

En ciertas ocasiones hemos visto que algunas familias, cuando salen a tomar un supuesto "contacto con la naturaleza", llevan su automóvil cargado de alimentos y pasatiempos a sitio del parque.

En este montón de cosas encontramos, por ejemplo: una enorme radio-grabadora, que funcionando a todo volumen, destruye los oídos de cualquiera; un rifle de caza, para acabar con las aves que habitan en ese lugar; y grandes canastos de comida, que una vez consumida, los restos que de ella quedan, son repartidos por todo el lugar, contaminándolo sin ninguna consideración. Otras familias, en cambio, ni siquiera se bajan de su vehículo, porque el aire puro les puede causar un resfrío, o subir un cerro les produce un agotamiento.

Nuestro verdadero contacto con la naturaleza debe ser puro y limpio, sin ocasionar daño ni destrucción. Debemos contemplarla en toda su dimensión, es decir, con todas las características que posee, respetándola y cuidándola, por sobre todas las cosas, ya que es la fuente que nos proporciona las grandes riquezas que poseemos y además, a través de ella, descubrimos al creador.

"Que el hombre contemple la naturaleza entera, con su alta y plena majestad; y que aparte su mirada de los objetos bajos que le rodean"

PATRICIO SCHIESSLER
STAFF

Este juego al igual que el caso de los 4 espías, es un juego de ingenio, te resultará divertido si lo haces con toda tu Patrulla, el asunto es el siguiente: (100 puntos a la Patrulla que entregue la respuesta a Scalp en un sobre cerrado en el local, la respuesta debe venir con una secuencia lógica).

Hay 3 sombreros de color azul y 2 de color rojo. Tenemos tres personas formadas en fila india, todas mirando hacia adelante. La última persona le ve la cabeza a las otras dos pero no puede verse su cabeza. La persona del medio le ve la cabeza a la de adelante pero no al de atrás ni la suya. Y la primera persona no ve la cabeza de ninguna de las otras ni menos la suya.

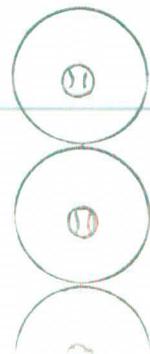
Se revuelven los sombreros en una canasta y cada una de las 3 personas saca un sombrero sin mirar el color y se lo coloca en la cabeza.

Le preguntamos a la última persona ¿de qué color es su sombrero? y ésta nos responde, ¡no sé!, le preguntamos a la persona del medio ¿de qué color es su sombrero? y esta nos responde, ¡no sé! le preguntamos a la primera persona ¿de qué color es su sombrero? y esta nos responde, ¡yo sí sé!.

La pregunta es: ¿de qué color es el sombrero de la persona que sí sabe? y ¿cómo lo supo?.

2 SOMBREROS
ROJOS

3 SOMBREROS
AZULES



TODOS MIRAN
EN ESTA DI-
RECCION.

BUENA CAZA
SCALP.

S C A L P
TROPA SAN AGUSTIN
EDITOR Patricio Schiessler
EQUIPO DE PRODUCCION
Jaime Lorenzini
Oscar Farías

L O S H E R M A N O S .

Sois hijos de un mismo padre y todo lo deveis a su cuidado; el pecho de una sola madre os ha nutrido.

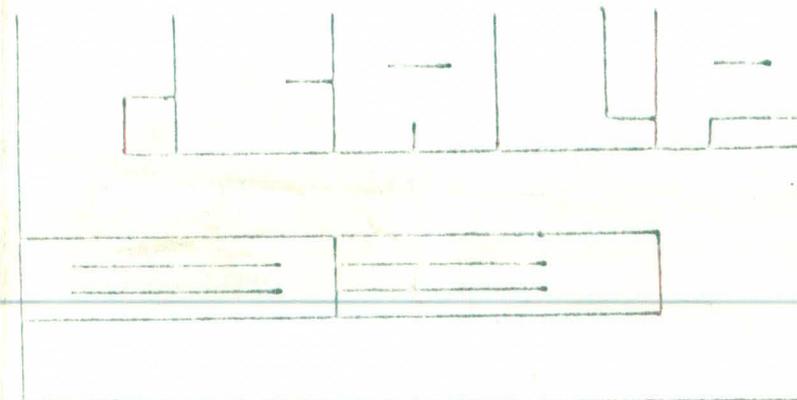
Por lo tanto, que los lazos del afecto te unan a tus hermanos, que la paz y la felicidad moren en la casa de tu padre.

Y cuando os separeis por el mundo, recordad el nexo que os liga en amor y unidad y no otorgéis preferencia a un extraño antes que a vuestra propia sangre.

Si tu hermano está en adversidad, socórrele; si tu hermano está en dificultades, no lo abandones.

Así la fortuna de tu padre contribuirá a sostener su raza y sus cuidados continuarán entre vosotros, en vuestro mutuo amor.

SCALP



CAMPISMO.

FUEGOS: "¿Cuándo comemos?" Esta es una pregunta importante cuando andas de excursión. No hay nada más que te provoque tanta hambre, como ir caminando por los bosques y campos. La excitación de estar con tu Patrulla, el aire fresco en tus pulmones, el ejercicio, todo esto te hace sentir hambre suficiente como para comerte un toro completo.

Todo esto implica la necesidad de saber cómo preparar y obtener la leña, cortarla con hacha o cuchillo, hacer el fuego y cocinar una comida sencilla sobre él, y después cómo limpiar el lugar correctamente.

Hay una pequeña receta para hacer fuego: primero, un trocito de corteza, tan seco como pueda estar, luego algunas ramitas de madera suave, seca, pero aún en el árbol.

Después de esto, unos cuantos leños grandes, para hacer hervir la olla. Y ahí el tipo de fuego que te hará pensar que aún estás en casa.

La primera línea se relaciona a la yesca, la segunda con el inicio de pequeñas varitas y la tercera con el combustible.

Y esas tres cosas son exactamente las que necesitas para hacer un fuego.

YESCA: La yesca es un tipo de material que se enciende rápidamente al ser tocado por la llama del fósforo. Necesitarás un buen puñado de ésta.

LEÑA LIGERA.(ASTILLAS): Las astillas agarran la llama que produce la yesca.

COMBUSTIBLE: Para combustible se usa cualquier tipo de madera que puedas obtener seca de un trozo de árbol muerto.

VIRTUDES SCOUT.

LEALTAD: Esta virtud se encuentra en el 2º artículo de la LEY SCOUT, tenemos que identificarnos con ella, la lealtad que nos pide nuestra honrra, nuestros códigos y reglas, el cumplimiento de nuestra palabra dada, el despojarnos de la hipocresía y la traición.

ABNEGACION: La abnegación es el sacrificio espontáneo que cada uno de nosotros hace, en beneficio de Dios y nuestros semejantes, muchas veces esto significa sacrificar nuestra voluntad, intereses, aficiones y aún la vida.

El hombre es el único ser capaz de este sacrificio, y gracias a él, logra la felicidad; gracias a la renuncia de sí mismo, encuentra a Dios.

Tú como Scout deberás ser abnegado, inclusive llegando hasta el heroísmo.

PUREZA: Esta virtud te recuerda las obligaciones para con Dios, especialmente en aquellos aspectos que tu religión te lo pida.

Podrás vencer únicamente con energía, imponiendo tu carácter a las tentaciones, la impureza y la curiosidad malsana. Forja tu voluntad y prepárate para el ataque.

Recuerda que pureza significa ausencia de mancha, tanto espiritual como física.

" Cuatro cosas hay que no vuelven:
La flecha arrojada,
La oportunidad desperdiciada,
La vida pasada "

SCALP.

AVANZADA SCOUT.

Pin, piri rín; Pan, para rán.
es la avanzada del Scout.
Pin, piri rín; Pan, pan.

¿Adónde, amigo, viajas tú? (BIS)
Yo voy doquiera que tú vas.

¿En dónde apagas tú la sed? (BIS)
En donde el agua corre bien.

¿Por qué no llevas tú el compás? (BIS)
Porque soy zurdo para andar.

¿Por qué tu hachas luces ya? (BIS)
Por si hay cabellos que cortar.

¿Por qué el cuchillo al cinto va? (BIS)
Por ver si hay algo que mascar.

¿Por qué en el alba canta el pan? (BIS)
porque es promesa de hermandad.

¿Por qué veneno llevas tú? (BIS)
Por si hay un cura que matar.

