar a nado los ríos, para de esa manera escapar de sus perseguidores. Tenía que ser valiente y hacerle frente al león, o a cualquier otro animal salvaje que lo atacara. Tenía que saber de que plantas podía servirse para su alimentación y cuales eran venenosas. Tenía que construir su propia choza en un lugar bien escondido; tenía que cuidar que donde quiera que fuera, no quedaran huellas de sus pisadas, pues de lo contrario podía ser perseguido. Durante un mes tenía que vivir esa vida; algunas veces en medio de un sol abrasador y otras veces con frío o con lluvia. Cuando por fin la pintura había desaparecido de su cuerpo, se le permitía regresar al

pueblo y era recibido con grandes muestras de regocijo, permitiéndosele ocupar su lugar entre los guerreros de la tribu. Había demostrado que podía bastarse por sí mismo”.

Lógicamente hay una gran diferencia entre un scout de hoy y un Zulú, pero siguiendo con esa tradición la excursión de primera clase pretende en cierto modo mostrar la preparación adquirida por un scout. Del mismo modo, la excursión de 1ª clase tiene como objetivo que el scout realice una revisión o reflexión interior; o sea que medite su actitud como scout y cristiano dentro de su medio ambiente. Por lo tanto, la luz que guíe esa excursión será el Evangelio y la Ley Scout. Además debe tener también una actitud de servicio, para lo cual se realizarán buenas acciones.

Para realizar esta excursión de 1ª Clase, el scout debe solicitar a la Corte de Honor, por intermedio de su Guía de Patrulla, la autorización correspondiente. La Corte de Honor evaluará la formación adquirida por el scout, si posee una actitud de servicio hacia los demás, si ha cumplido y cumple con la Ley Scout, si ha trabajado en bien de su patrulla y de la tropa. Todo esto es necesario contemplarlo pues la Excursión de 1ª a pesar de ser una aventura, debe ser considerada como una afirmación de la Promesa Scout realizada anteriormente y como una etapa previa a su ingreso a la Tropa Raider, donde a partir de la Empresa estará en permanente servicio como cristiano y como hombre.

La exigencia mayor en esta excursión es la lealtad, pues se deposita en el scout la confianza necesaria para que cumpla con los requisitos y actividades solicitadas.

La excursión de 1ª clase debe ser realizada por 2 ó 3 scouts, los que harán un recorrido de aproximadamente 20 km., durante el lapso de dos días y una noche.

Para realizar esta aventura, la jefatura de tropa, le entrega a los scouts los siguientes materiales:

- Instrucciones claramente detalladas.
- Carpa para 2 ó 3 personas, aunque si las condiciones climáticas y el lugar lo permiten, los scouts construirán un refugio.
- Elementos para cocinar y víveres.
- Un sobre con dinero para atender cualquier necesidad.
- Permisos para realizar acampes en los lugares previstos.
- Material cartográfico para el itinerario.
- Botiquín de primeros auxilios.

Además de esto cada scout llevará su equipo personal, elementos de higiene, lápices, cuadernos o libretas para apuntes, hacha, brújula, cuchillo, sogas y soguines, zapatillas de repuesto, bolsa de dormir, elemento de rancho, Evangelio y cualquier otro elemento que se considere necesario.

Actividades a realizar:

Las actividades que se realizarán durante la excursión estarán basadas en la 1ª clase y en las especialidades que posean los excursionistas; además se darán temas para reflexión con objetivos claros.

Algunas de las actividades que se pueden realizar son:

- Reconocimiento topográfico del recorrido.
- Colecciones que se puedan realizar en el camino: herbario, bichero, etc.
- Dibujos y gráficos de los lugares visitados.
- Encuestas o visitas a personas.
- Informe de las características de los lugares visitados: cantidad de habitantes, actividades que desarrollan, informes históricos, etc.
- Reflexiones espirituales.
- Buenas acciones.
- Etc.

Todos los datos requeridos deben estar perfectamente asentados en un cuaderno, en el que figurarán además anécdotas del viaje, experiencias vividas, conclusiones y todo dato que pueda resultar de interés.

Mínimamente debe figurar lo siguiente:

- Datos personales.
- Equipo personal.
- Comida y víveres.
- Firmas que justifiquen la estadía en determinado lugar.
- Gastos.
- Estado del tiempo.
- Diario del viaje y dibujos panorámicos.
- Buenas acciones realizadas.
- Curiosidades.
- Equipo que usó.
- Equipo que faltó y fue necesario improvisar.

Para finalizar diremos que durante toda la excursión deben vestir con el uniforme scout, llevarlo con dignidad y deberán tener siempre presente la Ley, los Principios y las Virtudes.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
LA CARPA	5
LA MOCHILA	7
BOLSA DE DORMIR	7
EL HACHA Y ALGUNAS NOCIONES DE TRONZADOR	8
HACHUELADO O TALLADO EN MADERA	17
TRONZADOR Y SIERRA	17
FUEGOS	20
MATERIALES DE CAMPAMENTO	23
FAROL	24
CONDICIONES QUE DEBE CUMPLIR UN LUGAR DE CAMPAMENTO	25
COCINAS DE CAMPAMENTO	27
COCINANDO EN CAMPAMENTO	28
TIPOS DE COCINA	32
LA LEÑA	35
EL HACHA DE VOLEO O DE TUMBO	36
HIGIENE EN CAMPAMENTO	39
CUCHILLO Y NAVAJA	42
CONSTRUCCIÓN DE UN HORNO DE BARRO	43
CAMPAMENTO FIJO Y VOLANTE	43
EXCURSIÓN DE PRIMERA CLASE	45
ÍNDICE	48