Cada jugador tiene dos tiras de papel, En una escribe una pregunta y en la otra la correspondiente respuesta. Después se reúnen todos los, papeles en dos grupos (en uno preguntas y en otro respuestas), se mezclan sin juntar los grupos y se extrae al azar una pregunta y respuesta, las que se leen en voz alta. El juego es divertido por las curiosas combinaciones que resultan.

IGOBIERNATE!

Cada día que pasa, el hombre va descubriendo y dominando un poco más el gran universo material que lo rodea, pero preocupado de ésto ha olvidado quien debe dominar en el mismo.

Quizás es tu cuerpo quien decide por ti en aquellos momentos en el día cuando resiste todo esfuerzo y lo único que deseas es descansar.

Tal vez es tu sensibilidad la que manda en ti cuando con frecuencia trabajas con alguna persona porque "es simpática", o cuando no dices la verdad por no "caer mal" o "herrir" al otro.

Es tu espíritu scout quien debe dominar en ti a tu cuerpo y a tu sensibilidad. Pero sin desprecíar a ninguno de los dos ya que ambos son importantes pues forman parte de un todo que es la persona humana, hermosa obra del Creador.

Aprovecha cada momento del día para ver quien está gobernando en ti, y así ayudarás tu mismo a tu espíritu a que se afirme y a que tome las riendas del mando.

"Adquiere conciencia de ti mismo; reconocerás tus límites, estarás dispuesto a acoger a los demás, para completarte y enriquecertte"

> Patricio Schiessler. STAFF.

Una camilla es un dispositivo que permite transportar a un accidentado de un lugar. a otro. Debe utilizarse cuando el accidentado no puede hacerlo por sus propios medios.

Existe una gran variedad de camillas, algunas con características especiales que las hacen más apropiadas para el transporte de determinados tipos de pacientes.

Elementos básicos de una camilla: en primer lugar tenemos los soportes, éstos son dos varas que deben ser por lo menos 60 centímetros más largos que el paciente a transportar, el peso de éstos será lo más liviano posible, sin afectar la resistencia necesaria para soportar el peso del paciente.

En segundo lugar tenemos la superficie de sustentación, la parte donde colocaremos al paciente; estamparte puede ser improvisada con cuerdas, cinturones, pañolines, frazadas, camisas, etc.; la superficie de sustentación ha de cumplir los siguientes requisitos:

- Ser lo suficientemente ancha para que el cuerpo del paciente quepa cómodamente;
- Por lo menos 10 centímetros más larga que el paciente;
- Presentar una superficie que asegure al paciente una posición confortable de reposo, sin protuberancias que molesten.

No hay que olvidar que un caso real no se puede tratar como un juego con la Tropa.

"El trabajo te aleja tres males:

el aburrimiento, el pecado y

el hambre"

VOLTAIRE

EL ESPIRITU SCOUT.

Llegas a ser un scout cuando tu comportamiento está inspirado en la LEY.

Decimos que deberás conocer y aceptar la Ley. Será el primer signo de que tienes Espíritu Scout.

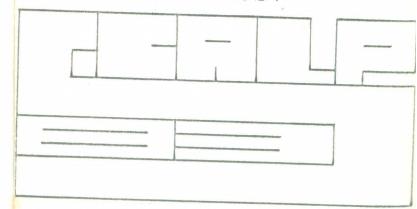
¿Qué es el Espíritu Scout? Simplemente vivir la LEY.

Tendrás Espíritu Scout en la medida en que:

Cumplas con tu palabra, te hagas amigo de los que te rodean, seas leal, evitando el daño y promoviendo el bien, enfrentes las dificultades con optimismo y tengas confianza en los demás, te sacrifiques por otras personas, seas generoso en tu casa, seas bien intencionado, juegues limpio, cuides tanto los bienes ajenos como los tuyos, la verdad sea más importante que tu propio interés.

tu conducta responda a tus principios, respetes tu cuerpo.

SCALP.



N° 5 23 de Abril de 1983 Año I

S C A L P
TROPA SAN AGUSTIN.
DIRECTOR Patricio Valencia.
EDITOR Claudio Guivernau.
DIAGRAMADOR Alvaro Díaz.

Dentro de una Tropa y su sistema de fun-

cionamiento lo más importante es sin duda la VIDA DE PATRULLA.

Para que una Tropa funcione bien es importante que sus patrullas funcionen bien, que hagan una ,'Vida de Patrulla' plena, llena de entusiasmo, alegría, compañerismo, armonía, etc., que sus patrulleros formen una pandilla, un grupo de amigos inseparables. un grupo de hermanos que se ayuden mutuamente y se preparen para ayudar al prójimo. Esto lo deben hacer quiados por un "Jefe de Patrulla", un jefe de pandilla, este personaje debe tener la gran capacidad de encausar todos los intereses de sus patrulleros para un mismo fin: "hacer el bien".

En una síntesis muy resumida esto es la "VIDA DE PATRULLA", una vida que deben lograr todas las patrullas de la Tropa; para lograr este objetivo es indispensable que tu SCOUT, que tu pie tierno te entregues por entero, que te responsabilices de tu labor dentro de tu patrulla (tu eres tan importante como tu Jefe de Patrulla).

"Un scout ayuda a su prójimo sin esperar recompensa".

Buena Caza. SALMÓN.

AVISO AVISO AVISO AVISO AVISO AVISO AV

Las puertas del Nido del Halcón están abiertas para que tu entres. Prepárate.

Las personas que se traigan para pasar a pertenecer a la Tropa San Agustín deberán cumplir con el requisito de la edad. Esta deberá ser igual o superior a 10 años.

EL SCOUT ES CORTES Y CABALLEROSO.

Es decir, es afable, especialmente con las mujeres, con los niños, con los ancianos y con los inválidos o lisiados. Y jamás deberá recibir recompensa por haber prestado ayuda o haber sido cortés. (B.P.)

La cortesía completa el espíritu de servicio.

Ser valiente quiere decir tener corazón. y tener corazón quiere decir ser servicial y atento en todas partes.

Solo se respeta lo que se ama. (L.I.)

IIISIEMPRE LISTOS!!!

Todos conocen el lema scout, pero pocos su significado. Estar siempre listos es un compromiso permanente.

Es estar siempre ATENTO, vemos lo que ocurre a nuestro alrededor y captamos todos los detalles.

Siempre DISPUESTOS, después de ver debes ayudar al que lo necesita, desea ser útil.

Siempre PREPARADO, no se puede ayudar si no se está preparado, para producir resultados capacitate.

Siempre OPORTUNO, no sirve ver la necesidad, querer ayudar y saber cómo, si no actúas en el momento preciso. Actúa oportunamente y así evitarás o disminuirás un problema.

"Siempre Listo para servir en lo que sea", decía B.P.

Listo para lo que Dios guiera.

En este mundo tienes una misión única y personal, prepárate para cumplirla y como dice B.P.: "dejarás el mundo un poco mejor de como lo encontraste".

LATRE LOS CLAUSTROS.

Entre los claustros de un viejo monasterio se alzan las tumbas de un viejo cementerio. Tumbas por aquí i i tumbas por allá a a tumbas tumbas uaaah.

Y en el día salen los difuntos salen de paseo los muertos todos juntos. Muertos por aquí i i muertos por allá a a muertos muertos uaaah.

Y con las tibias y los peronés hacen los chiquillos lindos patines. Huesos por aquí i i huesos por allá a a huesos huesos uaaah.

