

Mi capacidad creadora



*Antigua representación de un ave,
tallada en una pieza de marfil
encontrada en Benín, África.*

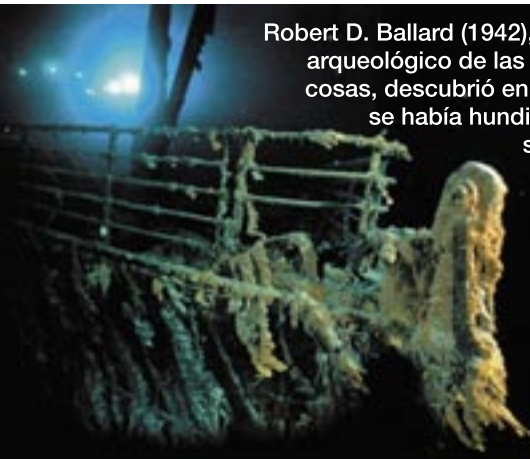
El ave, que se eleva y desplaza por nuevos territorios, simboliza el deseo de alcanzar otros horizontes, el deseo de conocer y la fuerza de la creatividad.

Desarrollar tu creatividad es aprender cosas nuevas, interesarte por lo que ocurre a tu alrededor, investigar, sacar tus propias conclusiones, formularte preguntas y buscar sus respuestas, comunicar tus ideas y sentimientos por diferentes medios...

"Somos del mismo material del que se tejen los sueños".
(William Shakespeare)

Con seguridad hay temas que llaman tu atención y sobre los que te gustaría aprender más. No te quedes con las ganas, hoy tienes muchas posibilidades de aprender e indagar: puedes buscar en la internet, ir a una biblioteca, entrevistarte con un experto... Tus dirigentes también pueden ayudarte a descubrir nuevas cosas. Y, por supuesto, puedes hacerte especialista en un tema que te interese.

Estos temas me interesan y sobre ellos quiero conocer más:



Robert D. Ballard (1942), estadounidense y gran explorador arqueológico de las profundidades marinas, entre otras cosas, descubrió en septiembre de 1985 el lugar donde se había hundido el Titanic. Para Ballard “...todos somos exploradores. ¿Cómo podría alguien pasar su vida observando una puerta cerrada sin abrirla?”

*Te invito a explorar aquello
que está cerca de ti.
No vayas a pensar que
esta exploración carece de
aventura, puedo asegurarte
que a tu alrededor hay,
como diría Ballard,
muchas “puertas cerradas”
esperando a ser abiertas.*



**Aprendo cosas nuevas
además de las
que me enseñan
en la escuela**

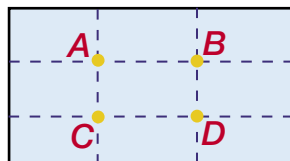
Podrías comenzar por tu barrio y recorrerlo llevando una cámara fotográfica. También puedes hacerlo acompañado de un amigo o amiga y comparar después las fotos que tomaron. Una fotografía refleja una forma de mirar, por lo que, aunque se trate del mismo lugar o situación, cada fotógrafo tomará fotos diferentes... cada uno “pone el ojo” en detalles diversos. Elige una de las fotos y compártela con tu patrulla.

ALGUNOS CONSEJOS PARA TOMAR FOTOGRAFÍAS

- Mira por el visor o pantalla y busca el tema central de la foto, se le llama: punto focal o centro de interés.
- Según el modo que sujetes tu cámara puedes tomar fotos horizontales o verticales. Encuadra primero la vista que desees fotografiar y luego decide cuál formato es el adecuado.
- Cuando fotografíes personas busca un sitio que proporcione un fondo que no tenga demasiados colores y que contraste bien.
- Si no tienes un trípode para sostener tu cámara, recuerda siempre tratar de apoyarte en algo sólido o coloca tu cámara sobre algo estable. Si no tienes nada de esto, apoya tu brazo sobre tu rodilla. Un pequeño truco consiste en amarrar un cordón a la cámara y pisar el extremo contrario, de este modo, al estirar el cordón hacia arriba, la tensión te brindará la estabilidad necesaria.

REGLA PARA COMPONER UNA BUENA FOTOGRAFÍA

Traza imaginariamente en el visor dos líneas paralelas verticales y dos horizontales que dividan a la escena en nueve partes iguales, los lugares donde se cortan las líneas generan cuatro puntos focales: A, B, C y D.



Las líneas horizontales representan el horizonte. No pongas el horizonte del paisaje en el centro del visor, sino en el tercio superior o inferior.

Debes situar el centro de interés de tu foto siempre en A, B, C o D pero nunca en el rectángulo central que forman estos cuatro puntos.

Pon atención al sentido de la luz y cómo refleja en los objetos y las personas. La mejor luz es la que está detrás o al costado de quien toma la fotografía.

En general las mejores fotografías de exterior se hacen en las primeras horas de la mañana y en las últimas de la tarde. Cuando el sol está bajo, las sombras se alargan y añaden a nuestras fotos un efecto de relieve.

En su mayoría, los descubrimientos científicos han sido realizados por personas que no eran científicos, sino simplemente "exploradores curiosos" que observaban lo que pasaba a su alrededor y se hacían preguntas.

Antón van Leeuwenhoeck (1632-1723), por ejemplo, era un vendedor de telas que para examinar en detalle su mercadería utilizaba pequeñas perlas de cristal. Utilizando la misma técnica, comenzó a observar saliva, sangre, vinagre, cerveza y muchas otras cosas. Todas le interesaban muchísimo, pero el agua estancada lo fascinaba. En el agua estancada, cuanto más sucia mejor, descubrió muchos microorganismos. Envío informes de sus observaciones a la Academia Inglesa de Ciencias y a la Real Sociedad de Londres, quienes distribuyeron estos reportes a muchas personas.



La comunidad científica tardó muchas décadas en darse cuenta de la importancia de estos trabajos.

Leeuwenhoeck construyó muchos microscopios para sus observaciones y varios de ellos se conservan en museos.

Robert Baden-Powell utilizó la palabra inglesa "scout" porque ella hace alusión a exploradores, navegantes, descubridores, investigadores, montañeros, misioneros y, en general, a toda persona que "va adelante" descubriendo caminos que otros pueden seguir.

Sólo se cuida y protege
lo que se quiere y sólo se quiere
lo que se conoce.



Me intereso
por conocer más
sobre lo que pasa
a mi alrededor

ASPIRADOR DE INSECTOS

Con este aspirador podrás recoger insectos pequeños y rápidos sin dañarlos. Necesitarás una lámina fina de plástico transparente, arcilla de modelar, dos pajillas gruesas (como las que se usan para los refrescos), cinta adhesiva y un trozo pequeño de gasa.



1. Enrolla el plástico formando un tubo de unos 4 cm de diámetro y fíjalo con cinta adhesiva.



2. En el extremo de una pajilla sujeta con cinta adhesiva la gasa.



3. Haz dos tapas de arcilla o plastilina. Introduce una pajilla en cada tapa. Pega las tapas en los extremos del tubo.

4. Acerca el aspirador a un insecto y aspira por la pajilla que tiene la gasa. El aire entrará por la otra pajilla arrastrando a tu pequeño insecto.

5. Si quieres vaciar tu aspirador, remueve una de las tapas de arcilla.



OTROS ELEMENTOS NECESARIOS PARA LA OBSERVACIÓN DE INSECTOS...

Una lupa, con la que podrás ver los insectos en detalle.



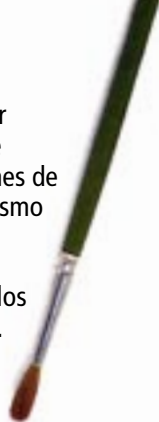
Un cuaderno y lápices, con los cuales podrás tomar notas de tus observaciones y hacer dibujos rápidos de los insectos. Utiliza cuadernos de tapas duras para que tus anotaciones y gráficos estén más protegidos.





Frasco de almacenamiento para guardar tus insectos. Recuerda hacer orificios de ventilación en la tapa. En cuanto termines de observarlos, déjalos en libertad en el mismo lugar en que los recogiste.

Pincel, para manipular los insectos sin aplastarlos.



¿Sabes cómo determinar si un animal es un insecto?

Utiliza la regla del 3+3: el cuerpo de un insecto está dividido en tres partes (cabeza, tórax y abdomen) y tiene tres pares de patas.



¿Se mezclaron!
¿Podrías reconocer a los que no son insectos?



Julio Verne (1828-1905), imaginó el mundo del futuro a través de su literatura. Por ejemplo, en su libro “París en el siglo XX”, escrito en 1863, habla del fax y de la internet, entre otros inventos... ¡más de cien años antes de que fueran creados!

El único viaje que Julio Verne imaginó y que aún no se ha realizado es el viaje al centro de la tierra. Sin embargo, la vuelta al mundo, el viaje a la luna, el viaje en globo aerostático, el viaje subacuático, las exploraciones polares y al Orinoco son hazañas narradas en sus libros mucho antes de que fueran realizadas.

Algún libro que leíste,
¿te inspiró algún juego o actividad con tu patrulla?

Estos libros he leído en el último tiempo

NOMBRE DEL LIBRO	AUTOR	OPINIÓN

En la columna “Opinión”, clasifica los libros que has leído en: Excelente, Bueno, Aceptable y Malo.

Comparte con tus amigos y amigas de patrulla tu opinión sobre los libros que leíste. Escucha también los comentarios que puedan hacerte de otros libros que ellos hayan leído.

Busco
mis propias lecturas
y puedo relacionarlas
con las cosas que me pasan





*"No hay pasajeros
en la nave espacial Tierra;
todos somos tripulación".
(Marshall McLuhan)*

Tu patrulla será mucho más unida y amiga si cada uno de ustedes es capaz de expresar su punto de vista y conversar para llegar a acuerdos.

Creo que en esta oportunidad mi opinión ayudó a mi patrulla a tomar una decisión o aclarar un tema que estábamos discutiendo...



**Doy mi opinión
sobre las cosas
que me pasan**

UNA PATRULLA DISCUTE SUS TEMAS EN EL CONSEJO DE PATRULLA

El Consejo de Patrulla es la reunión de todos los integrantes de la patrulla, para discutir y tomar decisiones sobre aquellos temas que son del interés de todos.

El Consejo es presidido por el o la Guía de Patrulla, pero esto no quiere decir que es la única persona que habla o que sólo él o ella deciden o preparan los temas que se van a conversar; su función es ordenar la discusión para que todos tengan oportunidad de expresarse. Por eso es importante que, antes de la realización de un Consejo, todos los miembros de la patrulla se pongan de acuerdo sobre los temas a tratar y reciban una agenda que les ayude a prepararse para la discusión. A esta lista de temas se le llama "orden del día".

En estas reuniones se tratan temas importantes como las actividades que la patrulla va a realizar durante un ciclo de programa y las actividades que va a proponer en la Asamblea de Unidad para que sean realizadas por toda la Unidad Scout. También se evalúan las actividades que ha hecho la patrulla, se comparten los comentarios que cada scout puede hacer a sus demás compañeros y compañeras para ayudarlos en la evaluación de su progresión personal. Se elige al Guía y Subguía de patrulla, se distribuyen los cargos y se evalúa cómo lo han hecho quienes han asumido esos cargos y la administración de los recursos de la patrulla.

Es importante que esta reunión se haga en un lugar cómodo y tranquilo, sin ruidos ni distracciones, en un ambiente en que todos puedan hablar y escucharse. Como sólo se tratan ciertos temas, se realiza cada vez que la patrulla lo crea necesario, pero no a cada momento.



PATRULLA ALCES

Consejo de Patrulla

Orden del día

Lugar de la reunión: Local de patrulla

Día de la reunión: Sábado 17

Hora de la reunión: 2:30 a 3:00 de la tarde



Temas que vamos a conversar:

Rendición de cuentas del campamento de patrulla. A cargo de Antonio porque es el tesorero de la patrulla.

Arreglos de carpas. A cargo de Héctor que es el intendente de patrulla.

No hay más temas propuestos.

Se ruega llegar a la hora.

Fernando Godoy

Secretario de patrulla

Si conoces con anticipación los temas que discutirá el Consejo de Patrulla puedes prepararte para participar. Por ejemplo, si la patrulla debe decidir qué actividades desean realizar en el próximo ciclo de programa, podrás pensar con anticipación qué cosas tienes ganas de hacer, anotar tus ideas y comentarlas con tus amigos y amigas.

Lugar del Consejo _____

Día _____ Hora _____

Temas principales que vamos a tratar:

Lo que ocurre en un Consejo de Patrulla también es parte de la historia de la patrulla y, por ello, el secretario o la secretaria toman nota en el Libro de Oro o Libro de Patrulla de los temas que se conversan y de las decisiones que se toman durante el Consejo.

Ayudo en la preparación
de los temas
que discutimos
en mi patrulla



QUÉ NOTAS SE DEBEN TOMAR EN CADA CONSEJO

Cada patrulla decide qué escribir en el Libro de Oro, pero cuando se trata de tomar nota sobre lo ocurrido durante un Consejo de Patrulla es bueno que no olviden algunas cuestiones básicas:

- ✳ La fecha y el lugar de la reunión.
- ✳ Los temas propuestos en el orden del día.
- ✳ El nombre de los y las scouts presentes y ausentes.
- ✳ Los temas que efectivamente se trataron y las decisiones que se tomaron.
- ✳ Las tareas asignadas y los responsables de ejecutarlas.
- ✳ La firma de todos los presentes.

TEST DE LA ORGANIZACIÓN DE LA PATRULLA

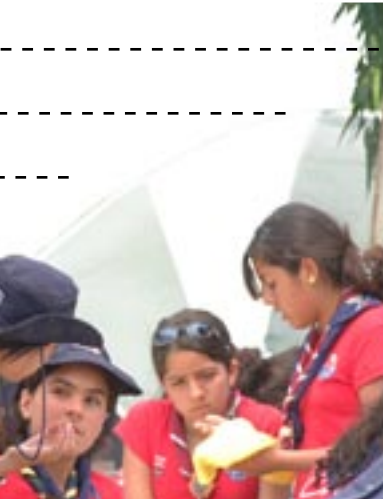
En tu patrulla...

- ☐ ¿Tienen un Libro de Patrulla actualizado?
- ☐ ¿Nombraron un secretario o secretaria de patrulla?
- ☐ ¿Conocen con anticipación a la realización del Consejo de Patrulla los temas que se van a tratar?
- ☐ ¿El Guía de Patrulla, el secretario u otro miembro de la patrulla toma nota durante los Consejos de Patrulla?
- ☐ El Guía, ¿lleva el Libro de Patrulla a los Consejos de Unidad?
- ☐ ¿Preparan con tiempo los temas que van a tratar en el Consejo de Patrulla?

Ya sabes que tu patrulla es también un espacio para compartir tus ideas y opiniones y el Consejo de Patrulla es una buena oportunidad para hacerlo.

Recuerda que lo que sucede en tu patrulla depende también de ti... ejerce tu derecho a opinar y ayuda a que tus compañeros y compañeras también lo hagan.

Para el próximo Consejo de Patrulla propondré que conversemos de...

A photograph of four students, likely members of a school sports team, wearing red shirts and blue hats. They are gathered around a yellow object, possibly a trophy or a piece of equipment, and appear to be looking at it with interest. The background is a plain, light-colored wall.

En el año 1915, Ernest Shackleton (1874-1922) y su grupo de 27 exploradores quedaron atrapados durante casi 20 meses en los hielos eternos de la Antártida y debieron realizar numerosas travesías para sobrevivir. El último y exitoso intento por encontrar ayuda lo realizó Shackleton junto a dos de sus compañeros, cubriendo un trayecto de 3 días, en una penosa marcha, escalando y descendiendo montañas. Iban equipados con improvisados elementos de escalada: 15 metros de cuerda y unos tornillos, rescatados de uno de los botes del barco, que pusieron en las suelas gastadas de sus botas. Además, llevaban fósforos, 1 olla, 2 brújulas, binoculares, una hornilla con suficiente combustible para preparar 6 comidas calientes y unos pocos alimentos guardados en 3 calcetines.



La exploración necesita organización. En las excursiones o salidas que realizas en la escuela, la mayor parte de la organización la realizan tus maestros o tus padres. En las excursiones de tu patrulla el asunto es muy diferente; tú y tus amigos y amigas deben tomar en sus manos la responsabilidad de planificar y organizar la excursión.

El equipo de dirigentes y tus padres estarán siempre dispuestos a ayudarles, pero la mayor parte del trabajo será de ustedes. Verán la satisfacción que produce poder decir: "lo logramos, lo pasamos fantástico y ¡lo hicimos nosotros!"



Participo
en la organización
de las excursiones
de mi patrulla

CINCO PASOS PARA ORGANIZAR UNA EXCURSIÓN DE PATRULLA

Para organizar bien tu próxima excursión sigue con tu patrulla estos pasos.

PRIMER PASO: definir los datos esenciales de la excursión.

Cuando en el Consejo de Patrulla deciden realizar una excursión, deben comenzar por definir claramente los siguientes aspectos:

El **lugar** donde desean ir.

La **fecha** en que realizarán la excursión, la que dependerá mucho del calendario programado por la Unidad Scout para ese ciclo de programa. Recuerden que pueden programarla como parte de las actividades de un campamento de Unidad o de patrulla.

La **duración** que tendrá la excursión (medio día, un día completo, dos días...).

El **objetivo** de la excursión: mejorar las habilidades de acampe de la patrulla, aprender a hacer croquis, reconocer un lugar para un futuro campamento, realizar una buena acción, pasarlo bien juntos...

Las **actividades** que realizarán durante la excursión, lo que dependerá de la duración y los objetivos que se han propuesto.

El **equipo** necesario, tanto de patrulla como individual.

Los **permisos** que pueden ser necesarios tanto de los padres, como de los dirigentes y dueños de los lugares donde se hará la excursión.

El **medio de transporte** que emplearán para viajar.

El **costo** de la actividad, considerando todos los aspectos que han planificado para ella.

La **forma en que obtendrán los recursos necesarios** para llevar adelante la excursión. ¿Cada uno aportará un monto fijo?, ¿harán campañas para obtener los recursos?, ¿utilizarán los recursos que la patrulla ha ahorrado?

¿Qué queremos hacer, dónde, cuándo y cómo?

SEGUNDO PASO: distribuir las tareas previas.

Una vez que tengan claro lo que quieren hacer y dónde, cuándo y cómo lo van a hacer, deben distribuir las tareas que les permitirán llevar adelante con éxito la excursión. Revisar los elementos del botiquín, el estado en que se encuentran y las fechas de vencimiento de los productos, además de comprar los elementos faltantes; verificar el estado de la carpa; hacer el menú y comprar los alimentos; contactar a la empresa de transporte; realizar las acciones que permitan la obtención de los recursos; etc.

¿Qué debemos hacer? ¿Qué debo hacer yo?

TERCER PASO: realizar las tareas asignadas.

Una vez que todos tengan claro qué tarea le ha tocado realizar... ¡manos a la obra! No dejen las cosas para último momento.

En caso que lo necesiten, soliciten ayuda a sus amigos de la patrulla, a los dirigentes o a sus padres.

¡Soy responsable de que la tarea que me asignaron esté bien hecha y a tiempo!

CUARTO PASO: realizar el control final.

En la reunión previa a la salida, o algunas reuniones antes de la fecha de la excursión, verifiquen que todo está previsto para que la excursión sea un éxito. Que cada responsable rinda cuentas de su tarea y entre todos ajusten los últimos detalles.

No olviden que deben contar con los permisos escritos de padres y dirigentes para realizar la excursión. También es necesario entregar a las autoridades locales del lugar en que realizarán la excursión la lista de los participantes en la actividad, detallando nombre completo, dirección, teléfonos, edad y número de documento de identidad.

También deben revisar las disposiciones que la Asociación tiene para este tipo de excursiones.

¿Qué hice y qué cosas quedan por hacer?

QUINTO PASO: cuenta regresiva.

El día de la salida, momentos antes de partir, se realiza una última verificación para no olvidar nada.

¡Ayudo a mis amigos a controlar que no olvidemos nada!

EXCURSIÓN A...	REALIZADA EL...	YO ME HICE CARGO DE...



Jean Mermoz (1901-1936) fue uno de los pioneros de la aviación comercial y nos dejó un enorme aporte al explorar y abrir rutas aéreas en África y América.

Ya tenía mucha experiencia como piloto militar cuando solicitó trabajo como piloto comercial de la compañía Latécoere. De todos modos, al llegar a las oficinas de la línea aérea para su entrevista de trabajo, fue recibido por su jefe el señor Daurat quien, hundido en su butaca, dio un vistazo a los papeles de Mermoz y le dijo:

- Veo que aún no ha hecho nada.
- ¡Tengo más de 600 horas de vuelo! –respondió Mermoz.
- Eso no es nada, nada en absoluto. Lo estoy contratando como mecánico –le dijo su futuro jefe.
- Pero yo pedí un puesto como piloto –insistió Jean Mermoz.
- Lo sé, pero aquí ser piloto significa ser, ante todo, obrero. Tendrá que pasar por todas las tareas.

Así fue como Mermoz, a pesar de su excelente historial de 600 horas de vuelo, pasó semanas limpiando cilindros y desmontando motores. Pero fue también gracias a estos conocimientos y habilidades que varias veces logró salvar su vida, reparando él mismo su aeronave cuando sufría desperfectos y debía aterrizar de emergencia.



Perfecciono
mis habilidades
manuales



EL MONJE

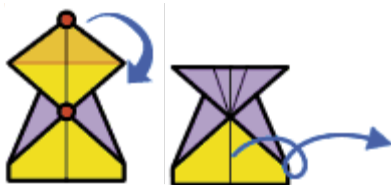
Modelo conocido desde hace mucho tiempo en Oriente, es muy fácil de plegar y tiene un vuelo muy vistoso cuando es lanzado con suavidad.

1. Doblar una hoja al medio. Plegar hacia adentro las esquinas superiores y luego voltear la hoja.



2. Plegar el borde diagonal superior hacia adentro, hasta que coincida con la línea del pliegue central.

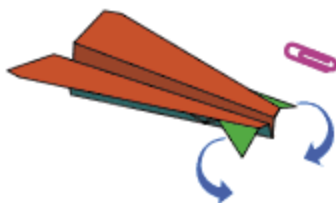
3. Hacer lo mismo en el lado izquierdo. Doblar la punta hacia abajo, haciendo coincidir los dos puntos rojos.



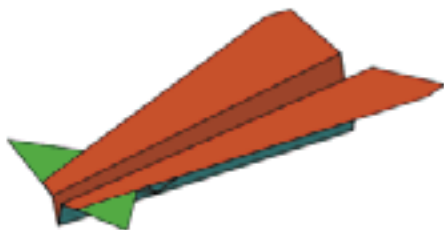
4. Voltear el papel y plegarlo al medio, hacia arriba, por la línea central. Los pliegues deben quedar a la vista.



5. Para hacer las alas, doblar hacia abajo por la línea marcada. Dejar alrededor de tres dedos de distancia en la parte de atrás y un dedo en la parte delantera.



Se pueden probar vuelos diferentes poniendo los bigotes del monje hacia abajo o colocándole un clip en la punta.

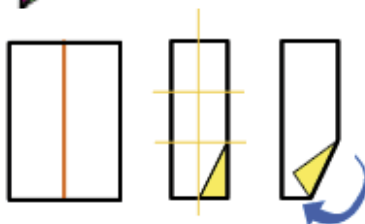


R I F F

Este es un modelo veloz,
de vuelo recto y sostenido.



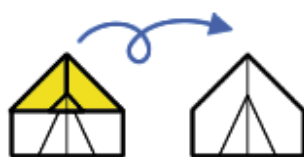
1. Doblar una hoja al medio. Hacer el pliegue que formará la cola. Los extremos de este pliegue deben ir desde la mitad del borde inferior hasta un tercio del borde lateral.



2. Desdoblar el papel dejando los pliegues del paso anterior hacia abajo. Doblar hacia adentro las esquinas de los bordes superiores haciendo que coincidan con la línea central. A continuación, doblar la punta hacia abajo, a cierta distancia de donde se juntaron las esquinas.



3. Nuevamente, doblar hacia adentro las esquinas superiores. A continuación, doblar hacia arriba el triángulo que queda.

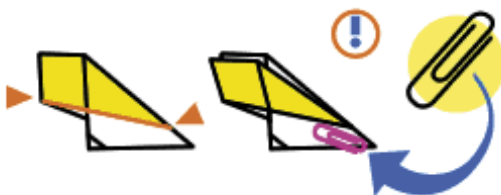


4. Voltar el papel.

5. Plegar el avión al medio, empujando hacia arriba el pliegue de la cola, que debería quedar "escondida" entre las dos mitades del papel.



6. Plegar las alas siguiendo la línea marcada. Se le puede agregar un clip en la punta para evitar que se abra demasiado al volar.



El Riff, a diferencia de otros modelos de aviones de papel, usa las alas levemente plegadas hacia abajo.

Consejos para un buen plegado

- Los pliegues deben ser precisos y bien marcados.
- Cuando sigas las instrucciones para armar un avión, mira el dibujo del paso en el que estás y el dibujo del paso siguiente, esto te dará una idea de cómo tiene que quedar el papel una vez plegado.
- Ten en cuenta que un pequeño error en los primeros pliegues, suele afectar el resultado final.

Nociones elementales de vuelo

- Un buen vuelo necesita de un buen lanzamiento: toma el avión por la parte delantera y lánzalo como si estuvieras tirando un dardo.
- Al aire libre, la técnica de lanzamiento apropiada consiste en lanzar el avión hacia arriba para que alcance la mayor altura posible. De esta forma, prolongas la duración del vuelo pues le das tiempo al avión para su descenso.

Ajustes antes y entre vuelos

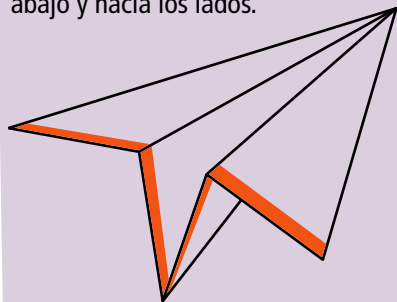
El mejor lugar para estabilizar el avión es uno en que no haya corrientes de aire. No pruebes los aviones lanzándolos desde una ventana ya que las turbulencias junto a una pared son tan fuertes que no te permitirán evaluar qué correcciones son necesarias.

Simetría

El avión debe volar recto. Esto se consigue con una absoluta simetría y, para comprobarlo, sostén el avión a la altura de tus ojos y míralo de frente. Todo lo que ves de un lado debe verse exactamente igual del otro.

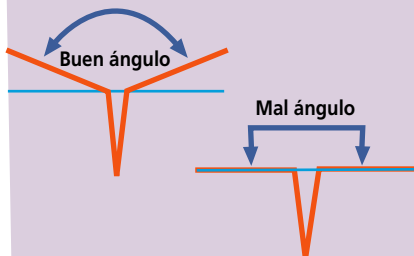
Alerones

Los alerones están ubicados en la parte posterior de las alas y del cuerpo, y sirven para corregir los movimientos hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados.



Forma de "Y"

Las alas y el cuerpo del avión tienen que formar una letra "Y". Si no le das este ángulo, el avión girará en el aire y volará boca abajo. Cuando lances el avión, las alas tenderán a achataarse levemente, así que una buena idea es darle un poco más de ángulo al ajustarlas.



Recuerda siempre hacer correcciones pequeñas; pequeños ajustes producen grandes cambios en el vuelo.

Algunos problemas en el vuelo y sus soluciones

El avión se estrella de nariz

Este es el problema más común y se debe a que el avión tiene demasiado lastre en la parte delantera. Dobla hacia arriba los alerones.

El avión cae en espiral

Es muy probable que esté mal equilibrado, es decir, asimétrico. Pliégallo nuevamente.

El avión sube, se frena y cae

Dobla ligeramente hacia abajo los alerones.

Vuela bien pero gira hacia la derecha o hacia la izquierda

Si dobla hacia la derecha, ajusta la parte de atrás del cuerpo hacia la izquierda; si lo hace hacia la izquierda, ajusta la parte posterior hacia la derecha.

Puedes encontrar más modelos y consejos en www.avioncitosdepapel.com, donde hemos recogido esta información.

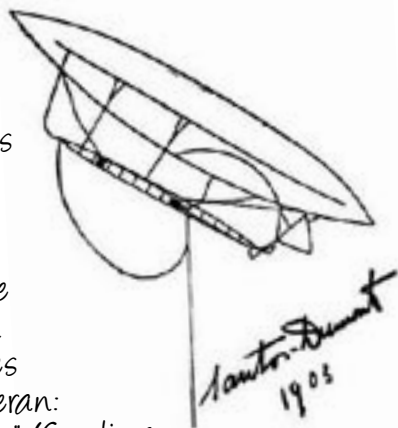
Las Alas de Dumont. Crónica de una hazaña aérea.

"Las alas de Dumont es el nombre de una insignia que lleva por un año en su banderín la patrulla que gana la competencia de aeromodelismo que hacemos en la Unidad. Pero no siempre este premio se llamó así". (Flavio, Responsable de la Unidad Scout "Endurance")

"La pasión por los aviones la transmitió Juan Carlos, de los Zorros. Primero contagió a sus amigos de la patrulla y después al resto de la Unidad. Cada vez que traía sus modelos de aeroplano, todos se peleaban por probarlos. De eso a armar una competencia de aeromodelismo, sólo hubo un paso". (Beatriz, Asistente de la Unidad Scout "Endurance")

"El año pasado las Alondras nos sorprendieron a todos... y no sólo por su modelo de planeador. El asunto es que

participaron en la actividad con gorras y bufandas de vuelo, fue genial! Este año los demás las imitamos y cada patrulla usó algo que tuviera que ver con la aviación. Marcos y Diego, de mi patrulla, se paseaban con unos overoles enormes que les daban el aspecto de lo que eran: los mecánicos de la patrulla.." (Carolina, patrulla Lagartos)



"En los primeros ensayos se desalentaron bastante. Es que no tenían mucha práctica y los primeros modelos se les iban a pique al primer lanzamiento. ¿Y si para el día de la competencia no lograban construir esos modelos que surcaran el cielo orgullosos ante las miradas de los demás?" (Ricardo, Responsable de Grupo)

"Quizás fue por eso que nos contaron la historia de Santos Dumont, para que viéramos que cuando uno cree en algo no importa lo que digan los demás o cuántas veces haya que intentarlo". (Susana, patrulla Alondras)

"Sin decimos nada nos llevaron a la plaza y nos encontramos colgando de un árbol uno de los carros que habíamos construido para una actividad del ciclo anterior. Sentados, escuchamos lo que hizo Santos Dumont en París: colgó un automóvil del árbol de una plaza para averiguar si su motor vibraba al estar suspendido. Cuando vio que no pasaba nada malo, instaló motores de gasolina en globos aerostáticos y hasta fabricó un avión, "el 14 bis", que recorrió 120 metros volando a una altura de 6 metros. En ese tiempo debe haber sido toda una revolución y si no lo hubiera hecho tal vez ahora no tendríamos ni aviones

supersónicos ni transbordadores espaciales. Flavio estaba súper entusiasmado contando la historia, es que además es súper bueno para contar y uno siente que las cosas están pasando en ese momento. Nos dijo que gracias al esfuerzo de personas como Santos Dumont, a su empeño e imaginación para hacer realidad sus sueños, se había logrado tender un puente entre los pájaros y las personas". (Antonio, Guía de la patrulla Jaguar)

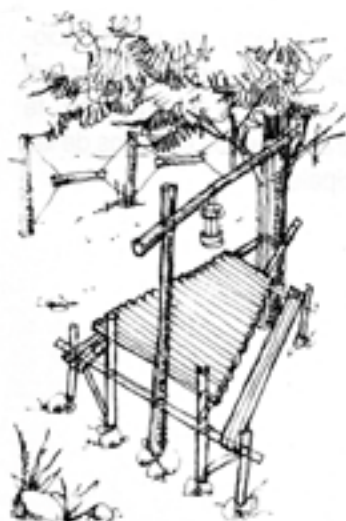
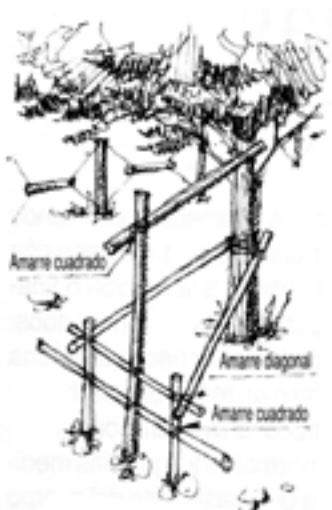
"En el Consejo de Unidad que hicimos al final de esa tarde decidimos llamar al trofeo "las alas de Dumont" y lo representamos con una insignia que muestra un viejo y extraño carro alado, como los que hacían los primeros que intentaron construir máquinas para volar". (Javier, Subguía de la patrulla Zorros)



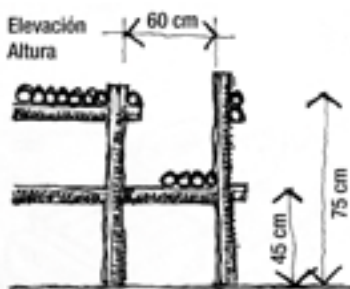
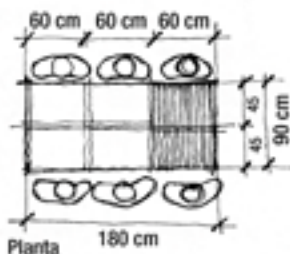
"Se ganan puntos por distintas pruebas: originalidad de los modelos, calidad de la confección,

distancia de vuelo, tiempo en el aire, acrobacia aérea, aterrizaje, trabajo en equipo, disfraces... Cada año ponemos y quitamos algunas pruebas. Me gusta que tengamos alternativas porque así todos tenemos la oportunidad de trabajar. Yo, por ejemplo, como no soy muy buena para la construcción de los modelos pero sí para dibujar, soy parte del equipo de diseño... ¡y eso me fascina!" (Wilma, patrulla Jaguar)

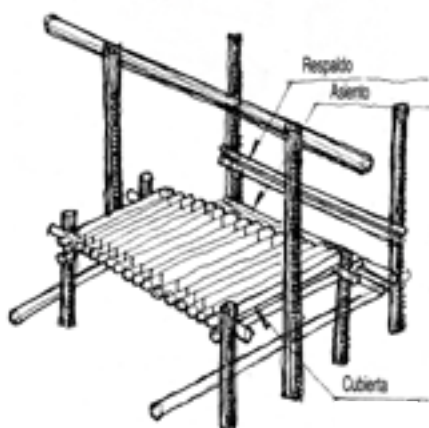
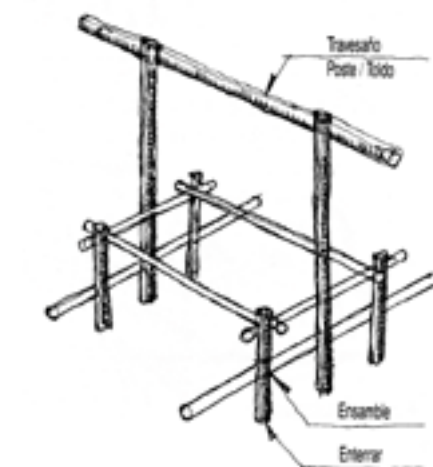
Lo que los y las scouts sabemos lo aprendemos haciéndolo... por eso aquí te presentamos algunos modelos de comedor de patrulla. Los amarres y nudos necesarios para confeccionarlos ya los conoces.



Medidas de una mesa



Conozco y uso
algunas técnicas
de campismo
y pionerismo



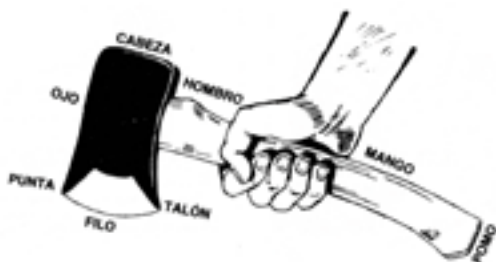
EL HACHA DE MANO

El hacha es una herramienta esencial en las actividades al aire libre. Como toda herramienta, está hecha para mejorar la vida de las personas y no para dañar o destruir la naturaleza. Bien usada, te servirá para cortar la leña con que cocerás tu alimento, te proveerás de luz y calor y realizarás construcciones de campamento.

Por eso, un buen acampador es hábil y cuidadoso en el manejo y conservación del hacha.

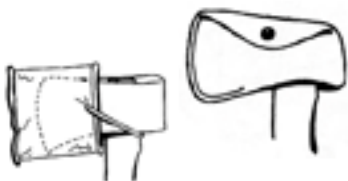
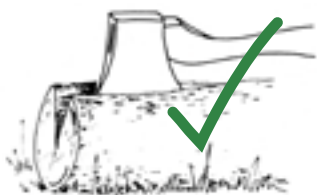
TIPOS DE HACHA

Existen varios tipos de hacha, pero la más adecuada para nuestras actividades es el hacha de mano tipo "canadiense".



MANTENIMIENTO DEL HACHA

Mientras no estés usando el hacha, clávala en un trozo de madera. No la dejes tirada ni clavada en el suelo pues la humedad la oxida, además podría mellarse el filo al dar con alguna piedra.



Cuando desocupes el hacha, guárdala en su funda.

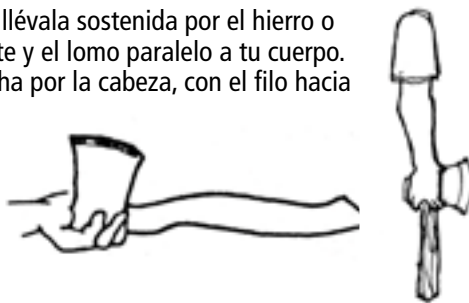
El hacha es una herramienta destinada a cortar madera. No ha sido confeccionada para cortar alambre, hacer palanca para quitar clavos ni tampoco para excavar.

MEDIDAS DE SEGURIDAD EN EL USO DEL HACHA

- Antes de comenzar a cortar, asegúrate que no haya ninguna persona en la zona de la trayectoria del hacha. Si se zafa el hierro o se rompe el mango, puedes herir a alguien. Los observadores deben estar por lo menos a diez metros de distancia.
- Observa también que no haya ramas u objetos que estorben el movimiento de tu brazo al hachar.
- No uses el hacha cuando estés cansado pues tienes menos control de la herramienta y podrías provocar un accidente.
- No uses el hacha cuando no haya luz suficiente.
- Nunca utilices un pie para sujetar la rama que vas a cortar. Si la tomas con la mano, la distancia debe ser superior a 30 cm con relación al punto de corte y debes usar guantes de trabajo.
- Mantén la vista en el corte que estás haciendo.
- Siempre que guardes el hacha en la mochila o en el cajón de patrulla, debes hacerlo en su funda. De lo contrario, al meter la mano para buscar algo puedes lastimarte.
- Empuña el hacha firmemente para evitar que se formen ampollas en tu mano.
- Nunca corras con el hacha en la mano.
- Si necesitas tener las manos libres para otras tareas, puedes llevar el hacha en la espalda, trabada con el cinturón. Jamás delante ni en un costado.



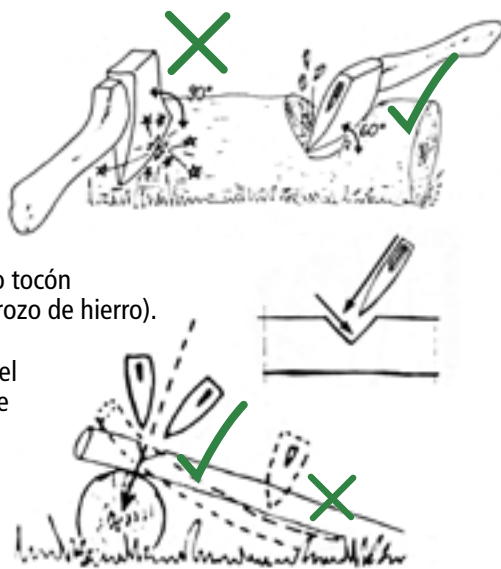
- Al transportarla en la mano, llévala sostenida por el hierro o cabeza, con el filo por delante y el lomo paralelo a tu cuerpo.
- Para entregarla, toma el hacha por la cabeza, con el filo hacia arriba y ofrécela por el mango. No la sueltes hasta asegurarte que quien la recibe la tiene bien sujeta.
- El hacha es una herramienta de trabajo que usada indebidamente puede ser peligrosa. Por eso los scouts no la utilizamos para jugar, mucho menos para amenazar a nadie, ni siquiera en broma.



CÓMO USAR EL HACHA

Con seguridad no aprenderás a usar el hacha con sólo leer estas páginas, pero sí encontrarás algunas recomendaciones útiles:

- El corte se hace en un ángulo de aproximadamente 60°.
- Golpea alternativamente a derecha e izquierda del corte; un golpe es para levantar una viruta y el segundo es para separarla.
- Apoya el leño que vas a cortar sobre otro tronco grande o tocón (jamás sobre una piedra o un trozo de hierro).
- Nunca trabajes apoyando la madera que vas a cortar sobre el suelo blando, pues este absorbe parte de la fuerza del golpe.
- No es la fuerza descontrolada la que corta, sino el filo y el peso del hacha. Debes levantar lo suficiente el hacha con un movimiento suave y fijar muy bien el lugar del corte. El movimiento se hace con el antebrazo y el codo, evitando hacerlo con el brazo y el hombro.
- En climas muy fríos, calienta un poco el filo en una llama antes de comenzar a cortar. Recuerda que el metal a bajas temperaturas puede quebrarse ante un choque violento.
- Cuando desocupes el hacha, límpiala pasándole un trapo con vaselina y luego guárdala en su funda.



En julio de 1789 partió de Cádiz rumbo a América la expedición del italiano Alessandro Malaspina para realizar una gran exploración científica de estas tierras: levantar nuevos mapas, medir la altura de las montañas, traer muestras de minerales, dibujar la flora, estudiar las costumbres de los habitantes y dibujarlos. Con él iban botánicos, dibujantes, agrimensores, cartógrafos y mineralogistas.

Explorar es una tarea de equipo. Las expediciones están formadas por varias personas, cada una de ellas es especialista en algún tema y pone sus conocimientos al servicio de la expedición.

Del mismo modo, las especialidades que logres en la Unidad Scout deben servir para **explorar** el mundo, **conocer** cosas nuevas, **hacer** algo para mejorar el mundo y **servir** a los demás.

Ser especialista es tener un conocimiento o habilidad sobre un determinado tema y, para lograrlo, se requiere de una buena cuota de dedicación, entusiasmo y alegría.

Si ya has decidido cuál es la especialidad que deseas obtener, habla con tu dirigente para saber qué pasos debes seguir.
Si aún no lo has decidido, piensa en un tema que te atraiga y para el que sientas que tienes habilidad.



Elijo y completo
una especialidad



TAMBIÉN PUEDES...

-  Preguntar a los amigos de tu patrulla cómo obtuvieron sus especialidades.
-  Pedir orientación a tus dirigentes; cuéntales qué temas te interesan.
-  Buscar información sobre el tema en que deseas especializarte. Consultar en bibliotecas, navegar por internet o entrevistar a alguna persona vinculada con el tema que te interesa, son algunas de las acciones que puedes realizar.

Ten en cuenta que el cargo que desempeñas en tu patrulla (cocinero, responsable del equipo, secretario, responsable de juegos, enfermero u otro), puede ser el punto de partida para obtener una especialidad.

*Si ya estás trabajando en una especialidad,
escribe aquí cuál has elegido
y qué avances has tenido en ella.*

[illegible]

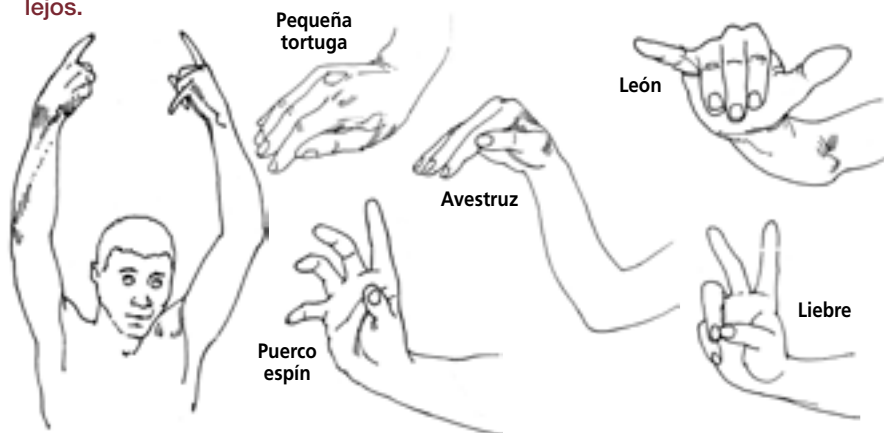
Quien posee una especialidad debe poner esos conocimientos y habilidades al servicio de los demás.

Pon a volar tu imaginación y piensa en un problema y el invento que tú crearías para solucionarlo. No te preocupes si te surgen ideas descabelladas, igual valen. Describe qué materiales emplearías, cómo fabricarías tu producto y qué usos tendría. Comparte tu invento con tu patrulla.



Uso las especialidades
que he adquirido
para resolver
problemas cotidianos

Los cazadores de la tribu avanzan por la selva hablando y riendo entre ellos. De pronto, uno de los hombres que marcha a la cabeza del grupo se detiene y alza sus brazos al cielo, una de sus manos ejecuta una extraña figura. El silencio se hace presente entre los cazadores... el león no está lejos.



Esta escena, habitual entre los aborígenes Bosquimanos de África del Sur, se desarrolla desde hace miles de años y es una forma de comunicación basada en las manos. Mediante gestos precisos, se anuncia la proximidad de la presa o el peligro. Las manos del cazador son un medio de expresión: ellas hablan... silenciosamente.

*¿Por qué no contar una historia con sombras? Le pueden agregar música u otros efectos de sonido.
¿Qué te parece si tú y tu patrulla sorprenden a las demás patrullas en la próxima fogata de la Unidad?*

SOMBRAS DE LA CHINA

También llamadas sombras chinescas o teatro de sombras. Se trata de proyecciones de sombra que se hacen con las manos, sobre una pared imitando animales o personas.

Para esta actividad necesitarás una lámpara, la pared o una tela blanca y tus propias manos.

Por medio de las sombras también puedes contar historias, le puedes agregar música y otros efectos que hagan más entretenida tu presentación.

**Participo
con entusiasmo
en las actividades artísticas
de mi Unidad**



Águila



Conejo



Paloma



Pato



Serpiente



Baden-Powell, era una persona a la que le gustaba expresarse de muchas formas.

Escribía, ilustraba él mismo sus relatos, actuaba, cantaba y estaba siempre dispuesto para participar en alguna representación...



dibujo de B-P



AVANZAN LAS PATRULLAS

Avanzan las patrullas, a lo lejos, adelante,
avanzan las patrullas al toque del tambor.

**¡Adelante! Juntos escalemos
la montaña altiva,
juntos escalemos el picacho azul,
sólo los halcones sobre nuestra frente
giran majestuosos en el cielo azul.**

Con el morral al hombro, a lo lejos, adelante,
con el morral al hombro la tropa ya partió.

¡Adelante! Juntos...

Descubre el campamento,
a lo lejos, adelante,
descubre el campamento
el humo del fogón.

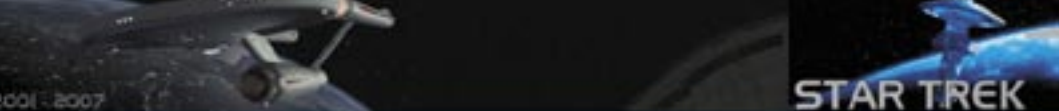
¡Adelante! Juntos...

Las carpas se divisan, a lo
lejos, adelante,
las carpas se divisan bruñidas
por el sol.

¡Adelante! Juntos...

Esta canción scout se canta en muchos lugares de nuestro continente.

¿Qué te parece si inventan nuevas canciones para la patrulla? Pueden organizar un Festival de la Canción de la Unidad. También podrían acompañarse con instrumentos musicales fabricados por ustedes mismos.



FECHA ESTELAR: 4368.2

BITÁCORA DE VUELO DEL CAPITÁN
JEAN LUC PICCARD
COMANDANTE DE
LA NAVE ESTELAR ENTERPRISE



Así comenzaba la mayoría de los episodios de *Viaje a las Estrellas*, una fantástica serie de televisión que comenzó a emitirse el año 1967, y de la cual seguramente conoces algunas de las versiones hechas hasta nuestros días. El comandante de la nave le dictaba a la computadora de a bordo las situaciones por las que pasaban él y su tripulación con el objeto de que ésta las guardara en su memoria.

Igual que la bitácora del Enterprise, el Libro de Oro (o Libro de Patrulla) es una bitácora de la vida y las aventuras de tu patrulla. Una bitácora que es realizada por todos sus miembros.



Todos los miembros de la patrulla participan en la confección y mantenimiento del Libro de Oro escribiendo, dibujando, pegando fotografías..., pero siempre hay uno de ellos que ha sido formalmente nombrado responsable de su actualización y cuidado, alguien preocupado de que no se dañe o extravié y pendiente de que los demás miembros de la patrulla colaboren activamente.



Expreso
mis pensamientos
y experiencias
en el Libro de Patrulla

PARA QUÉ UN LIBRO DE PATRULLA

- ❁ Para recordar los buenos momentos pasados juntos: por el placer de rememorar, algunos meses o años más tarde, aquella excursión, ese proyecto por el que tanto trabajaron, las ceremonias, los campamentos... Aunque pase el tiempo, los grandes momentos de la patrulla se conservan en esas páginas.
- ❁ Para presentar la historia de la patrulla a un nuevo integrante: qué mejor carta de presentación que un libro que cuente la historia, símbolos y tradiciones de la patrulla, que hable de lo que han hecho juntos. Cuanto más conozca el o la nueva scout de todo esto, más rápidamente se sentirá parte de la patrulla.
- ❁ Para aprender de las experiencias: para sacar nuevas ideas de viejas actividades, saber sobre lugares de campamentos y excursiones a los que concurría la patrulla tiempo atrás, para no caer otra vez en errores ya cometidos, para no comenzar de cero.
- ❁ Para expresar la cosas que sienten: que tienen ganas de contar, de compartir con los amigos y amigas de la patrulla. Puede ser un dibujo, una foto, un texto...



❁ Para registrar los saludos y firmas de las personas que los han visitado; sus amigos, otras patrullas, dirigentes de otras Unidades...

❁ Para escribir las decisiones que se han tomado en cada Consejo de Patrulla y así no volver a discutir aquello que ya se decidió y para que el o la Guía lo lleve a los Consejos de Unidad y lo use como ayuda memoria.

*¿Tiene tu patrulla un Libro de Oro?
¿Uno especial y diferente, diseñado por ustedes mismos con las cosas que a ustedes les gustan?
¿Lo mantienen actualizado? ¿Han nombrado a un responsable de su mantenimiento y cuidado?*



El 11 de abril de 1970
se realizó el lanzamiento
del Apolo XIII con la misión de alunizar e instalar la segunda estación
científica en la superficie lunar.

Habían pasado cincuenta y cinco horas y cuarenta y cinco minutos desde el lanzamiento cuando una explosión dañó los tanques de oxígeno e hizo perder energía y el curso de la nave. Fue en ese momento cuando John Swigert, piloto del módulo de mando, pronunció la famosa frase...

"Houston... tenemos un problema"

Ese fue el comienzo de muchos y muy complejos problemas que la misión Apolo XIII tuvo que enfrentar. Uno de los más graves se produjo cuando el dióxido de carbono de la cabina del módulo "Acuario", donde se habían refugiado los astronautas debido a los múltiples desperfectos del módulo "Odisea", comenzó a llegar a su límite de tolerancia. De no haber hecho algo en ese minuto, la tripulación habría muerto envenenada hacia las tres de la tarde del miércoles 15 de abril de 1970.

La solución planteada fue acoplar al sistema ambiental un filtro de litio -las sales de litio tienen la capacidad de absorber el dióxido de carbono de la atmósfera, de manera que ésta vuelva a ser respirable-, y el filtro lo sacarían del módulo de mando "Odisea".

Encontrada la solución, surgió inmediatamente un nuevo problema: mientras los depósitos del Odisea eran cuadrados, los del módulo Acuario eran redondos...

A las 3:38 de la madrugada, desmontando tubos de plástico de sus trajes espaciales y utilizando cinta adhesiva que traían para cerrar las bolsas con muestra de material lunar, los astronautas terminaron de confeccionar los acoples que les permitieron resolver esta segunda dificultad y, de esta manera, poner en funcionamiento el filtro de litio.

Puedo identificar
las principales partes
de un problema



¿Has visto la película "Apolo XIII"? Si no lo has hecho, te la recomendamos. Es un excelente ejemplo de todo lo que puedes hacer con imaginación, conocimiento, calma y trabajo en equipo para resolver una situación difícil. (Título original: Apollo XIII; Año: 1995; Duración: 140 min.; Director: Ron Howard; Reparto: Tom Hanks, Ed Harris, Kevin Bacon, Gary Sinise, Bill Paxton, Kathleen Quinlan, Miko Hughes; Productora: Imagine Entertainment & Universal Pictures).

¿Qué te parece si realizan una feria de inventos de la Unidad Scout, en la que cada patrulla presente planos o maquetas de al menos una invención que ayude a mejorar la vida en campamento? Los inventos ganadores podrían construirse y utilizarse durante el próximo campamento de Unidad.

Un problema siempre nos desafía con soluciones, y para eso es importante pensar con la razón, pero también echar a volar la imaginación. Es lo que hicieron los sabios de Florencia que, rompiendo los prejuicios de su época, imaginaron los océanos no como barreras sino como vías navegables que conectaban todas las partes del mundo. Esto le dio ánimo a muchos navegantes para atreverse por mares desconocidos.



Para garantizar que nadie se enterara de los secretos de la primera exploración oficial de los Estados Unidos de América hacia tierras desconocidas del territorio, el Presidente Jefferson ideó un sistema de escritura en código para dirigirse mensajes con el explorador M. Lewis. La palabra clave era: ARTICHOKES (que en español significa “alcachofas”). No se han encontrado los mensajes que ambos se enviaron usando esta clave, pero eso no indica que no hayan existido porque, según relatan los historiadores, es muy probable que el Presidente Jefferson haya recibido, descifrado y luego destruido los mensajes para que no quedaran rastros.



Las patrullas también suelen proteger sus mensajes usando códigos o claves secretas. Para poder intercambiar mensajes secretos entre los miembros de una patrulla, es necesario que todos se pongan de acuerdo sobre la clave que utilizarán.

Los romanos utilizaban una clave que consiste en desplazar las letras del alfabeto para que otras ocupen su lugar. Por ejemplo, si desplazamos la letra “A” siete lugares hacia la derecha, la letra “H” la reemplaza. Veamos:

Alfabeto original

Alfabeto en clave

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
							A	B	C	D	E	F	G
T	U	V	W	X	Y	Z							

Alfabeto original

Alfabeto en clave

Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S

Las letras que sobran se ubican en los siete primeros lugares.

Utilizando este código romano, la frase “**nos vemos el sábado a las 7**” se escribe: “**Gim oxfim xe mtutwi t etm 7**”.

Para descifrar el mensaje, sólo debes saber cuántos espacios a la derecha se desplazaron las letras del alfabeto.



Conozco diferentes técnicas de comunicación y sé utilizar algunas de ellas

Criptografía es una palabra de origen griego que se forma de las palabras **cripto**: oculto y **graphos**: escritura, y se refiere a las técnicas de escritura secreta.

UNA PATRULLA BIEN COMUNICADA

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

La cadena de llamados es un procedimiento que permite transmitir una información de manera rápida y segura. En esta forma de comunicación, cada uno de los miembros de la patrulla debe transmitir la noticia que recibió a otro integrante de la patrulla. Para que resulte, cada integrante de la patrulla debe saber previamente a quién debe contactar y el mensaje debe volver a la persona que lo inició, sólo así sabrán que la cadena se ha completado.



La informática nos entrega otros medios rápidos, económicos y eficientes de comunicación: el correo electrónico y el chat. ¿Sabes lo que es una lista de distribución? Quizás puedas armar una con los integrantes de tu patrulla, ponerte de acuerdo en un día y hora para comunicarse en un canal de chat o construir una página web de la patrulla que les permita mantener información en línea. Si te gusta la informática, puedes preparar un pequeño proyecto para tu patrulla y que éste forme parte de una especialidad.

Si sabes usar el correo electrónico y el chat, te proponemos que pienses una forma de enseñárselo al resto de tus amigos y amigas de la patrulla que no han tenido esa oportunidad.

EL CÓDIGO MORSE. ANTIGUO PERO EFICAZ

Pero, ¿qué pasa cuando necesitas comunicarte y no tienes a tu alcance los medios modernos? Puede sucederte muchas veces durante excursiones y en campamento que debas comunicarte con otros que se encuentran a una distancia tal que no puedes hacerlo mediante palabras, ni aun gritando. Para estas ocasiones, si no cuentas con un transmisor electrónico, es muy útil recurrir a medios que no por antiguos han dejado de ser útiles; ese es el caso del código Morse.

El físico norteamericano Samuel Morse inventó en 1832 un lenguaje en base a intervalos “cortos y largos” de señales auditivas o visuales. También a él le debemos la invención del telégrafo eléctrico.



Existen varios métodos para aprender el código Morse, incluso hay algunos programas de computación que pueden ayudarte en esto, pero ningún método sustituye a la práctica.

Deseamos compartir contigo un sistema de memorización consistente en asociar cada letra del código Morse con una palabra. Las sílabas que contienen la vocal O las traduces como una raya (es decir, un intervalo largo) y las sílabas que contienen las demás vocales (A, E, I, U) las traduces como un punto (es decir, un intervalo corto).

Siguiendo esta premisa, las letras del alfabeto se asocian con las siguientes palabras:

Letra	Palabra	Código Morse	Letra	Palabra	Código Morse
A	ASNO	. -	N	NOTA	- .
B	BONAPARTE	- . . .	Ñ	ÑOÑOPIÑOÑO	- . . . -
C	COCACOLA	- . . .	O	OTOÑO	- - -
CH	CHOCOLONGO	- - - -	P	PISOTONES	. - . .
D	DOCENA	- . .	Q	QOCORRICO	- - . -
E	EL	.	R	RAMONA	. - .
F	FARAONA	. . - .	S	SARDINA	. . .
G	GONDOLA	- - .	T	TOS	-
H	HIMALAYA		U	UNICO	. . -
I	IRIS	. .	V	VENTILADOR	. . . -
J	JABONOSO	. - - -	W	WILSONDOS	. - -
K	KOLICO	- - .	X	XOCHIMILCO	- . . -
L	LIMONADA	. - . .	Y	YOTESOPLO	- . . -
M	MOTO	- -	Z	ZOZOBRADA	- - . .

¿Conoces algún sistema de memorización para los números en código Morse?

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

Quienes utilizamos el código Morse además nos hemos puesto de acuerdo sobre la transcripción que daremos a ciertas frases de uso común, y así evitamos que los mensajes sean muy largos y puedan confundirnos.

¿Qué código utilizan en tu patrulla o Unidad Scout para frases como...?

Comienzo del mensaje

Fin del mensaje

Reunión de patrulla

Reunión de Guías de patrulla

Reunión de Unidad

Atención

Peligro

Necesito ayuda

Comienzo de juego

Final de juego

Volver al campamento

Ocultarse

Nos vamos

Apurar

A comer

Descanso

Visitas en el campamento

Ir por la derecha

Ir por la izquierda

Acostarse

Gran silencio

Levantarse



Los silbatos son instrumentos aerófonos que se caracterizan por dar sonidos fuertes y agudos.



Los primeros silbatos eran utilizados en ritos tribales con cierto sentido mágico, ya sea por su similitud al canto de los pájaros o por ser evocadores de emociones gracias a su particular sonido. Los Cheyenne creían que ciertos silbatos tenían poderes sobre la

germinación de las plantas y la fertilidad de la mujer.

Los Ayoreo, etnia sudamericana del Chaco occidental, utilizan el “pito de cazadores” para avisar los movimientos de sus presas cuando cazan en grupo.



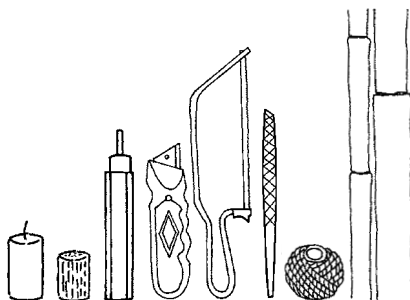
PITO CON VARA

Este silbato con vara tiene la cualidad de cambiar la nota según se mueva el émbolo, acortando o alargando la longitud del pito. Normalmente se usa para obtener efectos sonoros curiosos, pero con algo de habilidad se puede tocar alguna melodía sencilla.



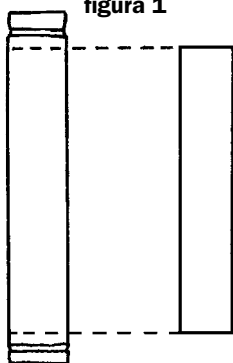
Materiales

- 1 vara de caña o bambú
- 1 vara de diámetro inferior a la anterior para que pueda correr libremente dentro de ella
- cuchillo para cartón
- sierra para maderas
- lima plana pequeña de 0,5 cm de ancho
- escoplo de 0,5 cm de ancho
- corcho
- ovillo de cuerda fina resistente
- vela



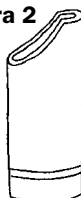
Instrucciones

figura 1



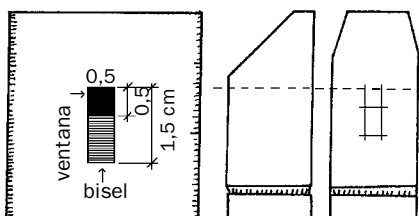
1. Serrar un trozo de la vara de caña o bambú de manera que ambos extremos queden abiertos (figura 1).

figura 2



2. Para formar la boquilla, cortar el extremo superior de la caña según el modelo que aparece en la figura 2.

figura 3



3. Marcar el lugar de la ventana y el bisel (corte oblicuo) con el lápiz grafito, según las indicaciones que aparecen en la figura 3.

El límite superior de la ventana debe estar ubicado bajo la parte oblicua de la boquilla, respetando lo más posible las distancias indicadas en la ilustración.

4. Para confeccionar el bisel se debe utilizar el escoplo. De no ser posible puede reemplazarse por el cuchillo para cartón, aun cuando será más difícil maniobrarlo. Para formar el orificio, empujar el escoplo desde el extremo inferior del bisel hacia la ventana, tal como se aprecia en la figura 4. Una vez terminado, pulir con la lima plana para obtener una inclinación regular.

figura 4

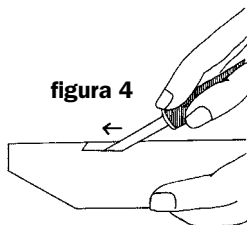
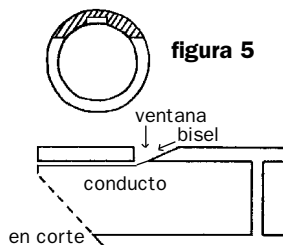


figura 5



5. Para obtener sonido, el aire debe estar transportado sobre el bisel por un conducto que lo guíe como si se tratase de una lámina delgada (figura 5). Para lograrlo, se debe cavar por el interior del tubo un canal del ancho del bisel y de algunos milímetros de profundidad (figura 6).

figura 6

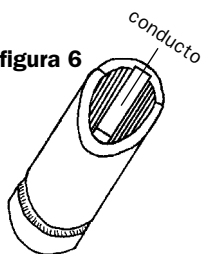




figura 7

6. Hecho el conducto, tomar el corcho y ajustarlo para que se adapte al interior de la boquilla. Allanar ligeramente la superficie del corcho que queda frente al conducto (figura 7). Calzar el corcho dentro de la boquilla y empujarlo hasta el borde superior de la ventana. Cortar el corcho restante. (Figura 8)

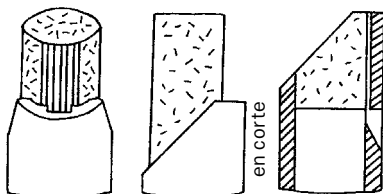
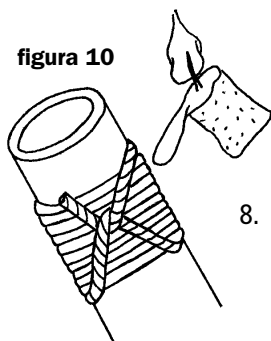


figura 8

7. Envolver la parte superior de la vara interior con el cordel, tal como se aprecia en la figura 9.

figura 10



8. Atar los extremos de la cuerda y cubrir la unión con cera de vela (figura 10).

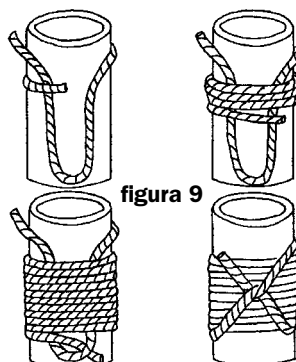


figura 9

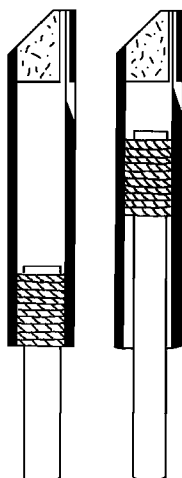


figura 11

Para finalizar, introducir una vara dentro de la otra (figura 11). El sonido será diferente dependiendo de la cercanía que tenga la vara interior con respecto a la boquilla de la vara exterior.

Usando el silbato de vara se podría crear un código de comunicación propio de la patrulla. Puede resultar muy útil en excursiones y campamentos.



Aquí anoto otros objetivos que me propongo para desarrollar mi capacidad creativa...







No olvides revisar los objetivos y compartir tus conclusiones con el Consejo de Patrulla y con el o la Responsable de Unidad que acompaña tu progresión personal. Seguro que ellos también tendrán algo que decir sobre tu crecimiento.