

SPANISH/ESPAÑOL
VOLUMEN III

Elementos del Programa de Tropa

¡Scouting . . . Vale la Pena!



BOY SCOUTS



OF AMERICA®

**ELEMENTOS DEL
PROGRAMA DE TROPA
VOLUMEN III**

ELEMENTOS DEL PROGRAMA DE TROPA VOLUMEN III

Educación Física (Physical Fitness)	15
Pionerismo (Pioneering)	25
Servicio Público (Public Service)	35
Seguridad (Safety)	45
Ciencias (Science)	55
Tiro (Shooting)	65
Cocina Especial (Special Cooking)	75
Deportes (Sports)	85
Rastreo (Tracking)	95
Supervivencia (Wilderness Survival)	105
Vida Silvestre (Wildlife Management)	115
Campamento de Invierno (Winter Camping)	125

Los volúmenes I y II cubren los siguientes elementos del programa:

VOLUMEN I

Deportes Acuáticos (Aquatics)
Atletismo (Athletics)
Expedición (Backpacking)
Navegación en Botes/Canotaje
(Boating/Canoeing)
Negocios (Business)
Campamento (Camping)
Civismo (Citizenship)
Comunicaciones (Communications)
Cocina (Cooking)
Conocimiento Sobre otras Culturas
(Cultural Awareness)
Capacitación Para Emergencias
(Emergency Preparedness)
Ingeniería (Engineering)

VOLUMEN II

Medio Ambiente (Environment)
Primeros Auxilios (First Aid)
Pesca (Fishing)
Silvicultura (Forestry)
Cuidado de la Salud (Health Care)
Aventura Extrema (High Adventure)
Excursionismo (Hiking)
Pasatiempos (Hobbies)
Liderazgo (Leadership)
Mecánica (Mechanics)
Naturaleza (Nature)
Orientación (Orienteering)

ELEMENTOS DEL PROGRAMA DE TROPA

PLANIFICACIÓN ANUAL DEL PROGRAMA

Una exitosa junta de tropa comienza con una planificación anticipada. En un estudio reciente, Boy Scouts of America determinó que aquellas juntas de tropa con planificación y desarrollo inadecuados, eran la causa principal por la que los jóvenes abandonaban el movimiento Scout.

Las juntas de tropa deberán enfocarse en los elementos del programa de tropa mensual, ser ágiles e iniciar y terminar a tiempo. El programa deberá entremezclarse para cubrir todos los niveles de experiencia: la patrulla con Scouts de reciente ingreso, patrullas con experiencia y la patrulla Venture.

Planificar el programa de tropa de forma anual y mensual es algo nuevo para muchos dirigentes. La buena planificación y ejecución del mismo dependen de (1) un Scoutmaster que entienda el proceso, (2) guías de patrullas (*patrol leaders*) capaces de planificar juntas y llevarlas a cabo con éxito, (3) personal suficiente que se desempeñe como Scoutmasters asistentes (*assistant Scoutmasters*), miembros del comité de tropa (*troop committee*), y (4) padres de familia que estén bien informados y tengan conocimientos.

Su primer paso al planificar es utilizar los recursos disponibles con el fin de establecer los objetivos para la tropa. El siguiente paso es entrenar a sus dirigentes juveniles en el proceso de la planificación. Proporciónese la responsabilidad y la autoridad de planificar e implementar el programa de la tropa. El paso final es “involucrar” al comité de tropa y a los padres de familia para que apoyen este programa “planificado por Scouts.”

El video *Troop Program Planning* (un recurso para planificación del programa de tropa) está disponible en inglés para ayudarles a planificar un programa extraordinario. El video, junto con la planificación del programa que se encuentra en el capítulo 8 del *Scoutmaster Handbook*, No. 33009, le guiarán a través de los pasos básicos de la planificación, desde cumplir con las asignaciones hasta asegurar el apoyo al programa por parte de los padres de familia. Los elementos del programa mensual de la tropa que se encuentran en la revista *Scouting* son los otros recursos principales necesarios para realizar el taller de planificación del programa.

El video *Troop Program Planning* consiste de tres partes. La parte I es básicamente para uso del Scoutmaster y le guiará a través de “el cumplir las asignaciones.” Esto implica reunir información sobre apoyo por parte del distrito y del concilio, establecer los objetivos de la tropa, desarrollar un calendario y entrenar al primer guía de patrulla (*senior patrol leader*), para que dirija la conferencia anual de planificación de programas de tropa.

La parte II del video es un ejemplo de una conferencia de planificación de programas de tropa, debe ser vista



primero por usted y su primer guía de patrulla y luego ser mostrada al concilio de guías de patrulla (*patrol leaders' council*) Determina en qué etapa de la sesión de planificación se encuentra realmente su tropa. (El *Scoutmaster Handbook* contiene una agenda detallada para la conferencia de planificación para la tropa, junto con mucha información de apoyo que necesitará para hacerla efectiva.)

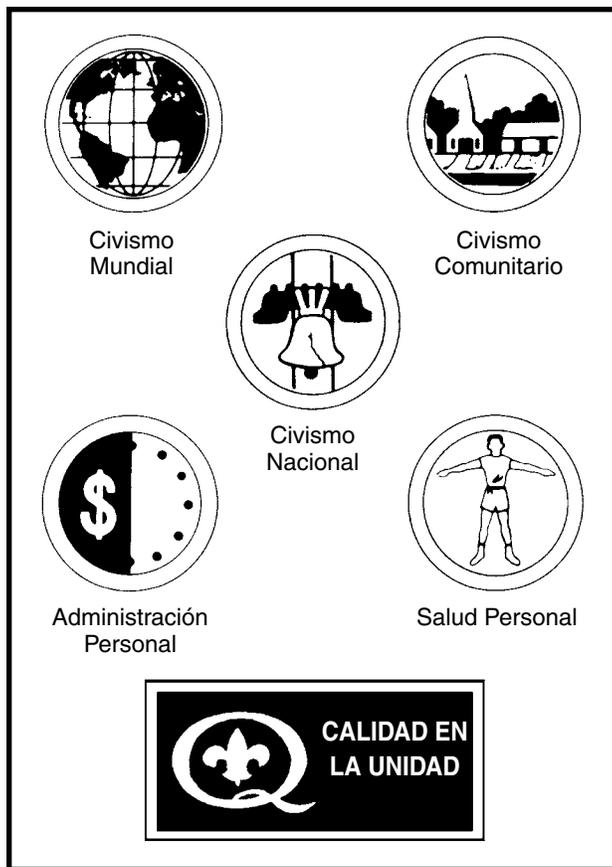
La parte III del video maneja la planificación *mensual* del programa y presenta un ejemplo de la porción de planificación de la junta del concilio de guías de patrulla. Usted y su primer guía de patrulla deberán ver esta parte antes de la conferencia de planificación; después la usará como base para una sesión en la conferencia dedicada a la planificación detallada del programa de tropa del siguiente mes.

Además, mejore la junta de la tropa utilizando juegos, *Scoutmaster's Minutes* (parte de la ceremonia de clausura de una junta de tropa o fogata de campamento en la cual el Scoutmaster fomenta la conducta Scout a través de la narración de una historia), ceremonias y otros materiales de apoyo del *Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams* (un libro de recursos del programa de tropa para tropas Scout y equipos Varsity), No. 33588.

EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN ANUAL

El programa Scout anual empieza en septiembre, así que deberá iniciar la planificación durante el verano. Existen cinco pasos básicos en el proceso anual.

1. CUMPLIR LAS ASIGNACIONES.
2. OBTENER INFORMACIÓN APORTADA POR LA PATRULLA.
3. REALIZAR LA CONFERENCIA DE PLANIFICACIÓN ANUAL DEL PROGRAMA DE TROPA.
4. OBTENER APOYO DEL COMITÉ DE TROPA.
5. DISTRIBUIR INFORMACIÓN.



PASO 1: CUMPLIR LAS ASIGNACIONES

Como Scoutmaster, usted sirve como la persona de “avance.” Usted analiza y coopera con ciertas cosas antes de la conferencia de planificación anual de la tropa. Las tareas descritas a continuación no representan dificultad ni pérdida de tiempo; por el contrario, tienen sentido ya que dan como resultado una conferencia más efectiva, sencilla y por consiguiente en un mejor plan anual.

1. Reúna fechas de eventos del distrito, del concilio, comunitarios y organizaciones autorizadas que tengan que ver con la tropa.

Comience con un calendario de las fechas escolares claves de la escuela local. Verifique con la cámara local de comercio las fechas de las actividades comunitarias. No olvide obtener fechas de las actividades claves de las organizaciones autorizadas. Fechas personales tales como aniversarios o cumpleaños pueden afectar las actividades de la tropa. Asegúrese de incluir las fechas.

Durante el verano, asegúrese de asistir a la conferencia de planificación del *concilio* o del *distrito*. Aquí es donde usted podrá obtener el calendario del concilio o del distrito, así como información sobre actividades, cursos de entrenamiento, campamentos de verano, etcétera.

Ahora escriba todas esas fechas en un calendario para compartirlas con el comité de tropa y para usarla en la conferencia de planificación del grupo.

2. Revise los recursos necesarios para planificar el programa anual.

Reúna su bibliografía Scout. Los materiales necesarios para planificar su programa de tropa incluyen: video *Troop Program Planning*, No. AV-02V010; *Elementos del Programa de Tropa (Volumen I, No. 94-200; Volumen II, No. 94-201; y Volumen III, No. 94-202)*; ejemplares de revistas *Boys' Life* y *Scouting*; suplementos de elementos del programa de la revista *Scouting*; *Scoutmaster Handbook* (el manual del Scoutmaster), No. 33009; *Boy Scout Handbook* (el manual del Boy Scout), No. 33105; *Patrol Leader Handbook* (el manual del guía de patrulla), No. 32502; *Senior Patrol Leader Handbook* (el manual del primer guía de patrulla), No. 32501 y *Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588.

3. Revise el estado de avance de cada Scout.

Detecte cuidadosamente las técnicas básicas que necesitan sus Scouts y observe qué insignias de mérito claves deberán ser presentadas a través del programa de tropa.

4. Enumere algunos objetivos para la tropa.

Localice aquellas áreas del programa del año anterior que hayan sido exitosas, como por ejemplo, el número de Scouts que obtuvieron First Class o la excelente *Good Turn* (Buena Acción) que hicieron para su organización autorizada. Probablemente quiera continuar con esas cosas, pero también, considere algunos otros retos a cumplir en el año que viene. La lista puede llegar a ser extensa, así que deberá establecer prioridades y seleccionar únicamente unos cuantos retos para este año. Después de todo, siempre habrá el próximo año. He aquí algunas áreas que debe considerar:

- Premio National Quality Unit (calidad en la unidad)
- Premio National Camping
- Proyecto de servicio o Good Turn
- Campamento de verano
- Eventos especiales de fin de semana
- Incremento en el número de miembros de la tropa
- Equipo para la tropa
- Avance

5. Revise los elementos disponibles para la tropa.

Utilizando la La Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa, enumere sus sugerencias para el programa para cada mes del año entrante. Asegúrese de no olvidar los objetivos de la tropa y el estado de avance de sus Scouts. Comparta la lista de los elementos del programa con el primer guía de patrulla antes de presentarla al concilio de guías de patrulla. (**Sugerencia:** Enumere sus sugerencias con *lápiz* para resaltar que se espera participación del primer guía de patrulla).

6. Reúnase con el comité de tropa para analizar el calendario y los objetivos potenciales de la tropa.

Comparta el calendario con el comité para asegurarse de que no haya omitido ninguna fecha importante. Algunos miembros del comité se verán involucrados en las actividades de la tropa; de esta manera le harán saber si existen conflictos con las fechas y sus calendarios personales.

Revise los objetivos que ha establecido para la tropa. Este es el momento en el que el comité de tropa adopta su papel para lograr que la tropa sea un éxito. Habrá mucha discusión y también acuerdos mutuos, pero el resultado será el establecimiento de objetivos para la tropa a los cuales todos se sientan comprometidos.

Recuerde, dichos objetivos no estarán cumplidos hasta después de que los dirigentes juveniles también se hayan involucrado en su conferencia de planificación anual.

7. Reúnase con su primer guía de patrulla para planificar los siguientes pasos con respecto a la conferencia de planificación anual de la tropa.

Esto puede llevarle mucho tiempo, y quizá necesite más de una sesión. En tal caso, dedique una segunda junta con el primer guía de patrulla a la sola tarea de planificar la agenda para la conferencia de planificación.

Usted y el primer guía de patrulla deberán cubrir los siguientes aspectos en su junta:

_____ Analizar el video *Troop Program Planning* (partes II y III).

_____ Analizar los pasos para planificar el programa anual de la tropa.

_____ Revisar el calendario para evitar omitir algún aspecto.

_____ Analizar los objetivos de la tropa. Permitir que el primer guía de patrulla aporte información; la única forma de alcanzar los objetivos de la tropa será con la ayuda de todos.

_____ Revisar los recursos necesarios para planificar el programa de la tropa.

_____ Analizar los rasgos del programa sugeridos para el año entrante.

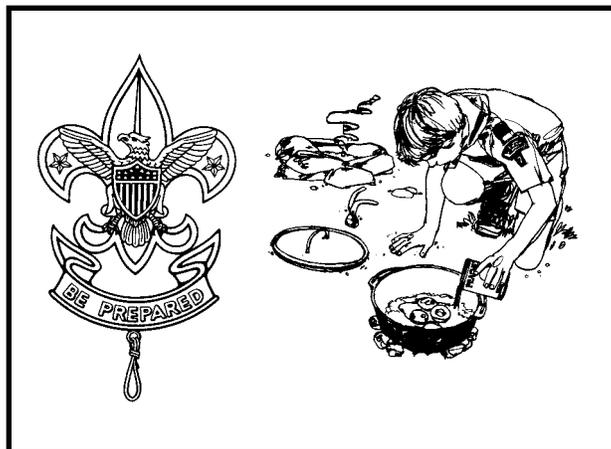
_____ Analizar qué eventos y actividades principales puede realizar la tropa durante el año entrante.

_____ Registrar estas recomendaciones en el Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa para presentarlas al concilio de guías de patrulla.

_____ Analizar la presentación de dicha información en la junta del concilio de guías de patrulla y el papel de los guías de patrullas en el proceso de la planificación.

_____ Establecer una fecha para la conferencia de planificación anual de la tropa.

_____ Revisar la agenda y preparativos necesarios para llevar a cabo la conferencia.



PASO 2: OBTENER INFORMACIÓN APORTADA POR LA PATRULLA

En este segundo paso del proceso de la planificación anual es cuando el primer guía de patrulla se hace cargo. En la siguiente junta de concilio de guías de patrulla, el primer guía de patrulla presenta la propuesta del plan anual para la tropa. Los guías de patrullas necesitan entender que ésta es sólo una *propuesta*. El programa final será desarrollado y sometido a votación en la conferencia.

A cada guía de patrulla, se le solicita que revise el plan con los miembros de su patrulla en la siguiente junta. El guía de patrulla debe buscar retroalimentación por parte de su patrulla sobre las propuestas, lo que les agrada o disgusta y en qué otros programas estarían interesados.

El primer guía de patrulla anuncia la fecha para la conferencia de planificación. Debe revisar brevemente la agenda y designar las tareas para la comida, material y arreglos necesarios.

PASO 3: LLEVAR A CABO LA CONFERENCIA DE PLANIFICACIÓN ANUAL DEL PROGRAMA

En este paso, el programa de su tropa se vuelve una realidad. El éxito de esta conferencia inició cuando usted, el Scoutmaster, preparó a su primer guía de patrulla. Está atento durante la conferencia para ayudar al primer guía de patrulla. No espere a que él falle, pero tenga cuidado de no asumir el papel que le corresponde a él. La supervisión cuidadosa y sin intromisiones le ayudará a su primer guía de patrulla a tener confianza. Comparta su liderazgo con él.

¿Quién asiste a la conferencia? A la conferencia de planificación anual asisten el Scoutmaster, el Scoutmaster asistente para la patrulla con Scouts de novatos, el Scoutmaster asistente para la patrulla Venture, primer guía de patrulla, el asistente del primer guía de patrulla, guías de patrulla y líder de la tropa.

Arreglos necesarios. La cuidadosa planificación debe asegurar que esta conferencia sea una experiencia de pri-

mera para sus dirigentes juveniles. Elija un lugar que sea especial para sus Scouts, quizá uno que le ofrezca oportunidad de realizar otras actividades, tales como nadar, navegar, etc. Puede programarlo para un fin de semana, aún cuando la conferencia se realice en un sólo día.

Cualquiera que sea su decisión, no involucre a los dirigentes juveniles en demasiadas tareas de limpieza que los distraigan del objetivo principal que es el planificar el programa de la tropa. Considere a otros adultos para cocinar y limpiar; permita que su concilio de guías de patrulla se concentre en la tarea principal.

Asegúrese de que las instalaciones sean adecuadas para la conferencia. ¿Hay buena ventilación?, ¿hay suficiente luz?, ¿corriente eléctrica para un monitor de televisión y VCR?, ¿las sillas son cómodas?, ¿hay mesas para trabajar?, ¿existe la posibilidad de colgar calendarios en la pared? Use la lista de control en la página 9 para asegurarse que las instalaciones son las adecuadas.

El acondicionamiento de las instalaciones debe haber sido asignado con anterioridad a los miembros del concilio de guías de patrulla. Una revisión previa a la conferencia por parte del primer guía de patrulla asegura que todo esté en orden.

Siga la agenda. Cuando dirija la sesión, su primer guía de patrulla debe estar consciente de que es fácil desviarse de la idea principal. Si el grupo empieza a salirse de la agenda, una ligera llamada de atención de su parte podrá hacer que el grupo regrese al curso de la discusión.

Recuerde las reglas básicas de la conferencia:

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. EL PRIMER GUÍA DE PATRULLA PRESIDE.2. SE HACE UNA VOTACIÓN POR CADA EVENTO Y PROGRAMA.3. GANA LA MAYORÍA. |
|--|

AGENDA DE LA CONFERENCIA DE PLANIFICACIÓN ANUAL DEL PROGRAMA DE TROPA

(Nota: No se han establecido horarios en la agenda, pero las sesiones de trabajo no deberán durar más de 45 minutos sin un descanso).

I. APERTURA SCOUTMASTER

Lleve a cabo actividades de grupo como *All Aboard* (ver *Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588). Esto ayuda a crear un ambiente de trabajo en equipo con el fin de solucionar un problema en común.

II. REVISIÓN DE LAS REGLAS DE LA CONFERENCIA PRIMER GUÍA DE PATRULLA

- A. Escriba los objetivos de la conferencia:
1. Decidir los objetivos de la tropa para el año entrante.
 2. Desarrollar un programa que represente las ideas de toda la tropa
- B. Revise las reglas de la conferencia:
1. El primer guía de patrulla preside.
 2. Se hace una votación por cada evento y programa.
 3. Gana la mayoría.

III. MOSTRAR EL VIDEO TROOP PROGRAM PLANNING, PARTE II

IV. DESARROLLAR LOS OBJETIVOS DE LA TROPA SCOUTMASTER

- A. El Scoutmaster dirige la discusión sobre los objetivos del año entrante. Esto tendrá que ver con temas tales como avance, servicio o formas de recaudar dinero para la tropa. (Estos son los mismos objetivos analizados anteriormente con el comité de tropa y el primer guía de patrulla.)
- B. El concilio de guías de patrulla vota para aprobar los objetivos.

V. EXAMINAR LOS EVENTOS IMPORTANTES PRIMER GUÍA DE PATRULLA

- A. Revisar las fechas para aspectos tales como:
1. Eventos Scouts
 2. Camporees
 3. Campamentos de verano
 4. Eventos especiales para tropa
 5. Good Turn
 6. Sugerencias de la patrulla para actividades especiales
- B. Votar para los eventos. (Eliminar del calendario aquellas actividades en las que la tropa no participará.)
- C. Añada los eventos en la Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa.
- D. Ponga una fecha tentativa para el tiempo necesario de preparación para cada evento.

VI. JUEGO

VII. ANALIZAR LAS SUGERENCIAS DE LAS PATRULLAS PARA EL PROGRAMA

- A. Analicen las sugerencias para el programa del año entrante.
- B. ¿Cumplirán con los objetivos de la tropa?
- C. ¿Cuáles son las oportunidades de avance?
- D. Decidan dónde encajan mejor las actividades dentro del calendario.



E. Hagan una votación sobre los elementos finales del programa.

F. Incluya los elementos aprobados en la Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa.

VIII. ALMUERZO O JUEGO

IX. PROGRAMAR ACTIVIDADES ESPECIALES PARA LA TROPA

A. Decidan el programa para lo siguiente:

1. Comité de revisión
2. Cortes de Honor
3. Noche(s) de reclutamiento
4. Graduación de Webelos Scout

B. Añada estas fechas a la Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa.

X. FINALIZAR EL HOJA DE TRABAJO PARA PLANIFICACIÓN DE TROPA

Ponga la Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa final en un formato para presentarlo al comité de tropa.

XI. JUEGO

XII. PLANIFICACIÓN MENSUAL DEL PROGRAMA

A. Muestre la parte III del video *Troop Program Planning*.

B. Planifique el programa del siguiente mes.

XIII. SCOUTMASTER'S MINUTE

LISTA DE CONTROL PARA LA CONFERENCIA DE PLANIFICACIÓN ANUAL DEL PROGRAMA DE TROPA

Literatura

- Elementos del Programa de Tropa, Volumen I*, No. 94-200
- Elementos del Programa de Tropa, Volumen II*, No. 94-201
- Elementos del Programa de Tropa, Volumen III*, No. 94-202
- Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588*
- Scoutmaster Handbook*, No. 33009*
- Boy Scout Handbook*, No. 33105*
- Patrol Leader Handbook*, No. 32502*
- Senior Patrol Leader Handbook*, No. 32501*
- Elementos de programas de la revista *Scouting**
- Revistas *Scouting**
- Revistas *Boys' Life**
- Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa
- Calendario del distrito/concilio
- Calendario escolar
- Calendario de la organización autorizada
- Calendario comunitario
- Información sobre eventos del distrito o del concilio
- Copia completa del programa del siguiente mes, para la parte final del taller (uno por participante)
- Cuestionarios sobre los recursos de la tropa contestados por padres de familia y dirigentes de tropa
- Troop/Team Record Book* (libro de registro), No. 34510*
- Table Advancement Chart* (tabla de avances), No. 34506*

Material para el Programa

- All Aboard—actividad de grupo; materiales necesarios
- Juego—materiales necesarios
- Rotafolios
- Calendario grande con doce páginas
- Marcadores para rotafolios
- Cuadernillos para escribir para los participantes
- Plumus o lápices
- Chinchetas
- Cinta adhesiva
- VCR y monitor
- Extensión para corriente eléctrica

Comida/Refrigerios

- Refrigerios para los recesos matutino y vespertino
- Comida adicional (almuerzo, etc.)

Acondicionamiento de las Instalaciones para la Conferencia

- Mesas colocadas en forma de herradura o cuadrado, dependiendo del número de personas
- VCR y monitor ubicados de forma que todos vean
- Rotafolios ubicado para su fácil uso y apreciación
- Calendario colgado en la pared
- Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa, colgada en la parte frontal y central del salón
- Mesa al frente del salón para el material auxiliar

*Disponible únicamente en inglés

HOJA DE TRABAJO PARA

MES	ELEMENTOS DEL PROGRAMA			ACTIVIDAD DE TROPA AL AIRE LIBRE/ CAMPAMENTO	ACTIVIDAD DE DISTRITO/ CONCILIO	
	PATRULLAS CON NUEVOS SCOUTS	PATRULLAS CON EXPERIENCIA	PATRULLA VENTURE			
SEPT.						
OCT.						
NOV.						
DIC.						
ENE.						
FEB.						
MAR.						
ABR.						
MAYO						
JUN.						
JUL.						
AGO.						



Asignaciones Para la Conferencia

- _____ Desarrollar un menú y comprar alimentos.
- _____ Preparar la comida y limpiar.
- _____ Reunir los materiales (ver lista de control).
- _____ Acondicionar las instalaciones.
- _____ Preparar las hojas en blanco del calendario con fechas establecidas, días y meses.
- _____ Preparar el rotafolios con los objetivos de la conferencia y las reglas básicas.
- _____ Preparar la Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa con los meses correctos.

PASO 4: OBTENER EL APOYO DEL COMITÉ DE TROPA

Una vez terminada la conferencia de planificación anual de la tropa, usted y su primer guía de patrulla, deberán preparar un borrador en limpio de la Hoja de Trabajo Para Planificación de Tropa para presentársela al comité de tropa. Haga los arreglos necesarios con el presidente del comité para que se incorpore a la agenda de la junta. Usted y el primer guía de patrulla deberán presentar el programa anual de la tropa al comité.

Intente anticiparse a las preguntas y prepare a su primer guía de patrulla para que pueda contestarlas. (Recuerde, es un programa planificado por Scouts.) El asunto más crítico que debe resolver el comité es: ¿la tropa cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo este programa? Si no los tiene, ¿se pueden obtener dichos recursos, y están dispuestos los miembros de la tropa a realizar su parte para obtenerlos?

Quizá sea necesario llegar a un acuerdo. En tal caso, el primer guía de patrulla deberá presentar las opciones al concilio de guías de patrulla para que sean aprobadas.

El producto final de estos debates será un programa de tropa aprobado por todos y que cuenta con el apoyo necesario para llevarlo a cabo.

PASO 5: DISTRIBUIR LA INFORMACIÓN

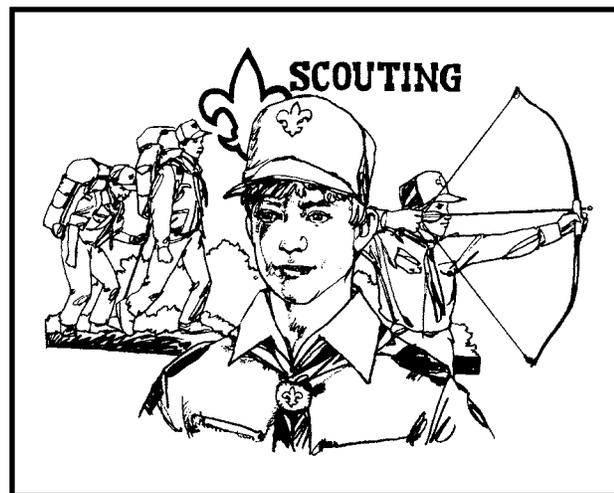
Ahora que ya tiene un excelente programa de tropa planificado, no lo mantenga en secreto, compártalo con todos.

La mejor forma de hacerlo es a través de una noche para padres de familia. Diviértanse, fomenten el compañerismo y compartan el plan anual de la tropa. Permita que los Scouts den a conocer el plan, pero deje que el comité de tropa hable sobre el tipo de ayuda que requerirán por parte de los padres para lograr que el programa funcione.

Esta es la fase final de lo que anteriormente llamamos involucrarse. Aquí es donde ustedes obtienen esa ayuda adicional para las ventas de garaje, transportación para las excursiones y quizá hasta un asesor para Venturing.

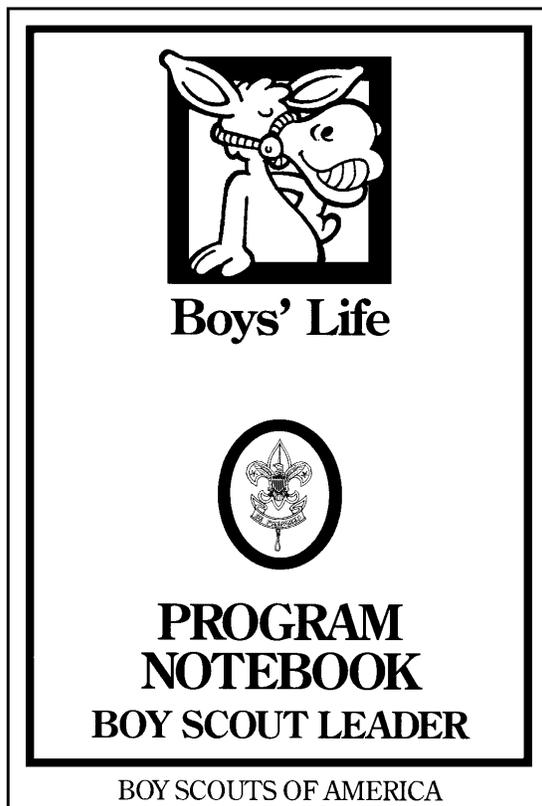
Solicite dentro de la tropa a quien sea muy hábil en computación, que elabore un calendario de tropa original. Entregue a cada persona una copia. (Si es lo suficientemente bonito, las familias de la tropa lo podrán usar para escribir todas sus actividades familiares.)

No se limite a compartir esta información a nivel de la tropa. Asegúrese de que su organización autorizada y el comisionado de su grupo tengan una copia del plan de su tropa. Desarrolle un artículo informativo para su periódico local, resalte las actividades especiales que la tropa ha planificado para el próximo año. Quizá algún padre de familia lo lea y decida unirse a la tropa.



PLANIFICACIÓN MENSUAL DEL PROGRAMA DE TROPA

Desarrollar un plan anual es realmente sólo el primer paso para la planificación del programa de tropa. Cada trimestre, el concilio de guías de patrulla deberá analizar el plan anual y hacer los ajustes necesarios para asegurar



una integración sin problemas de todos los programas. Estas revisiones trimestrales son también muy importantes porque algunos programas requieren más de un mes para planificarse.

Como parte de la conferencia de planificación anual, se le solicita que planifique el programa de la tropa para el siguiente mes. Aun cuando su tropa tenga mucha experiencia, esta sesión deberá usarse para enseñarle a los dirigentes juveniles a emplear los elementos del programa de tropa que se encuentran en la revista *Scouting*. Una vez que sientan confianza utilizando estos elementos, les puede dar la opción de agregar flexibilidad al programa. Pero tenga cuidado. (Alejarse demasiado de las actividades sugeridas para las juntas de tropa puede resultar en juntas poco atractivas y un avance deficiente.)

Cada elemento del programa proporciona información detallada para cuatro juntas semanales, una actividad destacada mensualmente, requisitos de avance que serán cubiertos y algunas buenas sugerencias sobre técnicas.

Las actividades que incorporan todas las técnicas básicas e intermedias que necesitan sus Scouts para el programa mensual están intercaladas en cada junta semanal. El uso detallado de los elementos del programa, asegurará el avance regular de sus Scouts y proporcionará juntas de tropa divertidas y emocionantes en vez de monótonas y aburridas.

AYUDANTES PARA SU PROGRAMA

Además de ofrecer a sus lectores entretenimiento e historias escritas de forma dinámica, las revistas *Boys' Life* y *Scouting* apoyan los elementos del programa de tropa sugeridos a nivel nacional. En cada ejemplar mensual, *Boys' Life* proporciona ideas e inspiran a los Scouts sobre cómo pueden disfrutar el programa sugerido por BSA para el siguiente mes. *Scouting* proporciona a los dirigentes adultos, herramientas similares para reforzar el programa BSA con artículos especiales sobre packs y tropas que han utilizado los elementos del programa mensual de forma exitosa.

También, cinco de los seis ejemplares de la revista *Scouting* contienen un total de 12 segmentos llamados "elementos del programa de tropa." Estos elementos representan un tercio de los 36 elementos mensuales que se encuentran en *Elementos del Programa de Tropa* (Volumen I, No. 94-200; Volumen II, No. 94-201; y Volumen III, No. 94-202). Otra herramienta del programa, *Boy Scout Leader Program Notebook*, es una publicación en tamaño de bolsillo que tiene espacio para apuntar ideas y planes para actividades de la tropa. Está disponible en su centro de servicio del concilio local BSA.

PLAN PARA JUNTA SEMANAL

Cada elemento del programa incluye cuatro planes para juntas semanales de tropa que pueden ser utilizados para planificar actividades detalladamente. La tabla en blanco que sigue es un ejemplo.



PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos			
Juntas de Patrulla _____ minutos			
Actividades Entre Patrullas _____ minutos			
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.			
Después de la Junta			

EDUCACIÓN FÍSICA (PHYSICAL FITNESS)



Ya que uno de los propósitos principales de Boy Scouts of America es el promover la buena condición física, este elemento del programa va exactamente de acuerdo con el objetivo. Además, a la mayoría de los niños en edad Scout les encanta la actividad física y por lo mismo participarán con gusto en las actividades sugeridas.

La enseñanza y práctica durante las juntas de tropa cubrirán la mayoría de los requisitos de condición física para los rangos desde Tenderfoot hasta First Class. También hay muchos juegos y concursos que requieren fuerza y agilidad.

Nuestra meta, sin embargo, no es solamente proporcionar un mes de diversión, sino también fomentar en los Scouts deseos de mantener la condición física de por vida. Anímelos a continuar a ponerse a prueba constantemente, no sólo durante este mes mientras trabajan en condición física. Esto no significa necesariamente que tengan que seguir haciendo lagartijas, la barra, abdominales, etc., por años, ya que aquellos que permanecen activos en algún deporte todo el año probablemente hacen bastante ejercicio. Pero sí queremos que estén conscientes de la importancia que tiene la buena condición para el resto de su vida.

El gran evento será un decatlón Scout, una serie de 10 eventos que requieren fuerza, agilidad, coordinación y algunas habilidades deportivas. Se llevará a cabo como una competencia entre patrullas.

El Decatlón Scout puede ser un evento de una tarde o la parte principal de un campamento de fin de semana. El

lugar puede ser un campo de atletismo o una cancha con una zona grande para jugar.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de este mes para la patrulla y tropa deberán fomentar en los Scouts

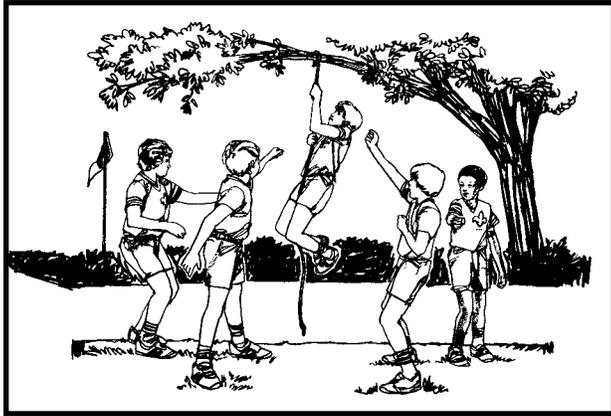
- Mayor entendimiento de que la condición física es esencial para una vida plena
- Conciencia de que pueden mejorar su condición física a través del ejercicio regular, dieta adecuada y descanso, evitando los cigarrillos, las drogas y el alcohol
- Mayor confianza en sí mismos como resultado de mejorar su condición física

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes, todos los Scouts deberán haber completado muchos de los requisitos básicos de condición física hasta el rango First Class. Dependiendo de las actividades, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—excursionismo, campismo
- Civismo—hombres a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout
- Condición física—salud, acondicionamiento



Second Class

- Al aire libre—campismo, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout
- Condición física—salud, acondicionamiento

First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout
- Condición física—salud, acondicionamiento

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden concentrar este mes en la insignia de mérito Personal Fitness; deben poder completar muchos de los requisitos. Dependiendo de las actividades durante el mes, pueden también cubrir algunos requisitos para las insignias de mérito Cooking (Cocina), Hiking (Excursionismo), Camping (Campismo), Athletics (Atletismo), Swimming (Natación), Sports (Deportes), Skating (Patinaje), Skiing (Esquí), Cycling (Ciclismo) y otras insignias de mérito relacionadas con actividades al aire libre.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en los eventos de este mes de la siguiente forma:

- Solicitar a las personas calificadas que ayuden con la enseñanza de técnicas de condición física
- Invitar a los padres a ser jueces, a llevar la puntuación, a ser cronometradores, etc., para el decatlón Scouts
- Pedirles que proporcionen transporte al sitio del decatlón, si es necesario

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no

logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas de concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Decida si el decatlón será un evento de un día o el evento principal de un campamento de fin de semana. Escoja un sitio y haga arreglos para asegurar permisos, si son necesarios.
- Planifique los 10 eventos del decatlón. Consulte las ideas en las próximas páginas. Haga arreglos para asegurar el equipo necesario; pídale ayuda al comité de tropa, si es necesario.
- Haga un inventario del equipo de campamento de la tropa, si es que no se ha hecho recientemente.
- Haga una lista de posibles Good Turns para la comunidad.
- Planifique los detalles de las juntas de tropa del mes. Considere invitar consejeros para las insignias de mérito Personal Fitness o Athletics para que le ayuden con la enseñanza.
- Coordine cualquier competencia entre las tropas.

EVENTO PRINCIPAL

Decatlón Scout

Escoja 10 de los siguientes, o elabore sus propios eventos.

CARRERA/CAMINATA DE RELEVO DE 600 METROS.

Mida un trayecto de 600 metros (656 yardas). Si su sitio para decatlón tiene campo de fútbol americano, el trayecto podría ser tres vueltas de una zona de anotación a la otra, luego tres vueltas de una línea de meta a la otra resultando en un campo de 660 yardas de largo. En el campamento el campo puede establecerse sobre un sendero relativamente liso y nivelado. Hágalo como un relevo de patrulla. Evite que los Scouts corran más de un tramo porque los agotará para los eventos posteriores; en su lugar, combine patrullas para que los equipos sean del mismo tamaño.

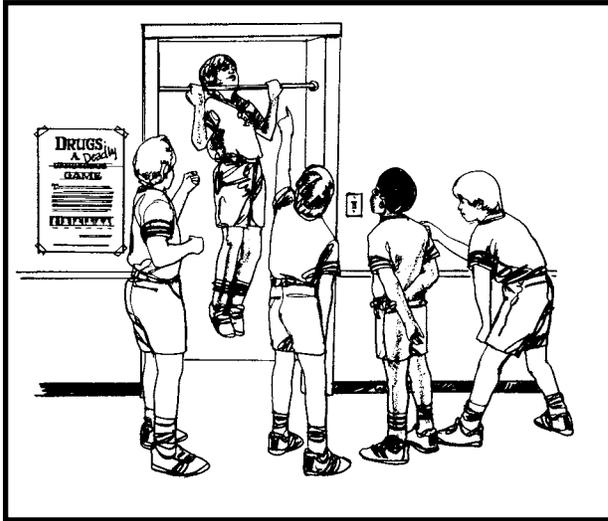
Puntuación: 10 puntos para la patrulla ganadora; 8 para el segundo lugar; 6 para el tercero; 4 para el cuarto y 2 para el quinto lugar.

SALTO DE LONGITUD CON SALIDA PARADA. Siga el procedimiento del *Boy Scout Handbook*.

Puntuación: Determine la puntuación de la patrulla tomando el promedio de la distancia saltada por cada miembro. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

SALTO DE LONGITUD CON CARRERA. La puntuación se determina igual que el Salto de Longitud con Salida Parada.

LANZAMIENTO DE JABALINA. Use un bordón Scout o un palo de 6 pies cortado de un árbol joven muerto. A cada Scout le tocan 3 lanzamientos; el más largo es el único que cuenta. El lanzador puede acercarse corriendo a la línea de lanzamiento.



Puntuación: Determine la puntuación de la patrulla en pies, según donde la punta de la jabalina tocó el suelo. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

SALTO DE ALTURA. Use postes normales o hágalos con palos de 6 pies enterrados en el suelo. Para soportar el travesaño, coloque clavos de acabado en los postes en intervalos de 2 pulgadas arriba de los 3 pies. Dé dos saltos por Scout. Cuente el salto más alto.

Puntuación: Determine la altura promedio saltada por todos los miembros de la patrulla. La patrulla con la mayor altura gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

SALTO Y ALCANCE. Al Scout se le da un pedazo de tiza y con los pies planos sobre el suelo, él marca hasta donde pueda alcanzar en un árbol de corteza lisa. Luego, salta lo más alto que pueda y hace una segunda marca. Su puntuación se determina tomando la diferencia en pulgadas entre las dos marcas. Dé dos intentos a cada Scout y cuente el mejor salto.

Puntuación: Determine el promedio de puntuación de todos los miembros de la patrulla. La patrulla con mayor altura gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

BATEO DE BALÓN DE BÉISBOL. Cada miembro de la patrulla batea 5 pelotas la pelota lanzada por un líder a velocidad de práctica de bateo. Otorgue 1 punto por cada golpe bueno, 5 puntos más por cada pelota que atraviese más de 300 pies, incluyendo el giro.

Puntuación: Determine el promedio de puntuación de todos los miembros de la patrulla. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

ESCALADA DE CUERDA. Cuelgue una cuerda, de al menos 1 pulgada de diámetro, de una rama de árbol grande u otro punto de apoyo de más o menos 12 pies de

altura. Recuerde tener observadores en caso de que alguien se caiga. Otorgue 2 puntos para los miembros de la patrulla que logren escalar la cuerda usando las manos y las piernas; 4 puntos para los que lo logren con sólo las manos.

Puntuación: Determine el promedio de puntuación de todos los miembros de la patrulla. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos, el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

LANZAMIENTO DE PESO (BALA). Use una roca de 5 a 6 libras. Marque un círculo de más o menos 6 pies de diámetro en el suelo. Los Scouts no deben salir del círculo durante el lanzamiento. El peso deberá ser lanzado poniéndolo debajo de la quijada y empujando, no lanzándolo como una pelota de béisbol.

Puntuación: Determine la distancia promedio de todos los miembros de la patrulla. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

BARRA. Use una barra de no más de 1 pulgada de diámetro, a más o menos 6 pies de altura. Siga el procedimiento en el *Boy Scout Handbook*.

Puntuación: Calcule el promedio de barras de todos los miembros de la patrulla. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

COLUMPIARSE CON UNA CUERDA. Cuelgue una cuerda de 1 pulgada de diámetro, en una rama de árbol grande u otro punto de apoyo de más o menos 10 pies de altura. Marque líneas de despegue y aterrizaje a seis pies de cada lado de la cuerda colgada. Cada miembro de la patrulla se columpia una vez, observando las líneas de despegue y aterrizaje.

Puntuación: Para patrullas de ocho Scouts, otorgue 1 punto por cada travesía correcta. Para patrullas de seis, otorgue 1.25 puntos por cada logro. Para patrullas con menos de cinco miembros, otorgue 1.5 puntos por cada logro.

PASE FÚTBOL AMERICANO. Suspense una llanta de auto de una rama de árbol a más o menos 6 pies de altura. Marque una línea en el suelo a más o menos 10 yardas de distancia. Mantenga la abertura hacia la persona que va a hacer el pase.

A cada Scout le tocan tres intentos para pasar el balón por el centro de la llanta.

Puntuación: Otorgue 1 punto por cada pase válido. Calcule el promedio de pases para la patrulla. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

GOLF CON FRISBEE. El trayecto es una serie de blancos ("hoyos") con 50 yardas de distancia entre ellos. Los hoyos pueden ser árboles, edificios pequeños, botes de basura, etc. Incluya obstáculos (un barranco, un arroyo pequeño, un pantano, un área arbolada, etc.). Asigne jueces en cada hoyo para asegurar que los Scouts logran las metas.

A diferencia del golf normal, el número de intentos no importa; el propósito es completar el trayecto en el tiempo más rápido, sin importar la cantidad de “golpes”.

Cada jugador deberá ser cronometrado por separado. Da el primer golpe en la línea de salida volando el disco hacia el primer “hoyo” y luego corre hacia el disco y vuelve a tirar, y continúa de la misma manera alrededor del curso.

Puntuación: La puntuación de la patrulla es el promedio de tiempo de todos los miembros. La patrulla con el promedio más alto gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

RELEVO DE PASO DE SCOUT. El paso de Scout es una técnica antigua del arte Scout que requiere que el Scout corra y camine una milla a pocos segundos de llegar a 12 minutos.

Use una pista de cuarto de milla o mida una milla por caminos vecinales en el campamento. En el relevo de paso de Scout hay ocho tramos de 220 yardas cada uno. En patrullas de menos de ocho Scouts, algunos tendrán que correr dos veces.

Si está usando una carrera de cuarto de milla, cada patrulla coloca a cuatro de sus miembros en la línea de salida y el resto a la mitad de la pista. Si está usando caminos vecinales, coloque un Scout a cada 220 yardas. (En ese caso, por supuesto, cada patrulla necesitaría tener ocho miembros.)

Puntuación: La patrulla que termine la pista en el tiempo que más se aproxime a 12 minutos (sin usar la ayuda de un reloj) gana 10 puntos; el segundo lugar se lleva 8 puntos; el tercero, 6; el cuarto, 4 y el quinto, 2.

Everybody Up

Este ejercicio inicial es una buena forma de introducir la idea de cooperación en grupo. Pídale a dos Scouts de más o menos la misma edad que se sienten en el suelo o piso cara a cara con las suelas de los zapatos tocando, las rodillas dobladas y las manos bien agarradas. Desde esta posición intentan pararse. Si lo logran, pídale a otro Scout que se incorpore y que intenten pararse entre tres Scouts, luego cuatro, etc. Conforme crece el grupo, cada Scout debe de agarrar las manos de alguien y mantener los pies en contacto con el grupo. Un grupo expandido se dará cuenta que hace falta pensar para hallar una solución que permita que se pare un número grande de personas (50 ó más jugadores).

Variación: Pídale a los Scouts que se paren espalda con espalda y que se traten de parar en pares, tríos, etc. Para evitar posibles dislocaciones de hombros, no permita que entrelacen los brazos.

Human Ladder

Esta actividad ayuda a desarrollar confianza y enseña a los participantes a ser responsables por la seguridad mutua.

Equipo: Seis a 10 clavijas de madera dura de más o menos 3 pies de largo y $1/2$ pulgada de diámetro.

Procedimiento: Divida a los Scouts en pares y dé a cada uno un “peldaño” de la escalera. Cada persona sostiene un lado del peldaño. Se forma una escalera con varios pares de personas, cada par sosteniendo un peldaño. Un escalador empieza por un lado de la escalera y procede de un peldaño a otro. Conforme pasa el escalador, el par que sostiene el peldaño puede dejar esa posición e ir al frente de la escalera, extendiendo así la escalera de forma indefinida.

Nota: La dirección de la escalera puede cambiar en cualquier momento (puede girar en ángulo recto, por ejemplo) y la altura de los peldaños también puede variar.

The Boy Scout Shuffle

Equipo: Un poste de teléfono de 30 pies acostado en un área plana.

Procedimiento: Pídale a un grupo de más o menos 20 Scouts que se dividan en dos equipos o use dos patrullas. Los dos grupos se paran en extremos opuestos del poste de forma que están cara a cara en fila.

Ahora díglele a los dos grupos que intercambien extremos del poste sin que ningún miembro toque el suelo. Cronometre la acción y dé castigos de 15 segundos por cada vez que alguien toque el suelo. Después de un intento completado, anime al grupo a que lo discutan y a que lo vuelvan a intentar.

Como con todos los problemas de iniciativa cronometrados, es importante intentar el problema más de una vez. El primer intento establece un tiempo record que romper. Intentos adicionales invariablemente resultan en mejor tiempo gracias a mejor cooperación, planificación, esfuerzo individual, etc. Romper un record personal o “RP” es el mejor tipo de competencia.

EDUCACIÓN FÍSICA (PHYSICAL FITNESS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa en círculo. • Inspeccionar uniformes. • Repetir la Ley del Scout y hacer que un Scout diga lo que significa. • Recitar Pledge of Allegiance. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en habilidades de condición física y practican para el Premio President's Physical Fitness. • Scouts con experiencia trabajan en el desarrollo de una pista de obstáculos interior. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o ayudan a los Scouts más pequeños con el premio de condición física. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes. Practicar dos de los eventos para el decatlón. Todas las patrullas planifican actividades para trabajar en el avance.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Muscle Medley. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir a las patrullas. • Repetir la bendición Scout. • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el Decatlón Scout. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

EDUCACIÓN FÍSICA (PHYSICAL FITNESS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Para los nuevos Scouts, tener a un atleta colegial o un instructor de un club de acondicionamiento físico para demostrar los ejercicios y hablar sobre dietas nutricionales y un plan de ejercicio. • Scouts con experiencia continúan trabajando en una pista de obstáculos interior. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o practican una o más de las siguientes rutinas de la introducción de Educación Física. <ul style="list-style-type: none"> • The Boy Scout Shuffle • Everybody Up • Human Ladder <p>Prepararse para demostrarlas como parte del decatlón en la excursión de la tropa.</p>		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes. Practicar dos o más de los eventos del decatlón. Todas las patrullas planifican actividades para trabajar en el avance.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Izzy-Dizzy Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el decatlón. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

EDUCACIÓN FÍSICA (PHYSICAL FITNESS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts y Scouts con experiencia corren la pista de obstáculos interior desarrollada por los Scouts mayores. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o continúan practicando Everybody Up, Human Ladder y Boy Scout Shuffle. Prepararse para demostrar estas rutinas aparte del decatlón. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes. Practicar dos o más de los eventos del decatlón. Todas las patrullas planifican actividades para trabajar en el avance.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Dodgeball y Jump the Shot. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el decatlón. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

EDUCACIÓN FÍSICA (PHYSICAL FITNESS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en actividades de acondicionamiento físico. • Scouts con experiencia trabajan con un menú que tenga alimentos de alto contenido energético para comer durante el decatlón/la excursión. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar todos los eventos del decatlón. Practicar dos o más de los eventos.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Seleccionar una actividad de la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para el decatlón. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

EDUCACIÓN FÍSICA (PHYSICAL FITNESS)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

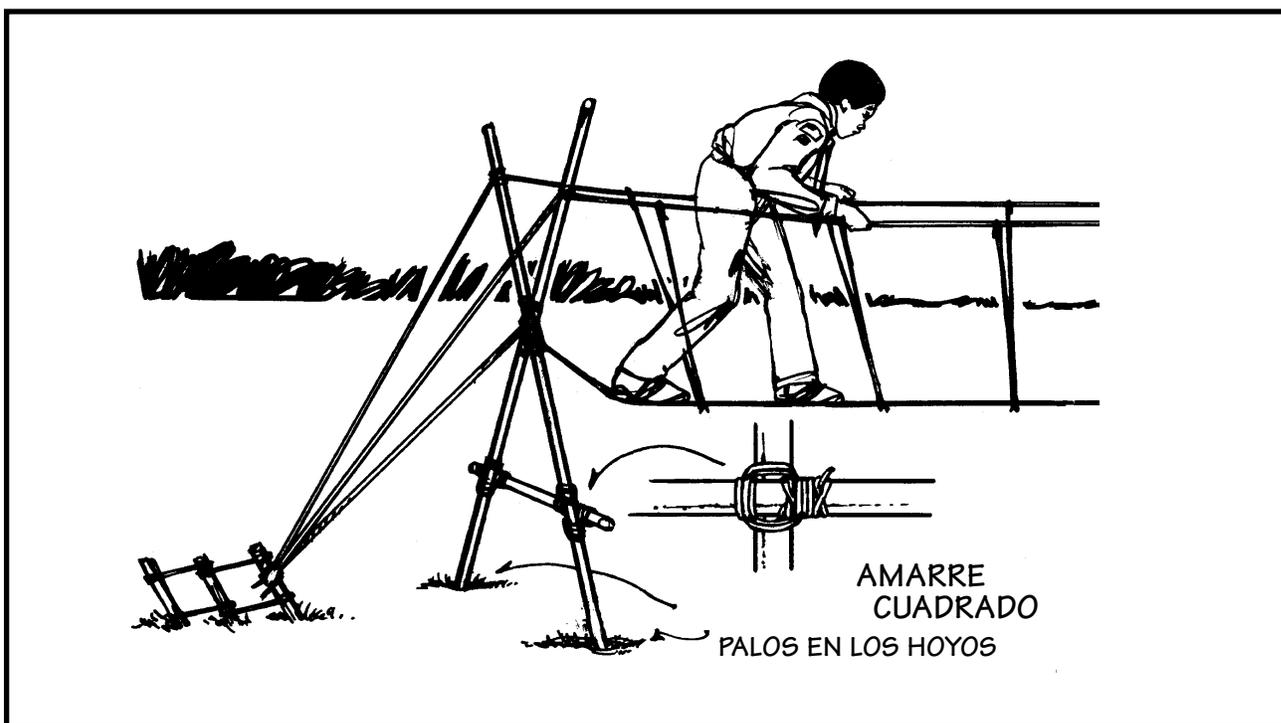
HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo. Designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Estos Scouts deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Correr cinco o seis de los eventos del decatlón.	PGP
11:30 A.M.	Cocineros preparan el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
1:00 P.M.	Correr los eventos restantes del decatlón.	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
	Tiempo libre	
8:00 P.M.	Fogata	PGP
9:00 P.M.	Cracker barrel*	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	

*Tiempo para actividades informales—juegos o conversación y refrigerios

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
8:00 A.M.	Limpiar.	
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Mapas topográficos, brújula, carpetas con pinza	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

PIONERISMO (PIONEERING)



Dele a un excursionista experimentado un serrucho encorvado, un hacha de mano y algunos palos y cuerdas y en un momento hará muebles para campamento, un puente sobre un arroyo y construirá un “juguete” grande como una puente mono.

La técnica se llama pionerismo. A los Scouts les encanta aprenderla, y por supuesto, los hará más hábiles en el campo.

El pionerismo requiere de bastantes palos y mucha cuerda para amarres y cuerda gruesa, especialmente para proyectos grandes como puentes mono. Antes de planificar este elemento del programa, asegúrese de tener acceso a ambas cosas, especialmente para el gran evento, Fin de Semana de Leñador. Si es necesario, puede hacer pionerismo miniatura en juntas de tropa usando varas de jardín y cordón. Pero para el gran evento, asegúrese de tener muchos palos grandes y palos más pequeños al igual que cuerda para amarre y cuerda.

El Fin de Semana de Leñador se puede llevar a cabo en la zona de acampada Scout, si es que ésta tiene equipo para pionerismo. De otra manera, busque otra zona de acampada donde pueda obtener permiso para recolectar varios palos largos y chicos de por lo menos 6 pies de largo y de 2 a 3 pulgadas de ancho, al igual que otros más pequeños. Alguien que tiene un lote arbolado que necesite ser recortado puede que le dé permiso de cortar lo necesario.

Planifique hacer mínimo un proyecto de pionerismo grande durante el fin de semana. Para ideas, vea el folleto para la insignia de mérito *Pioneering*. También planifique juegos y concursos entre patrullas que requieran de técnicas de pionerismo.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa de este mes deberán fomentar en los Scouts

- Mejor habilidad en técnicas al aire libre, especialmente en atar nudos y amarres
- Mayor entendimiento de la importancia de la conservación
- Entendimiento de algunos de los principios de ingeniería conforme construyen estructuras temporales y equipo de campamento
- Mayor confianza en sí mismos

OPORTUNIDADES DE AVANCE

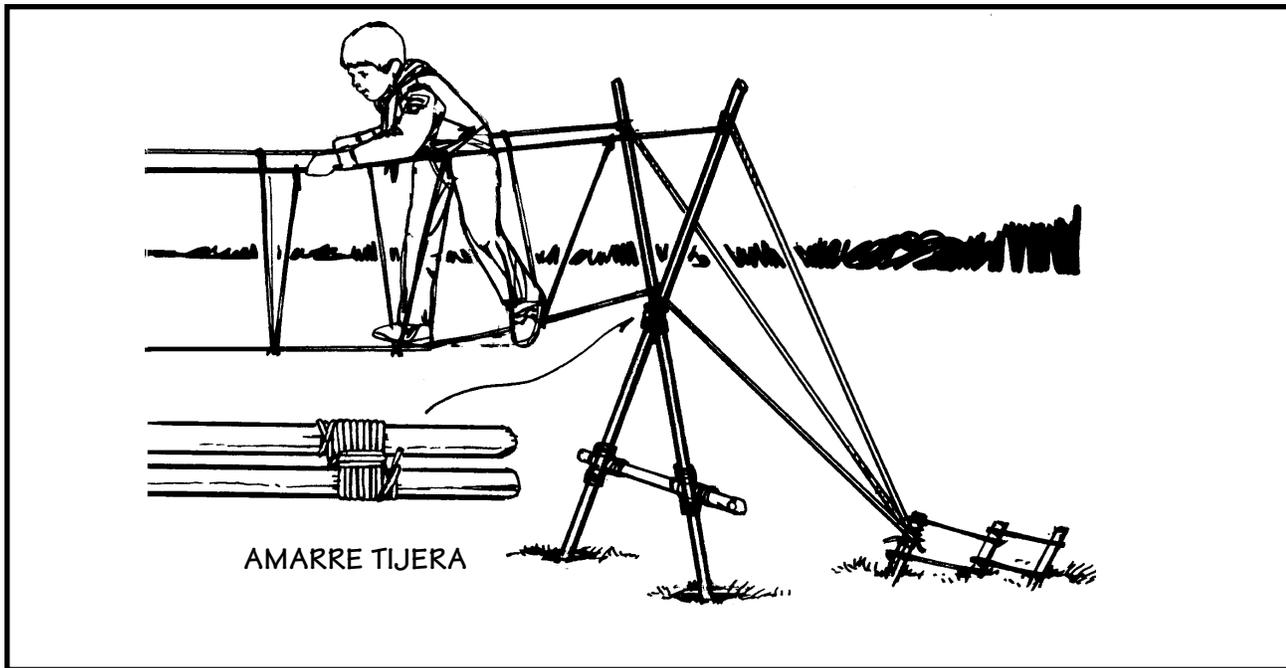
Al final del mes, todos los Scouts deberán haber completado muchos de los requisitos básicos de camping y cooking hasta el rango First Class. Dependiendo de las actividades principales, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—hombres a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—hombres a la bandera, Good Turn



AMARRE TIJERA

- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—hombres a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden concentrar en la insignia de mérito Pioneering. Dependiendo de las actividades del campamento, también podrán completar algunos de los requisitos para Cooking, Hiking, Wilderness Survival (Supervivencia) y otras insignias de mérito relacionadas con la naturaleza.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el evento del programa de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que ayuden con la enseñanza en las juntas de tropa
- Invitar a los padres a asistir al Fin de Semana de Leñador
- Pedir a los padres de familia que proporcionen transporte al sitio del campamento

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta

junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Escoja el sitio para el Fin de Semana de Leñador. Recuerde que necesitará un surtido de palos y ramas más pequeñas para proyectos de pionerismo. Estos materiales están disponibles en algunos campamentos Scout. Si el campamento de su concilio no los tiene, asegúrese de poder obtener permiso para conseguirlos en otro lado. No planifique cortar árboles en el sitio sin obtener permiso del propietario primero.
- Planifique otras actividades para el Fin de Semana de Leñador. Hay algunas ideas en estas páginas.
- Practique nudos y amarres, si hay equipo disponible.
- Considere invitar a un consejero de la insignia de mérito Pioneering a juntas de tropa para ayudar con la enseñanza.
- Si sus juntas de tropa se llevarán a cabo adentro (o si no tendrá acceso a palos y cuerdas), planifique practicar pionerismo miniatura con bordones Scout o palos de closet o con varas de jardín y cordón.
- Asigne a una patrulla que taladre hoyos en un retazo de madera o pedazo de fibra vulcanizada de más o menos 2 por 3 pies, para usarlo como tablero de nudos para la primera junta de tropa.

EVENTO PRINCIPAL

Fin de Semana de Leñador

Cuando se fundó Boy Scouts of America hace más de 90 años, muchas de las tropas sólo podían salir algunas millas fuera de la ciudad y obtener permiso de algún campesino para cortar árboles y construir cabañas de troncos. Esos tiempos ya son algo del pasado.



La ética conservacionista actual de BSA prohíbe el cortar árboles vivos a menos que alguien quiera un lote arbolado recortado. Por lo tanto, probablemente será necesario encontrar un sitio donde los materiales de pionerismo ya estén disponibles, como un campamento Scout del concilio local. O, si tiene la suerte de tener un surtido de palos, tendrá que llevarlos consigo al sitio de acampada.

En cualquier caso, trate de tener suficientes palos para que la tropa pueda ensamblar mínimo un proyecto de pionerismo grande, como los puentes y las torres en el folleto de la insignia de mérito *Pioneering*.

Para proyectos más pequeños, como los accesorios para campamento fotografiados en el *Boy Scout Handbook*, quizá pueda encontrar ramas fuertes entre la leña caída dentro del campamento.

Actividades en el Campamento

A menos que la tropa tenga muchos leñadores experimentados, puede que tome varias horas que los Scouts construyan un proyecto grande. Si hay tiempo, intente uno de los siguientes concursos, en todos se requieren técnicas de pionerismo.

CROSSING THE ALLIGATOR PIT

Equipo: Para cada patrulla, tres palos de 6 a 8 pies de largo, tres cuerdas de amarre de 6 pies, cuatro cuerdas tensoras.

Método: Marque el “pozo del caimán”. Debe tener 20 pies de largo y tan ancho como sea necesario para acomodar a sus patrullas. Las patrullas se forman de un lado del pozo.

Dada la señal, amarran un “paseante” triangular, usando un amarre de tijera en la parte de arriba y amarres diagonales para el travesaño. Por arriba, sujetan cuatro cuerdas tensoras usando el nudo media llave y dos cotes. Entonces la patrulla endereza el paseante y un miembro se sube al travesaño. Uno o dos Scouts manejan la cuerda tensora y “pasean” al paseante a través del foso inclinándolo de lado a lado y moviéndolo hacia adelante.

Puntuación: La primera patrulla que termine, gana.

Nota: Este puede ser un concurso cronometrado si no hay suficientes palos para todas las patrullas.

HEAVE THE LIGHTWEIGHT

Equipo: Para cada patrulla, tres palos de 10 pies de largo, una cuerda de amarre de 20 pies de largo; 30 pies de cuerda de carga de 1/2 pulgada.

Método: Cada patrulla ensambla un triángulo de 9 a 10 pies de altura usando un amarre de triángulo. La patrulla lanza una cuerda de 1/2 pulgada por arriba y hace un nudo en un punto en el extremo que cuelga del triángulo. El miembro más ligero de la patrulla se para en el nudo y los demás miembros lo alzan a 3 pies del suelo. La primera patrulla que logre esto, gana.

FIREMAN, SAVE THAT CHILD!

Equipo: Dos cuerdas de 1/2 pulgada de 20 pies de largo; 4 ó 5 palos de 4 pies con extremo grueso de 2 pulgadas; dos estacas de 2 pies.

Método: Cada patrulla hace una escalera de cuerda usando palos de 4 pies como peldaños. Fije los peldaños

con nudos náuticos marlinspike. Los peldaños deberán estar a un pie de distancia. Entonces, la patrulla fija la escalera a una rama de árbol a no más de 10 pies arriba del suelo. Si gustan, pueden clavar la parte de abajo al suelo. Cuando la escalera este fija, se suben todos los miembros uno por uno y tocan la rama del árbol. La patrulla en la que todos los miembros hayan subido y bajado la escalera en el menor tiempo, gana.

MOVE THE WEIGHT

Si el sitio del campamento tiene un objeto muy pesado en el suelo que la patrulla entera no pueda levantar (un tronco enorme, quizá) haga un concurso cronometrado en el que las patrullas tratan de moverlo usando una Polea de Leñador o un Torno Español mostrado en el folleto de la insignia de mérito *Pioneering*. La primera patrulla que mueva el objeto 6 pies en el menor tiempo, gana.

DOVETAIL CHAIR RACE

Equipo: Para cada patrulla, cuatro ramas con extremo grueso de más o menos 2 pulgadas; cuatro cuerdas de 3 pies de largo y media pulgada de grosor; hachas o serruchos encorvados.

Método: Cada patrulla ensambla un marco de más o menos un pie cuadrado, atando cuatro ramas con cortes de cola de milano. Cuando la “silla” está completa, los Scouts atan cuerdas a los lados. El miembro más pequeño de la patrulla se sienta en la silla mientras los demás lo cargan a una meta y regresan. La primera patrulla en terminar, gana.

Para más juegos buenos y concursos, consulte lo siguiente en la sección de Games en *Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*:

- Knot Hoop Relay
- Knot Tying Relay
- Bow-Saw Relay
- Roman Chariot Race
- Remote Clove-Hitch Tying
- Flagpole Raising

Premios Especiales

Aunque no son premios de avance, hay dos emblemas disponible para los Scouts que demuestran habilidad para manejar herramientas para madera. Los requisitos se enlistan abajo.

Totin’ Chip. El premio es una tarjeta declarando que el Scout sabe cómo usar una navaja Scout, una hacha y un serrucho con toda seguridad.

Los requisitos son:

1. LEER Y ENTENDER EL USO Y LAS REGLAS DE SEGURIDAD DE HERRAMIENTAS PARA MADERA DEL *BOY SCOUT HANDBOOK*.
2. DEMOSTRAR CUIDADO, MANEJO Y USO APROPIADO DE LA NAVAJA SCOUT, EL HACHA Y EL SERRUCHO.
3. USAR NAVAJA, HACHA Y SERRUCHO COMO HERRAMIENTAS Y NO COMO JUGUETES.
4. RESPETAR TODAS LAS REGLAS DE SEGURIDAD PARA PROTEGER A LOS DEMÁS.
5. RESPETAR PROPIEDAD Y NO CORTAR ÁRBOLES VIVOS.
6. PROMETER ESTAR DE ACUERDO CON EL CÓDIGO DE CONVIVENCIA CON LA NATURALEZA.

Explíquelo a los Scouts que sus “Totin’ Rights (“derechos totin’”) pueden ser revocados, si no cumplen con sus responsabilidades.

Paul Bunyan Woodsman. Este emblema se puede coser en una mochila o en una frazada. La gana el Scout que sabe cómo usar herramientas para madera más grandes y que hace trabajo de conservación.

Los requisitos son:

1. DEMOSTRAR HABER GANADO EL TOTIN’ CHIP.
2. AYUDAR A UN SCOUT O A UNA PATRULLA A GANAR EL TOTIN’ CHIP Y DEMOSTRARLE(S) DURANTE UN CAMPAMENTO DE TROPA EL VALOR DEL USO APROPIADO DE LAS HERRAMIENTAS DE MADERA.
3. CON APROBACIÓN OFICIAL Y SUPERVISIÓN, HACER UNA DE LAS SIGUIENTES COSAS: (A) DESPEJAR SENDEROS O VÍAS DE SALIDA DE EMERGENCIA POR DOS HORAS; (B) RECORTAR UN ÁRBOL CAÍDO EN TROZOS DE CUATRO PULGADAS Y APILAR; HACER UNA ESCOBA CON RAMAS; (C) CONSTRUIR UNA PARED DE RETENCIÓN NATURAL O VÍA DE IRRIGACIÓN PARA ASISTIR EN UN ESFUERZO DE CONSERVACIÓN PLANIFICADO.

PIONERISMO (PIONEERING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Haga que un Scout demuestre el remate de una cuerda o la fusión de una cuerda sintética (<i>Boy Scout Handbook</i>). También hacer un ejercicio para hacer cuerda.		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa en herradura. • Inspeccionar uniformes. • Repetir el Juramento del Scout. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en los nudos ballestrinque, rizo y as de guía. Hacen Rescue Carry Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) • Scouts con experiencia practican los amarres cuadrado y de tijera. Planifican tres proyectos grandes de pionerismo que puedan construir durante la excursión de la tropa. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o estudian los nudos necesarios para hacer rappel (<i>Fieldbook</i>). 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos conocen sus asignaciones. Si van a pernoctar, comenzar a planificar el menú y la lista de obligaciones; planificar la distribución del equipo y las tiendas de campaña que necesitarán. Cualquier Scout que no haya ido de campamento aún, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican las actividades para trabajar sobre los avances.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Reactor Transporter. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Cantar "Scout Vespers". (<i>Boy Scout Songbook</i>) • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el campamento de la tropa. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

PIONERISMO (PIONEERING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> Nuevos Scouts practican los nudos que aprendieron la semana pasada y los usos en actividades del campamento. Hacer el Knot-Tying Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.*) Scouts con experiencia continúan trabajando en proyectos de pionerismo y en amarres. Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o planifican un viaje para pescar como parte de la excursión de la tropa y planifican cocinar los pescados. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para la excursión. Los que van de campamento por primera vez continúan trabajando en técnicas de excursionismo y campamento. Todas las demás patrullas continúan trabajando en las actividades necesarias para los avances durante la excursión. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Roman Chariot Race. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> Scoutmaster's Minute. Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión o campamento de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

PIONERISMO (PIONEERING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> Nuevos Scouts trabajan en la preparación básica de una fogata y cuidado de las herramientas de madera (<i>Boy Scout Handbook</i>). Scouts con experiencia planifican los materiales que serán necesarios para la excursión. Reparta las asignaciones para obtener los palos y cuerdas necesarias para los proyectos de pionerismo. Scouts mayores trabajan en el programa Venture o ayudan a los más pequeños con el aprendizaje sobre herramientas para madera. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar el menú para la excursión de este mes y asegurarse de que cada uno sabe lo que tiene que llevar. Repasar la vestimenta y el equipo necesario y recaudar las cuotas necesarias. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Bow-Saw Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> Scoutmaster's Minute. Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el fin de semana de leñador. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

PIONERISMO (PIONEERING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> Nuevos Scouts aprenden lo básico para levantar una tienda y ayudar en la preparación de los alimentos (<i>Boy Scout Handbook</i>). Scouts con experiencia revisan elementos del curso bajo (low course) del manual del programa <i>Project COPE</i> y seccionan tres elementos que se puedan hacer durante el campamento. Scouts mayores trabajan en el programa Venture o ayudan con actividades COPE. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar los planes y asignaciones para el campamento/la excursión. Asegurarse de que cada uno conoce el itinerario del viaje y el equipo necesario. Repasar la lista de obligaciones de la patrulla. Practicar las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Silver Dollar Hunt. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> Scoutmaster's Minute. Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para el Fin de Semana de Leñador. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

PIONERISMO (PIONEERING)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Proyectos de pionerismo	
11:30 A.M.	Cocineros preparan el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
	Tiempo libre	
1:00 P.M.	Proyectos de pionerismo	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
	Tiempo libre	
8:00 P.M.	Fogata	PGP
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	

PIONERISMO (PIONEERING)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
8:00 A.M.	Limpiar.	
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Bordones Scout, palos, cuerda, equipo de campamento de la tropa	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

SERVICIO PÚBLICO (PUBLIC SERVICE)



Una de las metas de Scouting es que los jóvenes se conviertan en ciudadanos involucrados. Un ciudadano que participa hace más de lo que se espera que haga un buen ciudadano, como el votar u obedecer las leyes. Participa de manera dinámica.

Un ciudadano que participa puede ser un Scout o un voluntario de otra organización, o puede ser alguien que ocupe un puesto oficial elegido o por nombramiento, o un líder de un club de servicio o de un grupo de la iglesia o servir como bombero, oficial de la policía o proveedor de atención médica.

Este elemento del programa está diseñado para introducir a los Scouts a algunas de las personas que ayudan a que funcione la comunidad. Por grande o pequeña que sea su comunidad, hay muchos ciudadanos involucrados que pueden conocer los Scouts.

El gran evento puede ser un recorrido histórico, una Good Turn en la comunidad o una combinación de ambos.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa este mes deberán fomentar en los Scouts

- Mayor entendimiento sobre su deber al país y de ayudar al prójimo
- Conciencia de sus derechos y obligaciones como ciudadanos
- Cierta conocimiento sobre su herencia como ciudadanos de su comunidad y país
- Mayor confianza en sí mismos

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes, todos los Scouts deberán haber terminado muchos de los requisitos de civismo a través del rango First Class. Dependiendo de las actividades, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos de los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—excursionismo, campismo
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout



Second Class

- Al aire libre—campismo, cocina, excursionismo
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

First Class

- Al aire libre—campismo, excursionismo, cocina, naturaleza
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts más experimentados se pueden concentrar este mes en las insignias de mérito de civismo. Dependiendo de las actividades durante la excursión, también podrán cubrir requisitos para las insignias de mérito Hiking, Public Health (Salud Pública), American Cultures (Culturas Estadounidenses) y American Heritage (Patrimonio Nacional).

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el elemento del programa este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que ayuden en la enseñanza de técnicas de civismo
- Invitar a las familias a la excursión

- Pedirle a los padres que proporcionen transportación a una visita a juntas de la comunidad

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

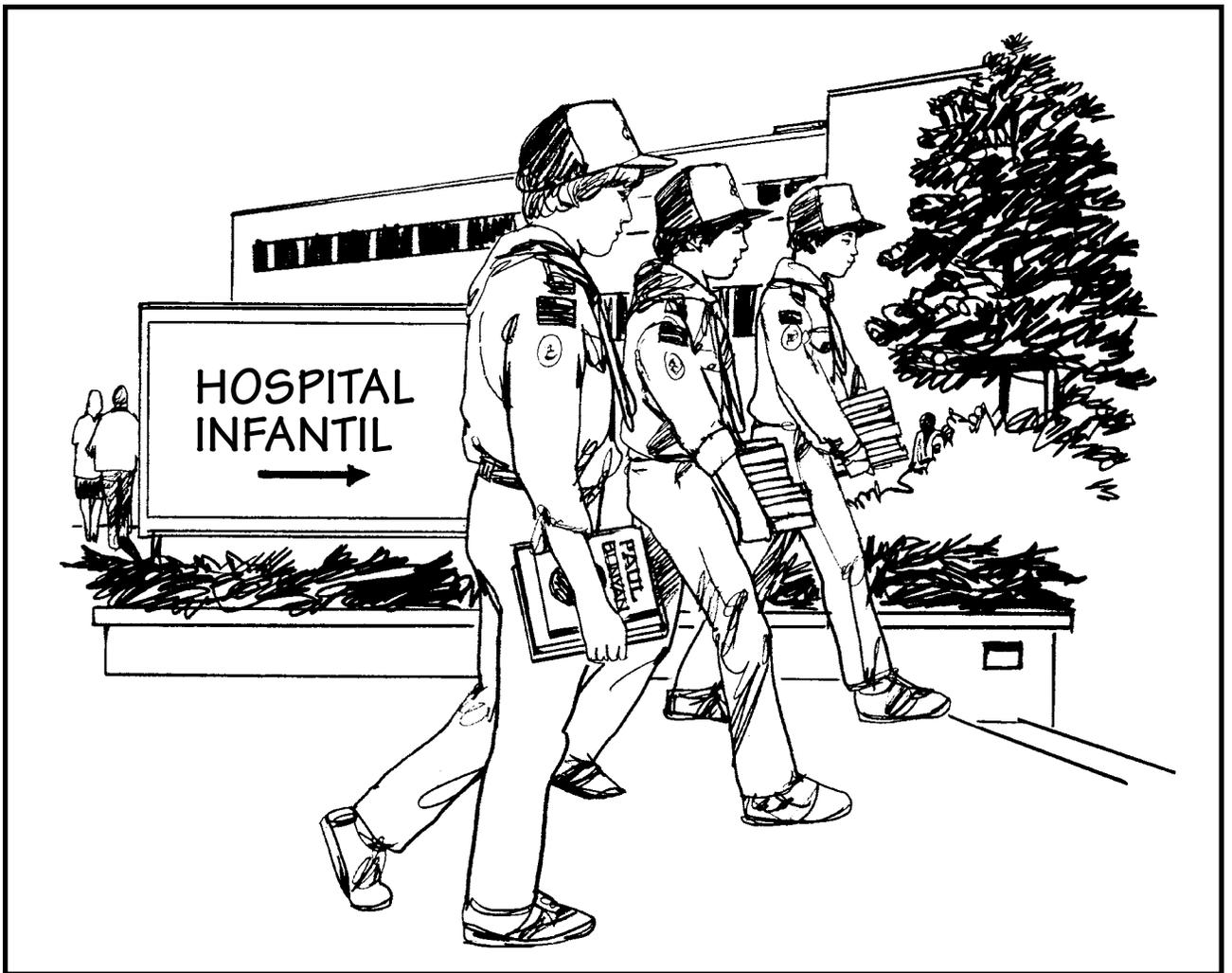
El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas de concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Decida cuál grupo público o privado visitarán los Scouts este mes y haga los arreglos para la visita.
- Invite a un líder de la comunidad a una junta de tropa para comentar su trabajo y moderar una discusión sobre los derechos y las obligaciones de un ciudadano.
- Planifique actividades especiales de servicio a la comunidad.
- Planifique detalles de las juntas de tropa del mes. Asigne demostraciones de patrulla que cubran las técnicas necesarias para completar el avance a First Class.
- Haga una lista de posibles Good Turns para la comunidad.

EVENTO PRINCIPAL

Excursión de Servicio a la Comunidad

Este gran evento puede ser una experiencia que no sólo expondrá al Scout a la comunidad, sino también hará



saber a la comunidad que Scouting continúa existiendo y operando. La meta es exponer a los Scouts al funcionamiento interno de la comunidad, a las personas que sirven al público y a la responsabilidad que tiene cada ciudadano de apoyar a la comunidad.

El servicio público para los Scouts puede ser involucrarse en un proyecto existente en la comunidad, o una serie de proyectos Good Turn que puedan realizar los Scouts.

Conforme aprenden sobre el área en la que viven, averigüen su historia. Aprendan sobre cómo ésta evolucionó para llegar a ser lo que es hoy. ¿Fue alguna vez una ciudad en auge? ¿Quiénes fueron los fundadores de la comunidad? ¿Qué papel tuvo esta área en el desarrollo de este país?

Excursión por un Sendero Histórico

En la mayoría de los estados existen senderos históricos ya marcados, esperando ser visitados por sus Scouts. Más de 250 de ellos han sido aprobados por Boy Scouts of America debido a su significado histórico y buenas condiciones. Puede conseguir una lista de los senderos aprobados a través del centro de servicio de su concilio local.

Si no hay senderos aprobados por BSA en su área, pero conoce un sitio histórico, puede que su tropa considere establecer un sendero y a la vez ganarse el premio Historic Trails Award (Premio de Senderos Históricos). Pídale copia de los requisitos al centro de servicio de concilio.

Good Turns Para la Comunidad

La tropa y patrullas podrían considerar una de las siguientes sugerencias de Good Turns para este mes:

- Planificar un proyecto de embellecimiento de la comunidad.
- Participar en una campaña para acarrear comida.
- Apoyar un programa para bomberos u oficiales de las fuerzas de seguridad.
- Participar en un desfile patriótico.
- Ayudar con el programa meals-on-wheels (alimentos sobre ruedas).
- Dirigir una campaña de votación.

SERVICIO PÚBLICO (PUBLIC SERVICE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Haga que un par de Scouts con experiencia muestren como doblar y cuidar la bandera de los Estados Unidos (<i>Boy Scout Handbook</i>). Luego jugar Ringleader. (Ver la sección de Games en el <i>Troop Program Resources</i> .)		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa en patrullas paralelas. • Presentar banderines. • Cantar el himno nacional. • Inspeccionar uniformes. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts planifican una ceremonia con honores a la bandera para la siguiente junta y practican doblar la bandera. Jugar Newspaper Good Turn. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) • Scouts con experiencia planifican un proyecto de servicio comunitario para toda la tropa. O, si pronto se llevará a cabo un desfile, averiguar qué puede hacer la tropa para participar. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o planifican la caminata histórica en el área. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de la patrulla este mes. Puede ser una caminata de 5 ó 10 millas, para que los Scouts nuevos puedan trabajar en sus técnicas de excursionismo. Otra opción es planificar una Good Turn realizada por la patrulla. Considere el trabajar en los puntos necesarios para avanzar al siguiente rango.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Shoot-the-Gap. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Formar a la tropa. • Recitar el Juramento del Scout • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el campamento de la tropa. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SERVICIO PÚBLICO (PUBLIC SERVICE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts se reúnen con un oficial electo, ya sea en el local de juntas o en la oficina del oficial. Aprenden los deberes del oficial y comentan los derechos y obligaciones de todo ciudadano. • Scouts con experiencia terminan los planes para la Good Turn comunitaria de la tropa. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o se preparan para el campamento que será parte de una excursión de 20 millas. Esto puede ser en un lugar histórico. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Identificar a aquéllos Scouts que necesiten participar en ceremonias de honores a la bandera y proyectos de servicio. Sugerir forma de que dichos Scouts puedan cumplir los requisitos de los rangos.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Catch Ten. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SERVICIO PÚBLICO (PUBLIC SERVICE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en técnicas básicas de excursionismo. • Scouts con experiencia trabajan en técnicas con mapa y brújula para prepararse para la excursión. Si aún no se ha planificado la excursión, finalizar los planes para el proyecto de servicio comunitario. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o ayudan con la enseñanza de técnicas con mapa y brújula, o terminan los planes para el campamento de la tropa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar los planes y asignaciones para la excursión o proyecto comunitario. Asegurarse de que todos conocen el itinerario y el equipo necesario. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Bull-in-the-Ring. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el proyecto o excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SERVICIO PÚBLICO (PUBLIC SERVICE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	Visitar un lugar o evento público o privado, tal como una corte, una junta del ayuntamiento, una junta del consejo directivo escolar, una estación de policía o de bomberos, un hospital, una estación de TV o radio, o una compañía manufacturera. Hacer arreglos con antelación para hablar con algún oficial o conseguir que les den una visita guiada.		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar los planes y asignaciones para la excursión o proyecto de servicio. Asegurarse de que cada uno conoce el itinerario del viaje y el equipo necesario. Practicar las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Submarines and Minefields. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> Scoutmaster's Minute. Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

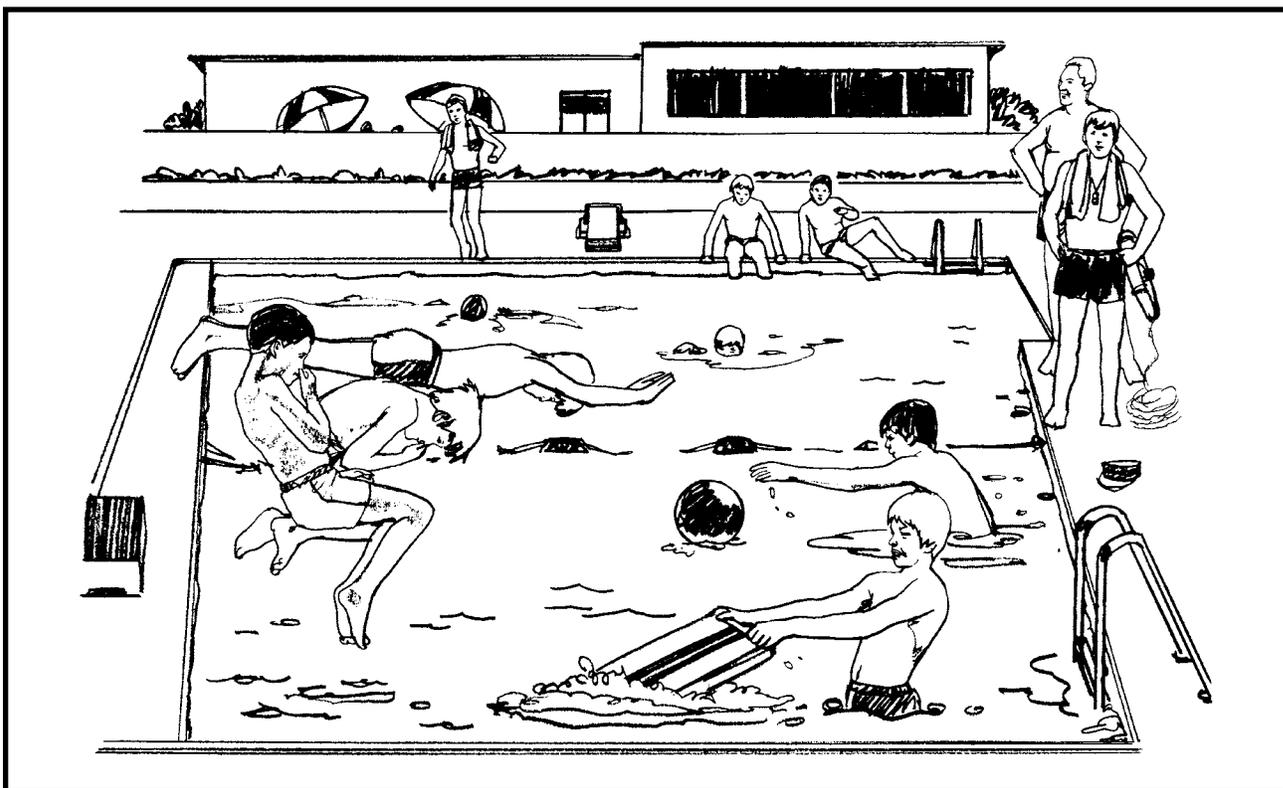
*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SERVICIO PÚBLICO (PUBLIC SERVICE)
PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Sábado 8:00 A.M.	Llegar al lugar de la visita, organizarse en grupos.	PGP
8:30 A.M.	Iniciar el recorrido, o excursión por el lugar histórico.	
	Salir hacia el lugar del proyecto de servicio.	
11:30 A.M.	Almuerzo en bolsa. Ponerse la ropa de trabajo, organizarse en grupos de trabajo.	
1:30 P.M.	Empezar a trabajar en el proyecto.	
4:30 P.M.	Regresar a casa.	
Equipo especial necesario	Ninguno	

SEGURIDAD (SAFETY)



Para tener una buena experiencia en un campamento de tropa, se requiere de prácticas de seguridad que prevengan accidentes. La seguridad es en sí, una herramienta de prevención. Realizar un proyecto correctamente, usar las herramientas y los procedimientos apropiados, lo pueden proteger de lesiones serias.

Si ocurre un accidente, un Scout debe de estar preparado para manejar la situación y tomar decisiones que prevengan daños mayores. “La seguridad ante todo” es un lema que ha sido usado por compañías y organizaciones durante años. Adóptenlo. Conforme planifiquen su excursión este mes, asegúrense de tomar todas las precauciones de seguridad. Aunque esto ya es parte rutinaria de la planificación para acampar, nunca está de más analizar de cerca cada tarea o proyecto para asegurarse de que *en verdad* están tomando todas las precauciones apropiadas.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa de este mes deberán fomentar en los Scouts

- Entendimiento de que la promesa de “ayudar al próximo en todo momento” requiere tanto de destreza como de buena voluntad hacia los demás
- Dominio de los fundamentos de primeros auxilios para lesiones que amenazan la vida y para otras lesiones menos serias

- Mayor confianza en sí mismos a través de saber que podrán reaccionar racionalmente en caso de una emergencia
- La habilidad de evaluar una situación en términos de seguridad

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes, los Scouts deberán completar varios de los requisitos básicos de campismo y cocina a través del rango First Class. Dependiendo de la excursión, podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos de los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—cocina, excursionismo, campismo, naturaleza
- Civismo—hones a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, primeros auxilios
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout



First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—hombres a la bandera, primeros auxilios
- Participación patrulla/tropa—identificación de la patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts más experimentados se pueden concentrar este mes en las insignias de mérito de Safety (Seguridad) y Fire Safety (Medidas de Seguridad Contra Incendios); deberán poder completar muchos de los requisitos. Dependiendo de actividades durante la excursión, también podrán cubrir requisitos para las insignias de mérito Cooking, Hiking y Camping.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el elemento del programa este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que ayuden en la enseñanza de técnicas de campismo y seguridad
- Invitar a los padres al campamento

- Pedirle a los padres que proporcionen transportación al campamento
- Ayudar a organizar un sistema de vigilancia para el vecindario

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Si se planifica un campamento, decida el sitio. Planifique las actividades especiales para el campamento. Consulte las ideas en las siguientes páginas. Si requerirá equipo o herramientas especiales, asigne a alguien para que las obtenga; busque ayuda del comité de tropa, si es necesario.
- Si piensa ir a un hotel o motel, haga reservaciones. Si va a un centro comercial, aparte el espacio.
- Haga un inventario del equipo de campamento de la tropa, si es que no se ha hecho recientemente.

- Planifique los detalles de las juntas de tropa del mes. Asigne demostraciones de patrulla cubriendo las técnicas que serán necesarias para el campamento.

EVENTO PRINCIPAL

Excursión de Seguridad

El evento puede ser:

- Un evento principal de un campamento en el cual se manejan varias situaciones de emergencia.
- Una visita a un hotel o motel en el que se podría usar una sala de conferencias para practicar primeros auxilios y una piscina para actividades acuáticas, etc.
- Demostraciones públicas en un centro comercial.

El concilio de guías de patrulla escogerá qué tipo de evento hacer. Planifique varias actividades de seguridad.

Excursión al Hotel o Motel

Bueno, no es el bosque, pero esta excursión puede ayudarle a los Scouts a ver cómo se maneja con seguridad a un número grande de personas. De ser posible, quédese en un hotel o motel que tenga sala de conferencias y

piscina. Coordine un recorrido entre-bastidores para observar las medidas de seguridad como son:

- El plan de evacuación del edificio en caso de incendios
- Las medida de seguridad en la cocina
- El plan de movilización del hotel
- Las tareas de seguridad del personal del hotel
- Personal de seguridad del hotel, ¿qué hacen?

Organizar actividades acuáticas en la piscina. Muchos hoteles y moteles tienen instalaciones para hacer ejercicio. Si el que ha elegido las tiene, intente actividades de acondicionamiento también. Una sala de conferencias también se podría usar para practicar primeros auxilios o puede visitar un museo cercano o un monumento histórico.

Centro Comercial

Monte una exposición o actividad que promueva la seguridad en el hogar. Muestre un esquema del edificio en el que está para señalar salidas y un plan de evacuación de emergencia. Distribuya materiales de prevención del crimen “McGruff”, que están disponibles en la mayoría de las agencias de fuerzas de seguridad, para promover un ambiente seguro en el vecindario y en el hogar.

SEGURIDAD (SAFETY)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Haga los arreglos necesarios para que un camión de bomberos o una patrulla de la policía venga al local de juntas. Pregunte a un bombero o a un oficial de la policía que expliquen los procedimientos de seguridad en la casa o en el automóvil. Practicar el nudo as de guía y hacer una carrera de relevos usándolo.		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa en herradura. • Inspeccionar uniformes. • Repetir el Juramento del Scout. • Presentar banderines. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en primeros auxilios para casos de asfixia, mordeduras de serpiente y hemorragia nasal. • Scouts con experiencia planifican organizar una vigilancia para su vecindario. Trabajar con el departamento de policía local. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o planifican una actividad especial para la excursión. Esta puede ser una visita guiada o la visita de un invitado especial, etc. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos conocen sus asignaciones. En caso de que sea un viaje a un hotel o motel, establezca las reglas que deben ser cumplidas. Si es un campamento, planificar el menú y la lista de obligaciones, así como también la distribución del equipo. Cualquier Scout que vaya por primera vez al campamento, necesitará ayuda adicional. Si van a realizar una exposición en un centro comercial sobre seguridad, organice actividades y reparta las asignaciones.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Ball Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Cantar "Scout Vespers". (<i>Boy Scout Songbook</i>) • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión sobre seguridad. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SEGURIDAD (SAFETY)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en las técnicas de CPR (reanimación cardiopulmonar) y revisan las señales de un ataque al corazón. Jugar First-Aid Baseball. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>. *) • Scouts con experiencia visitan una estación local de bomberos o las instalaciones de entrenamiento de los bomberos para ver cómo ellos entrenan para diferentes clases de incendios. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o llevan a cabo una inspección de seguridad en su local de juntas. Continuar trabajando en una actividad especial para la excursión. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para la excursión. Si es que tienen planificado realizar un campamento, continuar trabajando con aquéllos que van por primera vez. Practicar para cualquier actividad que puedan tener en su excursión. Planificar una excursión de patrulla de 5 millas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Submarines and Minefields. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SEGURIDAD (SAFETY)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en las técnicas de primeros auxilios para quemaduras, heridas y mordeduras de animales. Si la salida va a ser un campamento, revisar los procedimientos de seguridad para el uso y manejo de cuchillo y hacha. • Scouts con experiencia finalizan los planes para la junta de vigilancia del vecindario. Desarrollar una lista de revisión de seguridad para su casa y una ruta de evacuación en caso de incendio. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o planifican un proyecto de servicio comunitario para la tropa que involucre el ayudar a las personas de su comunidad sin hogar. Trabajar con agencias locales para coordinar este proyecto. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar los planes para la excursión. Si es un campamento, asegurarse de que el menú esté planificado, la compra de los alimentos asignada y se han recaudado las cuotas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Train Chase. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SEGURIDAD (SAFETY)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en las técnicas para construir una fogata, o en el uso de combustibles líquidos si su tropa usa estufas para cocinar. Hacer String-Burning Race. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i>. *) • Scouts con experiencia planifican un programa de prevención de accidentes para áreas fuera de casa donde la familia pueda asistir (por ejemplo, iglesia, playa, teatro, etc.). • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o ayudan a los Scouts nuevos a construir una fogata; o si tiene acceso a una piscina en la excursión, planificar algunos juegos acuáticos. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos			
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Crack the DEW Line. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SEGURIDAD (SAFETY)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

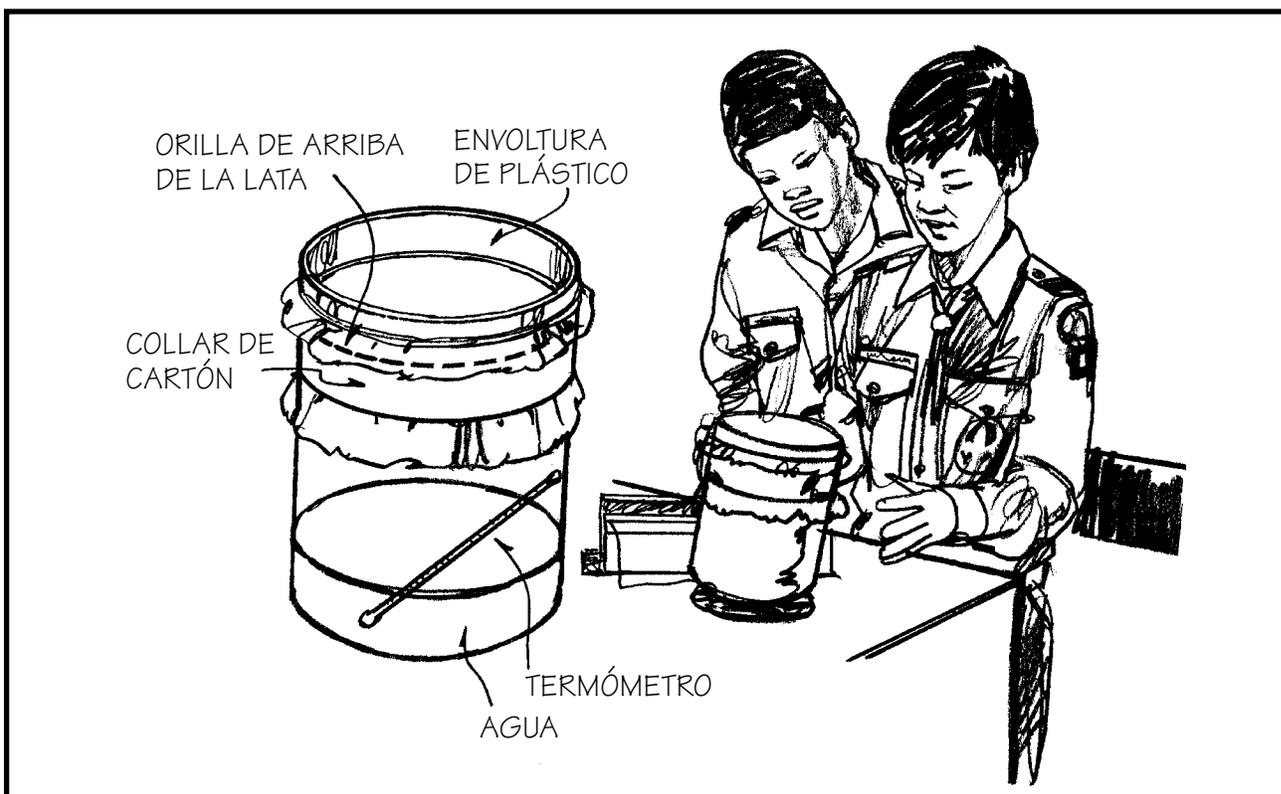
HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Llevar a cabo competencias entre patrullas usando los Games de la sección correspondiente en el <i>Troop Program Resources</i> . * <ul style="list-style-type: none"> • Ice Accident • Deer Stalking • Nature Art Gallery 	PGP
11:30 A.M.	Cocineros preparan el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
	Tiempo libre	
1:00 P.M.	Llevar a cabo competencias entre patrullas usando los Games de la sección correspondiente en el <i>Troop Program Resources</i> . * <ul style="list-style-type: none"> • Ante Over • Flapjack-Flipping Relay • Tent-Pitching Contest (intentarlo con los ojos vendados) 	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
8:00 P.M.	Fogata	PGP
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Equipo de campamento de la tropa	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

CIENCIAS (SCIENCE)



La ciencia es un método para aprender sobre el mundo a través de la observación, el estudio y la experimentación. Se puede decir que Scouting es una ciencia porque es la forma en que aprenden los Scouts.

En este elemento del programa exploraremos dos sujetos científicos, el clima y la energía. Durante las juntas de tropa, los Scouts aprenderán a usar las señales del clima. También aprenderán sobre la importancia de conservar las fuentes de energía.

Documente el clima este mes y haga pronósticos meteorológicos periódicamente. También intente varios experimentos o proyectos solares que se puedan usar en un campamento.

El gran evento será un vivaque meteorológico. Pídale a las patrullas que pronostiquen el tiempo para el vivaque conforme se va aproximando la fecha. El evento principal del vivaque será una pista de obstáculos con posibles problemas que tengan que resolver los Scouts en caso de un huracán.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de este mes para la patrulla y tropa deberán fomentar en los Scouts

- Una apreciación de las maravillas de la naturaleza y posiblemente un sentimiento de mayor cercanía con Dios
- Mejor entendimiento de cómo afecta al medio ambiente la contaminación y cómo pueden ayudar los Scouts a detenerla

- Mayor determinación de cumplir con “su deber hacia el país” a través de buenas prácticas de conservación
- Mayor confianza en sí mismos
- Conocimiento básico sobre cómo pronosticar el clima

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes, todos los Scouts deberán haber completado muchos de los requisitos básicos de campismo y cocina a través del rango First Class. Dependiendo de la excursión, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo, naturaleza
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo, naturaleza
- Civismo—hombres a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout



First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo, naturaleza
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden concentrar este mes en las insignias de mérito Camping, Cooking y Weather (Meteorología). Dependiendo de las actividades del campamento, pueden también cubrir algunos requisitos para las insignias de mérito Hiking, Backpacking (Expedición) y Wilderness Survival.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en los eventos de este mes de la siguiente forma:

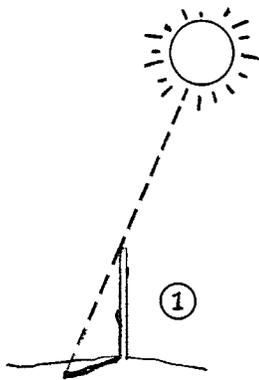
- Solicitar a las personas calificadas que ayuden con la enseñanza de técnicas de energía/clima
- Invitar a los padres al campamento
- Pedirles que proporcionen transporte al campamento
- Organizar una comida familiar

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

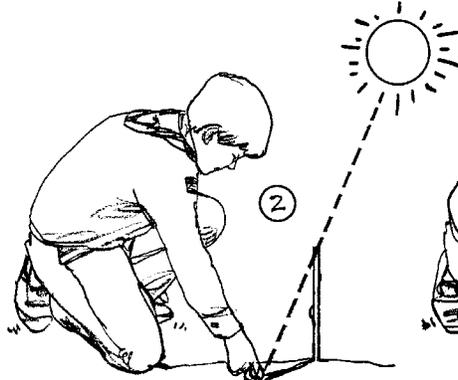
El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Decida el sitio para el campamento meteorológico. Si se requieren permisos, asigne a alguien para que los obtenga.
- Planifique los eventos especiales para el campamento. Consulte las ideas en las próximas páginas. Si se requiere de equipo o herramientas especiales, asigne a alguien para que los obtenga. Obtenga ayuda del comité de tropa, si es necesario.
- Repase las técnicas de acampar sin causar daño en el *Fieldbook*.
- Planifique los detalles de las juntas de tropa del mes. Asigne demostraciones de patrulla que cubran las técnicas necesarias para las actividades del campamento.
- Planifique actividades para el campamento.

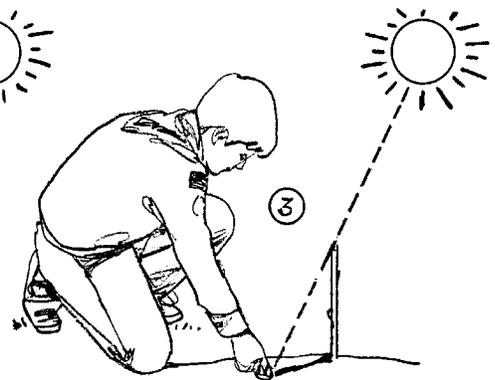
ORIENTACIÓN A TRAVÉS DEL MÉTODO PUNTO-DE-SOMBRA



ENTIERRE LA VARA EN EL SUELO EN UN LUGAR NIVELADO DE MODO QUE ESTÉ RECTA ARRIBA Y ABAJO; NOTE QUE LA VARA PROYECTA UNA SOMBRA.



MARQUE EL EXTREMO DE LA SOMBRA CON UNA PIEDRA PEQUEÑA Y ESPERE HASTA QUE LA SOMBRA SE MUEVA ALGUNAS PULGADAS—10-15 MINUTOS.



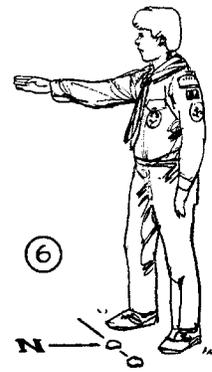
MARQUE EL EXTREMO DE LA SEGUNDA SOMBRA.



HAGA UNA LÍNEA DE LA PRIMERA A LA SEGUNDA PIEDRA Y A MÁS O MENOS UN PIE DE DISTANCIA PASANDO LA SEGUNDA PIEDRA.



PÁRESE CON LA PUNTA DE SU PIE IZQUIERDO EN LA PRIMERA PIEDRA Y LA PUNTA DE SU PIE DERECHO AL FINAL DE LA LÍNEA QUE MARQUE.



AHORA, ESTÁ DE CARA AL NORTE.

EVENTO PRINCIPAL

Vivaque Meteorológico

Este elemento meteorológico del programa deberá ayudarle a contestar la vieja pregunta de “¿Cómo va estar el clima?” Cuando sus Scouts se interesan en pronosticar el tiempo, la aprensión hacia las tormentas abre camino para el entendimiento y una grata emoción ante la expectativa. Es probable que note renuencia a posponer o cancelar una excursión cuando han sido los propios Scouts quienes han pronosticado una tormenta inminente.

Los Scouts adquirirán entendimiento sobre el clima y se familiarizarán más con los vientos predominantes, las formaciones de nubes, la lluvia, la nieve, la aguanieve, la escarcha y otros fenómenos que determinan el clima.

Haga del vivaque una verdadera demostración de preparación y una buena experiencia de acampada para los Scouts, usando solamente equipo que se pueda cargar sobre la espalda. Los Scouts nuevos tendrán la oportunidad de trabajar en técnicas básicas de campismo y cocina, más algunas técnicas relacionadas con la naturaleza. Los otros Scouts podrán aumentar su destreza en muchas áreas.

Construcción de una Caja de Energía Solar

Comience con una lata limpia y vacía. Una lata de 1libra de café funciona bien. Ponga una taza de agua dentro de la lata, meta un termómetro al agua y permita que el agua absorba energía solar.

Necesitará dos ventanillas transparentes en la lata con más o menos $\frac{1}{2}$ pulgada de distancia entre ellas. Una ventanilla se puede hacer cubriendo la parte de arriba de la lata con envoltura de plástico. Mantenga el plástico en su lugar con una liga.

Para la segunda ventanilla, haga un collar de cartón para la lata doblando una tira de 2 pulgadas de ancho en forma de anillo del mismo diámetro que la lata. Permita que los extremos de la tira queden uno sobre el otro y péguelos o engrápelos. Cubra la parte de arriba del collar con otra envoltura de plástico sostenida con una liga. Deslice el collar sobre la lata cubierta de forma que las dos superficies de plástico queden a $\frac{1}{2}$ pulgada de distancia.

Aísle la lata para que la energía que acumule no se pierda durante los experimentos. Envuelva la lata en algún tipo de material para aislamiento como aislamiento

térmico, hule espuma, o hasta pedazos de periódico estrujado en bolitas. Para algunos experimentos sugeridos, consulte el folleto para la insignia de mérito *Energy* (Energía).

Aventura Pista de Obstáculos

EL HURACÁN. El objetivo es que las patrullas logren transmitir un reporte a un cuartel general después de enfrentar el tipo de obstáculos que los Scouts puedan enfrentar durante un huracán. A cada guía de patrulla se le da un sobre sellado que se deberá abrir en un lugar específico en un momento particular (diferente lugar para cada patrulla). A cada patrulla se le deberá indicar de antemano que traiga el equipo que crean necesario en caso de una emergencia.

El sobre sellado contiene el siguiente mensaje:

“Todos los medios de comunicación han sido rotos entre este punto y el cuartel central de auxilio. El personal está limitado y es extremadamente urgente que sepan el nivel de daño en esta área. Necesitan su ayuda para prestar servicios a las personas sin hogar y a los lesionados.

Ésta no es una carrera contra el tiempo. Sigán el sendero marcado en el mapa. Estén al pendiente de peligros especiales y otras condiciones que deberán ser documentadas y reportadas al cuartel. Fíjense especialmente bien por si hay personas lesionadas; den el auxilio que puedan y estén preparados para reportar lo sucedido. Ciertas situaciones requerirán respuestas que reportarán al cuartel. ¡Estén alerta, estén preparados y buena suerte!”

También incluido en el sobre, estará un mapa indicando el cuartel central de auxilio, el punto de comienzo de la patrulla y la ruta que la patrulla deberá seguir.

Los problemas son colocados por los líderes de tropa, los padres y miembros del comité de tropa. Los líderes de tropa y demás personas que organicen los problemas, deberán servir de jueces y tanteadores en varias esta-

ciones. Tenga individuos en cada lugar del problema actuando el papel de víctimas.

- Un árbol caído está bloqueando el paso (una rama muerta colocada a través del sendero, señal de cartón, “U.S. 1”). Proyecto: Cortar y quitar usando técnicas seguras con el hacha.
- Un cable eléctrico principal está caído en un cruce llamado Miraflores marcado “100,000 voltios” en una tarjeta. Proyecto: Anotar el sitio y acordonar o crear una barrera alrededor del área inmediata.
- Un puente llamado Paseo de las Américas está caído. Varios proyectos posibles: ata una balsa, construye un puente mono o algún otro tipo de puente.
- La familia González no tiene hogar; padece hambre y frío. Proyecto: Haz una fogata y sirve sopa enlatada.
- Haz roto o perdido tu brújula. Determina hacia dónde queda el norte desde este punto.
- Determina la altura de la alta y peligrosa “chimenea” (árbol) que ha quedado de pie en una fábrica destruida. Si se llegara a caer en esta dirección, ¿Caerá sobre la casa de los Hernández (cartón)?

Hacia el final de la pista de obstáculos, hágale a los Scouts una prueba de memoria y poderes de observación. Hágales varias preguntas como:

¿Usaba lentes el Señor González? ¿Cuántos voltios de energía transmitía el cable eléctrico caído? ¿De qué color era la chamarra del hijo de los Hernández? ¿Qué distancia crees que has recorrido desde el punto X? ¿Cuál era el número de la carretera bloqueada por el árbol grande? ¿Cómo se llama el amarre que usaste para hacer el puente en el Paseo de las Américas?

CIENCIA (SCIENCE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Establecer una estación meteorológica para empezar a registrar las condiciones climatológicas durante los siguientes 30 días. Si se puede dejar en el local de juntas, designe a alguien para que realice el registro diario durante los siguientes 30 días. Muestre a los nuevos Scouts cómo encontrar su rumbo tanto de día como de noche. (<i>Boy Scout Handbook</i> y el folleto de la insignia de mérito <i>Weather</i>)		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa. • Repetir la Ley del Scout; hacer que 12 Scouts la describan con sus propias palabras, cada uno un punto. • Presentar banderines. • Recitar Pledge of Allegiance. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en identificar plantas y animales de su área (<i>Boy Scout Handbook</i>). • Scouts con experiencia aprende los tipos de nubes y formas de predecir el clima. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o planifican construir un reflector solar que pueda ser usado en el campo para preparar alimentos o calentar agua, o para cualquier otro uso. Hacer una lista de los materiales necesarios. Ver el folleto de la insignia de mérito <i>Energy</i>. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos conocen sus asignaciones y lo que tienen que llevar a la excursión. Cualquier Scout que vaya por primera vez al campamento, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican actividades para el campamento que los ayudarán con el avance. Planificar los alimentos para la excursión. Si van a pernoctar, comiencen a hacer los planes para la distribución del equipo y las tiendas de campaña que necesitarán.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Inchworm. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir a la tropa. • Hacer que un Scout First Class explique la insignia Boy Scout. • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el vivaque meteorológico. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CIENCIA (SCIENCE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en las técnicas de primeros auxilios que podrían necesitarse en un ejercicio de solución de problemas para la excursión. • Scouts con experiencia hacen arreglos para ir a un taller mecánico o que traigan un motor para aprender lo básico sobre una máquina de combustión interna y cómo usa la energía. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o continúan trabajando en un reflector solar. Hacer los arreglos para realizar una visita guiada a planta local de energía eléctrica para toda la tropa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para el campamento. Los que van por primera vez a un campamento, continúan trabajando en los procedimientos básicos. Todas las demás patrullas continúan planificando actividades para el avance durante la excursión. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Human Ladder. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CIENCIA (SCIENCE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en el uso de herramientas para madera y aprenden a preparar una fogata. Demostrar cómo se prepara una fogata para cocinar. Si lo puede hacer en su local de juntas, construir varios tipos de fogatas para cocinar y enciéndalas. • Scouts con experiencia repasan amarres y otras técnicas que puedan ser necesarias para resolver problemas para el vivaque climatológico. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o planifican varias actividades de resolución de problemas. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar el menú para la excursión y asegurarse de que todos saben lo que tienen que llevar. Repasar la vestimenta y el equipo y recaudar las cuotas necesarias.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Sloppy Camp. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CIENCIA (SCIENCE)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts vienen a las juntas con sus mochilas empacadas en caso de que la tropa planifique hacer un campamento. Revisar los artículos necesarios para el campamento. • Scouts con experiencia repasan las técnicas de primeros auxilios, particularmente los vendajes para huesos rotos y esguinces, además de control de sangrado agudo. Hacer un resumen del registro que se hizo en la estación climatológica; hacer un pronóstico climatológico para el campamento. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o finalizan los planes para el recorrido de resolución de problemas durante el campamento. Si ya se ha realizado, obtener un mapa del área y planificar un recorrido de una milla por la naturaleza. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar los planes y las asignaciones para el campamento. Asegurarse de que todos conocen el itinerario del viaje y el equipo necesario. Repasar la lista de obligaciones. Practicar las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Four-Way Tug-of-War. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para el campamento. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CIENCIA (SCIENCE)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Iniciar el trayecto de solución de problemas.	PGP
11:30 A.M.	Almuerzo en bolsa	
Mediodía	Continuar con el trayecto de solución de problemas.	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
8:00 P.M.	Fogata	PGP
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
9:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Cámaras, bolígrafos, equipo necesario para el trayecto de resolución de problemas, equipo de campamento de la tropa	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

TIRO (SHOOTING)



Los deportes de tiro al blanco están incrementado en este país. El tiro con el arco y el rifle, la escopeta y tiro con pólvora, todos son populares.

Boy Scouts of America ha promovido la práctica del tiro al blanco con seguridad por muchos años. Este mes su tropa puede aprender sobre uno más de los deportes de tiro al blanco y divertirse bastante.

Si el campamento Scout de su concilio tiene un campo de tiro, se recomienda que lo use bajo la supervisión apropiada del concilio. Otros posibles recursos son clubes de arquería, clubes de armas de fuego, clubes de pólvora, los militares, fuerzas de seguridad y grupos comunitarios. Asegúrese de seguir los lineamientos para deportes de tiro tal como aparecen en la *Guía Para un Scouting Seguro*, No. 94-210.

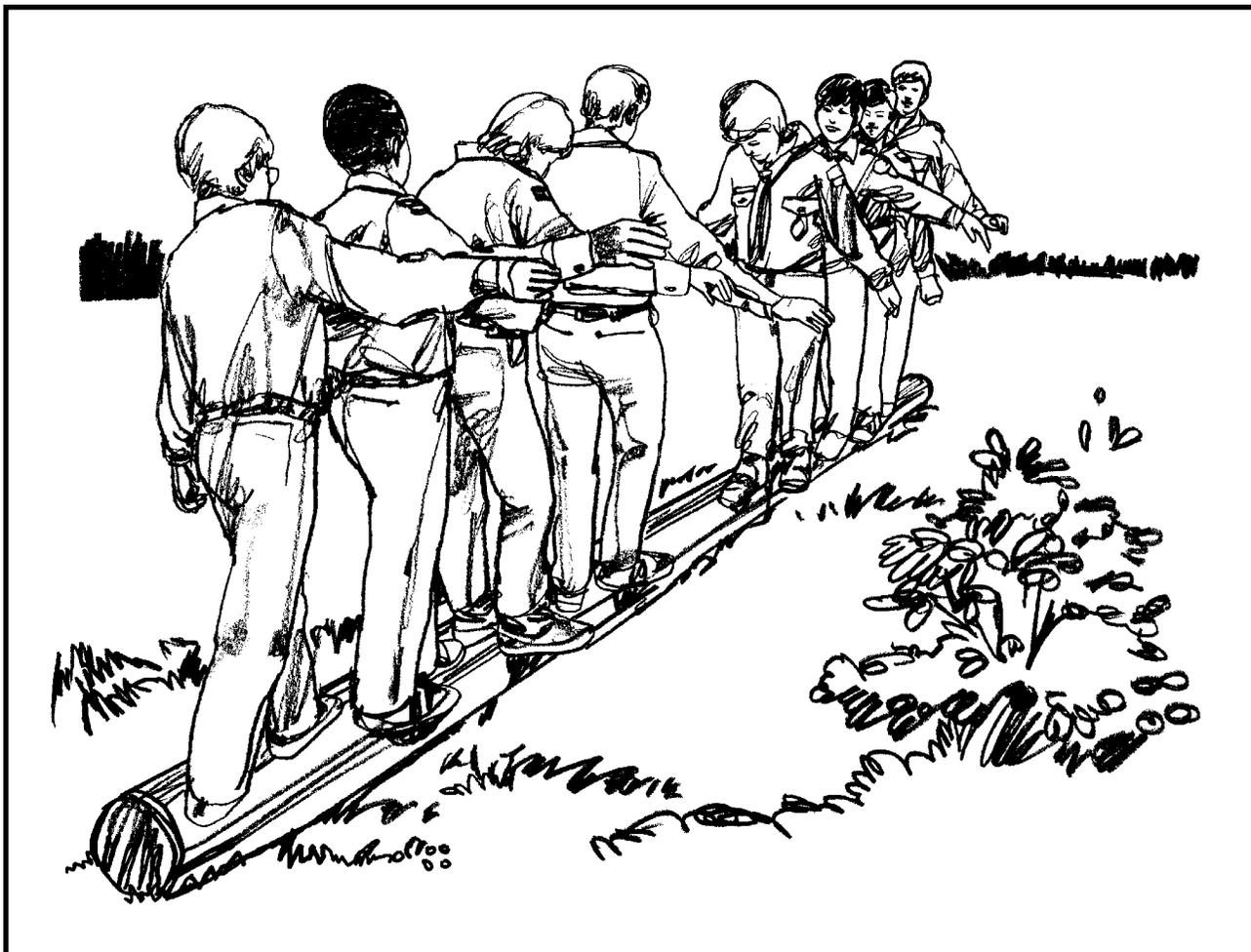
El evento principal puede ser un campamento de fin de semana con énfasis en deportes de tiro. Enfaticé las buenas

prácticas de campamento para los Scouts más jóvenes. A cada patrulla se le puede pedir que prepare una actividad especial basada en una técnica para acampar en particular.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de patrulla y tropa de este mes deberán fomentar en los Scouts

- El conocimiento y las técnicas para estar cómodos en el campamento
- Un sentimiento de comunión con la naturaleza y con Dios
- Mayor respeto por la naturaleza
- Mayor confianza en sí mismos
- Mejor técnica para los deportes de tiro y conocimiento sobre las prácticas de seguridad



OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes, todos los Scouts deberán haber completado muchos de los requisitos básicos de campamento y cocina hasta el rango First Class. Dependiendo de las actividades, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—cocina, excursionismo, campismo
- Civismo—honorés a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—honorés a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo

- Civismo—honorés a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden concentrar este mes en la insignia de mérito Archery (Arquería), Shotgun Shooting (Tiro con Escopeta) y Rifle Shooting (Tiro con Rifle); deben poder completar muchos de los requisitos. Dependiendo de las actividades del campamento, pueden también cubrir algunos requisitos para las insignias de mérito Cooking, Hiking, Backpacking, Wilderness Survival y otras insignias de mérito relacionadas con la naturaleza.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en los eventos de este mes de la siguiente forma:

- Solicitar a las personas calificadas que ayuden con la enseñanza de técnicas de tiro
- Invitar a los padres al campamento
- Pedirles que proporcionen transporte al campamento



CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Decida el sitio del campamento. Si se requiere de permisos, asigne a alguien para que los obtenga.
- Planifique actividades especiales para el campamento. Consulte las ideas en las siguientes páginas. Si se requiere de equipo o herramientas especiales, asigne a alguien para que los obtenga; pídale ayuda al comité de tropa, si es necesario.
- Haga un inventario del equipo de campamento de la tropa, si es que no se ha hecho recientemente.
- Planifique los detalles para las juntas de tropa del mes. Asigne demostraciones de patrulla para el mes cubriendo la técnicas necesarias para las actividades del campamento.

EVENTO PRINCIPAL

Campamento de Tiro al Blanco

El propósito primordial de este campamento será el darle a los Scouts de su tropa una buena experiencia de acampada e introducirlos a un deporte que es tanto seguro como divertido.

El sitio del campamento puede ser en el campamento del concilio o quizá pueda usar una reserva militar o algún otro sitio abierto al público. Esto significa que tendrá que presentar su campamento como una operación limpia y organizada.

Para animar a las patrullas a mantener un campamento limpio y organizado, realice una inspección en algún momento durante el fin de semana. Los Scouts trabajando en el rango First Class tendrán la oportunidad de completar varios de los requisitos relacionados con el ambiente al aire libre.

Actividades para el Campamento

Hay muchas posibilidades más de actividades para el campamento. La tropa puede concentrarse en una técnica

Scout, como pionerismo, estudio de las estrellas, pesca, orientación, conservación, rastreo y pistas, estudio de las aves o de la naturaleza. O, especialmente si tiene muchos Scouts muy jóvenes, el concilio de guías de patrulla puede planificar la instrucción y práctica de varias técnicas básicas para actividades al aire libre—técnicas para acampar, cocina al aire libre, cálculo de alturas y distancias, seguridad con el serrucho encorvado y el hacha, mapa y brújula, etc.

Para una buena práctica de técnicas básicas, pruebe los siguientes concursos de la sección de Games del *Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*:

- String-Burning Race
- Knot-Tying Relay
- Blindfold Compass Walk
- Nature Scavenger Hunt
- Wet-Weather Fire Building
- Flagpole Raising
- Bow-Saw Relay
- Remote Clove-Hitch Tying

Si el sitio tiene un área arbolada grande, el concilio de guías de patrulla podría planificar un juego amplio también. La mayoría de los juegos amplios requieren de por lo menos media milla cuadrada y 30 minutos. El más conocido es Capture the Flag. Otro juego amplio bueno se describe a continuación.

Commandant

El objetivo de este juego nocturno es que una persona, el Comandante, prevenga el regreso a oscuras de los demás

jugadores a la base. Necesitará una potente linterna de mano. Establezca una base para el Comandante—un cobertizo, una roca grande o el automóvil del Scoutmaster. El campo de juego que elija deberá estar libre de rocas, piedras y cualquier otra cosa que puede lastimar a los Scouts.

El Comandante se para en la base y cuenta hasta 50 lentamente, mientras el resto de los jugadores se dispersan. Cada jugador tiene que tocar dos objetos grandes anunciados (árbol, cabaña, etc.) antes de calificar para intentar regresar a la base. Estos dos objetos tienen que estar a la vista del Comandante y en lugares opuestos del campo (o al menos a 90 grados de distancia). El Comandante prende su linterna de mano al cabo de la cuenta a 50, lo cual comienza el juego. En este momento los jugadores deben de estar a no más de 10 yardas de distancia de un objeto obligatorio. De este momento en adelante el Comandante puede prender y apagar la luz cuando guste.

El Comandante puede ya sea quedarse cerca de la base o rondar lejos en el campo para tratar de capturar a alguien. Una captura se logra si el Comandante encuentra a alguien y dice el nombre de la persona. En las primeras etapas del juego, un nombre deberá ser anunciado. Hacia el final del juego, cuando los Scouts están corriendo hacia la base, el simplemente “darle” a un jugador con la luz es suficiente para capturarlo. Un jugador que logra tocar la base grita “¡Libre!” Un jugador capturado camina a la base y comparte momentos graciosos con el número creciente de compañeros que ya están ahí. La primera persona que logra regresar libre es el siguiente Comandante, si es que el juego se jugará de nuevo.

TIRO (SHOOTING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Reunirse al aire libre. Dejar que los Scouts inspeccionen algunos rifles, escopetas, arcos, carabina con pólvora. Explicar las reglas de seguridad y el manejo adecuado.		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa. • Repetir la Ley del Scout. • Presentar banderines. • Recitar Pledge of Allegiance. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en técnicas básicas de campamento, selección de lugar de acampada, nudos y planificación de comidas. Jugar Crowded Circle. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) • Scouts con experiencia se familiarizan con las partes de un arco y aprenden los términos que se usan en tiro con arco. Planificar una zona para tiro con arco que reúna los estándares de BSA y pueda ser colocada durante el campamento de este mes, o familiarizarse con las partes, el funcionamiento y las prácticas de seguridad para utilizar un rifle, escopeta o carabina. Ver los folletos de las insignias de mérito <i>Rifle Shooting</i>, <i>Shotgun Shooting</i> y <i>Archery</i>. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o se unen a los Scouts con experiencia en una sesión sobre tiro con arco o pistolas. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos conocen sus asignaciones y lo que tienen que llevar al campamento. Los Scouts nuevos necesitan saber qué apoyo proporcionarán en el campamento. Cualquier Scout que vaya por primera vez al campamento, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican actividades para trabajar en el avance. Los guías de patrullas revisan las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo y en qué técnicas se necesita trabajar para dichas actividades.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar The Tangle Knot. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Sing "Taps". (<i>Boy Scout Songbook</i>) • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

TIRO (SHOOTING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts practican el uso y cuidado de cuchillo, hacha y sierra de arco. Hacer Split-the-Match Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>. *). • Scouts con experiencia van a un área donde se pueda colocar un campo de tiro que cumpla con los estándares de BSA, o un campo privado (en interiores o al aire libre). Empezar a tirar bajo supervisión adecuada. También pueden ir a un campo de tiro de rifle, trampa o pista para armas balines. Practicar el tiro bajo la supervisión adecuada. Otra opción es aprender a cargar y disparar una carabina. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o se unen a los Scouts con experiencia en su programa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para el campamento. Los que van por primera vez a un campamento, continúan trabajando en los procedimientos básicos. Todas las demás patrullas continúan planificando actividades para el avance durante la excursión. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar All Aboard. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

TIRO (SHOOTING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en nudos relacionados con los amarres, luego practican los amarres cuadrado, diagonal y de tijera. Hacer Ladder Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>. *) • Scouts con experiencia continúan practicando el tiro con seguridad, igual que el programa de la semana pasada. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o se unen a los Scouts con experiencia. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar el menú para la excursión de este mes y asegurarse de que todos saben lo que tienen que llevar. Revisar la vestimenta y el equipo, recaudar las cuotas necesarias. Si es necesario realizar un campamento para familiarizarse o una práctica para las actividades de la patrulla, prográmelo ahora. Los Scouts mayores pueden planificar el tomar fotografías en el campamento para añadir las al libro de recortes de la tropa, o planificar tomar transparencias para ser mostradas en la siguiente reunión familiar.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Crab-Crawl Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

TIRO (SHOOTING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en los requisitos de naturaleza para el rango First Class identificando de 10 tipos de animales salvajes y plantas que vivan en su comunidad. • Scouts con experiencia continúan con los ejercicios de tiro con seguridad. • Scouts mayores continúan trabajando en el programa Venture, o continúan los ejercicios de tiro con los Scouts con experiencia. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar los planes y las asignaciones para el campamento. Asegurarse de que todos conocen el itinerario del viaje y el equipo necesario. Repasar la lista de obligaciones. Practicar las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Moonball. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

TIRO (SHOOTING)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Realizar las actividades tiro bajo la supervisión adecuada, o llevar a cabo los siguientes concursos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> . * <ul style="list-style-type: none"> • Blindfold Compass Walk • Knot-Tying Relay • Flagpole Raising • String-Burning Race 	PGP
	Trabajar en el proyecto de pionerismo.	
11:30 A.M.	Cocineros preparan el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
1:30 P.M.	Continuar realizando los ejercicios tiro bajo supervisión adecuada, o jugar lo siguiente de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> . * <ul style="list-style-type: none"> • Remote Clove-Hitch Tying • Nature Scavenger Hunt • Roman Chariot Race • Capture the Flag 	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
8:00 P.M.	Fogata	PGP
9:00 P.M.	Cracker barrel	

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00-11:00 A.M.	Los Scouts mayores hacen el recorrido de orientación.	
	Los Scouts más jóvenes hacen cuatro juegos de la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Equipo de campamento de la tropa, mapas topográficos, carpetas con pinza, brújulas equipo para concursos	

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

COCINA ESPECIAL (SPECIAL COOKING)



Aquí hay un elemento del programa para la tropa que ha superado la cocina básica. Los Scouts aprenderán a usar cacerolas refractarias, también conocidas como cacerola refractaria (Dutch oven) y el horno reflector y practicarán cómo cocinar con estufas para campamento, carbón y papel aluminio.

Ya que las buenas comidas son tan importantes en el campamento, su concilio de guías de patrulla querrá usar este elemento en cuanto la mayoría de los Scouts hayan dominado las bases para cocinar.

De ser posible, dirija juntas de tropa afuera, donde se permitan fogatas para que puedan cocinar y probar los resultados. Por lo menos en una junta use el mismo combustible que se usará para su banquete del campamento, el evento principal de este mes.

El banquete deberá ser precisamente eso—un festín en el que cada patrulla se esmere por preparar una comida completa, desde sopa o ensalada hasta postre. Anime a las patrullas a que intenten platillos especiales que requieran de la cacerola refractaria o del horno reflector.

Algunas tropas tienen una tradición en el campamento en la que preparan una comida para sus líderes adultos varias veces al año. Usan manteles, flores, vajilla y cubiertos, y los Scouts sirven tanto de meseros como de cocineros. Eso quizá sea más de lo que esté dispuesto a hacer su concilio de guías de patrulla, pero como quiera, es divertido.

Si toma o no esta ruta, considere invitar a las familias de los Scouts al banquete de campamento. El banquete puede marcar el fin de un día de campo en el bosque o el evento principal de un fin de semana de campamento.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa de este mes deberán fomentar en los Scouts

- Mejora considerable de las técnicas de cocina
- Mayor confianza en su habilidad de vivir cómodamente al aire libre
- La oportunidad de usar nuevos estilos para cocinar

OPORTUNIDADES DE AVANCE

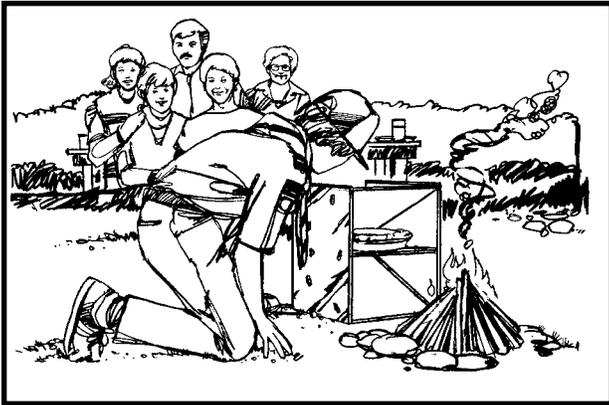
Al final del mes, los Scouts deberán completar varios de los requisitos básicos de cocina a través del rango First Class. Dependiendo de las actividades principales, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—excursionismo, campismo, cocina, naturaleza
- Civismo—hombres a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo, naturaleza
- Civismo—hombres a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout



First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—honor a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Ley y Juramento del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden concentrar este mes en la insignia de mérito Cooking; deberán poder completar muchos de los requisitos. Dependiendo de las actividades durante el mes, también podrán cubrir requisitos para las insignias de mérito Hiking, Camping, Backpacking, Wilderness Survival y otras insignias de mérito relacionadas con actividades al aire libre.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el elemento del programa este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que asistan en la enseñanza de cocinar
- Pedir recetas que se puedan usar para el banquete del campamento
- Invitar a los padres al banquete del campamento

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agente durante esta junta, continúe la planificación en las juntas de concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Escoja un sitio para el banquete del campamento. Asigne a alguien para que obtenga el permiso, si es necesario.
- Decida si el banquete será parte de un día de campo o el evento principal de un campamento.
- Planifique actividades para la excursión, aparte de preparar y servir una comida.

- Haga un inventario del equipo de cocina de la tropa (cacerola refractaria, hornos reflectores, estufas para campamento, quema carbones, etc.). Si el equipo parece poco, pídale ayuda al comité de tropa para obtener más. Para un horno reflector hecho en casa, consulte el diagrama en la página 78.
- Planifique detalles de las juntas de tropa del mes. Considere invitar a un consejero de la insignia de mérito Cooking para que ayude con la enseñanza. Repase el uso de hornos y estufas.
- Coordine juntas de tropa en un sitio al aire libre donde se permitan las fogatas, de ser posible.

EVENTO PRINCIPAL

Banquete del Campamento

Cualquier persona que haya oído un tocino o picadillo de carne crepitar al freírse sobre una fogata al aire libre, sabe que la cocina sencilla puede producir resultados deliciosos. Pero no se puede hornear un pastel de duraznos en una olla de aluminio delgado o una tarta de manzana en una olla sobre una fogata. Por lo mismo, queda claro que sería de gran beneficio el extender los horizontes culinarios del Scout.

Es por eso que se les deberá animar a los Scouts a usar el horno reflector y la cacerola refractaria para preparar su banquete. También anímelos a que prueben diferentes fuentes de calor, tales como el carbón y las estufas para campamento. Las técnicas usadas son diferentes y aprenderlas hará de los Scouts mejores cocineros.

El concilio de guías de patrulla quizá querrá invitar a las familias de la tropa al banquete. El plan de servicio podría ser que cada patrulla haga un banquete para sus propias familias o todos los platillos se les pueden servir a todas las familias de los Scouts, estilo bufet.

Otras Actividades para la Excursión

La preparación, el servicio y la limpieza para el banquete seguramente tardarán varias horas, pero el concilio de guías de patrulla querrá planificar actividades también, especialmente si el gran evento será un campamento. Una actividad lógicamente asociada con este elemento sería la enseñanza y práctica del reconocimiento de plantas silvestres en su área y cómo cocinarlas. ¡Asegúrese de que el instructor es un *experto* en identificar plantas silvestres!

Otras posibles actividades, dependiendo de lo que haya disponible en el sitio, incluyen nadar, pescar, juegos amplios y competencias entre patrullas que requieran de técnicas de arte Scout. Aparte de esto, un Scout en forma individual o grupos pequeños, pueden trabajar en los requisitos para varias de las insignias de mérito relacionadas con el entorno al aire libre.

Cocina con Cacerola Refractaria

Muchos aficionados de la vida al aire libre declaran que la cacerola refractaria es la más útil y versátil herramienta de cocina para acampar. La única desventaja para cocinar



durante una caminata es su tamaño y peso, pero ese no es el caso para un campamento de largo plazo.

Una cacerola refractaria se puede usar como olla de cocina normal o para hornear. Cuando se usa para hornear, es buena idea poner la cacerola para hornear sobre grava o una cacerola para tarta invertida en el fondo del horno para evitar quemar la comida.

Una cacerola refractaria nueva deberá ser sazonado antes de usarse. Consulte el *Fieldbook*, No. 33200, para más información sobre este procedimiento.

Drop Biscuits (Bizcochos)

1 taza de harina
 1¹/₄ cucharadita de polvo para hornear
 1¹/₄ cucharadita de sal
 1 cucharada grande de manteca
 1 cucharada grande de azúcar
 1/3 taza de agua o leche

Mezclar los ingredientes secos con un tenedor para incorporar aire en ellos. Poner manteca derretida en el agua o leche y mezclar rápidamente para evitar que la manteca se endurezca. Agregar a los ingredientes secos gradualmente hasta que se forme una masa espesa—un poco más espesa que la que se usa para hotcakes.

Precalentar la cacerola refractaria y poner una cacerola para hornear en el fondo. Echar cucharadas de masa de bizcocho al sartén. Colocar la tapa y cubrir con carbón. La temperatura está bien si los bizcochos se elevan y se empiezan a dorar en 5 minutos. Cocinar por 10 minutos más.

Pot Roast (Cocido)

4 lbs. de paleta de res o carne para asar
 Ocho cebollas medianas en rodajas
 Ocho papas en rodajas
 Ocho zanahorias en rodajas
 Aceite
 Sal y pimienta

Precalentar el horno y la tapa y colocar sobre carbón. Frotar la carne con harina y dorar por todos lados en un poco de aceite al fondo del horno. Agregar 1/2 pulgada de agua. Tapar la olla y cubrir con una capa de carbón. Cocer a fuego lento durante 3 ó 4 horas. Revisar ocasionalmente

y agregar agua si es necesario. Después de más o menos 2 horas, agregar las verduras. Reemplazar la tapa y continuar cociendo lentamente hasta que todo quede tierno. Sirve 8 a 10 personas.

Peach Cobbler (Pastel de Durazno)

Dos latas de duraznos rebanados
 2 tazas de mezcla para bizcocho
 1/2 taza de azúcar
 1/2 taza de canela

Precalentar la cacerola refractaria un poco sobre el carbón. Poner una cacerola para hornear dentro y agregar duraznos. Guardar parte del jugo para que el pastel no quede pastoso. Siguiendo las instrucciones de masa para bizcocho, incorporar la mezcla para bizcochos con leche o agua. Echar la masa sobre los duraznos y rociar con azúcar.

Tapar el horno y cubrir con carbón. Hornear hasta que la pasta quede dorada. Sirve 10 personas.

Oven-Fried Chicken (Pollo Frito en Horno)

Usar medio pollo frito por persona. Lavar el pollo con agua. Quitarle el pellejo y la grasa y descartar. Cortar el pollo en trozos, enjuagar con agua y secar. Sacudir trozos de pollo dentro de una bolsa de papel con harina sazonada (harina, sal, pimienta).

Precalentar la cacerola refractaria. Ya caliente, agregar dos cucharadas de aceite y los trozos de pollo. Dorarlos por todos lados.

Tapar el horno y cubrir con carbón. Hornear por 15 minutos, pringar el pollo ocasionalmente. Luego voltear los trozos de pollo y cocinar hasta que queden tiernos—más o menos 15 minutos.

Cocina con Horno Reflector

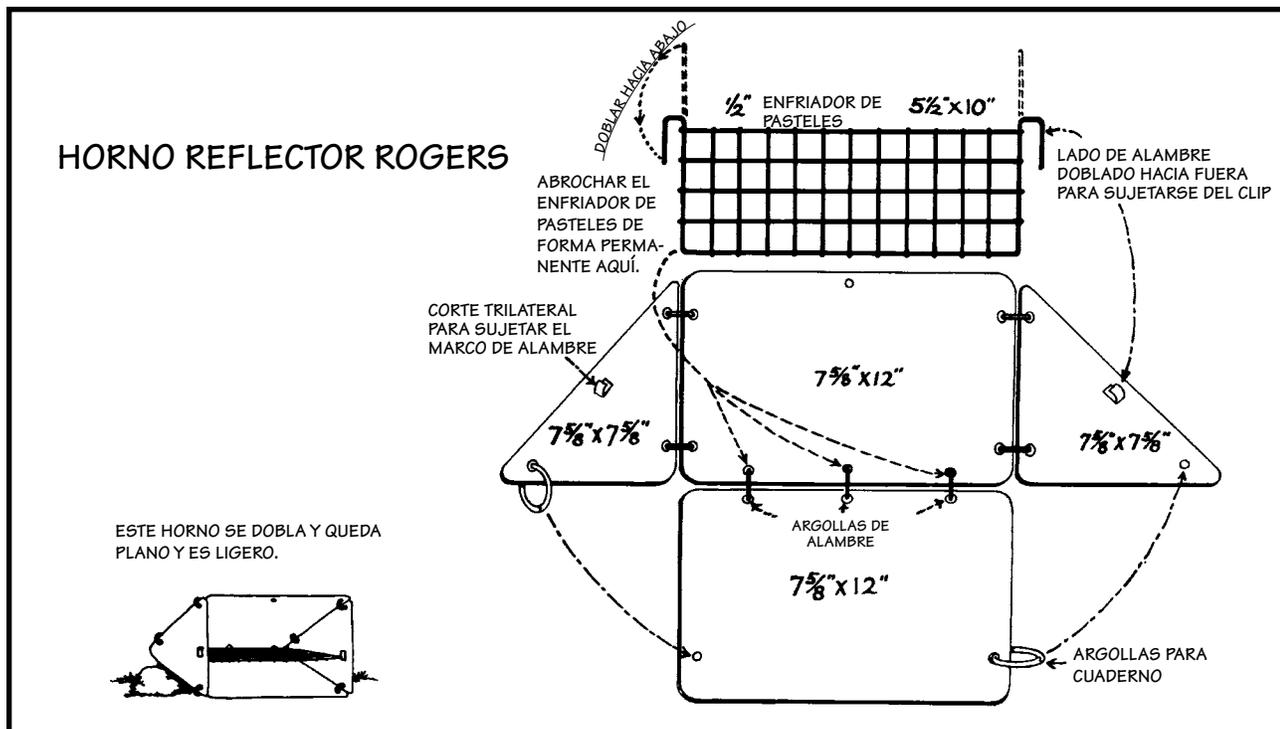
El horno reflector también se puede usar para hornear y es mucho más ligero que la cacerola refractaria. La mayoría de los hornos reflectores se hacen de papel aluminio fortificado. (Consulte el diagrama en la página 78.)

Como lo implica su nombre, el horno reflector hornea a través de reflejar el calor del fuego a la comida. Ya que no es necesario esperar al carbón, hornear es más rápido con el horno reflector.

Berry Pie (Tarta de Baya)

Mezcla para pasta hojaldrada
 1 pinta de bayas
 1/2 taza de azúcar
 2 cucharadas grandes de harina
 Canela
 Rodillo o sustituto

Mezclar la harina de la tarta según las instrucciones en la caja. Rodar masa sobre un poco de harina a un grosor de más o menos 1/8 de pulgada. Forrar la cazuela de la tarta con la mitad de la masa.



Mezclar las bayas, la harina, el azúcar y un poco de canela. Llenar la pasta con esta mezcla. Agregar la pasta de arriba, haciéndola una pulgada más ancha que la cazuela. Ondular las orillas y usar un tenedor para perforar hoyos pequeños en la pasta para ventilar el vapor. Poner la tarta en la parrilla del horno reflector frente a un fuego vivo. Gírela ocasionalmente para cocinarla parejo. Hornear hasta que la pasta este dorada.

Sourdough Biscuits
(Bizcochos de Pan de Masa Fermentada)

Los exploradores del siglo 19 cargaban mezcla de pan de masa fermentada para empezar su pan o sus bizcochos. Usted lo puede hacer disolviendo un paquete de levadura seca en una taza de agua o leche y agregando una taza o más de harina para hacer un batido liso. Una cucharadita de azúcar acelerará la fermentación, pero no es esencial. Permita que se quede esta mezcla al sol por varias horas en un vaso o tazón de cerámica hasta que parezca haber crecido y esté llena de burbujas. (No use un tazón de metal porque los ácidos del pan de masa fermentada pueden corroer el metal—¡pero no su estómago!)

Usar esta mezcla inicial para preparar bizcochos de la siguiente forma:

- 1 taza de mezcla de pan de masa fermentada
- 1/4 taza de bicarbonato de sodio
- Un huevo
- 1 cucharada grande de grasa o aceite
- Harina

Mezclar los ingredientes y hacer una masa que se puede amasar. Rodar la masa plana sobre una superficie rociada con harina, como papel aluminio o plástico.

Cortar la masa en trozos en tamaño de bizcocho. Deje que se eleve por más o menos una hora y hornear en el horno reflector hasta que quede dorada.

Trucos de Cocina

Aquí hay algunos trucos para cocineros avanzados que no quieren usar cubiertos.

BIZCOCHO DE BOLSA DE PAPEL. Saturar el fondo y los lados de la bolsa de papel con aceite. Mezclar harina de bizcocho preparada y poner 3 ó 4 trozos de masa en la bolsa. Colgar la bolsa sobre el fuego—no muy alto. Cuando los bizcochos están dorados es que ya están listos. Pruebe con una astilla de madera.

ALAMBRE DE HUEVO. Usar la punta de un cuchillo para perforar hoyos en cada lado de un huevo. Perforar el huevo con una astilla y calentar sobre carbón. No sobrecalentar o el huevo reventará.

HUEVOS EN CÁSCARA DE NARANJA O CEBOLLA. Cortar una naranja a la mitad y sacar la fruta. Estrellar un huevo adentro de la cáscara y colocar directamente sobre el carbón. Pruebe lo mismo con una cebolla grande.

HUEVOS ENLODADOS. Cubrir un huevo con más o menos 1/2 pulgada de lodo y enterrar en carbón caliente por 20 minutos, o menos si le gustan tibios.

PÉRDIDA DE CALOR. Al cocinar con carbón, colocar papel aluminio reforzado en el suelo. Esto ayuda evitar la pérdida de calor y facilita la limpieza.

COCINA ESPECIAL (SPECIAL COOKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Si es posible, reunirse al aire libre donde se permita hacer fogatas, o utilizar asadores de carbón. Practicar la construcción de fogatas y prenderlas. Mantenerlas encendidas para usarlas más tarde.		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa en una línea. Hacer que un Scout a la vez, recite un punto de la Ley del Scout y diga su significado en sus propias palabras. • Inspeccionar uniformes. • Recitar Pledge of Allegiance. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en las técnicas de construcción de fogatas y cocina con papel aluminio. Jugar Edible Plants Who's Who. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.*) • Scouts con experiencia trabajan en preparar un platillo sencillo en una cacerola refractaria. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o planifican un recorrido de orientación para la tropa como parte del campamento nocturno. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos concen sus asignaciones y lo que tienen que llevar. Cualquier Scout que vaya por primera vez al campamento, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican actividades para trabajar en el avance. Además del banquete de campamento, planificar cualquier comida necesaria para la excursión. Si van a pernoctar, empezar a planificar la distribución del equipo y las tiendas que necesitan.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Probar los platillos cocinados en la cacerola refractaria. Jugar Rubber Ball Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir a las patrullas; repetir Philmont Grace. • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el campamento de tropa. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

COCINA ESPECIAL (SPECIAL COOKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts aprenden las técnicas básicas de cocina y procedimientos de higiene. (<i>Boy Scout Handbook</i> y <i>Fieldbook</i>) • Scouts con experiencia hacen un horno reflector. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o continúan los planes para el recorrido de orientación. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para el campamento. Los que van por primera vez a un campamento, continúan trabajando en los procedimientos básicos de excursionismo y campamento. Todas las demás patrullas continúan planificando actividades para el avance durante la excursión. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Pony Express Race. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión o campamento de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

COCINA ESPECIAL (SPECIAL COOKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en prácticas de seguridad al encender y cuidar las estufas con combustible líquido. Aprenden a preparar comidas para el camino. • Scouts con experiencia preparan varios tipos de alimentos en el horno reflector que hicieron la semana pasada. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o trabajan en las técnicas de cocina con los Scouts más jóvenes. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar el menú para el banquete de este mes y asegurarse de que todos saben lo que tienen que llevar. Revisar la vestimenta y el equipo, recaudar las cuotas necesarias. Practicar las técnicas de lectura de mapas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Flapjack-Flipping Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión o campamento de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

COCINA ESPECIAL (SPECIAL COOKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> Nuevos Scouts practican la preparación de un platillo sencillo en una cacerola refractaria, que pueda ser probado más tarde (folleto de la insignia de mérito <i>Cooking</i>). Scouts con experiencia trabajan en procedimientos para deshidratar alimentos para un campamento o excursión. Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o ayudan a los Scouts más jóvenes a cocinar con la cacerola refractaria. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Reparar los planes y las asignaciones para el campamento y el banquete. Asegurarse de que todos conocen el itinerario del viaje y el equipo necesario. Repasar la lista de obligaciones. Practicar las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Dodgeball. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> Scoutmaster's Minute. Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

COCINA ESPECIAL (SPECIAL COOKING)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

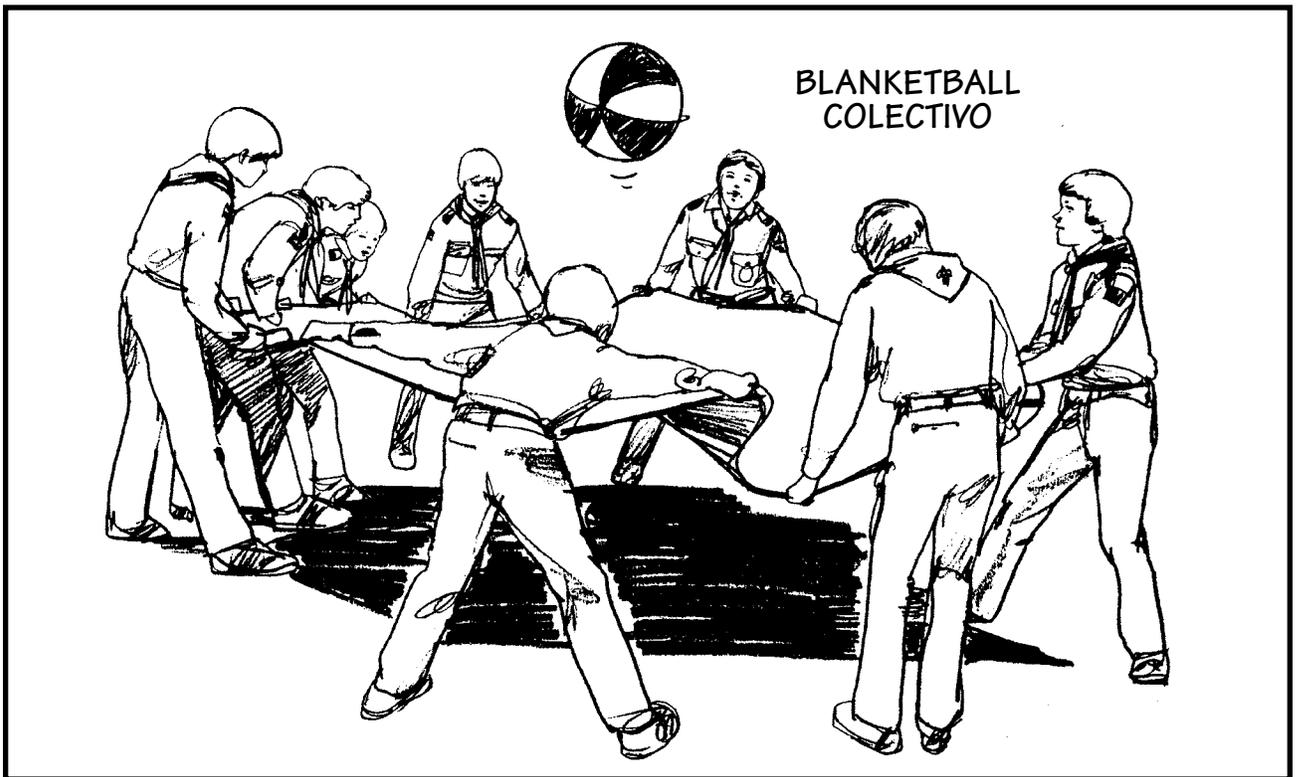
HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> .*	PGP
11:30 A.M.	Cocineros y asistentes regresan al lugar de acampada para preparar el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
1:00 P.M.	Comenzar los preparativos para el festín especial de patrulla.	
	Tenderfoot: Preparar fogata.	
	Second Class: Ayudar en la preparación de la comida y la limpieza.	
	First Class: Preparar la comida y supervisar la limpieza.	
4:00 P.M.	Preparar la fogata para la noche. Disponer y preparar las mesas en una ubicación central.	
4:30 P.M.	Los papás y los invitados empiezan a llegar. Tener actividades preparadas para los papás.	PGP
4:45 P.M.	Llevar la comida a la ubicación central, disponer el bufet.	
5:00 P.M.	Cena	PGP
6:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
	Canciones con los papás	
7:30 P.M.	Fogata	

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
7:30 P.M.	Fogata	
8:30 P.M.	Termina la fogata. Los papás regresan a casa.	
9:30 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> .*	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Cacerola refractaria, toldos, material para prender carbón, equipo de campamento de tropa	

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

DEPORTES (SPORTS)



La mayoría de los Scout añoran la actividad física. Con este elemento del programa usted les podrá proporcionar muchas formas de tenerla. Muchos deportes, de equipo e individuales, están disponibles en Scouting.

Practíquelos para animar a sus Scouts a estar en buena condición física. Señáleles que solamente teniendo buena condición física podrán lograr su mejor nivel de juego en cualquier deporte.

Enfatice el trabajo en equipo también. Obviamente, cada deporte requiere que cada miembro actúe armoniosamente con los demás. Hasta en deportes individuales es importante el trabajo en equipo, porque con frecuencia el individuo necesita la ayuda de los demás para entrenar y practicar su deporte.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa este mes deberán fomentar en los Scouts

- Mayor entendimiento del hecho de que la buena condición física es esencial para una vida plena
- Conciencia de que pueden mejorar su condición física con ejercicio regular, una dieta adecuada y descanso, y abstinencia de fumar, de las drogas y del alcohol
- Mayor confianza en sí mismos como resultado de una mejor condición física
- Familiaridad con una variedad de deportes

OPORTUNIDADES DE AVANCE

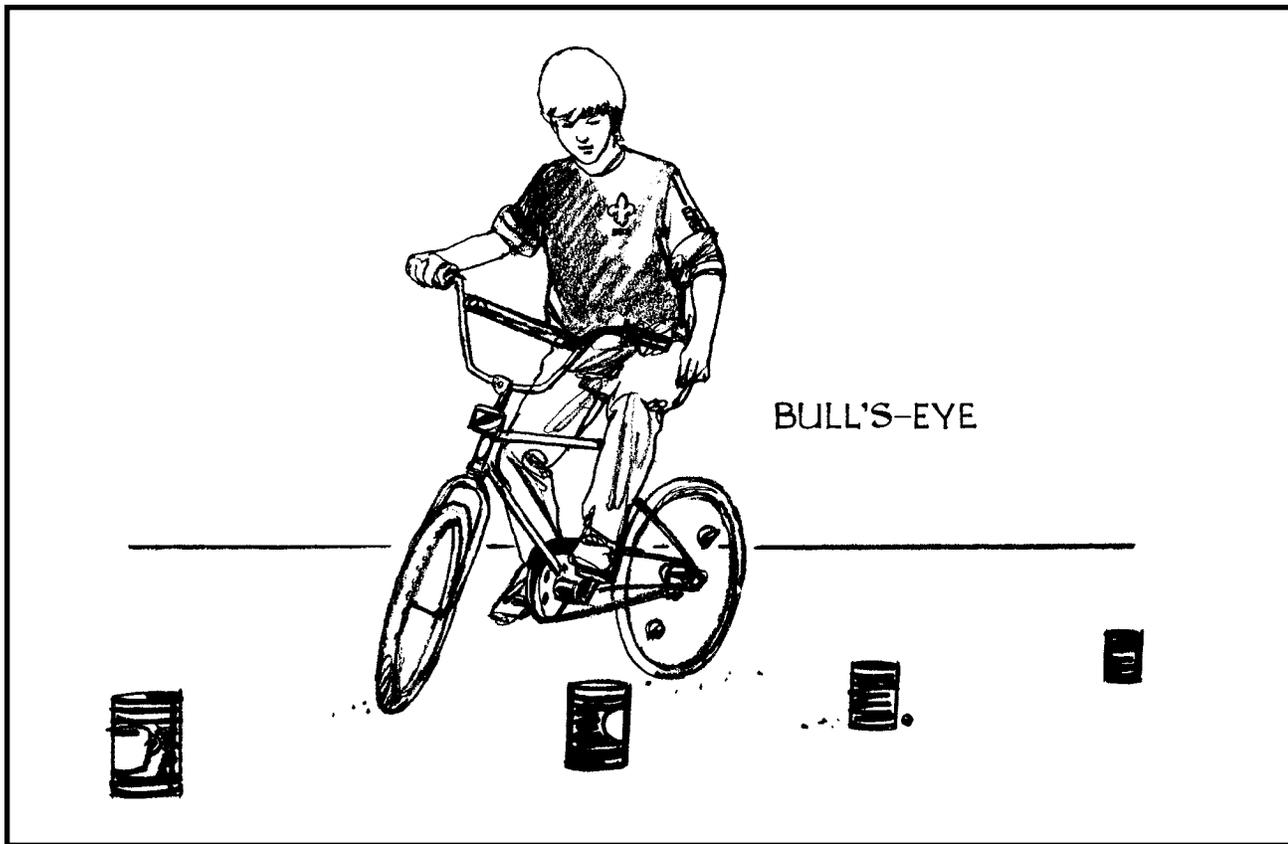
Al final del mes todos los Scouts deberán haber terminado muchos de los requisitos de condición física a través del rango First Class. Dependiendo de las actividades, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—excursionismo, campismo
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout
- Condición física—salud, condición física, conciencia sobre las drogas

Second Class

- Al aire libre—campismo, excursionismo
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout
- Condición física—salud, condición física, conciencia sobre las drogas



First Class

- Al aire libre—campismo, excursionismo, cocina
- Civismo—hones a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout
- Condición física—salud, condición física

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden encontrar este mes en insignias de mérito de Personal Fitness y Sports; deberán poder completar muchos de los requisitos. Dependiendo de actividades del campamento, también pueden cubrir requisitos para las insignias de mérito Cooking, Hiking, Camping, Athletics, Swimming, Skating, Skiing, Cycling y otras insignias de mérito relacionadas con actividades al aire libre.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

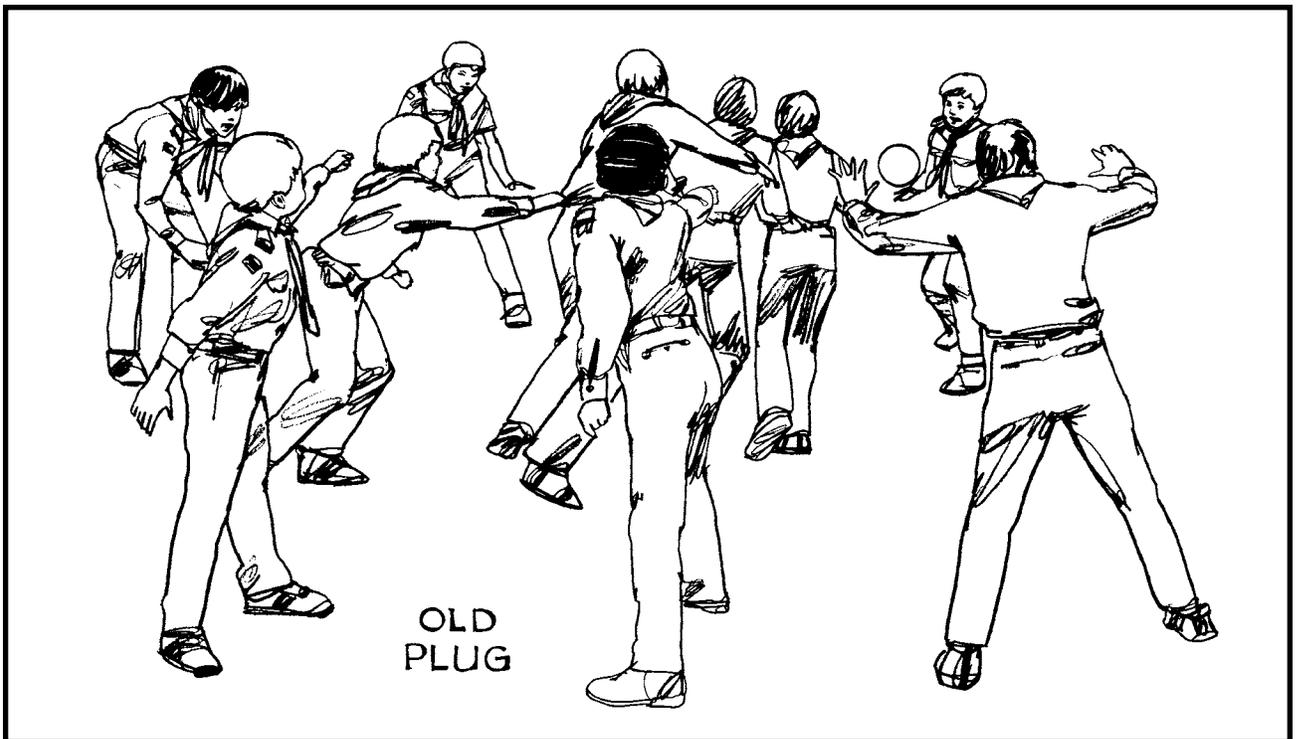
El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el elemento del programa este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que sirvan como jueces, tanteadores, cronometradores, etc.
- Invitar a las familias a la excursión
- Pedirle a los padres que entrenen a los Scouts en un deporte

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Decida si la excursión será un día de campo o el evento principal de un campamento de fin de semana. Escoja un sitio y obtenga los permisos, si son necesarios.
- Planifique los eventos para la excursión. Consulte las ideas en las siguientes páginas.
- Organice conseguir el equipo necesario; pida ayuda del comité de tropa, si es necesario.
- Haga un inventario del equipo de campamento, si es que no se ha hecho recientemente.
- Planifique detalles de las juntas de tropa del mes. Considere invitar a consejeros de las insignias de mérito Sports o Athletics para ayudar con la enseñanza.
- Haga una lista de posibles Good Turns para la comunidad.



EVENTO PRINCIPAL

Excursión Deportiva

Esta excursión puede ser un campamento o un evento de todo un día con varios elementos. Quizá quieran tener varias actividades deportivas convencionales más algunos eventos cooperativos. Hasta podría reclutar a un atleta profesional para trabajar con la tropa en un deporte en particular.

Esta excursión se puede hacer con otra tropa o con varias tropas y con algunos eventos competitivos entre las tropas; o la excursión puede ser una reunión familiar en un evento deportivo. La asistencia al evento puede ser una porción de una actividad que dure todo el día.

Blanketball Colectivo

Dos equipos de patrulla de ocho ó 10 jugadores se extienden alrededor de dos cobijas o piezas de material durable de tamaño similar. Cada equipo toma las orillas de su cobija y una pelota de playa es colocada al centro. Como calentamiento, cada equipo lanza la pelota al aire y la vuelve a atrapar en la cobija o rueda la pelota por la orilla de la cobija. Luego, los equipos lanzan la pelota entre ellos. Incluso un equipo puede lanzar la pelota directo para arriba y quitarse rápidamente para que el otro equipo pueda alinearse debajo de la pelota y atraparla con la cobija.

También puede darle su propia pelota a cada equipo y pueden pasar las dos a la vez.

Para grupos en busca de un reto adicional, se pueden intentar malabarismos tratando de lanzar dos o tres pelotas a la vez en una en rotación regular. Esto se puede intentar

inicialmente con sólo un equipo, asegurando que una de las dos pelotas siempre esté en el aire y después, lanzando pelotas de un equipo a otro. Para involucrar a más gente, use un edredón resistente, un pedazo de lona ligera o un paracaídas viejo. Una variación de este juego, conocida como Netting Colectivo, se puede jugar en aguas poco profundas con una red de pesca en vez de una cobija.

Blanketball con Puntuación Colectiva

Dos equipos usan una cobija para lanzar una pelota grande de un lado a otro de una red de voleibol. Cada vez que la pelota sea lanzada por arriba de la red por un equipo y atrapada por el otro, un punto colectivo es otorgado. Este juego es cooperativo porque cada miembro de cada equipo es parte de cada lanzamiento. También existe el reto colectivo de anotar el mayor número de puntos consecutivos posibles.

Inchworm

Divida a los Scouts en pares. Se sientan uno en los pies del otro y se agarran por los codos o por la parte superior del brazo. Cada par avanza cuando el Scout dando la espalda a la dirección en que deben avanzar se eleva de los pies de su compañero y se mece hacia atrás. Mientras, su compañero desliza sus pies hacia adelante y el primer Scout se vuelve a sentar en sus pies. Continúe con este movimiento de mecer y deslizar hasta la meta de regreso—pero no hay que dar la vuelta. Para el tramo de regreso, los Scouts simplemente cambian de papel, con el Scout que antes avanzaba hacia adelante ahora yendo hacia atrás. El primer par en regresar a la línea de comienzo, gana.

Torneo Deportivo

Esto se puede llevar a cabo afuera o adentro de un gimnasio, dependiendo del clima. Organice una competencia entre patrullas en dos o más deportes de equipo, como baloncesto, voleibol, balonmano en equipo o fútbol de salón.

Juegue patrulla contra patrulla en juegos abreviados (dos mitades de 5 minutos cada una en un partido de baloncesto por ejemplo). De ser posible, asegúrese de que todas las patrullas jueguen contra todas las demás.

Si el concilio de guías de patrulla desea un torneo a gran escala con deportes de reglamento, organice uno que se lleve a cabo durante dos o tres sábados.

Juegos de Bicicleta

BULL'S-EYE. Para cada patrulla, ponga cuatro latas de café de una libra vacías en línea recta con el lado abierto hacia arriba con más o menos 8 pies de distancia entre ellos. Dele cuatro canicas a cada Scout. El objetivo del juego es meter una canica en cada lata mientras pasa en la bicicleta a cualquier velocidad. Otorgue un punto por cada acierto; reste un punto por cada vez que el Scout toque el piso con el pie.

SLALOM RELAY. Para cada patrulla, corte la mitad superior de cuatro envases de plástico de leche y póngalos en línea recta con más o menos 6 pies de distancia entre ellos. El ciclista deberá zigzaguear entre ellos sin tocarlos y sin bajar los pies al suelo. Si toca algún envase o el suelo, deberá regresar a la línea de salida y volver a empezar. Dirija el juego como en relevos. La patrulla más rápida gana.

SNAIL RACE RELAY. Con hilo o tiza, haga un carril de 3 pies de ancho y más o menos 50 de largo. La mitad de la patrulla se forma en cualquiera de los extremos del carril. El objetivo es andar en la bicicleta lo más lento posible sin tocar el suelo o permitir que ninguna de las llantas toque la línea. La carrera comienza con el primer ciclista andando hacia el otro extremo; llegando ahí, el primer Scout formado anda hacia el otro extremo y continúa así hasta que todos los miembros de la patrulla han recorrido el curso. El tiempo más corto gana.

DEPORTES (SPORTS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Colocar una gráfica de acondicionamiento físico con los requisitos básicos necesarios para el rango Tenderfoot. Iniciar la prueba. Escribir la puntuación de cada uno; hacer que practiquen todo el mes y revisar el mejoramiento.		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir la tropa. • Inspeccionar uniformes. • Hacer que un Scout nuevo dirija el Juramento y la Ley. • Presentar banderines. • Recitar Pledge of Allegiance. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts continúan las pruebas de acondicionamiento. Escribir la puntuación para compararla al final del mes. Practicar nudo para tensión de línea, media llave y dos cotes y el as de guía. • Scouts con experiencia eligen un deporte y comienzan a practicarlo. Invitar a los padres que practican golf a explicar el juego y enseñar los swings básicos. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o comienzan la instrucción en uno de los tres tipos de esquí—acuático, de descenso o a campo traviesa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes. Determinar las necesidades particulares de la patrulla. Si la tropa está teniendo algún tipo de actividad de competencia, practicar para el evento.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Catch Ten. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Reunir a la tropa. • Cantar “Scout Vespers”. (<i>Boy Scout Songbook</i>) • Scoutmaster’s Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

DEPORTES (SPORTS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts tienen una presentación por parte de un atleta universitario o instructor de un club de acondicionamiento. Demostrar ejercicios y discutir dietas nutricionales y un plan de ejercicio. • Scouts con experiencia continúan trabajando en su deporte. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o practican Inchworm. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la salida de este mes. Practicar dos de los eventos para la excursión. Todas las patrullas planifican actividades para trabajar en el avance.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Izzy-Dizzy Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

DEPORTES (SPORTS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts van a una piscina o a un área que reúna los estándares de BSA y trabajan en los requisitos de natación de First Class. • Scouts con experiencia continúan trabajando en su deporte o planifican una competencia en bicicleta. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar los planes para la excursión de la tropa. Si las comidas ya están planificadas, finalizar el menú y hacer las asignaciones finales para las responsabilidades en el lugar.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Old Plug. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

DEPORTES (SPORTS)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts hacen la prueba para lagartijas, dominadas (barra), salto de longitud y carrera/caminata de 500 yardas. Escribir los resultados y revisar el mejoramiento desde la primera semana. • Scouts con experiencia terminan los planes para la competencia en bicicleta o continúan practicando su deporte. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o ayudan haciéndoles las pruebas a los nuevos Scouts. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar los planes finales para la excursión. Si ésta se va a ser un campamento, asegurarse de que todos cuentan con el equipo necesario. También repasar todos los eventos y asegurarse de que todos están preparados.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Corner Ball. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

DEPORTES (SPORTS)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

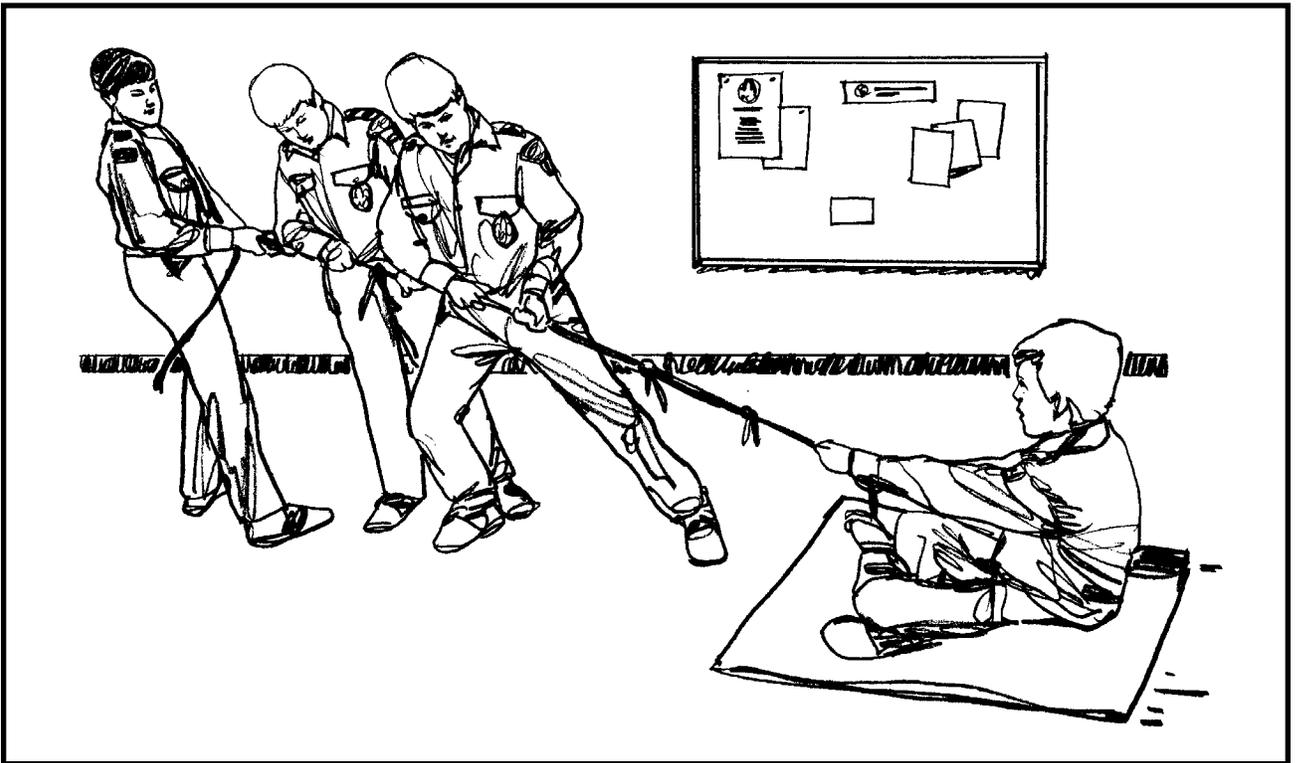
Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Eventos deportivos	PGP
Mediodía	Almuerzo en bolsa	
1:00 P.M.	Continuar con los eventos deportivos.	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	
8:00 P.M.	Fogata	
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Equipo de deportes, equipo de campamento de tropa	

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

RASTREO (TRACKING)



Rastrear, seguir pistas y asechar han sido populares con los Scouts desde hace muchos años. El evento principal y la práctica de la junta de tropa de este mes se enfocarán en las tres técnicas.

Especialmente en tierra con nieve, es fácil desarrollar actividades relacionadas con el rastreo. Se les puede pedir a los Scouts que sigan el rastro de un animal durante cierta distancia, por ejemplo. A falta de huellas de animal pueden seguir huellas simuladas. En cualquier caso, leer el significado principal de las huellas es requerido. Donde no haya nieve o tierra suave, el uso de planchas de rastreo o un tronco con clavos especial para rastrear harán posible la diversión de rastrear.

Seguir pistas involucra seguir señales simuladas. Las señales son puestas por una patrulla y seguida por otra.

Asechar es posiblemente la más fascinante de las tres técnicas ya que pone a un Scout contra el otro en un duelo de entretenimiento e ingenio. El asecho es bueno para el desarrollo de la imaginación porque es una técnica relacionada con la caza de criaturas silvestres y la supervivencia.

En un juego de asecho, un Scout abandona el área del campamento y cuando sea seguro hacerlo, uno o más Scouts intentan seguirlo sin ser vistos. Ya que él sabe que lo van siguiendo, no vale que el Scout se detenga y tome por sorpresa a los otros muchachos; en su lugar, deberá caminar a un paso casual, pausando de vez en cuando para admirar el paisaje, incluyendo lo que haya atrás de él.

Esto le dará oportunidad a los Scouts que van siguiéndolo a esconderse. Sin embargo, si oye a alguno de los Scouts que lo van siguiendo, eso es otra historia. En ese caso volteará rápidamente para ver si puede localizar quién fue el que hizo el ruido.

Además de los aspectos de rastrear, seguir pistas y asechar de la excursión de la tropa este mes, presente actividades al aire libre como la construcción de fogata, una cocina y un programa de fogata.

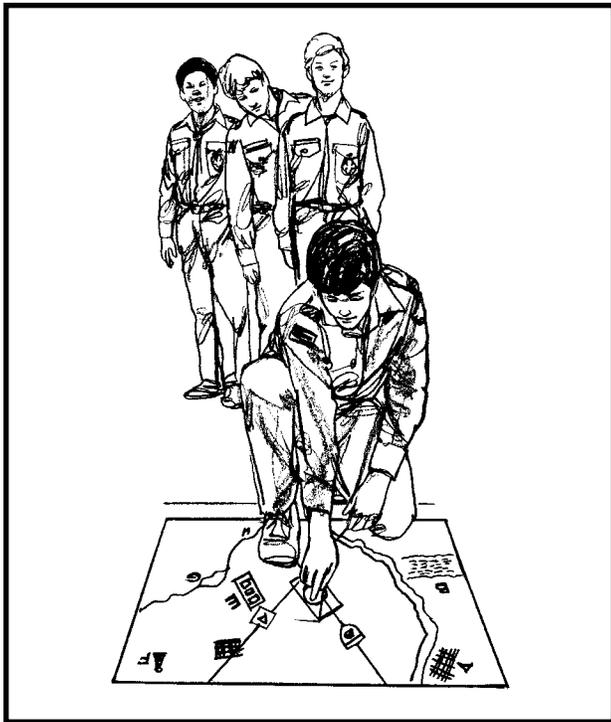
RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de patrulla y tropa este mes, deberán fomentar en los Scouts

- Un aprecio para las maravillas de la naturaleza y posiblemente un sentimiento de mayor cercanía con Dios
- Mayor determinación de cumplir con su “deber al país” a través de buenas prácticas de conservación
- Mayor confianza en sí mismos

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes todos los Scouts deberán haber terminado muchos de los requisitos básicos de naturaleza a través del rango First Class. Dependiendo la excursión actividades, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:



Tenderfoot

- Al aire libre—cocina, excursionismo, campismo, naturaleza
- Civismo—honor a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, naturaleza, campismo, excursionismo
- Civismo—honor a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—honor a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts más experimentados se pueden concentrar este mes en insignias de mérito Nature and Camping. Dependiendo de actividades del campamento, también pueden cubrir requisitos para las insignias de mérito Cooking, Hiking, Pioneering (Pionerismo), Mammal Study (Estudio de los Mamíferos), Geology (Geología), Fish and Wildlife Management (Peces y Vida Silvestre), Insect Study (Estudio de los Insectos) y Wilderness Survival.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el elemento del programa este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que ayuden con la enseñanza de técnicas de campismo
- Invitar a los padres de familia al campamento
- Pedirle a los padres que proporcionen transportación al campamento

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

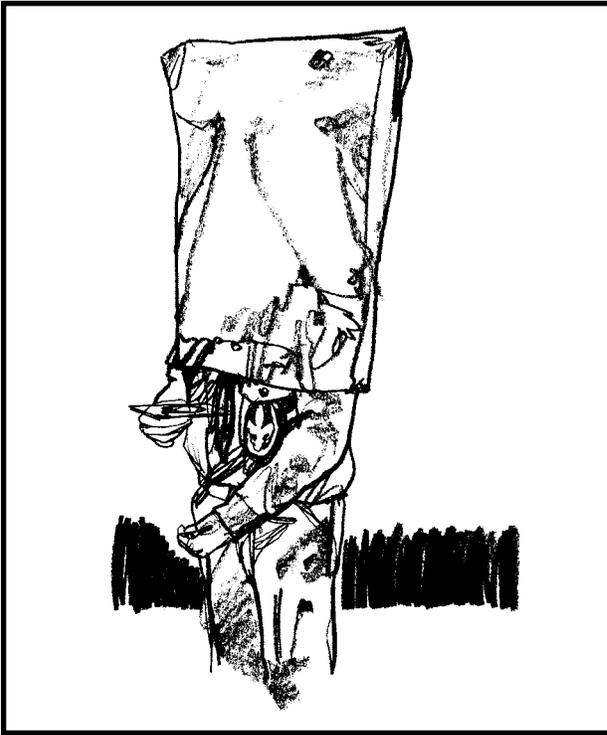
- Decida el lugar del campamento. Si necesitará permisos, asigne a alguien para que los obtenga.
- Planifique las actividades especiales para el campamento. Consulte las ideas de las siguientes páginas. Si se necesitará equipo especial, asigne a alguien para que lo obtenga. Busque ayuda del comité de tropa, si es necesario.
- Repase las técnicas de campamento mencionadas en el *Fieldbook*.
- Planifique los detalles de las juntas de tropa del mes. Asigne demostración de patrullas, cubriendo las técnicas que serán necesarias para las actividades del campamento.
- Planifique actividades para el campamento. Recuerde que todo probablemente toma más tiempo en un campamento de invierno.

EVENTO PRINCIPAL

Excursión Para First Class

Este deberá ser un campamento de primera clase en dos sentidos—primera clase en calidad y primera clase en el sentido de proporcionar una oportunidad para ayudar a que los Scouts completen los requisitos para el rango First Class. Sus Scouts puede que sean expertos en este juego de campamento o no. Si tiene una tropa nueva, este es un verdadero regalo para ellos en su primer campamento. Si su concilio o distrito no está organizando un camporee este mes, ¿por qué no intentar un camporee por su cuenta como preparación para esta experiencia tan importante?

¿Qué es un camporee? Un camporee es una demostración de las técnicas de acampar de patrullas y tropas. Establecen sus propios campamentos por uno o más días y noches con el fin de divertirse, convivir y tener la oportunidad de aprender más sobre acampar. Hable con su primer guía de patrulla y ayúdele a comenzar el proyecto.



Después, reúnanse con el concilio de guías de patrulla y anime a los guías de patrulla a entusiasmarse por el camporee de la tropa. Ahora sigue el planificación detallado para la organización y operación del camporee. Dependiendo de lo que usted y sus junior guías de patrullas deseen, determine si quiere un plan de calificación detallado o si quiere adoptar un esquema sencillo de autocalificación.

Algunas tropas enfatizan el camporee por la diversión, la convivencia y las demostraciones. Otras prefieren las calificaciones competitivas y las actividades. Puede que quiera hacer de su camporee una demostración de las técnicas de acampar de cada una de sus patrullas y no la coronación de solamente una patrulla como ganador.

Manténgalo Sencillo

Si decide calificar a sus patrullas, mantenga el plan sencillo y asegúrese de que todo individuo recibe reconocimiento por las cosas que hizo bien. Dé reconocimiento especial a aquellas patrullas que demuestran un esfuerzo extraordinario. Si presenta algún premio tangible, que sea un pendiente, una placa de madera, o algún otro reconocimiento hecho en casa. ¿Por qué no pedirle a algunos de los padres que los hagan?

Base las actividades, demostraciones y eventos competitivos en los requisitos de los rangos Tenderfoot, Second Class y First Class. La sección de Games del *Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588, presenta posibilidades ilimitadas para hacer concursos, relevos y otras diversiones que coordinarán con su programa camporee de primera clase.

Invite a los padres a que visiten el camporee y vean que tan buenos campistas son sus pequeños aspirantes. Reúna

a los padres para una breve charla sobre el campamento de verano.

El camporee es una forma excelente de pulir los uniformes de su grupo. Pueden usar shorts y playeras para las actividades toscas, pero para honores a la bandera, inspecciones, la cena y la fogata, el grupo deberá usar su uniforme completo. Hará maravillas para la apariencia de la tropa y se verán y se sentirán como Scouts.

Conclusión

Concluya las actividades del día con una fogata por la noche que incluya canciones, juegos alrededor de la fogata, un buen cuento junto a la fogata, reconocimiento de las patrullas por su esfuerzo en el camporee y algo de inspiración que los mande a casa diciendo, “¡Vaya que nos hemos divertido! ¡No hay nada como ser Scout!”

GAMES SUGERIDOS

Knot-Tying Relay

Equipo: Una cuerda de 6¹/₂ pies por patrulla; bordón Scout o un palo largo.

Método: Las patrullas se colocan en formación relevo, con el primer Scout como a 10 pies del bordón sostenido horizontalmente a 30 pulgadas del suelo. Dada la señal “Nudo as de guía (u otro nudo)—¡Ya!”, el primer Scout corre, cuerda en mano, ata la cuerda al bordón con un nudo as de guía, recibe aprobación del juez, lo desata, regresa corriendo y le da la cuerda al siguiente Scout quien corre, repite la acción y continúa así hasta que se hayan atado ocho nudos.

Puntuación: La primera patrulla en terminar, gana.

Nota: Para el nudo de rizo, el nudo vuelta de escota y el nudo pescador, junte los extremos de la cuerda con un nudo tenso y el bordón atravesado por el lazo. Para el nudo ballestrinque, dos nudos dos cotes y un nudo vuelta de braza, ate la cuerda al bordón y ténselo. Para el nudo para tensión de línea y el as de guía, ate los nudos de forma que el bordón atraviese el lazo.

Rescue Race

Equipo: Para cada niño, un pedazo de cuerda de 4 pies.

Método: Las patrullas se colocan en formación relevo, cada niño con su cuerda. Los guías de patrullas ocupan su posición 20 pies frente al primer Scout de cada patrulla. El guía de patrulla finge ahogarse y tiene que ser rescatado con una cuerda que se le aviente. Dada la señal, todos los Scouts atan sus cuerdas formando una cuerda larga. El primer joven enrosca la cuerda y se la avienta al guía de patrulla y la patrulla completa lo arrastra a la costa. Es mejor intercambiar guías de patrullas para que ningún guía de patrulla sea rescatado por su propia patrulla.

Puntuación: El objetivo es lograr que el guía de patrulla cruce la línea antes de que cualquier otra patrulla lo logre. Otorgue 100 puntos a la primera patrulla que logre salvar al guía de patrulla, 80 puntos a la segunda y 60 a la tercera. Revise los nudos para ver que estén bien atados. Reste 10 puntos por cada nudo mal atado.

Direction-Finding Relay

Equipo: Para cada patrulla, un mapa con líneas norte-sur magnéticas marcadas, una brújula de orientación, ocho cartas nombrando dos pueblos o características claramente identificables marcadas.

Métodos: Las patrullas se forman cerca de su mapa y brújula. Dada la señal, el primer Scout corre y toma una carta y determina la orientación desde el primer punto en la carta, al segundo. El Scout escribe la orientación en la carta y se la da al juez. Luego, regresa corriendo a tocar al siguiente Scout. Continúe hasta que todos hayan corrido.

Puntuación: 10 puntos por cada orientación con un margen de error de no más de 5 grados; 5 puntos por cada orientación con un margen de error de no más de 10 grados.

String-Burning Race

Equipo: Para cada equipo, dos varas de 2 pies, dos tramos de cordón de 3 pies, dos cerillos.

Método: Antes de la carrera, los dos palos se clavan en el suelo a 24 pulgadas de distancia el uno del otro; un pedazo de cordón se ata entre ellos a 12 pulgadas del suelo; el otro, a 18 pulgadas del suelo. Cada patrulla recolecta yesca y leña. Luego, la patrulla escoge dos representantes. Dada la señal, los dos Scouts preparan la fogata (pero sin exceder la altura del primer hilo) y la prenden. Después de haber sido prendido, el fuego no se puede tocar ni se puede agregar más leña.

Puntuación: El equipo cuyo hilo más alto se quemó primero, gana.

Water-Boiling Race

Equipo: Para cada equipo, una lata (tamaños iguales para cada equipo), una cucharada pequeña de jabón en polvo o detergente, dos cerillos.

Método: Antes de la carrera, la patrulla recolecta yesca y leña y tres piedras para la fogata. La lata se llena de agua hasta una pulgada de la orilla, con el jabón o detergente agregado. Luego, cada patrulla elige a sus dos representantes. Dada la señal, los dos Scouts preparan su chimenea de piedra, preparan la fogata, le prenden fuego y colocan la lata de agua sobre el fuego y siguen alimentando el fuego hasta que hierva el agua.

Puntuación: El primer equipo que logre que el agua hierva hasta derramarse, gana.

Variación: Que equipos de dos prendan fuegos con sílex y acero o por medio de fricción. Se permite un tronco por equipo y madera para fogata tendrá que ser partida durante la carrera.

Blindfold Compass Walk

Equipo: Para cada patrulla, ocho postes pequeños enumerados enterrados en el suelo a 5 pies de distancia entre ellos en una línea norte-sur. Para cada Scout, una brújula de orientación y bolsa grande de papel.

Método: Un Scout de cada patrulla se para junto a cada poste. Los Scouts de una patrulla orientan su brújula entre 45 y 135 grados; los niños de la patrulla opuesta, entre 225 y 315 grados. Una bolsa de papel es colocada sobre la cabeza de cada Scout, permitiéndole ver únicamente el suelo y la brújula que tiene en la mano. Cada Scout gira tres veces y luego sigue la orientación de su brújula por 100 pasos. Luego, se da la vuelta y sigue la orientación inversa (orientando la punta de la flecha hacia sí mismo en vez de hacia enfrente) por 95 pasos. Sólo Scouts a 10 pasos de su marcador reciben 100 puntos.

Puntuación: La patrulla con el mayor número de puntos, gana.

RASTREO (TRACKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Reunirse afuera. Colocar muestras de señalamientos de rastreo y hacer que los Scouts los identifiquen y digan su significado (<i>Boy Scout Handbook</i>).		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar la tropa en columnas de patrullas abiertas. • Inspeccionar uniformes. • Recitar el Código de Convivencia con la Naturaleza. • Recitar Pledge of Allegiance. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts practican atar los nudos: tensión de cuerda y dos cotes, nudo ballestrinque, de rizo y as de guía. Hacer Knot-Tying Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) • Scouts con experiencia planifican los recorridos usando señalamientos para rastro, uno para el día y otro para la noche del campamento. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o usan un mapa topográfico del área de acampada para planificar un recorrido de orientación. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Planificar la excursión de este mes. Asegurarse de que todos saben lo que necesitan llevar y cuales son sus asignaciones para el campamento. Los Scouts nuevos necesitan saber qué apoyo proporcionarán en el campamento. Cualquier Scout que vaya por primera vez al campamento, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican actividades para trabajar en el avance. Los guías de patrullas revisan las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo y en qué técnicas se necesita trabajar para dichas actividades.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Granny's Footsteps. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Formar a la tropa en patrullas; llamar a cada guía de patrulla hacia el frente y dar los gritos de patrulla. • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

RASTREO (TRACKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts practican levantar tiendas de campaña y hacer una cama en el suelo. También practican la lectura de mapas topográficos. • Scouts con experiencia terminan de planificar sus recorridos con señalamientos de rastreo. Empezar a diseñar los proyectos de pionerismo que se pueden construir en el campamento. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o hacen planes para construir un tejadillo y dormir en él una noche en el campamento. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para el campamento. Los que van al campamento por primera vez, continúan trabajando en técnicas básicas de acampada. Las demás patrullas continúan planificando actividades de avance en el campamento. Practicar actividades entre patrullas para el campamento. Planificar el menú para el campamento.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Tent-Pitching Contest y Tent-Striking Contest. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

RASTREO (TRACKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en los planes de cocina para el campamento. Revisan el menú y determinan qué utensilios necesitarán. Revisar los procedimientos de higiene en el campamento. • Scouts con experiencia deciden en qué requisitos de naturaleza podrían trabajar en el campamento. También consideran en qué insignias de mérito podrían trabajar. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o hacen un inventario y reparan el equipo de campamento de la tropa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar el menú para el campamento y asegurarse de que cada uno sabe lo que tiene que llevar. Repasar la vestimenta y el equipo necesario y recaudar las cuotas necesarias. Si la patrulla necesita realizar un campamento para familiarizarse o una práctica para las actividades de la patrulla, prográmelo ahora. Los Scouts mayores pueden planificar el tomar fotografías en el campamento para añadirlas al libro de recortes de la tropa, o planificar tomar transparencias para ser mostradas en la siguiente reunión familiar.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Sleeping Pirate. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

RASTREO (TRACKING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts deben venir con sus mochilas empacadas para el campamento para ver si lo han hecho correctamente. • Scouts con experiencia revisan las técnicas de mapa y brújula que serán puestas a prueba en el campamento. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o terminan el inventario y la reparación del equipo de campamento de la tropa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar los planes y las asignaciones para el campamento. Asegurarse de que todos conocen el itinerario y el equipo que se necesita. Repasar la lista de obligaciones. Practicar las actividades entre patrullas para el campamento.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Four Way Tug-of-War. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

RASTREO (TRACKING)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

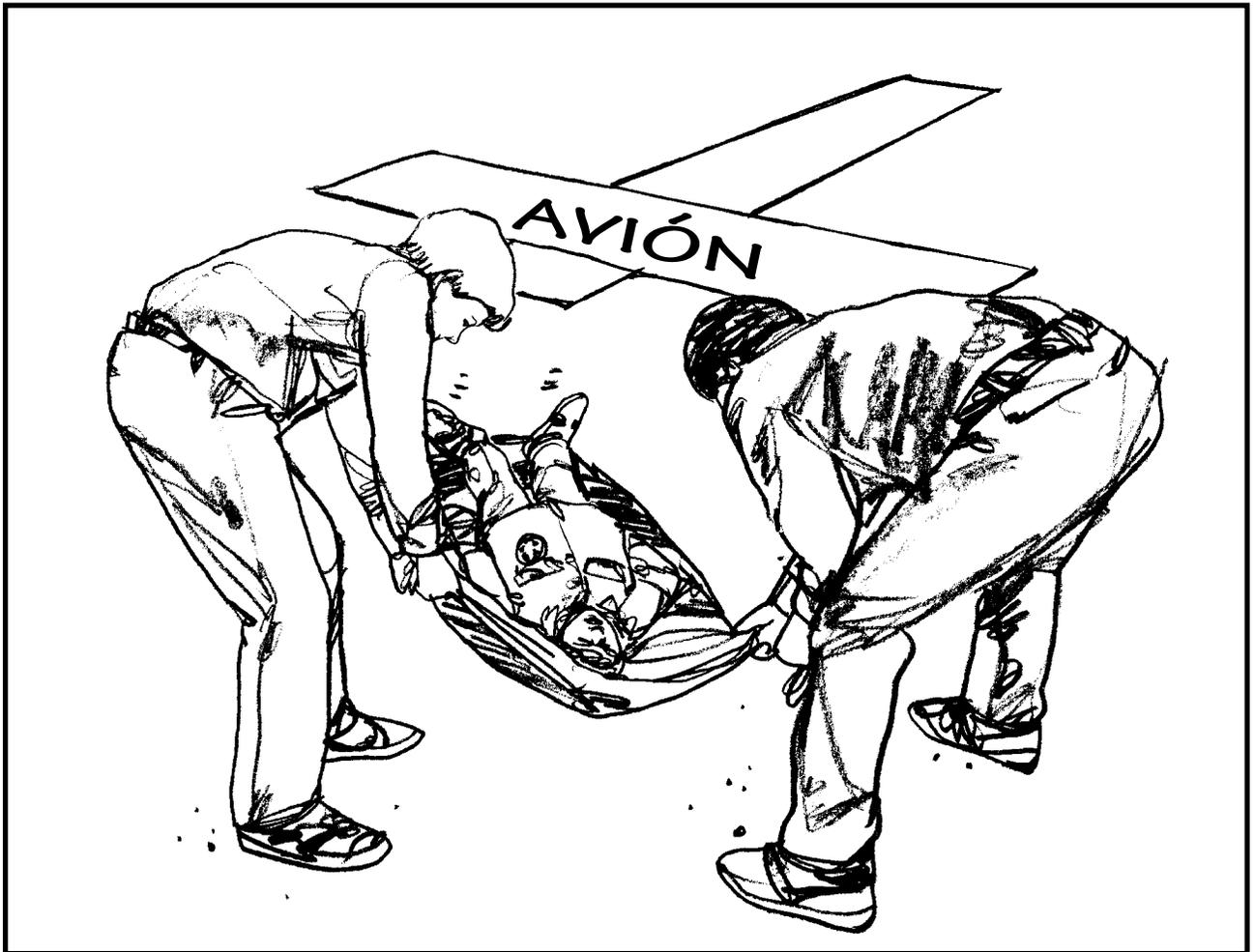
HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Competencias entre patrullas. Usar los siguientes juegos de la sección de Games en el <i>Troop Program Resources</i> . * <ul style="list-style-type: none"> • Blindfold Compass Walk • Knot-Tying Relay • Rescue Race • String-Burning Race 	PGP
11:30 A.M.	Cocineros preparan el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo.	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
1:30 P.M.	Competencia entre patrullas sobre el sendero de rastreo y el recorrido de orientación.	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
8:00 P.M.	Realizar el Rastreo Nocturno.	
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00-11:00 A.M.	Juegos de patrulla. Los Scouts mayores hacen un recorrido de orientación planificado para este campamento. Los Scouts más jóvenes juegan cuatro juegos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> .*	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Mapas topográficos, carpetas con pinza, brújulas, y otro material necesario para los concursos, equipo de campamento de tropa	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

SUPERVIVENCIA (WILDERNESS SURVIVAL)



El hombre antiguo practicaba la supervivencia porque tenía que hacerlo. Hoy en día la practicamos porque es un reto y porque incluso en la actualidad podemos enfrentarnos a una situación que requiera de técnicas de supervivencia.

La supervivencia requiere de la habilidad para evaluar circunstancia, tomar decisiones y mantener la mente clara. Planifique poner a los miembros de su tropa a prueba para estos elementos.

La actividad principal de un fin de semana de supervivencia se puede llevar a cabo en un campamento Scout o en un área silvestre que rete sus habilidades para construir albergues y encontrar comida. Asegúrese de tener los permisos necesarios, si es propiedad privada.

No destruya el medio ambiente deliberadamente para practicar las técnicas. En algunos casos tendrá que simular experiencias para evitar causar daño al medio ambiente. Tenga en mente que la meta de la tropa no es el volverse experta en supervivencia sino el desarrollar conocimientos básicos que serían útiles en caso de emergencia. Conforme el concilio de guías de patrulla planifique actividades, se debe considerar el nivel de destreza de los Scouts.

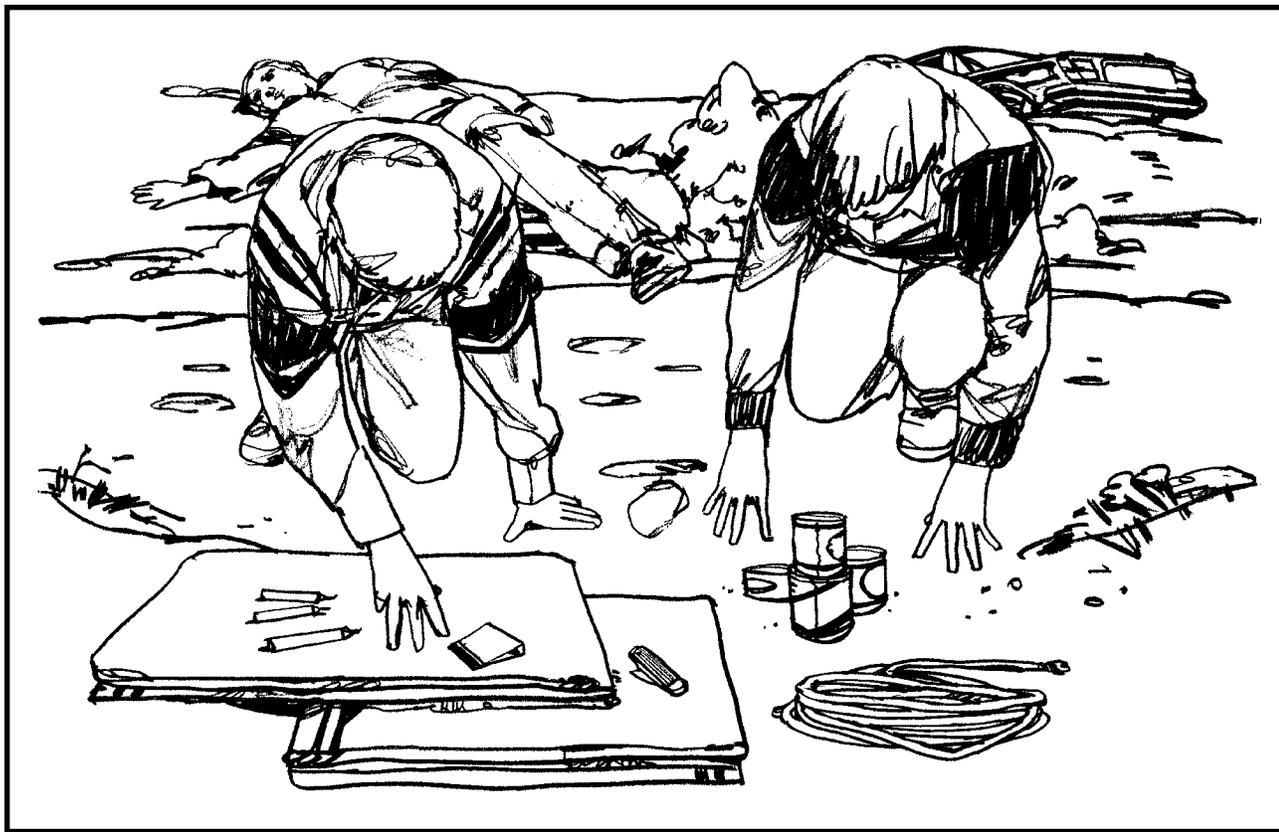
RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa de este mes deberán fomentar en los Scouts

- Técnicas básicas del entorno al aire libre
- Mejor capacidad para usar los recursos naturales para sobrevivir
- Mayor entendimiento de la importancia de la conservación
- Mejor habilidad para tomar decisiones
- Mayor confianza en sí mismos

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes, todos los Scouts deberán haber completado muchos de los requisitos básicos de campismo y cocina para el rango First Class. Dependiendo de las actividades del campamento, podrán también completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:



Tenderfoot

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, primeros auxilios
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, primeros auxilios
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, primeros auxilios
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden concentrar este mes en la insignia de mérito Wilderness Survival; deberán poder completar muchas de los requisitos. También pueden completar requisitos para Cooking, Camping Hiking, Orienteering (Orientación) y otras insignias de mérito relacionadas con la naturaleza.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el elemento del programa de este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a las personas calificadas que ayuden con la enseñanza
- Invitar a los padres al campamento
- Pedirle a los padres que proporcionen transportación al sitio del campamento

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante la primera parte del mes previo para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no completa todos los puntos de la agenda en esta junta, continúe planificando en las juntas del concilio del guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Decida el sitio del campamento para el fin de semana de supervivencia. Si el campamento de su concilio no tiene materia prima para albergues y otros proyectos, busque otras fuentes. No planifique alterar el medio ambiente o usar materiales en el lugar de acampada sin el permiso del propietario.
- Haga un inventario del equipo de la tropa, si es que no se ha hecho recientemente.



- Planifique los detalles de las juntas de tropa de este mes. Asigne demostraciones cubriendo las técnicas que se necesitarán para las actividades del campamento.
- Practique nudos y amarres, si hay equipo disponible.
- Estudie y practique técnicas de supervivencia para su zona en particular, incluyendo como encontrar plantas comestibles, etc.

EVENTO PRINCIPAL

Fin de Semana de Supervivencia

Las técnicas básicas de acampada se usan sin importar cuantas veces vaya a acampar o el tipo de retos que uno enfrenta en circunstancias de supervivencia. Sea cual sea su nivel de destreza, este fin de semana pondrá a prueba su habilidad para enfrentar la vida al aire libre.

Conforme haga planes para este fin de semana, asegúrese de que su programa se acople al nivel de destreza de sus Scouts. Los Scouts nuevos necesitarán atención

adicional para preparar su primer campamento. Los Scouts mayores también podrían toparse con nuevos retos al aire libre.

Actividades Para el Campamento

Las actividades obviamente dependerán en parte de la temporada del año que ha escogido. Quizá quiera considerar un programa similar durante diferentes temporadas del año y en diferentes lugares.

Varias actividades se resumen en la siguiente sección. Seleccione una o más de ellas o cree una propia. Los Scouts más jóvenes quizá necesiten pasar la mayor parte de su tiempo trabajando en técnicas básicas de acampada.

AVIÓN CAÍDO. Están en un avión pequeño volando sobre un área arbolada. Surgen problemas con el motor y se ven obligados a aterrizar. El piloto encuentra un claro y comienza su acercamiento. Una de las llantas pega contra la cima de un árbol y esta se arranca. Aterrizan de panza, se resbalan contra un montón de árboles y se

origina un incendio. El piloto está inconsciente. Están en una montaña a 8,000 pies de altura, a 60 millas de la civilización. El piloto pidió ayuda por radio, pero no están seguros de que el mensaje haya sido recibido. Se aproxima una tormenta. Tienen una maleta con ropa y nada que comer a excepción de dos pedazos de dulce. Hay un botiquín pequeño de primeros auxilios en el avión, un galón de agua, una cobija y una navaja. Puede que pasen varios días antes de que un equipo de rescate logre encontrarlos. Demuestren cómo le harían para sobrevivir.

ACCIDENTE AUTOMOTRIZ. Están manejando por las montañas. Una tormenta de nieve cae repentinamente. El coche en el que van se patina por un terraplén empinado hasta un barranco. El conductor está inconsciente y tiene la pierna rota. La tormenta de nieve cierra la carretera durante 24 horas. En el coche tienen 50 pies de cuerda de $\frac{1}{4}$ de pulgada, dos cobijas, tres velas, un poco de comida enlatada, una navaja y un paquete de cerillos. Nadie sabe que estaban en la carretera. ¿Cómo sobrevivirían?

LA INUNDACIÓN. La patrulla está de campamento. Una inundación se lleva su campamento. Se trepan a unos árboles altos para evitar el agua. Logran salvar una cantimplora con agua, un juego de pedernal y acero, dos cobijas, un poncho, 100 pies de cuerda de $\frac{1}{4}$ pulgada y un botiquín personal de primeros auxilios. Están a 10 millas de una estación de guardabosques y sus líderes estaban pescando agua arriba cuando ocurrió la inundación. ¿Cómo sobrevivirían por dos días?

SCOUTS PERDIDOS. Tú y tu compañero de patrulla están de excursión por la naturaleza y pierden el rumbo hacia su campamento. Se les olvidó avisarle a alguien que se marchaban y pasan varias horas antes de que alguien se dé cuenta que han desaparecido. Han caminado 5 millas desde el campamento con sólo sus cantimploras, un dulce y sus cuadernos. Uno de ustedes traía una navaja de Scout y un paquete con tres cerillos. Se aproxima una tormenta y tienen que encontrar albergue. ¿Cómo sobrevivirán?

SUPERVIVENCIA (WILDERNESS SURVIVAL)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Hacer que los Scouts trabajen en encontrar direcciones sin una brújula o determinar la hora sin un reloj.		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Cada patrulla da su grito de patrulla. • Presentar banderines. • Recitar Pledge of Allegiance. • Recitar el Código de Convivencia con la Naturaleza. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en los nudos dos cotes y para tensión de línea y técnicas para el uso de cuchillo y hacha. • Scouts con experiencia trabajan en cómo iniciar una fogata sin utilizar cerillos, y repasan las prioridades en caso de supervivencia. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o hacen planes para vivir a base de plantas silvestres comestibles en su área durante el fin de semana de supervivencia. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos conocen sus asignaciones. Si van a pernoctar, comenzar a planificar el menú y la lista de obligaciones; planificar la distribución del equipo y las tiendas de campaña que necesitarán. Cualquier Scout que no haya ido de campamento aún, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican las actividades para trabajar sobre los avances.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Shipwreck. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Formar un círculo, cruzar los brazos, tomar la mano del de junto y repetir la bendición Scout. • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión de la tropa. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SUPERVIVENCIA (WILDERNESS SURVIVAL)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en la construcción de una fogata y en primeros auxilios para ampollas sencillas, rasguños y quemaduras menores y escaldaduras. Hacer Fuzz-Stick Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.*) • Scouts con experiencia trabajan en el diseño o construcción de refugios de supervivencia. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o continúan trabajando con plantas comestibles y preparan algunas comidas con ellas. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para el campamento. Los que van al campamento por primera vez, continúan trabajando en técnicas básicas de acampada. Las demás patrullas continúan planificando actividades de avance para la excursión. Practicar actividades entre patrullas. Los nuevos Scouts planifican un menú que será utilizado en el campamento y determinar quién llevará la comida.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Moonball. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SUPERVIVENCIA (WILDERNESS SURVIVAL)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts aprenden qué hacer si se pierden en una zona inhóspita. También repasar los primeros auxilios para heridas, agotamiento por el calor y conmoción. Hacer Two-Man-Carry Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) • Scouts con experiencia trabajan en las técnicas de señalamiento tierra-aire y en técnicas para purificar el agua. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o hacen un paquete de supervivencia que quepa en una cajita de un rollo fotográfico de 35 mm. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Los nuevos Scouts terminan el menú para la excursión de este mes y se aseguran que todos saben lo que tienen que llevar. Repasar la vestimenta y el equipo necesario, recaudar las cuotas necesarias. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Inchworm. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SUPERVIVENCIA (WILDERNESS SURVIVAL)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en la higiene en el campamento, levantar tiendas de campaña y selección del lugar de acampada. • Scouts con experiencia revisan las técnicas con el mapa y la brújula. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o revisan los materiales necesarios para el campamento. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar los planes y las asignaciones para el campamento. Asegurarse de que todos conocen el itinerario y el equipo que se necesita. Repasar la lista de obligaciones. Practicar las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Frantic Object. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

SUPERVIVENCIA (WILDERNESS SURVIVAL)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Los Scouts más jóvenes hacen una excursión en la naturaleza y trabajan en los requisitos de naturaleza para los rangos desde Tenderfoot hasta First Class. Los Scouts con experiencia dan inicio a los problemas de supervivencia.	
11:30 A.M.	Cocineros preparan el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
	Tiempo libre	
1:00 P.M.	Los Scouts más jóvenes practican problemas de supervivencia sencillos; los demás Scouts continúan resolviendo los problemas de supervivencia.	
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
8:00 P.M.	Fogata	PGP
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00-11:00 A.M	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento. Los Scouts mayores regresan de los problemas de supervivencia.	
Equipo especial necesario	Equipo de campamento de tropa, materiales para los problemas de supervivencia	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

VIDA SILVESTRE (WILDLIFE MANAGEMENT)



Una preocupación importante en este país es la vida silvestre y la desaparición del hábitat silvestre. Parte de esta pérdida tiene que ver con la falta de conocimiento sobre las criaturas de la naturaleza.

Este elemento del programa les ayudará a los Scouts de la tropa a apreciar la vida silvestre y cómo vive, y a desarrollar un sentido de lo que pueden hacer los Scouts para ayudar a proteger y preservar a los animales que les rodean.

Si viven en la ciudad, el programa les dará la oportunidad de ir a una zona rural para observar la naturaleza o de visitar un zoológico. Si viven en una zona rural, este elemento puede reactivar la conciencia sobre la vida silvestre a su alrededor y de lo que pueden hacer para protegerla.

RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa este mes deberán fomentar en los Scouts

- Un aprecio por las maravillas de la naturaleza y posiblemente un sentimiento de mayor cercanía con Dios
- Mayor entendimiento de cómo afecta al mundo natural la contaminación y cómo pueden ayudar los Scouts a detenerla
- Mayor determinación de cumplir con su “deber al país” a través de buenas prácticas de conservación

- Mayor confianza en sí mismos
- El deseo de proteger la vida silvestre de nuestro país

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes todos los Scouts deberán haber terminado muchos de los requisitos básicos de naturaleza a través del rango First Class. Dependiendo de las actividades, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—excursionismo, campismo, naturaleza, cocina
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout
- Condición física

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo, naturaleza
- Civismo—hombres a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout



REPOBLACIÓN DE PECES

First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—honor a la bandera
- Participación patrulla/tropa
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts más experimentados se pueden concentrar este mes en la insignia de mérito Nature; deberán poder completar casi todos los requisitos. Dependiendo de las actividades del campamento, también podrán cubrir requisitos para las insignias de mérito Camping, Cooking, Mammal Study, Fish and Wildlife Management, Insect Study y Wilderness Survival.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en el elemento del programa este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que ayuden con la enseñanza de técnicas de campismo y naturaleza
- Invitar a las familias a la excursión
- Pedirle a los padres que proporcionen transportación al campamento

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Decida el sitio del campamento. De ser posible, escoja un sitio con una variedad de ambientes naturales para que los Scouts encuentren mayor variedad de árboles, plantas y mamíferos. Si el local está cerca de un criadero de peces o de una reserva de caza mayor o de bosque, haga arreglos para que los Scouts puedan ir de visita. Asigne a alguien para que obtenga los permisos, si es necesario.
- Planifique las actividades especiales para el campamento. Consulte las ideas en estas páginas. Si se necesitará equipo o herramientas especiales, asigne a alguien para que las obtenga. Busque la ayuda del comité, si es necesario.
- Planifique los detalles de las juntas de tropa del mes. Asigne demostraciones de patrulla, cubriendo las técnicas necesarias para las actividades del campamento.

- Intercambie ideas para un proyecto de conservación que pueda ser completado por un Scout en forma individual o por patrullas, para los requisitos de los rangos Tenderfoot hasta el rango First Class.

EVENTO PRINCIPAL

Excursión de Trato

Normalmente a un animal se le refiere como cualquier organismo viviente que no sea planta. La vida silvestre vive en condiciones más o menos libres, proveyéndose alimento, albergue y otras necesidades en un medio ambiente adecuado. La vida silvestre puede ser organismos que sólo se pueden ver a través de un microscopio o algo tan grande como una ballena. La vida silvestre incluye insectos, arañas, aves, reptiles, peces, anfibios y mamíferos.

A todo nuestro alrededor se está perdiendo vida silvestre. Cada que se pavimenta un terreno para construir un centro comercial, que es escavado para construir casas o arado para sembrar comida, animales pequeños pierden su hogar y con frecuencia su fuente de alimento y agua. Conforme van desapareciendo animales pequeños, también se van perdiendo los animales grandes que se alimentan de ellos.

¿Cómo pueden ayudar los Scouts a la vida silvestre de su área? Pueden desarrollar conciencia sobre cuáles son los hábitat que están en peligro, saber qué tipo de vida silvestre vive a su alrededor y colaborar con agencias locales para ayudar a preservar la vida silvestre.

Ideas Para Proyectos Relacionados con la Vida Silvestre

- Fotografiar o documentar la vida silvestre en su área para que pueda identificarla.
- Contactar al gobierno local u otras agencias con las que pueda cooperar para trabajar con la vida silvestre.
- “Adoptar” un hábitat silvestre, observarlo y protegerlo.
- Trabajar en conjunto con parques y zoológicos locales y “adoptar” un animal que puedan cuidar y proteger.
- Desarrollar conciencia sobre las áreas que están siendo comercial o particularmente desarrolladas y el impacto que eso tendrá en el medio ambiente.
- Compartir con el público qué tipo de vida silvestre existe en su área creando una exhibición de vida silvestre en un centro comercial.
- En sus juntas de tropa de cada semana, presentar un animal en peligro de extinción. Comentar sobre lo que pueden hacer los Scouts para protegerlo de la extinción.

VIDA SILVESTRE (WILDLIFE MANAGEMENT)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Si su comunidad cuenta con un refugio de vida silvestre (o zoológico), haga que un experto traiga uno de los animales a la junta de tropa y hable sobre lo que el refugio hace en beneficio del animal.		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	Recitar el Código de Convivencia con la Naturaleza.		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en la identificación de plantas y reptiles venenosos en su área. Aprenden primeros auxilios para plantas y reptiles venenosos. Aprenden a identificar cinco mamíferos que se encuentran en su área. • Scouts con experiencia empiezan con la planificación para la excursión a la naturaleza o proyecto de conservación. Pedir ayuda en este proyecto a conservacionistas de vida silvestre. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o planifican un viaje de fin de semana en canoa. Asegúrese de repasar las reglas de Safety Afloat. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos conocen sus asignaciones. Si van a pernoctar, planificar el menú y la lista de obligaciones; la distribución del equipo y las tiendas de campaña que necesitarán. Cualquier Scout en la patrulla de nuevos Scouts que no haya ido de campamento aún, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican las actividades para trabajar sobre los avances relacionados con la naturaleza y el entorno al aire libre.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar relevos divertidos. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *) <ul style="list-style-type: none"> • Lucky Relay • Izzy-Dizzy Relay • Grasshopper Race 		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. • Cantar "Scout Vespers". (<i>Boy Scout Songbook</i>) 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

VIDA SILVESTRE (WILDLIFE MANAGEMENT)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts van al exterior del local de juntas, delimitan una zona de tres pies cuadrados y la estudian. Identificar todos los elementos naturales encontrados en ella; buscar criaturas como salamandras, arañas, gusanos, etc. Regresar todos los objetos a la zona. • Scouts con experiencia continúan trabajando en una excursión por la naturaleza o en un proyecto de conservación. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o continúan los planes para el viaje en canoa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para el campamento. Los que van al campamento por primera vez, continúan trabajando en los procedimientos de la tropa para excursionismo y campamento. Todas las demás patrullas continúan trabajando en actividades de avance para la excursión.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Crab-Crawl Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

VIDA SILVESTRE (WILDLIFE MANAGEMENT)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts aprenden cómo calcular la hora sin un reloj y encontrar un camino sin una brújula (<i>Boy Scout Handbook</i>). • Scouts con experiencia terminan los planes para la excursión y comparten los planes con el resto de la tropa. Hacer una nota del equipo necesario para el proyecto de conservación. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o finalizan los planes para el viaje en canoa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar el menú para la excursión de este mes y asegurarse de que cada uno sabe lo que tiene que llevar. Repasar la vestimenta y el equipo necesario y recaudar las cuotas necesarias. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Cannibal Rescue. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para la excursión. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

VIDA SILVESTRE (WILDLIFE MANAGEMENT)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts revisan los procedimientos de acampada de la tropa y su participación en el campamento de la tropa. Reunir plantas e identificarlas. • Scouts con experiencia completan los preparativos para la excursión en la naturaleza y proyecto de conservación para el campamento de la tropa; compartir los planes con el resto de la tropa. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o revisan los planes para su viaje en canoa. Asegurarse de que todos los miembros han reunido los prerrequisitos y se han hecho todas las asignaciones. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Reparar los planes y las asignaciones para el campamento. Asegurarse de que todos conocen el itinerario y el equipo que se necesita. Repasar la lista de obligaciones. Asegurarse de que tienen cualquier equipo especial que necesitarán para sus proyectos de naturaleza.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Double Dodgeball. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

VIDA SILVESTRE (WILDLIFE MANAGEMENT)
PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	Llegar al lugar de acampada. Descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Proyecto de conservación de vida silvestre	PGP
11:30 A.M.	Almuerzo en bolsa	
Mediodía	Continuar con las actividades de conservación y naturaleza.	
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
8:00 P.M.	Fogata	
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
8:30 A.M.	Servicio religioso	

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
9:00-11:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Cámaras, bolígrafos, herramientas para el proyecto de conservación, equipo de campamento de tropa	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

CAMPAMENTO DE INVIERNO (WINTER CAMPING)



Al decir la palabra "campamento", vendrá a la mente de la mayoría de los Scouts y Scouters imágenes de cielos soleados, el aire cálido de la primavera o del otoño, o el calor del verano, y mucha diversión al aire libre.

Sin embargo, también hay bastante diversión en el campamento de invierno. Las condiciones pueden que sean difíciles, especialmente en los estados del norte en donde la nieve cubre el suelo y las temperaturas bajan a menos de 20 grados Fahrenheit. Aún así, curiosamente es muy factible que los Scouts recuerden con gusto las excursiones una vez que superaron el clima frío, mojado y lodoso, y tuvieron momentos memorables de todas formas.

Acampar en invierno en el norte de Minnesota o Maine es una cosa, hacerlo en Florida, el sur de California o Hawai es otra. Adapte el programa de estas páginas al clima y a las condiciones de su zona. En clima cálido, los Scouts podrían concentrarse en técnicas para clima mojado en vez de las técnicas descritas aquí.

Los planes de las juntas de tropa, requieren de instrucción y práctica en las técnicas requeridas para estar cómodo y seguro mientras está de campamento durante la temporada de temperaturas bajas, cuando pueda haber nieve en el suelo. La fuente principal de consulta es el *Fieldbook*.

La importancia de estar preparado se enfatiza porque el ambiente de invierno es implacable. En verano, si a un Scout se le olvida traer calcetines adicionales y ropa interior a un campamento, no es un dilema grave; pero en invierno ese olvido es algo muy serio por el peligro de

mojarse y no tener ropa seca para cambiarse. El estar frío y mojado puede reducir la temperatura interna del cuerpo y provocar hipotermia.

El gran evento será, por supuesto, un campamento. Si su tropa tiene muchos Scouts jóvenes, considere el usar un sitio de acampada con acceso a cabañas u otro albergue en caso de que el clima sea demasiado extremo para su capacidad.

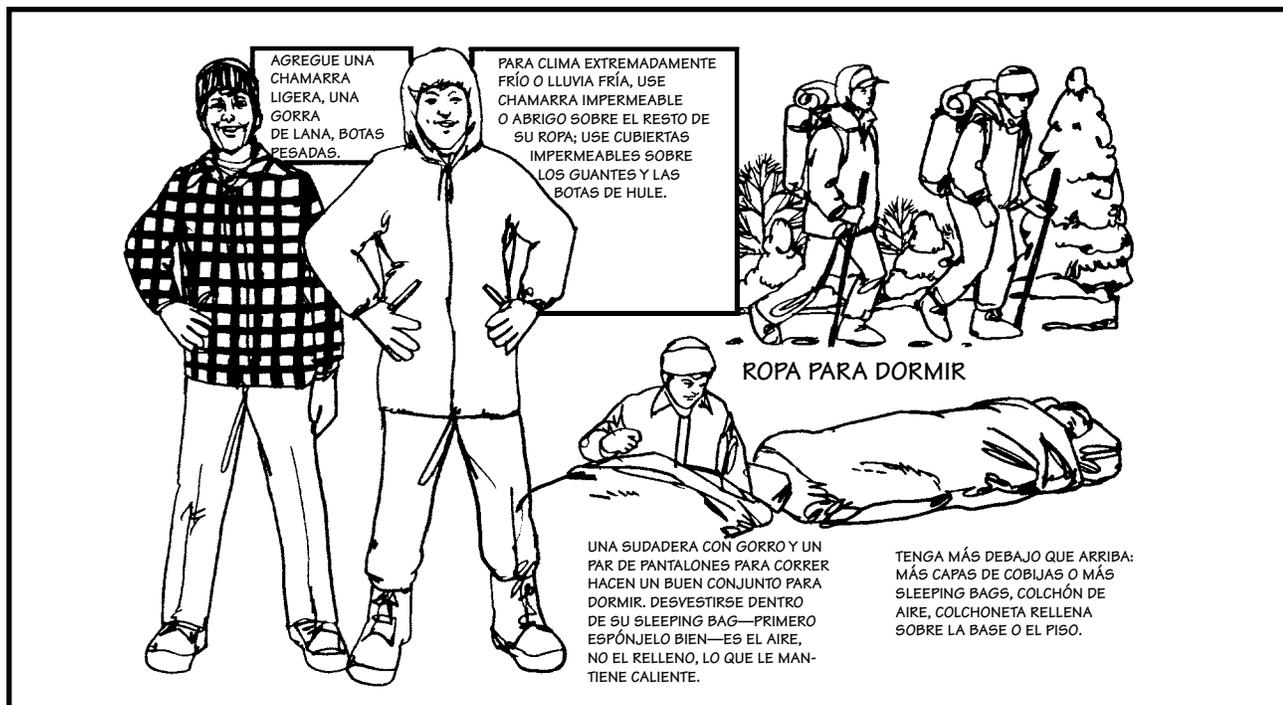
RESULTADOS DE SCOUTING

Las actividades de la patrulla y tropa de este mes deberán fomentar en los Scouts

- El conocimiento y las técnicas para estar cómodos en el campamento
- Un sentimiento de comunión con la naturaleza y con Dios
- Mayor respeto al entorno al aire libre e ingenio para lidiar con dificultades
- Mayor confianza en sí mismos
- *Esprit de corps* (espíritu de grupo) gracias al haber trabajado juntos para enfrentar los retos que presentan los elementos

OPORTUNIDADES DE AVANCE

Al final del mes, todos los Scouts deberán haber completado los requisitos básicos a través del rango First Class.



Dependiendo de las actividades del campamento, también podrán completar todos o parte de los siguientes requisitos para los rangos:

Tenderfoot

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, Good Turn
- Participación patrulla/tropa—identificación de patrulla
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Second Class

- Al aire libre—cocina, campismo, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, Good Turn, primeros auxilios
- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

First Class

- Al aire libre—cocina, campismo, naturaleza, excursionismo
- Civismo—hones a la bandera, Good Turn, primeros auxilios
- Participación patrulla/tropa—liderazgo
- Desarrollo personal—Juramento y Ley del Scout

Insignias de Mérito. Los Scouts mayores se pueden concentrar este mes en la insignia de mérito Camping. Dependiendo de las actividades del campamento también podrían completar algunos requisitos para, Cooking, Hiking, Backpacking, Wilderness Survival y otras insignias de mérito relacionadas con la naturaleza.

PARTICIPACIÓN DE PADRES/GUARDIANES

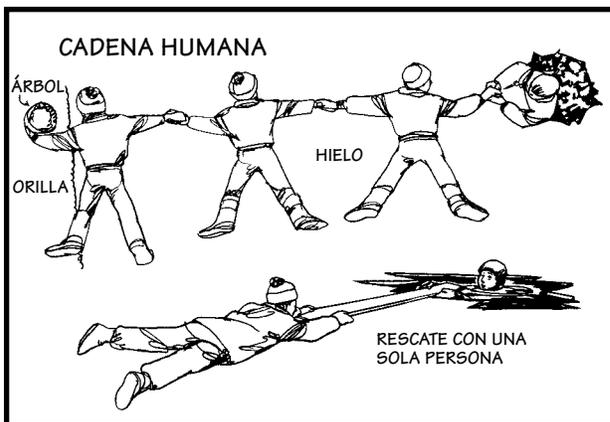
El concilio de guías de patrulla puede involucrar a los padres en los eventos de este mes de la siguiente forma:

- Pedirle a personas calificadas que ayuden en la enseñanza de técnicas de acampada
- Invitar a los padres al campamento
- Pedir a los padres de familia que proporcionen transporte al campamento

CONCILIO DE GUÍAS DE PATRULLA

El concilio de guías de patrulla deberá reunirse durante los primeros días del mes anterior para planificar las actividades de la tropa para este elemento del programa. Si no logra completar todos los asuntos de la agenda durante esta junta, continúe la planificación en las juntas del concilio de guías de patrulla después de cada junta de tropa.

- Escoja un sitio para el campamento.
- Repase las técnicas de campamento de invierno. Consulte el *Fieldbook* y el folleto de la insignia de mérito *Camping*.
- Haga un inventario del equipo de campamento de la tropa, si es que no se ha hecho recientemente. Revise la condición de las tiendas de campaña, los toldos, las estufas y las herramientas. Si hacen falta reparaciones o reemplazos, pídale ayuda al comité de tropa.
- Planifique actividades para el campamento—juegos, concursos, enseñanza de técnicas, etc. Pero evite sudar por hacer esfuerzo porque la ropa se puede humedecer y no mantendrá a la persona caliente.



- Planifique los detalles de las juntas de tropa del mes. Considere invitar a consejeros de las insignias de mérito Camping, Wilderness Survival y First Aid (Primeros Auxilios) para ayudar con la enseñanza.

EVENTO PRINCIPAL

Campamento

Escoja su sitio de acampada según el nivel de experiencia de la tropa, especialmente si se esperan temperaturas bajas. Si hay la posibilidad de padecer temperaturas de menos de 30 grados y tiene muchos campistas de invierno novatos, puede ser buena idea acampar cerca de cabañas u otros edificios en caso de clima severo.

Aún así, no consienta a los Scouts con un campamento en cabañas. Hasta los campistas principiantes disfrutarán el reto de acampar en invierno en tienda de campaña y aprender a estar cómodos en condiciones adversas.

El concilio de guías de patrulla deberá tomar precauciones adicionales al preparar el campamento. Asegúrese de que todos los Scouts saben cómo vestirse apropiadamente, cómo montar una tienda de campaña con protección máxima del viento y cómo reconocer señales de congelamiento e hipotermia, los peligros principales en un campamento de invierno. No permita que nadie abandone el campamento sin por lo menos un compañero por si se mete en problemas.

Al planificar las actividades del campamento, el concilio de guías de patrulla deberá tener en mente el hecho de que en el campamento de invierno todo toma más tiempo. Los preparativos para los juegos y concursos, hacer fogatas para cocinas y el cocinar tardará más y, por supuesto, oscurece más temprano, así que los Scouts deberán reunir el combustible para hacer la cena temprano, si es que se hará con leña.

Actividades del Campamento

Obviamente las actividades dependerán en parte del clima. Estas son algunas posibilidades para un fin de semana frío y nevado:

- Instrucción y práctica para las insignias de mérito Skating y Skiing.

- Excursiones y carreras con esquíes, trineos y patines.
- Carrera de Foca—Los Scouts se resbalan de panza sobre el hielo, usando quizá pica-hielos para impulsarse.
- Concurso de Serpientes de Nieve—Haga un camino en nieve fresca con un coche o una bicicleta; el camino puede tener curvas suaves pero ninguna a un ángulo agudo. Permita que el camino se congele durante la noche. Las “serpientes de nieve” son bordones Scout o palos de escoba. El objetivo del concurso es ver que tan lejos pueden deslizar los Scouts sus serpientes de nieve. Ponga una rampa al final de la pista y vea si las serpientes de nieve se enterrarán en la nieve.
- Establezca un resbaladilla de nieve en un área sin árboles, piedras y otros peligros. Use como trineos: llantas, discos voladores de plástico, tapas para basurero de plástico viejas sin manija o cartón pesado.
- Haga el juego de la cuerda con una patrulla tirando a cada extremo, divididas por una barda de nieve. El equipo perdedor es jalado a través de la nieve.
- Jugar Golf en la Nieve—Igual que el golf miniatura excepto que las calles están cubiertas de nieve y los greens son áreas de nieve apretada con una lata abierta enterrada hasta el borde. Las pelotas son discos de jockey; para palos use palos de golf viejos o palos de hockey.
- Siga huellas de animales en la nieve. Intente hacer moldes de yeso de las huellas. Si la temperatura está muy por debajo del punto de congelación, rocíe agua en la huella y permita que se congele antes de hacer el molde de yeso.
- Alaskan Serum Race—Cada patrulla tiene un trineo con dos cuerdas de 6 pies atadas al frente, y cada trineo carga una “botella de suero”. Cuatro estaciones se establecen en forma de cuadro con una distancia de 100 yardas entre ellas.

Durante la carrera, cada miembro de la patrulla jala el trineo. Funciona así: a la Estación 1, los Scouts 1 y 2 jalan el trineo y el Scout 3 va montado; a la Estación 2, los Scout 3 y 4 jalan y el Scout 1 va montado; a la estación 3, los Scouts 5 y 6 jalan y el Scout 4 va montado; a la Estación 4 (meta final), los Scouts 7 y 8 jalan y el Scout 5 va montado. En la meta final el Scout 5 se baja rápidamente y entrega el suero al “doctor” (líder). La primera patrulla en hacer la entrega, gana.

Consejos Para Campamento en Clima Frío

En expediciones fuera del campamento, siempre use el sistema de compañero. Los compañeros pueden cuidarse mutuamente en caso de congelamiento (puntos blancos en la piel) y pueden asegurarse de que nadie se pierda o moje, con el peligro consecuente de la hipotermia.

- Si algún Scout tiene un sombrero que no tape las orejas, haga que se ate una pañoleta o una bufanda sobre el sombrero para cubrirse las orejas.

- Cuando hay viento, ate una pañoleta o una bufanda sobre la nariz y las orejas y permita que la punta cuelgue sobre la barba.
- Si se mojan los guantes, use un par de calcetines de lana como guantes.
- Use una gorra de lana o un calcetín de lana grande como gorra para dormir en clima frío. El cuerpo pierde mucho calor a través de una cabeza descubierta.
- Para calentar la cama, llene una cantimplora con agua muy caliente.
- Ate la parte de abajo del pantalón por encima de los zapatos o las botas para protegerse de la nieve, las piedras, etc.
- Papel (incluso periódico) envuelto en las piernas, los muslos, la espalda y el pecho, mejorarán el aislamiento.
- Recuerde que la humedad de cualquier tipo es el enemigo número uno de la seguridad y la comodidad en clima frío. Tener pies mojados es especialmente malo.
- Para un poncho de emergencia, corte una abertura en una bolsa de basura de plástico o un cortina de ducha y pásesela por encima de la cabeza.
- No permita el patinaje en grupo si éste es del tamaño de una tropa a menos que el hielo tenga un mínimo de tres pies de grosor. Aún así, tenga equipo de rescate a la mano en caso de que algún Scout se caiga al agua—una cruz de rescate de hielo hecha de tablas de dos-por-cuatro de más o menos 8 a 10 pulgadas de largo con 50 pies de cuerda atada; o una boya de escalera o aro con cuerda de rescate. Hielo de 4 pulgadas de grosor es seguro para un grupo del tamaño de una tropa.
- No coma hielo o nieve por el sendero. No está purificada y puede reducir la temperatura corporal. La nieve o el hielo derretido se puede usar para beber sólo después de hervirse.
- En un camino resbaloso, manténgase lejos de precipicios u orillas de cañón.

Cocina Para Campamento

Si piensa cocinar con leña, recuerde que puede ser difícil encontrar yesca si hay nieve en el suelo. Los campistas inteligentes la traen en una bolsa de yesca. Antes de su excursión reúna ramitas secas y guárdelas en una bolsa de plástico. No use toda la yesca en su primera fogata, a menos de que sepa que no necesitará hacer otra.

Si hay nieve o la madera caída está congelada al suelo, podría necesitar encontrar ramas muertas para combustible en árboles erguidos. En un campamento de más de un día, reúna durante las horas del día el doble de combustible que crea que sea necesario para la fogata de la cena. Recuerde que el anochecer llega temprano, así que empiece a preparar las fogatas para la cena a las 3:30 P.M. Advértale a los Scouts que no se esfuercen al punto de sudar mientras reúnen y cortan leña. Mantenerse seco es la mitad de la batalla de conservarse caliente.

Planifique comidas sencillas para acampar en invierno. Aquí hay algunas recetas favoritas que alimentarán de seis a ocho Scouts.

Slum Gullion

3 lbs. de carne molida
Ocho a 10 papas medianas
1/2 lb. de tocino
Cuatro cebollas medianas
Dos latas de 8 oz. de puré de tomate
1 lb. de queso cheddar

Poner de 2 a 3 tazas de agua y una cucharadita de sal en una olla y colocarla sobre la fogata. Pelar, lavar y cortar las papas en cuadritos, agregar al agua hasta que hierva.

Mientras se cuecen las papas, cortar el tocino en cuadritos de 1/2 pulgada y freír hasta dorar en una olla por separado. Cuando el tocino esté cocido, escurrir la grasa y agregar cebollas bien picadas. Luego, agregar carne molida poco a poco, dándole vueltas conforme se va dorando. Luego, agregar el puré de tomate y el queso cortado en cubos de 1/2 pulgada. Mantener a fuego lento y mezclar hasta que el queso se derrita.

Cuando las papas estén cocidas, escurrir el agua y agregar a la carne molida. Sazonar al gusto.

Chicken Stew With Dumplings

(Estofado de Pollo con Masa Hervida Rellena)

Tres sobres de sopa de fideo y pollo deshidratada
Tres latas de 12- a 14-oz. de estofado de pollo sin hueso
3 tazas de mezcla para bizcochos

Poner la sopa en una tetera. Agregar 4 cucharadas grandes de la mezcla para bizcochos y agregar 9 tazas de agua poco a poco. Agregar las tres latas de pollo, poner sobre el fuego, hervir y mezclar de vez en cuando. Mezclar las 3 tazas de mezcla para bizcocho restantes con 1 taza de agua en una olla pequeña. Esto hará una masa batida espesa.

Cuando la sopa ha estado hirviendo por más o menos 10 minutos, echar 10 a 12 cucharadas grandes de masa. Cocer sin tapar por 10 minutos, luego cubrir y dejar a fuego lento hasta que la masa este completamente cocida (como 10 minutos más). El estofado deberá hervir lentamente durante todo el proceso.

Campfire Hash (Picadillo en Fogata)

3 lbs. de carne molida
Ocho a 10 papas medianas
Tres cebollas medianas
Una lata de 8 oz. de salsa de tomate

Cortar las papas en cuadritos, poner en una olla con agua suficiente para cubrirlas y hervir.

Picar cebollas. Cuando las papas estén blandas, escurrirlas y agregar la cebolla y la carne molida. Mezclar bien.

Engrasar una sartén grande y ponerla sobre el fuego. Cuando la grasa esté caliente, agregar el picadillo. Dorar de un lado y luego del otro. Cuando el picadillo ya casi esté, agregar la salsa de tomate y calentar por 1 ó 2 minutos.

CAMPAMENTO DE INVIERNO (WINTER CAMPING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 1

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos	Si hay nieve en el piso, envíe a los Scouts a que practiquen Dead Man para atar las tiendas de campaña, o jugar Steal-the-Beacon. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Ceremonia de Inauguración _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> Formar la tropa en herradura. Inspeccionar uniformes. Recitar Pledge of Allegiance. 		
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> Nuevos Scouts trabajan en técnicas básicas de campamento y aprenden cómo atar nudos básicos utilizados para levantar una tienda. Hacer Ring Ball. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) Scouts con experiencia trabajan en cómo vestirse para un campamento de invierno en su área y practican la construcción de fogatas en climas húmedos. Scouts mayores trabajan en el programa Venture o aprenden a construir refugios en un campamento de invierno. Estos pueden ser refugios de nieve o cobertizos de hielo. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Comentar los planes para la excursión de este mes y asegurarse de que todos conocen sus asignaciones y lo que necesitan llevar para la excursión. Cualquier Scout que no haya ido de campamento aún, necesitará ayuda adicional. Todas las demás patrullas planifican las actividades para trabajar sobre los avances. Planificar las comidas que serán necesarias durante la excursión. Si van a pernoctar, comiencen a hacer los planes de la distribución del equipo y las tiendas necesarias.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Rescue Race. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> Reunir a las patrullas y repetir el Código de Convivencia con la Naturaleza. Scoutmaster's Minute. Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el campamento de tropa. Comenzar a trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CAMPAMENTO DE INVIERNO (WINTER CAMPING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 2

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts aprenden técnicas para mapas y brújulas (<i>Boy Scout Handbook</i> y <i>Fieldbook</i>). Hacer Direction Hunt. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) • Scouts con experiencia trabajan en los procedimientos para empacar para la excursión del mes y seleccionan algunos lugares de acampada en un mapa topográfico del área en la que estarán acampando. Hacer Silver Dollar Hunt. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.) • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o planifican dormir bajo un refugio que hayan hecho de materiales naturales como parte de la excursión de la tropa. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Revisar las asignaciones para el campamento. Los que van al campamento por primera vez, continúan trabajando en los procedimientos de la tropa para excursionar y acampar. Las demás patrullas continúan planificando actividades de avance para la excursión. Practicar actividades entre patrullas.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Roman Chariot Race. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla revisa la siguiente junta y los planes para el campamento o la excursión de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CAMPAMENTO DE INVIERNO (WINTER CAMPING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 3

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts trabajan en la lectura de mapas topográficos y aprenden los símbolos usados en los mapas. También aprenden qué hacer en caso de extraviarse (<i>Boy Scout Handbook</i>). Hacer Map Symbol Relay. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i>.*) • Scouts con experiencia trabajan en la identificación de plantas y árboles para el invierno. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture o trabajan en orientación a través de mapas topográficos con los Scouts más jóvenes. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Terminar el menú para la excursión de este mes y asegurarse de que cada uno sabe lo que tiene que llevar. Repasar la vestimenta y el equipo necesario y recaudar las cuotas necesarias. Recordar que las actividades normales tomarán más tiempo durante un campamento de invierno.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Jugar Crowded Circle. (Ver la sección de Games en <i>Troop Program Resources</i> .*)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y los planes para el campamento de la tropa. Continuar trabajando en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CAMPAMENTO DE INVIERNO (WINTER CAMPING)

PLAN PARA LA JUNTA DE TROPA

Fecha _____ Semana 4

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	ASIGNADA A	TIEMPO
Preapertura _____ minutos			
Ceremonia de Inauguración _____ minutos			
Enseñanza de Técnicas _____ minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos Scouts practican la lectura de mapas y obtienen marcaciones. Hacer que traigan las mochilas y la ropa que planifican usar en el campamento (<i>Boy Scout Handbook</i>). • Scouts con experiencia trabajan en el reconocimiento de señales de hipotermia y repasan los primeros auxilios para el congelamiento. • Scouts mayores trabajan en el programa Venture, o ayudan con las actividades con mapa y brújula. 		
Juntas de Patrulla _____ minutos	Repasar los planes y las asignaciones para el campamento. Asegurarse de que todos conocen el itinerario y el equipo que se necesita. Repasar la lista de obligaciones. Practicar las actividades entre patrullas que se llevarán a cabo.		
Actividades Entre Patrullas _____ minutos	Hacer Ladder Relay. (Ver la sección de Games del <i>Troop Program Resources</i> . *)		
Clausura _____ minutos Tiempo total de la junta: 90 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Scoutmaster's Minute. • Retirar banderines. 	SM	
Después de la Junta	El concilio de guías de patrulla analiza la siguiente junta y examina los últimos detalles para la excursión. Terminar de trabajar en el programa del próximo mes.		

*Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams, No. 33588

CAMPAMENTO DE INVIERNO (WINTER CAMPING)

PROGRAMA DE ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE PARA LA TROPA

Fecha _____

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
Viernes por la tarde	Cargar el equipo en el local de juntas, salir hacia el lugar de acampada. Planificar una comida ligera para el camino.	PGP
	En el lugar de acampada, descargar el equipo y designar los lugares a las patrullas.	PGP/GP
Sábado 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar según los requisitos para los rangos First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30-11:30 A.M.	Realizar competencias de patrullas. <ul style="list-style-type: none"> • Seal Race • Snow Golf • Tug-of-War 	PGP
11:30 A.M.	Cocineros preparan el almuerzo.	Cocineros
Mediodía	Almuerzo	
12:30 P.M.	Limpiar.	Cocineros
1:30 P.M.	Hacer refugios de nieve si el clima lo permite. Hacer observación de la naturaleza invernal—identificar los árboles por sus ramas o corteza.	PGP
4:30 P.M.	Empezar la preparación de la cena.	Cocineros
5:30 P.M.	Cena	PGP
6:00 P.M.	Limpiar.	Cocineros
8:00 P.M.	Fogata	
9:00 P.M.	Cracker barrel	
10:00 P.M.	Se apagan las luces.	
Domingo 6:30 A.M.	Despiertan cocineros y asistentes. Preparan el desayuno. (Los cocineros deben trabajar de acuerdo a los requisitos de First y Second Class.)	Cocineros, asistentes
7:00 A.M.	El resto de la tropa se despierta. Realizar la higiene personal, ventilar tiendas de campaña, colgar los sleeping bags.	
7:30 A.M.	Desayuno	

HORA	ACTIVIDAD	ASIGNADA A
8:00 A.M.	Limpiar.	Cocineros
	Las patrullas preparan el equipo para las actividades matutinas, limpian su sitio de acampada.	
8:30 A.M.	Servicio religioso	
9:00-11:00 A.M.	Juegos de patrulla—Usar cuatro juegos de la sección Games del <i>Troop Program Resources</i> . *	
11:00 A.M.	Levantar el campamento.	
Equipo especial necesario	Mapas topográficos, carpetas con pinza, brújulas, equipo de campamento de tropa	

**Troop Program Resources for Scout Troops and Varsity Teams*, No. 33588

NOTAS

NOTAS



ELEMENTOS DEL PROGRAMA DE TROPA

UNA GUÍA PARA PLANIFICACIÓN DEL PROGRAMA DE TROPA

VOLUMEN I

Deportes Acuáticos (Aquatics)
Atletismo (Athletics)
Expedición (Backpacking)
Navegación en Botes/Canotaje
(Boating/Canoeing)
Negocios (Business)
Campamento (Camping)
Civismo (Citizenship)
Comunicaciones (Communications)
Cocina (Cooking)
Conocimiento Sobre Otras Culturas
(Cultural Awareness)
Capacitación Para Emergencias
(Emergency Preparedness)
Ingeniería (Engineering)

VOLUMEN II

Medio Ambiente (Environment)
Primeros Auxilios (First Aid)
Pesca (Fishing)
Silvicultura (Forestry)
Cuidado de la Salud (Health Care)
Aventura Extrema (High Adventure)
Excursionismo (Hiking)
Pasatiempos (Hobbies)
Liderazgo (Leadership)
Mecánica (Mechanics)
Naturaleza (Nature)
Orientación (Orienteering)

VOLUMEN III

Educación Física (Physical Fitness)
Pionerismo (Pioneering)
Servicio Público (Public Service)
Seguridad (Safety)
Ciencias (Science)
Tiro (Shooting)
Cocina Especial (Special Cooking)
Deportes (Sports)
Rastreo (Tracking)
Supervivencia
(Wilderness Survival)
Vida Silvestre
(Wildlife Management)
Campamentos de Invierno
(Winter Camping)



BOY SCOUTS OF AMERICA
1325 West Walnut Hill Lane
P.O. Box 152079
Irving, TX 75015-2079
<http://www.scouting.org>