

Tropa Wakan

Powwow



**GRUPO SCOUT
ESLABÓN**

CUADERNO DE PRUEBAS



ASIM – WFIS

Reedición 2026

AGRADECIMIENTOS

Esta guía fue realizada por la jefatura de Tropa basada en:

- La edición de Diego Argüelles, Alfredo Pérez-Jara, Gonzalo Sola, Nicolás Martínez y Miguel Lara, reeditada en 2008 por Illán Jiménez.
- La primera edición del cuaderno de tropa de ASIM de 2015, reeditada en 2017 por Mario Musicó.

Buena Caza y Largas Lunas.

Diciembre de 2025

El Kraal

Reeditado por Silvia Anchústegui, Juan Sola, Dani Roldán, Nuala Poveda y Alejandro Carcedo.

ESTE CUADERNO PERTENECE A:

[illegible]

EL HIMNO SCOUT

Alcemos nuestra voz, siempre en unión,
siempre al compás cantemos sí, nuestra canción...

(Saludando)

Alerta hermano Scout siempre fiel a tu Promesa,
siempre fiel a tu forma de pensar;
al servicio de los hombres dejarás todo tu amor,
en la ley que Baden-Powell nos dejó.

Y en tu pecho brillará la flor de lis, la flor de
lis;

y en tu alma buscarás siempre servir, siempre servir.

Dejarás cada día en tu camino
la señal de tu diaria buena acción,
para que veamos todos que, en tu larga progresión,
has dejador bien...

Este mundo que has vivido con amor, mucho mejor.

Así serás siempre feliz,
Así tendrás la flor de lis que acampará en tu
corazón.

¡Sí!

Alerta hermano Scout nunca dejes el sendero,
de la cumbre al servicio del esfuerzo,
defendiendo con tesón, valentía y con honor,
al amigo que te pide protección.

Caminando encontrarás el ideal, el ideal, y
cantando llegarás hasta el final, hasta el final.

Tu ilusión estará en las estrellas,
y tu puesto en la noche junto al fuego.

Siempre alerta nunca ciego
porque así Hermano Scout podrás admirar
este mundo tan hermoso que está aún por mejorar.

Así serás siempre feliz,
Así tendrás la flor de lis que acampará en tu
corazón.

¡Sí!

ESPÍRITU SCOUT

El espíritu scout se refiere a cómo los Scouts realizamos nuestras tareas más diversas, como observamos nuestra Ley, Principios, Virtudes, Promesa y Lema diariamente.

Este se puede observar en tu patrulla. En ella creces y mejoras como Scout y persona, convirtiéndote en un ciudadano completo. En ella experimentas lo que significa para ti vivir en grupo.

En este cuaderno encontrarás los principales elementos que forman parte del Espíritu Scout de la Tropa vertical, apréndelos de memoria y luego pídele a tu Guía de Patrulla o a tu Jefe que te ayude a interpretarlos correctamente, en el futuro serás tú el que se lo enseñes a los que lleguen después.

LEY SCOUT

1. El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.
2. El Scout es leal.
3. El Scout es útil, servicial y no espera recompensa.
4. El Scout es amigo de todos y hermano de cualquier otro Scout.
5. El Scout es cortés y respetuoso.
6. El Scout ama la Naturaleza y la protege.
7. El Scout es obediente y disciplinado, y no deja nada a medias.
8. El Scout es alegre y sonríe y canta ante sus dificultades.
9. El Scout es trabajador, austero y cuidadoso del bien ajeno y propio.
10. El Scout es limpio en su pensamiento, palabras y acciones.

SIGNIFICADO DE LA LEY SCOUT

La Ley Scout señala el camino a seguir en la vida de cualquier scout. Es una guía con la cual cada scout se identifica y que promete cumplir cuando realiza su promesa. Consta de diez puntos.

1. Es una persona con la que se puede contar además de ser claro y franco con los demás y consigo mismo.
2. Es consecuente con sus actuaciones y pensamientos, y no traiciona a nadie.
3. Siempre está dispuesto para ayudar, siendo útil con él mismo y con los demás.
4. Es totalmente tolerante con los demás y sabe dar la amistad verdadera.
5. Debe de ser consciente de que vive con los demás por eso es educado, respetuoso y amable. Sabe comportarse en diferentes situaciones.
6. Conoce y sabe desenvolverse en la naturaleza, la protege como algo necesario.
7. Debe establecer compromisos personales y cumplirlos aprendiendo a ser responsable y a ser disciplinado.
8. Se mantiene fuerte en los momentos más duros. Se enfrenta positivamente ante los problemas, con optimismo.
9. Consume de manera responsable y se preocupa por el bien común, el suyo y de los demás.
10. Cuida de su salud personal y respeta su cuerpo y es una persona abierta y respetable en sus pensamientos y acciones.

VIRTUDES SCOUTS

Lealtad: Con uno mismo y con los demás

Abnegación: Ayudar sin esperar nada a cambio.

Pureza: Ser abierto y claro en su forma de pensar y de actuar

LA FLOR DE LIS

La Flor de Lis es el emblema del escultismo mundial. Existen muchos tipos de diseños, pero todos ellos simbolizan lo mismo. Con muy pequeños cambios la Insignia Scout con sus tres pétalos, es usada en la generalidad de los países del mundo como una muestra de la hermandad scout y de amistad.



Su significado:

- **Los tres pétalos**, de la misma forma que los tres dedos de la Señal Scout nos recuerdan a los tres puntos de la Promesa Scout.
- **La línea** que divide el pétalo central, la aguja de una brújula, significando que el Scout es capaz de seguir el camino recto en su vida, de la misma forma como la aguja de la brújula señala siempre al norte.
- **El anillo** que reúne los tres pétalos es la unión de la hermandad scout. El nudo rizo que aparece debajo de WFIS simboliza que la unión hace la fuerza.

EL SALUDO SCOUT

Todos los scouts del mundo tienen un saludo, como símbolo de haber formulado la promesa y que es a la vez un signo de reconocimiento entre scouts desconocidos de cualquier parte. Este saludo está formado por la seña Scout y por el apretón de manos.



Significado del saludo.

La seña scout se hace tal y como se muestra en el dibujo. El pulgar sobre el meñique simboliza que **el fuerte protege al débil**, y los tres dedos extendidos simbolizan a **las tres virtudes scout: Lealtad, abnegación y pureza**.

Apretón de manos

El apretón de manos scout se hace con la mano izquierda, que es **la más cercana al corazón**, entrelazando los dedos meñiques de ambos scouts. Se realiza en momentos especiales dentro de la vida de un scout como por ejemplo, cuando se obtienen progresiones.

LEMA SCOUT

¡Siempre listos!

DIVISA SCOUT

"Una buena acción diaria" (al menos)

PRINCIPIOS SCOUTS

El Scout es consecuente con sus ideales y está orgulloso de ser quién es y cómo es.

El Scout es un buen ciudadano del mundo.

El compromiso del Scout comienza en casa y en sí mismo.

FÓRMULA DE LA PROMESA

"Prometo por mi honor, hacer cuanto de mí dependa por cumplir mis deberes con mis principios y la sociedad, ayudar al prójimo ante toda circunstancia, cumplir fielmente la Ley y Principios Scouts, y..."

Aquí el promesando puede añadir lo que quiera prometer, siempre dentro de los valores del escultismo y en torno al compromiso que el Scout adquiere libremente con su grupo, con la sociedad, con el mundo y consigo mismo.

Significado:

A. "Prometo por mi honor, hacer cuanto de mí dependa"

Esta parte se refiere al respeto y confianza sobre la palabra que uno ha dado, TAMBIÉN como al esfuerzo para cumplir los compromisos.

B. "cumplir mis deberes con mis principios y la sociedad"

Se refiere a las creencias y conciencia, cada scout debe ser consecuente con sus ideales y colaborar por una sociedad más justa.

C. "ayudar al prójimo ante toda circunstancia" Un scout debe ser solidario y atento.

D. "cumplir fielmente la Ley y Principios Scouts"
Vivir según sus valores y verdadero significado.

LA CEREMONIA DE LA PROMESA SCOUT

La Promesa representa el momento más importante en la vida de un scout. Es un **compromiso personal, libre y voluntario** en la que el scout se compromete a seguir la Ley Scout.

La Promesa contiene unos ideales muy elevados y al realizarla un scout sabe que



hay un testigo más
importante que sus jefes,
sus padres o los demás
scouts de la tropa, ese
testigo es él mismo, es su
propia conciencia.

El grupo forma y el promesando coloca su mano izquierda sobre el bordón horizontal y la bandera; el padrino o madrina apoya su mano izquierda sobre el hombro de su ahijado. El jefe de tropa le pregunta al promesando:

Jefe de Tropa: *¿Qué deseas?*

promesando: **Ser Scout.**

JT: *¿Para qué?*

A: **Para cumplir mejor mi compromiso con la sociedad.**

JT: *¿Qué beneficios materiales esperas?* A: **Ninguno.**

JT: *¿Sabes cuál será tu obligación diaria?*

A: **La Buena Acción.**

JT: *¿Conoces los Principios y Virtudes de los Scouts?*

A: **Sí, los conozco.**

JT: *¿Prometes cumplir fielmente la Ley, los Principios, Virtudes y reglamentos de los Scouts?*

A: **Sí.**

JT: *¿Por cuánto tiempo?*

A: **Para siempre.**

JT: *Confiado en tu responsabilidad y honor, te admitimos a pronunciar tu Promesa.*

En este momento, el promesando realiza el saludo Scout y pronuncia la fórmula de la Promesa. (Todos los Scouts con

Promesa saludan).

A continuación, el padrino desata la pañoleta, colocándosela al ahijado en su cuello, con el tocho, que simboliza el lazo con el movimiento Scout.

*JT: Aquí empieza tu camino como Scout.
Desde este momento entras a formar parte
de la gran hermandad mundial Scout.*

El nuevo promesado saluda con el apretón de manos al Kraal de Jefes individualmente, y luego al resto de las unidades desde el centro de la formación.

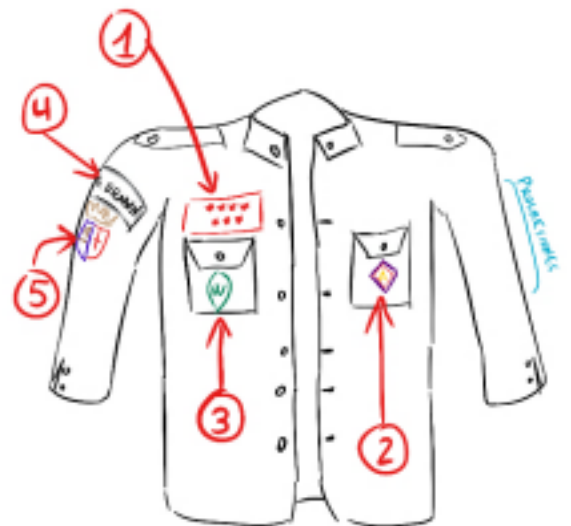
EL UNIFORME SCOUT

El uniforme consta de varios elementos OBLIGATORIOS:

- **Botas** de montaña
- **Pantalón corto y azul oscuro** (sin dibujos) -
- Pañoleta** (quien tenga Promesa de Manada o Tropa) -
- Camisa** reglamentaria. Disposición de las insignias:

1. Comunidad de Madrid
2. ASIM
3. WFIS
4. G.S. ESLABÓN
5. Pozuelo de Alarcón

En la manga izquierda se colocan todas las insignias de progresiones y especialidades.



EL SISTEMA DE PATRULLAS

La patrulla es un grupo de 6 a 8 scouts, que conforman un subgrupo de la Tropa. Cada patrulla se distingue por un animal o tribus indígenas cuyas cualidades debe conocer muy bien ya que sus integrantes se identificarán con su lema y su banderín.

Guía de patrulla

Es el líder del grupo y debe dirigir, dar ejemplo y orientar de manera sensata a sus patrulleros, por lo que éstos escuchan sus indicaciones y son respetuosos con él. Es el máximo responsable de la patrulla, encargada de coordinar las actividades de patrulla, y actúa de enlace entre con el Kraal.

Orienta y entusiasma a los patrulleros, especialmente a los más nuevos. Ya que nuestra Tropa es **VERTICAL**, debe velar por que los pequeños aprendan de los mayores y se cierre el ciclo.

Subguía

Debe ayudar a conducir la patrulla y sustituir al guía subsidiariamente. Tanto el Guía como el Subguía deben ser capaces de preparar y dirigir actividades y reuniones atractivas, y fomentar la participación y el respeto mutuo.

Sistema de patrullas

Los patrulleros se reparten funciones como la de tesorero, leñador, cocinero, ayudante de cocina, aguador, etc. Esta división de responsabilidades entre los muchachos se denomina sistema de patrullas. Mientras que el guía coordina y enseña, el resto colaboran en el buen funcionamiento de la patrulla.

Elementos de la patrulla

El banderín es la bandera que se engancha en el bordón, y es el emblema característico de la Patrulla, ya que reúne sus símbolos y colores característicos. El bordón sostiene el banderín durante la formación y puede ser útil en caso de emergencia.

El cuaderno de oro es el diario de la patrulla, en él se deben escribir todos los hechos importantes o relevantes para la patrulla. También se puede usar como una guía donde se apunten nociones de técnica útiles en el futuro. El Guardián de Leyendas será el encargado de custodiarlo de manera adecuada.

Las cintas de patrulla tendrán los colores característicos de la patrulla, y las portarán todos sus miembros en el lado izquierdo de la camisa como distintivo.

TROPA WAKAN POWWOW

La Tropa Wakan Powwow es una unidad scout cuyo nombre significa encuentro sagrado o reunión espiritual. Powwow hace referencia a las grandes reuniones de los pueblos indígenas donde se comparte la música el baile y la tradición, y Wakkan significa sagrado o místico, evocando un espacio especial de unión y significado.

En la Tropa Wakan Powwow los scouts de 11 a 17 años, compartimos experiencias, aprendemos valores, trabajamos en equipo y celebramos el espíritu de grupo, creciendo juntos a través del juego, el servicio y la convivencia.

Nuestra unidad se inspira en el respeto a la naturaleza, la hermandad y la vida en comunidad, entendiendo cada encuentro como un momento para aprender de los demás y de nosotros mismos, reforzando el compromiso scout y el sentimiento de pertenencia al grupo.



TERCERA CLASE

Estas pruebas podrán ser firmadas por los Jefes de Tropa o cualquier Guía de Patrulla (salvo que lo indique explícitamente)

REQUISITOS MÍNIMOS*

6 meses en Tropa

1 campamento (invierno, primavera o verano)

75% de las pruebas

40% de las pruebas en cada área

***La concesión de la Promesa implica un rango de 3ª Clase, pero no viceversa. Además, cumplir con los requisitos mínimos no siempre implica que se otorgue la progresión. Por otra parte, en casos excepcionales es posible otorgar una progresión sin cumplir todos los requisitos mínimos.**

NOTA: Te recomiendo que hagas todas las pruebas subrayadas, son "indispensables" para progresar como SCOUT!

ESCULTISMO

1. Desempeña tu cargo de patrulla con responsabilidad. (J.T)
2. Aprende el Lema, los Principios y Virtudes de los Scouts, así como la Ley Scout.
3. Aprende el saludo Scout y su simbología. Conoce el significado de la flor de lis.
4. Aprende el ceremonial y la fórmula de la Promesa y conoce su significado. (J.T)
5. Conoce la organización de tu grupo Scout, de tu tropa y de tu patrulla, así como su significado y sus tradiciones. (J.T)
6. Conoce por lo menos cinco canciones scouts y cántalas en solitario o con ayuda de guitarra.
7. Utiliza correctamente y conoce el uniforme Scout, sus partes, insignias y motivo de su uso.

PROYECCIÓN SOCIAL Y CULTURAL

1. Aprende a desenvolverte con soltura por Pozuelo, conociendo sus servicios públicos y transportes, así como los lugares más destacados.
2. Participa activamente en algún juego de ciudad o pueblo. (J.T)
3. Conoce tu barrio: servicios comunitarios, fiestas, problemática ambiental, los principales rasgos de tu localidad.
4. Conoce en profundidad alguna tradición de tu localidad. Infórmate de todos sus detalles. (J.T.)
5. Realiza alguna actividad cultural con tu patrulla o Tropa. (J.T)

DESARROLLO DEL CARÁCTER

1. Haz una lista de tus virtudes y defectos, planteando cómo podrías reducirlos.
2. Escribe cómo reaccionas cuando algo te enfada y cómo podrías mejorar tu reacción ante esas situaciones.
3. Demuestra deportividad y compañerismo en las actividades y vida de patrulla, respetando y ayudando a tus compañeros de Unidad. (J.T.)
4. Participa activamente en las veladas. (J.T.)
5. Haz una lista de al menos 20 cosas necesarias y 20 no necesarias que tengas en tu casa, y reflexiona si podrías deshacerte de ellas.

DESARROLLO FÍSICO Y DE LOS SENTIDOS

1. Participa en un juego de pistas organizado por los jefes de tropa. (J.T)
2. Participa en un juego de Stalking nocturno. (J.T)
3. Participa en un juego de Kim (juego de los sentidos).
4. Mantén el equilibrio sobre una superficie inestable durante al menos 25 segundos.
5. Comenta con un jefe los motivos de la higiene corporal y PRACTÍCALA SIEMPRE. (J.T.)
6. Describe el cambio que empieza a experimentar tu cuerpo y el del sexo opuesto. (J.T.)

TÉCNICA

1. Describe las condiciones de seguridad adecuadas para realizar un fuego de campamento.
2. Aprende 5 nudos básicos y su utilización práctica en campamentos: rizo, leñador, ballestringue, as de guía y pescador.
3. Demuestra que sabes hacer bien los amarres cuadrado y diagonal (en ángulo) con ayuda de otra persona. (J.T.)
4. Conoce el uso, transporte y cuidado de estas herramientas: hacha, azada, sierra troncha pinos, piqueta, camping gas. (J.T.)
5. Aprende a elegir el lugar para montar una tienda de campaña y a saber montarla de inicio a fin.
6. Demuestra que sabes cómo izar las banderas del mástil.
7. Demuestra 5 usos distintos de la pañoleta.

VIDA DE CAMPAMENTO

1. Sube a un árbol a una altura de al menos el doble de tu estatura bajo la supervisión de un adulto. (J.T.)
2. Realiza una salida con tu tropa a la montaña y demuestra que sabes preparar tu macuto para salidas de un sólo día, de una noche o de varias noches. (J.T.)
3. Describe las medidas de seguridad y precauciones a tener en cuenta al realizar una marcha diurna, nocturna y en condiciones adversas, por montaña, sendero o calzada.
4. Describe la flora, fauna y geología del lugar de acampada. Demuestra respeto por la naturaleza y deja el lugar más limpio que como lo encontraste. (J.T.)

ORIENTACIÓN

1. Conoce las partes y el funcionamiento de una brújula. También cómo se debe usar sobre un mapa.
2. Aprende a leer y orientarte con un mapa e identificar los símbolos que aparecen en él.
3. Conoce varios métodos de orientación diurna: reloj analógico e indicios naturales.
4. Explica qué debes hacer en caso de perderte en el monte bajo condiciones meteorológicas favorables.

PRIMEROS AUXILIOS

1. Conoce las normas a seguir ante un accidente. Saber lo que es el P.A.S. y el A.B.C.
2. Indica los principales componentes de un botiquín y la correcta utilización de al menos seis.
3. Demuestra que sabes desinfectar, tratar una herida y parar una hemorragia nasal correctamente. (J.T.)
4. Improvisa una camilla con 2 palos y una tela.
5. Inmoviliza un tobillo y una muñeca. (J.T.)

(PARA ANOTACIONES)



SEGUNDA CLASE

Sólo podrán ser firmadas por
los Jefes de Tropa

REQUISITOS MÍNIMOS*

1 año en Tropa

1 campamento de verano

75% de las pruebas

60% de las pruebas en cada área 2

Especialidades de áreas diferentes

***Cumplir con los requisitos mínimos no siempre implica que se otorgue la progresión. Por otra parte, en casos excepcionales es posible otorgar una progresión sin cumplir todos los requisitos mínimos.**

ESCULTISMO

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Escultismo de 3ª Clase en cualquier momento.
2. Explica al menos 5 artículos de la Ley Scout a un pietierno.
3. Conoce la situación actual del Grupo y la Asociación, así como del resto de Asociaciones nacionales y mundiales.
4. Conoce la historia del Movimiento Scout y sus hechos más relevantes.
5. Narra los principales sucesos en la vida de B.P.
6. Apadrina a un pietierno y ayúdale a conseguir la Promesa Scout.

PROYECCIÓN SOCIAL Y CULTURAL

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Proyección Social de 3ª Clase.
2. Participa en una actividad de voluntariado y entrega una memoria de una página en la que expliques el contexto, desarrollo, los objetivos, y si se han cumplido.
3. Anota cinco situaciones injustas que observes en casa, colegio o barrio, y describe cómo ayudarías a mejorar o resolver la situación.
4. Participa en alguna actividad para recaudar fondos para la patrulla / tropa / grupo.

DESARROLLO DEL CARÁCTER

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Desarrollo del Carácter de 3ª Clase.
2. Presenta un libro de gastos donde hayas anotado todos tus gastos durante 3 meses (también si te lo compran tus padres, salvo comida), indicando en qué cosas podrías haber ahorrado.
3. Siéntate con algún jefe y háblale sobre tu hobby favorito y tus aspiraciones a medio-largo plazo.
4. Haz una lista al final de la SEGUNDA CLASE de tus responsabilidades y cómo y cuándo debes cumplirlas.

DESARROLLO FÍSICO Y DE LOS SENTIDOS

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Desarrollo Físico y Sentidos de 3ª Clase.
2. Infórmate sobre las ETS (Enfermedades de Transmisión Sexual) y cómo prevenirlas y combatirlas.
3. Cuida tu forma física practicando semanalmente algún deporte y anota tus mejoras.
4. Realiza o participa en una actividad de patrulla o de Tropa en la que debatas los efectos nocivos de actitudes que pueden dañar tu salud, así como el consumo de tabaco, alcohol o drogas.
5. Aprende a transmitir y recibir mensajes en Morse de al menos 20 palabras sin disponer de la traducción.

TÉCNICA

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Técnica de 3ª Clase en cualquier momento.
2. Conoce los nudos vuelta escota, presilla de alondra, margarita y dos tensores.
3. Describe los distintos tipos de cuerda que existen, así como su utilidad, mantenimiento y transporte.
4. Demuestra tus conocimientos de técnica realizando al menos 3 construcciones de utilidad para tu patrulla o campamento.
5. Describe todas las instalaciones de campamento de manera detallada.
6. Conoce cómo afilar un hacha y un cuchillo o navaja.
7. Describe cómo se debe potabilizar el agua, y cómo se hace un filtro desgrasador.

VIDA DE CAMPAMENTO

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Vida en el Campo de 3ª Clase en todo momento.
2. Demuestra que sabes montar una tienda de campaña en solitario en menos de 5 minutos.
3. Realiza el Paso Scout (50 pasos andando y 50 corriendo) durante al menos 2km.
4. Improvisa un vivac con los recursos que tengas en tu patrulla contra las inclemencias en la montaña.
5. Prepara y participa en una actuación de una velada con tu Patrulla, que dure al menos 5 minutos.
6. Demuestra que sabes cómo utilizar, guardar y transportar un camping gas de manera adecuada.

ORIENTACIÓN

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Orientación de 3ª Clase en cualquier momento.
2. Explica varios métodos para orientarte en el monte, de día y de noche, sin GPS, brújula ni mapa, y qué hacer si te pierdes.
3. Detalla el significado de azimuth, rumbo, declinación magnética y los movimientos del Planeta Tierra.
4. Demuestra que eres capaz de identificar los símbolos de GR y PR y síguelos durante una salida con la ayuda de mapa y brújula.
5. Participa en una gymkhana utilizando señales de pistas encadenadas y encuentra al menos el 75%.
6. Describe en un mapa un itinerario realizado anteriormente con la Tropa, de al menos 20km, señalando fuentes y puntos significativos.

PRIMEROS AUXILIOS

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Primeros Auxilios de 3ª Clase en todo momento.
2. Conoce cómo tratar cortes, picaduras y mordeduras, quemaduras de 1^{er} grado, ampollas por rozamiento, garrapatas y piojos (con botiquín).
3. Describe el procedimiento de actuación ante incendios, riadas y desprendimientos en un campamento o acampada (evacuación).
4. Realiza inmovilizaciones de codo, clavícula (hombro), rodilla (pierna) y las de 3ª Clase.
5. Describe al menos 6 accidentes domésticos comunes, cómo prevenirlos y cómo actuar en caso de sufrirlos terceras personas o tú mismo, entre ellos la epilepsia.

(PARA ANOTACIONES)



PRIMERA CLASE

Sólo podrán ser firmadas por
los Jefes de Tropa

REQUISITOS MÍNIMOS*

2 años en Tropa

2 campamentos de verano

75% de las pruebas

60% de las pruebas en cada área 4

Especialidades de áreas diferentes

***Cumplir con los requisitos mínimos no siempre implica que se otorgue la progresión. Por otra parte, en casos excepcionales es posible otorgar una progresión sin cumplir todos los requisitos mínimos.**

ESCULTISMO

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Escultismo de 2ª y 3ª Clase en cualquier momento.
2. Ayuda a un tropero que no sea amigo íntimo ni de tu patrulla a conseguir la Segunda Clase.
3. Demuestra en tu vida un fiel cumplimiento de la Ley y la Promesa, dando a conocer a tus Jefes lo importante que son para ti.
4. Elabora un escrito en el que debatas tus ideas sobre el Escultismo y la Ley Scout.
5. Mantén al día el Cuaderno de Oro de tu patrulla.
6. Mantén contacto con un Scout de otro Grupo, preferiblemente de otra Asociación.
7. Comenta con tu patrulla o Tropa el contenido de algún capítulo de Escultismo para muchachos.

PROYECCIÓN SOCIAL Y CULTURAL

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Proyección Social de 2ª y 3ª Clase.
2. Coordina una actividad de Tropa o del Grupo de voluntariado o recaudación de fondos o víveres para el Grupo o donarlo a alguna ONG.
3. Describe la fauna, flora y paisaje más relevante de tu provincia conociendo su conservación y problemática. Indica aquellos animales, plantas o zonas que se encuentren en peligro de extinción o protegidos por la Ley.
4. Prepara una actividad cultural para tu Tropa en un museo o lugar histórico, haciendo un pequeño informe de lo que habéis visto.

DESARROLLO DEL CARÁCTER

1. Debate con un jefe si has cumplido las metas que te planteaste en la prueba N° 1 de Tercera Clase y N° 4 de Segunda Clase, de Desarrollo del Carácter.
2. Desempeña tu cargo en la patrulla y la Tropa con responsabilidad, enseñando a tus patrulleros todos tus conocimientos de Escultismo y técnica, y ayudando a otros guías siempre que lo necesiten.
3. Realiza una línea de vida y reflexiona sobre cuáles han sido los eventos que más te han cambiado, comentalo con un jefe de tropa.

DESARROLLO FÍSICO Y DE LOS SENTIDOS

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Desarrollo Físico y Sentidos de 2ª y 3ª Clase.
2. Desarrolla un modelo de tu dieta semanal equilibrada y variada IDEAL (no la que hagas normalmente), con información nutricional, y síguela lo mejor que puedas durante (al menos) un mes tras recibir la aprobación de tu Jefe y padres.
3. Reconoce las huellas de al menos 5 animales autóctonos de España y reproduce una de ellas en yeso o cerámica.
4. Enseña a tu patrulla a localizar de noche al menos 4 constelaciones o planetas.
5. Realiza una actividad de supervivencia nocturna (COMANDOS) siguiendo todas las indicaciones de tus Jefes.

TÉCNICA

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Técnica de 2ª y 3ª Clase en cualquier momento.
2. Realiza un proyecto de todas las construcciones de un campamento realizando croquis detallados y una lista de materiales necesarios.
3. Demuestra que sabes hacer bien los amarres paralelo y trípode, y que sabes tejer una mesa de palos.
4. Organiza una actividad práctica para enseñar a los demás troperos tus conocimientos de técnica.
5. Describe 3 maneras de iniciar una hoguera, y cómo se debe encender un fuego con condiciones y material óptimo o adversos, así como las precauciones y medidas de seguridad necesarias.

VIDA DE CAMPAMENTO

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Vida en el Campo de 2ª y 3ª Clase.
2. Elabora un menú de patrulla sano, equilibrado y en proporciones óptimas para un raid de 4 noches.
3. Explica a la tropa cómo se prepara por completo el macuto para una alerta de raid, así como todo el material que se debe distribuir.
4. Organiza una actividad de conservación de los recursos naturales para la Tropa.
5. Realiza el croquis orientado de una acampada, con la distribución de tiendas, elementos naturales (paisaje, ríos, rocas, ...) y artificiales (carreteras, fuentes, ruinas, ...) más cercanos.

ORIENTACIÓN

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Orientación de 2ª y 3ª Clase en todo momento.
2. Organiza una actividad para explicar a tu patrulla todos tus conocimientos sobre orientación.
3. Diseña el itinerario de un Raid de 4 noches, para Manada o Tropa, razonando las decisiones tomadas.
4. Realiza un Raid de 24h en solitario (MISIONES).

PRIMEROS AUXILIOS

1. Demuestra que puedes pasar todas las pruebas de Primeros Auxilios de 2ª y 3ª Clase.
2. Describe el protocolo de actuación ante quemaduras, heridas leves, fracturas y shock en ausencia de botiquín.
3. Describe qué se debe hacer ante ahogamiento, electrocución, asfixia, congelación, insolación, lipotimia y epilepsias.
4. Ayuda durante el raid al Jefe encargado del botiquín.

(PARA ANOTACIONES)

CABALLERO SCOUT

Requisitos para obtenerlo en la Tropa Vertical:

1. Estar en plena capacidad de repetir **todas las pruebas de Primera Clase** en cualquier momento. 2. Haber pasado las pruebas correspondientes para la obtención de, al menos, **6 Especialidades:**

a) **2** de Servicio Público

b) **1** de Campismo

c) **3** adicionales de elección libre

3. Realizar un **proyecto de temática libre** que sea de beneficio para la patrulla o Tropa, y presentarlo ante los Jefes de Tropa en entrevista personal.

4. Preparar activamente a un Scout para la obtención de la **2ª Clase**.

5. Ostentar la **Primera Clase** por un periodo mínimo de **6 meses**

6. Tener al menos **14 años**.

La insignia de **CABALLERO SCOUT** se coloca en sustitución de la de PRIMERA CLASE, portándola indefinidamente, aun cambiando de Unidad (salvo que consiga el Scout Zulú).

SCOUT ZULÚ

Requisitos para obtenerlo en la Tropa Vertical:

1. Haber pasado las pruebas correspondientes para la obtención de, al menos, **8 Especialidades**:
 - a) **Pionerismo**
 - b) **Sanitario**
 - c) **Conservacionista**
 - d) **Orientador**
 - e) **4** adicionales de elección libre
2. Preparar y realizar una **excursión fuera de tu provincia, de unos 30 Km**, entregando al concluir un informe que incluya: Croquis, fotografías, levantamiento topográfico, estudio de la flora y fauna con muestras de huellas (si es posible), características sociales del entorno de la región, y estudio de los medios de transporte principales.
3. Preparar activamente a un Scout para la obtención de la **1ª Clase**.
4. Ostentar el **Caballero Scout** por un periodo mínimo de **3 meses**.

La insignia de **SCOUT ZULÚ** se coloca en sustitución de la de **CABALLERO SCOUT**, portándola indefinidamente, aun cambiando de Unidad (salvo que consiga el Scout Impeesa).

SCOUT IMPEESA

Requisitos para obtenerlo en la Tropa Vertical: 1.
Haber pasado las pruebas correspondientes para la obtención de, al menos, **12 Especialidades**:

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| a) Las de Scout | e) Salud |
| Zulú b) Acampador | f) Cocinero |
| c) Civilista | g) Observado |
| d) Folklorista | h) Señalista |



2. Presentar un informe escrito de un mínimo de 10 páginas a ordenador, sobre la **vida de Baden-Powell y analizando 3 pensamientos de B-P.**
3. Realizar un proyecto que sea de beneficio para ASIM (Asociación de Scouts Independientes de Madrid).
4. Tomar parte como Jefe de apoyo en una actividad de otra Unidad de tu Grupo.
5. Preparar activamente a un Scout para la obtención del **Caballero Scout.**
6. Ostentar el **Scout Zulú** por un periodo mínimo de **3 meses.**

Procedimientos

- I. El promesando deberá ser entrevistado por el Equipo Directivo de ASIM para conocerlo y explicarle la importancia de esta etapa del adelanto. En caso de no poder asistir, puede ser realizada por el Jefe de Grupo y el Coordinador de Tropa.
- II. El entrevistador junto al Equipo Directivo y Coordinador de Tropa deberán leer el Informe escrito, en ningún caso se reprobará, simplemente se podrán realizar correcciones solicitadas por el lector, las cuales serán explicadas por este al scout, para lograr el máximo aprendizaje y la mayor calidad de la prueba.
- III. Entre la recepción y la lectura no podrá ser mayor a 15 días hábiles y el cuaderno será remitido al scout con una carta de aprobación firmada por el equipo directivo y Coordinador de Tropa o en su defecto con las correcciones que deberá realizar para su respectiva aprobación.
- IV. La insignia de **SCOUT IMPEESA** se coloca en sustitución de la de CABALLERO SCOUT, portándola indefinidamente, aun al cambiar de Unidad.

HISTORIA DEL ESCULTISMO

Robert Stephenson Smith Baden Powell, conocido por las siglas B.P., nació en el barrio londinense de Paddington, el 22 de febrero de 1857. Era el sexto varón, y el octavo de los diez hijos del reverendo B.P., profesor en la universidad de Oxford.

El padre de B.P. murió cuando solo contaba tres años de edad, quedando la familia sin demasiados recursos económicos. B.P. recibió sus primeras enseñanzas de su madre, empezó a asistir a la escuela de Rose Hill, donde, a los trece años, consiguió una beca para estudiar en la escuela de Charterhouse. Al principio esta escuela estaba en Londres, pero posteriormente, en 1872, se trasladó al campo, concretamente a Godalming, en Surrey. Estar más cerca de la naturaleza fue decisivo para su vida.

Siempre estaba deseando aprender algo nuevo. Tocaba el piano y el violín. En Charterhouse fue donde empezó a desarrollar su interés por la exploración y el conocimiento de los bosques.

En los bosques de los alrededores, B.P. se escondía de sus profesores, cazaba y cocinaba conejos, sin dejar que se delatase su posición. Durante sus vacaciones tampoco perdía precisamente el tiempo. Siempre iba en busca de aventuras con sus hermanos. Las técnicas y artes que aprendió le fueron de mucha utilidad en su vida posterior.

B.P. no sacaba notas demasiado brillantes en el colegio, sin embargo, en 1876, se presentó a unas pruebas para entrar en el ejército y sacó el segundo puesto, para caballería, entre varios cientos de promesandos. En seguida se le destinó, con el grado de subteniente, al 13º de Húsares del cuál más adelante sería nombrado Coronel de Honor, sin tener que pasar por los cursos de entrenamiento oficiales.

Ese mismo año fue destinado a la India, siendo un joven oficial del ejército, especializado en la exploración, elaboración de mapas y reconocimiento. Pronto su éxito le llevó a preparar a otros soldados para tales labores. Los métodos de B.P. no eran ortodoxos para aquellos tiempos: pequeñas unidades o patrullas que trabajaban juntas bajo un guía, premiando a aquellos que lo hicieran bien. B.P. recompensaba la destreza de sus pupilos con insignias que

recordaban el modelo tradicional del punto norte en la brújula. El actual símbolo scout mundial es muy parecido. En 1883 es ascendido a capitán, a la edad de 26 años.

Más adelante, le destinaron a los Balcanes, Sudáfrica y Malta. En 1889 recibe el mando del 5º de Dragones, con guarnición en Merut (India). Sirviendo en este destacamento escribe un libro titulado "Aids to Scouting" ("Guía para explorar"). Diez años después es destinado otra vez a África para ayudar a defender la ciudad de Mafeking, durante los 217 días que duró el sitio al principio de la Guerra Boer. Sitiado en una pequeña plaza fuerte, rodeado de grandes dificultades y de atacantes numerosos, B.P. se vio obligado, el 13 de octubre de 1899, a pedir y confiar servicios a los jóvenes de Mafeking. La valentía y los recursos mostrados por los niños del cuerpo de mensajeros de Mafeking dejaron una profunda impresión en él. A cambio, sus hazañas llegan a Inglaterra, y B-P es ascendido al grado de general mayor y convertido en héroe del Imperio.

Al volver a Inglaterra en 1903 se había convertido en héroe nacional; pero descubre con sorpresa que el libro que escribió en Merut, y que dedicó a los soldados, era usado como libro de lectura por los profesores de todo el país para estimular la observación y las habilidades en la naturaleza y, además, los dirigentes de las Brigadas Juveniles Católicas lo utilizaban como medio e instrumento educativo de sus jóvenes.

B-P, fundador del Movimiento Scout

Después de repetidas entrevistas con pedagogos y cambios de impresiones con dirigentes de asociaciones juveniles, entre el 1 y el 9 de agosto de 1907 organizó en la isla de Brownsea el primer campamento experimental scout, con 24 muchachos de todas las clases sociales, divididos en cuatro patrullas. El éxito fue tan rotundo que al año siguiente publicó en seis entregas quincenales, a cuatro peniques el ejemplar, "Escultismo para



Muchachos". Las ventas del libro fueron muy importantes y al final de ese mismo año ya se había traducido a 5 idiomas.

De forma espontánea, grupos de chicos se unieron formando patrullas scouts para poner en práctica esas ideas. Lo que se había pensado para el adiestramiento de organizaciones ya existentes se convirtió finalmente en el manual de un nuevo movimiento mundial.

El gran conocimiento de B.P. de los jóvenes evidentemente suscitó un interés en la juventud inglesa y de todo el mundo. Desde entonces "Escultismo para Muchachos" se ha traducido a más de 35 idiomas.

El escultismo se extendió rápidamente por el imperio británico y por otros países hasta que se estableció en todas partes del mundo.

B.P., que hasta entonces había compartido sus obligaciones militares con las de animación del nascente escultismo, se retira del ejército en 1910, a los 53 años, gracias al consejo del rey Eduardo VII, que le sugirió que realizaría un servicio más útil para su país en el movimiento scout.

En 1909, unas chicas asistieron a la primera reunión scout en el Crystal Palace de Londres, y preguntaron a B.P. que cómo podrían ser scouts.

En 1912, año en que sería reconocido oficialmente el escultismo en Inglaterra, B.P. se casa con Miss Olave Saint Clair Soames, quien nació un 22 de febrero del 1889. Ella fue una constante ayuda y compañía en su trabajo. Tuvieron tres hijos (Peter, Heather y Betty). Olave Lady B.P. sería más tarde conocida como Jefa Mundial de las Guías.

En la estructura del movimiento scout se le presenta a B.P. un problema: ¿qué hacer con los hermanos pequeños de los scouts, que les acompañan con gran entusiasmo en muchas de sus operaciones y actividades? La respuesta a esta pregunta fue la creación, en 1916, de la rama de los lobatos,



ambientada en el "Libro de las Tierras Vírgenes", de Rudyard Kipling, y la publicación del "Manual del Lobato".

Posteriormente B.P. observa que algunos muchachos sienten abandonar la tropa scout al cumplir sus diecisiete años, por lo que sagazmente crearía, en 1922, una etapa especial para jóvenes llamada Roverismo, escribiendo para éstos su obra "Roverismo hacia el éxito". De esta manera, el movimiento scout se presentaba como una completa organización educativa de la juventud.

B-P, Jefe Scout Mundial

En la ceremonia de clausura del primer Jamboree Scout, que tuvo lugar en 1920 en la Sala Olympia de Londres, B.P. fue unánimemente aclamado como Jefe Scout Mundial.

Posteriores reuniones internacionales tanto de scouts como de scouters probaron que no era un título honorario, sino que él realmente era considerado como jefe de todos. B.P. viajó por todo el mundo, allá donde más se le necesitara, para alentar el crecimiento e infundir el ánimo que sólo él podía dar, fruto de su gran compromiso de servicio a la juventud.

En el tercer Jamboree celebrado en Birkenhead, Inglaterra, el Príncipe de Gales anunció que el rey Jorge V de Inglaterra concedía a B.P. el título de Lord de Gilwell. Gilwell Park es el lugar adquirido en 1919 por donación de la familia McLaren, y donde desde esa misma fecha se realizaban los cursos de formación para jefes scouts.

B.P. escribió más de 32 libros, recibió nombramientos honoríficos de al menos 6 universidades, y su labor fue ampliamente reconocida en vida: se le concedieron 19 premios scouts de carácter internacional y se le otorgaron 28 condecoraciones, como la Orden de Alfonso XII de España.

En 1938, con salud ya delicada, regresó a África, que había estado tan cerca de su corazón durante toda su vida, para vivir en retiro en Nyeri, Kenia. Incluso allí le costó trabajo reducir su actividad, y continuó escribiendo y dibujando, hasta su muerte a los 83 años de edad.

En Nyeri hay una tumba sencilla, y en la lápida aparece: "ROBERT BADEN-POWELL. CHIEF SCOUT OF THE WORLD. 22 de

febrero de 1857 - 8 de enero de 1941". Y debajo de este epitafio, el signo de final de pista, como firma de una misión cumplida en favor de la juventud de todo el mundo.

El éxito de "Escultismo para Muchachos", creado por B-P dio paso, como se ha indicado anteriormente, a un movimiento que rápidamente y de forma aparentemente espontánea, adoptó el nombre de Boy-Scouts.

Lo que empezó siendo un pequeño campamento en Brownsea es hoy un movimiento en continuo crecimiento, con más de 16 millones de miembros, en casi todos los países del mundo. Lo que empezó como una salida al campo para enseñar técnicas, es hoy un programa educativo, que es utilizado con éxito tanto en países industrializados, como en países en desarrollo o del Tercer Mundo.

GRUPO SCOUT ESLABÓN

En 1976, María Pura y un pequeño grupo de colaboradores comenzaron a organizar actividades para los niños de Villa Paz en la

Parroquia de Nuestra Señora del Carmen, en Pozuelo de Alarcón.

Gracias a su ilusión y esfuerzo, decidieron formar un grupo scout, y

en marzo de 1977 recibieron el alta de la Asociación Scout Baden-Powell, adoptando el nombre Grupo Scout Eslabón, simbolizando

unión y fuerza.

Desde sus inicios, el grupo ha tenido diferentes secciones según la

edad. Cuando empezó, estaba dividido en Jauría (chicos de 5-7 años), Manada (chicos de 8-12), Ronda de Alitas (chicas de 8-12

años), Tropa (chicos de 12-14 años), Colonia de Guías (chicas de

12-14 años). Más tarde, se crearon el Comando y el Clan. Con el

tiempo, se reorganizó la distribución a la actual, con Colonia (5 a 7

años), Manada (7-11 años), Tropa (11-17 años), Clan y el Kraal

(jefes).

El grupo ha pasado por diversos locales y ha contado con

muchos jefes de grupo a lo largo de los

años, siempre manteniendo su espíritu de unión, aventura y colaboración.