

## ***CATALOGO DE INSIGNIAS DE LA ASOCIACION***



***A.N.E.D.E.***

***Asociación Nacional de  
Exploradores de España***

***VER. 7.09 año 2009***

Con la colaboración de:

- José Damián Aragón Moreno (Durin)
- Imágenes de la colección de:
  - Circulo coleccionista Scout de España
  - Museo scout de Madrid
  - Rodolfo E. Aller
  - Patrulla Kanguro de Cádiz
  - Fran Salas
  - Grupo Aguilas (Anede) del libro Pinceladas historicas del escultismo

Si encontráis algún fallo o imágenes o textos para ampliar comunicarlo a [rodolfo.aller@terra.es](mailto:rodolfo.aller@terra.es)

# A.N.E.D.E.

## Asociación Nacional de Exploradores de España

Creada en 1912 por el capitán de caballería D. Teodoro de Iradier y prohibida por Decreto en 1941 por el régimen fascista. Tuvo dos épocas principales marcadas por la caída de la Monarquía Española en la figura de Alfonso XIII y la subida de la II República, que influyo tanto en su funcionamiento interno como simbología externa.

Tanto es así, que al ser la flor de lis símbolo monárquico en España el propio BP diseño un logo para ANEDE consistente en una estrella de cinco puntas, rodeada por el lema y el saludo en su parte superior

### 1912 - 1921

En la primera etapa no existen las secciones como tales. Todos los miembros del grupo pertenecen a una tropa de Exploradores, que se divide por edades, sin ser exactamente ramas o secciones, denominándose categorías y diferenciándose por el color de la pañoleta.

1ª categoría	10-13 años	Pañuelo rojo
2ª categoría	13-15 años	Pañuelo azul
3ª categoría	15-17 años	Pañuelo amarillo
4ª categoría	17-20 años	Pañuelo blanco

En esta primera etapa se usaría como símbolo una estrella de cinco puntas, la cual se usara tanto en metal como en tela.

*33.- Insignia y lema.- Cada explorador llevara la insignia en el brazo izquierdo, 8 cm. por debajo de la unión de la manga con el hombro*

*Consistirá en una estrella de cinco puntas, inscrita en un círculo con el lema "SIEMPRE ADELANTE"*



En un primer momento se uso en el círculo donde se inscribía el lema una flor, no sabemos a ciencia cierta si corresponde a una rosa o a un clavel, con dos flechas completas, una a cada lado (Imagen 1), posteriormente se reducirían las flechas a solo las puntas (Imagen 2). Después se cambio esta flor por una flecha que permaneció inalterable hasta 1940




Imagen 1



Imagen 2

En 1916 se añade al reglamento la necesidad de bordar de paño la estrella, usando el distintivo metálico cuando no se vista de uniforme

IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	
<b>Cara anterior</b>				
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
<b>Cara posterior</b>				
Exploradores blanco	Miembros del consejo en blanco	Instructores y subinstructores en verde	Socios en general en encarnado	Presidentes de consejos y otros cargos, estrella dorada con el color correspondiente
<b>Paño</b>				








	IMAGEN NO DISPONIBLE			IMAGEN NO DISPONIBLE
<b>Cara anterior</b>				
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
<b>Cara posterior</b>				
<b>metálicas</b>				

IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara anterior				
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara posterior				
Metálicas de solapa				

Exploradores metal blanco	Miembros del consejo esmaltada en blanco	Instructores y subinstructores esmaltada en verde	Socios en general esmaltada en encarnado	Presidentes de consejos y otros cargos, estrella dorada con el esmalte correspondiente
<b>Metálicas</b>				

	Existe una variante que creemos es una transición entre la insignia que llevara las rosas y la que no lleva nada, y es una que lleva un punto a cada lado de la flecha.
	

Por supuesto esta simbología se traslada a las progresiones, aunque no disponemos de imágenes reales, es posible conocer como eran gracias a la revista “La Patrulla”



*Explorador de tercera clase*



*Explorador de segunda clase*



*Explorador de primera clase*



*Explorador titular*

Estas insignias se sustituían unas a otras

La insignia de explorador de Segunda clase llevaba una banda de color azul bajo la estrella. Dos bandas también azules la primera clase.

Por su parte el explorador titular llevaba en el mismo tono dos bandas semicirculares a los lados y una recta bajo la estrella

### **1921 - 1931**

En 1921 hay un cambio importante en los estatutos, que conllévale cambio de la simbología, por lo que España en la Primera Conferencia Scout Mundial, celebrada en 1920, la flor de lis como símbolo. Así la estrella de cinco puntas se situara sobre flor de lis.

Las categorías pasaran a usar la pañoleta de colores que serán:

- 1<sup>a</sup> categoría
- 2<sup>a</sup> categoría
- 3<sup>a</sup> categoría
- 4<sup>a</sup> categoría

**Pañoleta naranja**

**Pañoleta azul**

**Pañoleta marrón**

**Pañoleta blanca**

La insignia se llevara en la manga izquierda del uniforme, existiendo tejidas y bordadas. En el caso de las bordadas serán del color de la categoría, e ira bordada sobre la camisa. También existirán metálicas

El sistema de progresiones pasa a ser de clases, desde tercera a primera

IMAGEN NO DISPONIBLE			IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara anterior				
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara posterior				
<b>Metálicas</b>				
Exploradores metal blanco	Miembros del consejo esmaltada en blanco	Inst. Miembros del consejo esmaltada en verde	Socios en general esmaltada en encarnado	Presidentes de consejos y otros cargos, estrella dorada con el esmalte correspondiente
			IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara anterior				
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara posterior				
De solapa				

IMAGEN NO DISPONIBLE			
Explorador	Grado de primera	Grado de segunda	Grado de tercera

A partir de 1922 las insignias de cobre son para sombrero y las de plata para solapa

Insignias de Categorías 1924

Cara anterior	Cara Posterior
1ª categoría (10 -12 años)	
Cara anterior	Cara Posterior
2ª Categoría ( 12 -15 años)	








			
Cara anterior		Cara Posterior	
3ª Categoría ( 15 -18 años)			
			
Cara anterior		Cara Posterior	
4 Categoría ( explorador rover + de 18 años)			
			
Variantes			

**1931 -1940**

			
Banderas			
			
Insignia			










La flor de lis introducida en 1921 se ve obligada a desaparecer, al asociarse a la corona. Ante esta circunstancia se pide consejo a B.P., el cual envía, de su puño y letra una posible reforma del antiguo símbolo, la estrella de 5 puntas con algunas diferencias. El cambio se ha ce hacia 1931.




			IMAGEN NO DISPONIBLE	
				
Cara anterior				
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara posterior				
<b>Metálicas</b>				
Exploradores metal blanco	Miembros del consejo esmaltada en blanco	Inst. Miembros del consejo esmaltada en verde	Socios en general esmaltada en encarnado	Presidentes de consejos y otros cargos, estrella dorada con el esmalte correspondiente
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara anterior				
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cara posterior				
<b>Metálicas de solapa</b>				



La versión de tela era con fondo caqui, bordada en rojo, con leyenda en amarillo y la mano de color rosa

La progresión también quedo así:

		
Cara anterior		Cara posterior
Explorador de tercera clase		
		
Cara anterior		Cara posterior
Explorador de segunda clase		
		
Cara anterior		Cara posterior
Explorador de primera clase		
		
Cara anterior		Cara posterior
Lobatos - promesa manada 1932		

	
Cara anterior	Cara posterior
Rover	

		
Sachems	Sachems	Sachems

		
Jamboree Nacional 1929 Exposición Universal Barcelona		

Títulos y diplomas (hoy especialidades)


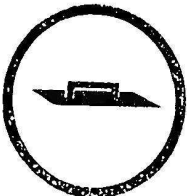

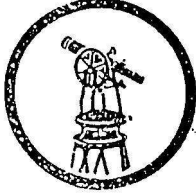


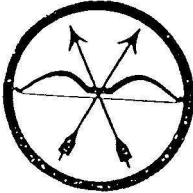


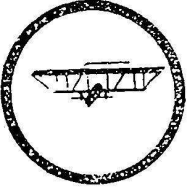
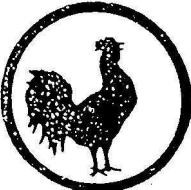
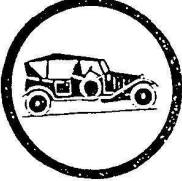
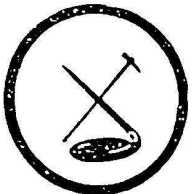

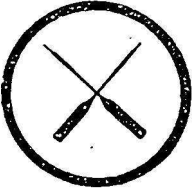
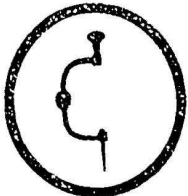






			
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Acampador	albañil	Agricultor	Agrimensor
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Apicultor	Arquero	Arquitecto	Astrónomo
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
Aviador	Avicultor	Automovilista	Bombero
			


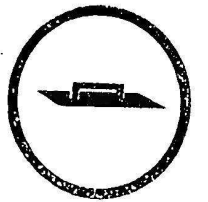
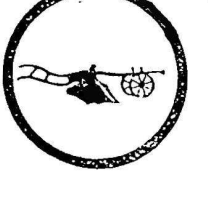
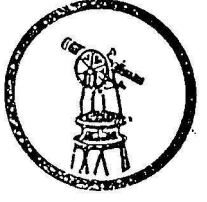

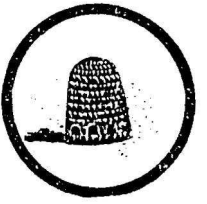
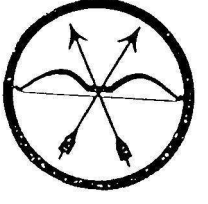

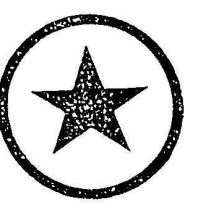

	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	
Botero	Carpintero	Cestero	Ciclista
			
			
Cocinero	Cordelero	Corredor	Cronista
			
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cuentista	Electricista	Escribiente	Escultor
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE		
Esgrimista	Fontanero	Fotógrafo	Gimnasta
			

IMAGEN NO DISPONIBLE			IMAGEN NO DISPONIBLE
Geólogo	Guía	Higienista	Herrero
			
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Interprete	Jardinero	Jinete	Mecánico
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Minero	Montero	Motorista	Músico
			
	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
Nadador	Naturalista	Pintor	Pintor
			

IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE	
Quesero	Químico	Rastreador - guía	Salvamento
			
			IMAGEN NO DISPONIBLE
Sanitario	Semaforista	Tambor	Talabartero
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Taxidermo	Telegrafista	Tipógrafo	Tirador
			
	IMAGEN NO DISPONIBLE		
	Veterinario	Zapador	
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE

			
¿	¿	Ciencias Físicas	¿
	IMAGEN NO DISPONIBLE		
			
	¿		

**Títulos y diplomas 2 Año .....**

			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	
Acampador	albañil	Agricultor	Agrimensor
			
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Apicultor	Arquero	Arquitecto	Astrónomo




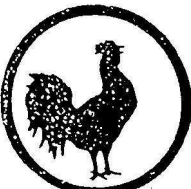
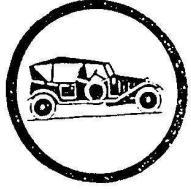
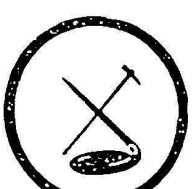

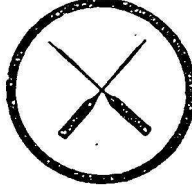
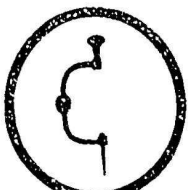





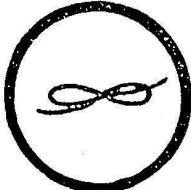

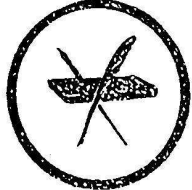







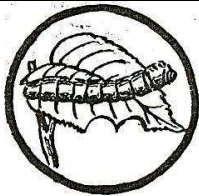

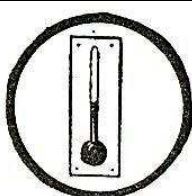
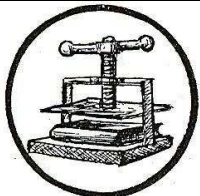

			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
Aviador	Avicultor	Automovilista	Bombero
			
IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE	
Botero	Carpintero	Cestero	Ciclista
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
Cocinero	Cordelero	Corredor	Cronista
			
		IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cuentista	Electricista	Escribiente	Escultor

			
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Esgrimista	Fontanero	Fotógrafo	Gimnasta
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
Geólogo	Guía	Higienista	Herrero
			
IMAGEN NO DISPONIBLE			IMAGEN NO DISPONIBLE
Interprete	Jardinero	Jinete	Mecánico
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	
Minero	Montero	Motorista	Músico

			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Nadador	Naturalista	Pintor	Pintor
			
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Quesero	Químico	Rastreador - guía	Salvamento
			
IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Sanitario	Semaforista	Tambor	Talabartero
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Taxidermo	Telegrafista	Tipógrafo	Tirador

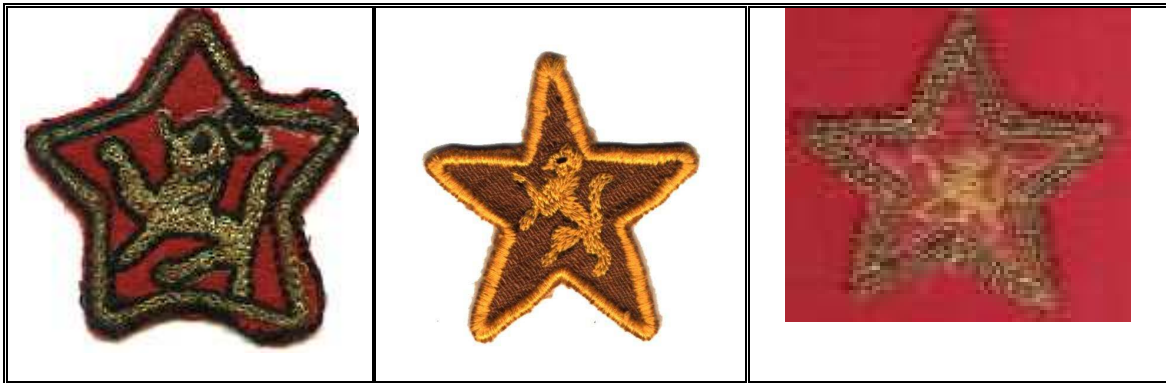
			
	IMAGEN NO DISPONIBLE		
Habilidad manual	Veterinario	Zapador	Mecanógrafo
IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
			
¿	Taquígrafo *	Costurero	Telefonista
	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	
			IMAGEN NO DISPONIBLE
Contador *	¿	Cinematografía	Óptico *
			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Cantor *	Maquetero *	Cultos *	Juglar *

			
IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE	IMAGEN NO DISPONIBLE
Sericultor *	Guía de Montaña *	Ciencias físicas *	Encuadernador *
IMAGEN NO DISPONIBLE			
			
Cocinero			

Los marcados con asterisco no pertenecen a la cartilla del explorador nº 5 (ANEXO 1),  
aparecieron posteriormente en la revista "El Explorador"

### Exploradores Titulares

		
<b>Explorador titular</b>		
<p>Para obtener el primer grado, es necesario que el explorador reúna 6 diplomas, entre los que se encuentre: Sanitario, higienista y salvamento. El emblema es un corazón rojo, con borde de oro y un león rampante de oro en el centro</p>		



**Explorador 1ª clase**

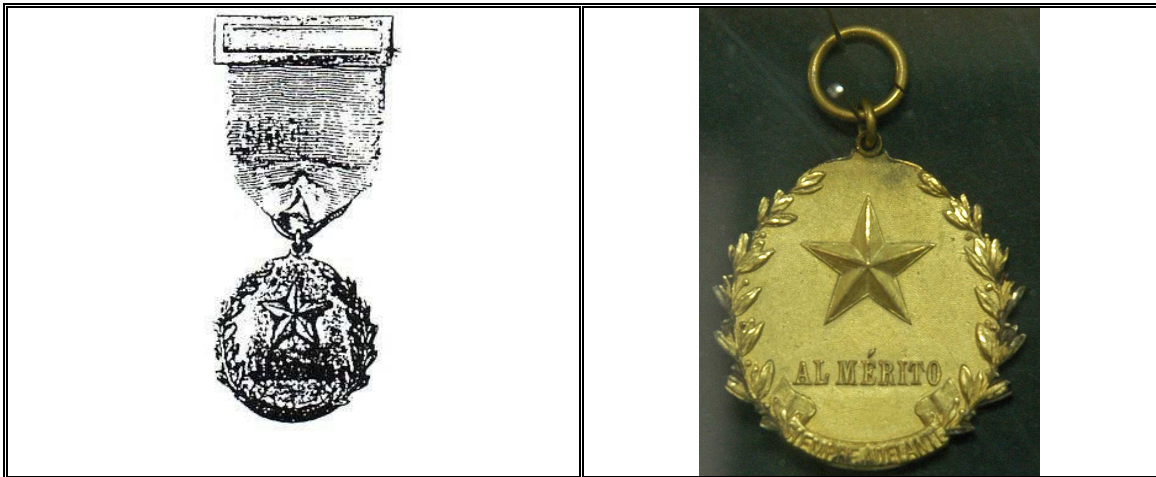
Esta insignia se concede a todo explorador que haya conquistado 10 diplomas.  
Lleva el emblema de este grado una estrella roja con borde o filete dorado y en el centro un león rampante en oro



**Explorador titular perfecto**

El explorador que obtiene este emblema tiene conseguidos 21 diplomas.  
Se trata de un león de oro sobre fondo rojo rodeado de una corona de laurel y roble, superpuesta, una estrella de cinco puntas todo ello en dorado

**Condecoraciones**



**Medalla al merito**, esta compuesta por una estrella de cinco puntas laureada con la inscripción " al merito" y un pequeño gallardete en el extremo inferior con la inscripción "Siempre Delante" cinta blanca - 1916



**Medalla a la Constancia**, es una esfinge de explorador en el anverso, y en el reverso el emblema de los exploradores, una rama y la inscripción " Laboriosidad, Constancia, Voluntad". La medalla pende de una cinta verde y esta en concreto tiene tres barritas de latón atravesando la cinta, posiblemente identifica la categoría del explorador - 1916

*Jordi Bernet Manrubia*



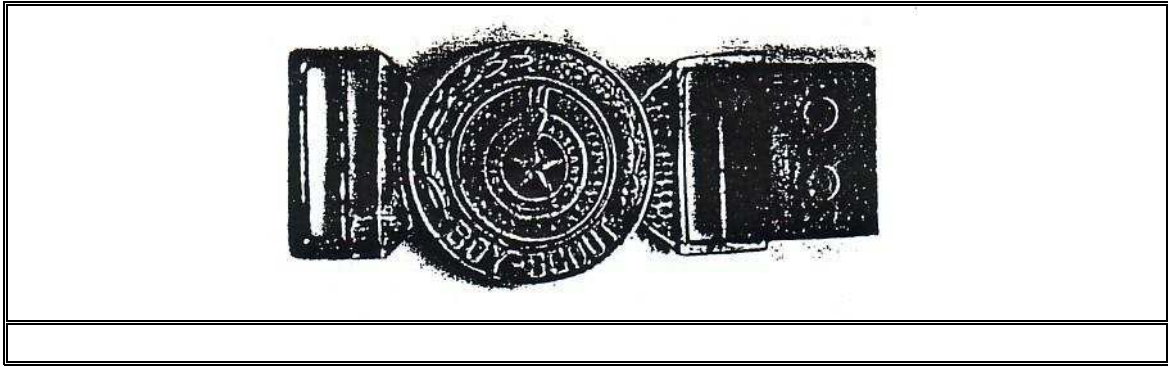
Bronce

Plata



Oro

**Svásticas 1916**

**Hebilla**



### Penachos

	IMAGEN NO DISPONIBLE		IMAGEN NO DISPONIBLE
Morado: Comisarios	Blanco: Ayudante de comisario	Verde: Jefe de sección	Rojo: Ayudante de Sección
IMAGEN NO DISPONIBLE			IMAGEN NO DISPONIBLE
Tricolor: amarillo, verde y rojo: Jefe scout nacional			Bicolor, verde y blanco: Jefe de grupo

### Campamentos





Kuy



Monseny



Ordesa 1932



XVIII La Peñota 1931



Sierra Espuña 7 de julio 1917



Sierra Espuña a partir de 1923



			
<p>Sierra espuña 8 de julio de 1917 colocación primera piedra sanatorio</p>		<p>Taurit – Melilla 1930</p>	

**Grupos**

	
<p>Lobos de la Pradera</p>	<p>Cumbres</p>
	
<p>Lobos del bosque</p>	<p>Águilas</p>



Otras

<p>Rover investido</p>	<p>Estrella de servicio dorada ( Cada 5 años)</p>	<p>Estrella de servicio plateada ( cada año)</p>

**Metopas**  
Realizadas por Gademi entre 1990 y 2000



# Los Exploradores de España

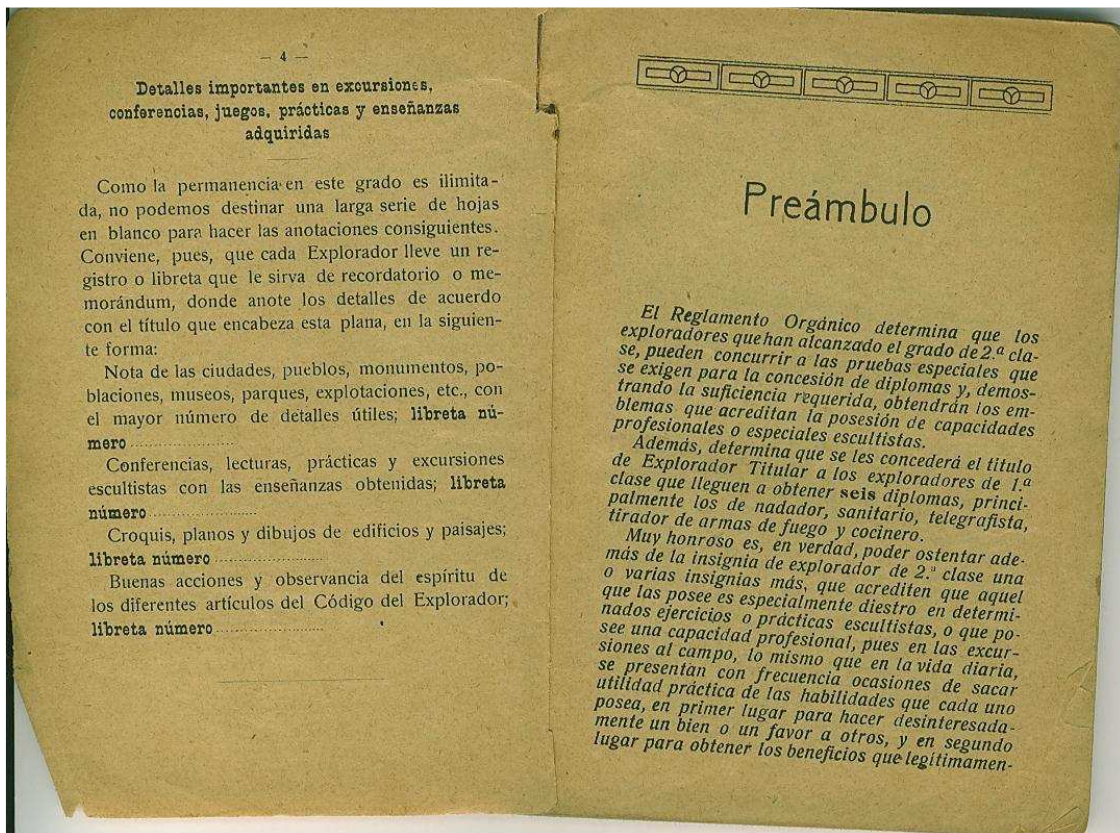
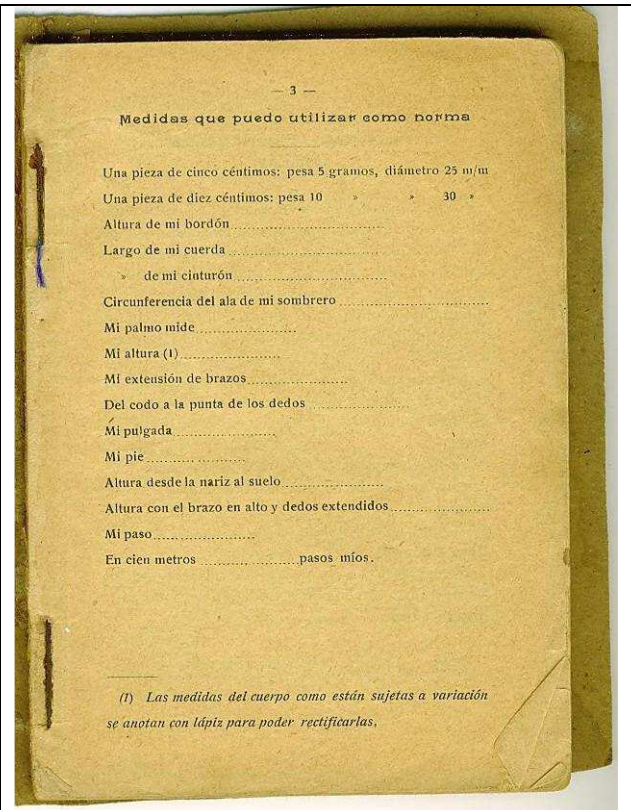
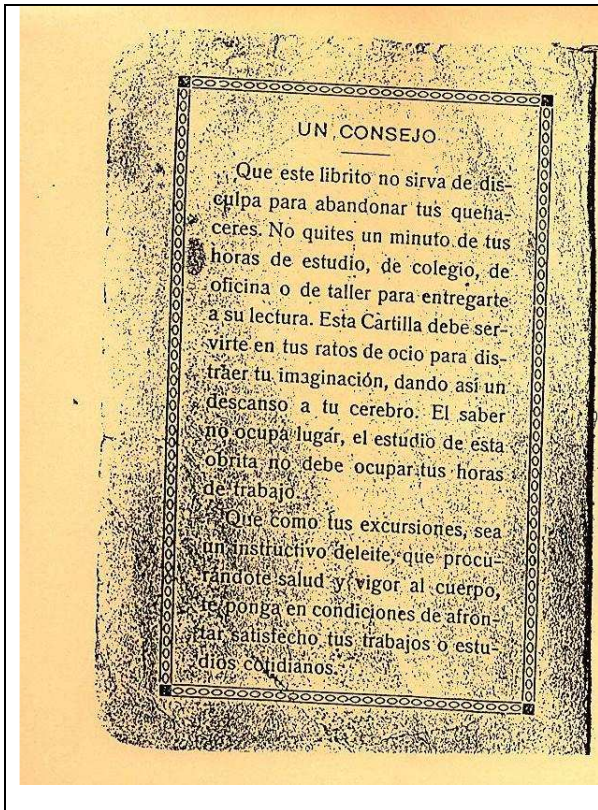


CONSEJO NACIONAL | COMISIÓN EJECUTIVA

SECCION DE INSTRUCCION

Cartilla del Explorador · Núm.º 5 ·





te corresponden al que en el ejercicio de su profesión presta un servicio a otros.

Pero aun sin salirnos del marco de nuestras prácticas escultistas, que a la vez de una diversión, constituyen una preparación para la lucha que nos espera, la lucha por la vida, encontramos dentro de nuestra esfera, como antes decíamos, en nuestras excursiones al campo, muchísimas ocasiones en que la posesión de una destreza o habilidad especial o de una capacidad profesional puede ser de verdadera utilidad para los compañeros y en realidad será altamente honroso para un explorador, el que uno de sus superiores guiado por la insignia que ostenta en la manga de su blusa, le confie una misión especial, que entonces sabrá cumplir a entera satisfacción de todos, acreditando así, que los que le concedieron el diploma supieron apreciar en el conocimientos especiales que le hicieron merecedor de ser colocado en las filas de los hombres útiles.

Fijémonos bien en que el Reglamento dice que los diplomas y las insignias correspondientes acreditan que sus poseedores tienen capacidades especiales o profesionales, por eso es necesario que las pruebas sean rigurosas para que los hechos no desmientan lo que con derecho se puede esperar de todo aquel que ostenta una insignia de Explorador Diplomado.

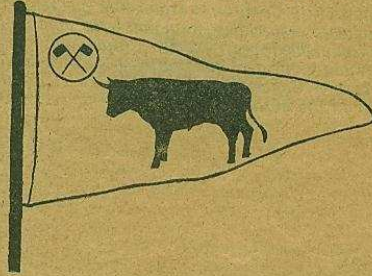
No hemos tenido la intención al hacer el presente librito de dar instrucciones ni enseñar las materias de los diferentes diplomas que el explorador puede obtener.

Tal tarea sería la de una enciclopedia y la Cartilla una serie de voluminosos libros de texto.

Esta Cartilla, es, más que otra cosa, simple programa en donde el explorador vea los puntos que

ha de estudiar de cada materia y las prácticas en que debe ejercitarse antes de pasar el examen para ser diplomado. Sus padres, sus maestros, sus instructores le indicarán los libros que puede consultar y le enseñarán con gusto muchas de las cosas que para estas distinciones se le exigen.

Puede darse el caso de que en una patrulla los ocho exploradores que la componen sean todos ellos diplomados en una especialidad; en ese caso además de llevar cada uno el emblema de su especialidad, podrán bordarlo en su banderín, en el ángulo superior interno.



Si todos los exploradores de la patrulla del toro, por ejemplo poseen el diploma de semaforista, llevarán en el banderín, además de la silueta del animal en el color del grupo, los dos banderines cruzados, en un emblema igual al que ostentan en el brazo, de un tamaño de cinco centímetros de diámetro en la forma que indica el grabado

Las insignias de los exploradores diplomados son redondas, de 35 milímetros de diámetro; todas son del mismo color; fondo rojo con el emblema bordado en amarillo y filete del mismo color.

Las de los exploradores titulares son del mismo tamaño y color, pero el emblema va necesariamente bordado en oro.

Las insignias de estas distinciones se llevan en el brazo derecho, entre el hombro y el codo en líneas paralelas y empezando por la parte superior. La insignia de sanitario es la única que debe llevarse en ambos brazos.

Además de los diplomas de especialidades indicadas en esta Cartilla, el explorador que tenga conocimientos especiales en una materia aquí no especificada, puede pedir examen y diplomarse en la profesión u oficio en que pruebe su suficiencia y en ese caso el Consejo Nacional indicará el programa a que ha de someterse y el emblema respectivo.

### Acampador

Emblema: Tienda de Campaña



No se concibe un explorador, sin que haya acampado alguna vez y muy pocos conocimientos ha de tener el muchacho que pertenezca a la 2.ª clase, que no sepa armar y desarmar una tienda de campaña; pero si este conocimiento debe ser general a todos los exploradores de una tropa; no basta para obtener el diploma que acredite, que como acampador, es una gran ayuda para sus jefes y explorador utilísimo para sus compañeros.

En realidad, en cada patrulla debiera haber un muchacho con esta especialidad para lo cual no se necesita hacer grandes estudios; un poco de afición a la vida del campo, y esta afición la tienen todos los exploradores, basta para que en poco tiempo pueda acreditar su suficiencia.

Para alcanzar este diploma el explorador ha de reunir las siguientes condiciones:

1.ª Haber acampado y dormido 50 noches en tienda de campaña. De éstas, 10 noches, por lo menos, han de ser consecutivas.

2.<sup>a</sup> Saber montar y desmontar por sí sólo una tienda pequeña, o una cónica grande con ayuda de su patrulla.

3.<sup>a</sup> Saber dirigir la construcción, disposición, trabajos y comodidades de un campamento y dependencias para 100 exploradores.

4.<sup>a</sup> Saber elegir lugar apropiado para acampar, conocer la construcción de letrinas, medios de conservar el fuego, recursos en caso de lluvia y medios de evitar deterioros en la tienda y demás material de campamento.

5.<sup>a</sup> Saber encender fuego sin utilizar cerillas, sirviéndose de pedernal y eslabón, musgo, serrín, etc.

6.<sup>a</sup> Saber hacer un colchón de campamento con los materiales que le brinde la naturaleza y conocer la construcción de una almadía.

7.<sup>a</sup> Saber reparar pequeños desperfectos de tiendas de campaña y demás material de campamento.

CONSÚLTENSE

Cartula del Explorador núm. 3 y anexo  
» » » » 4 y apéndice

### Albañil

Emblema: Liana



Como en todos los oficios, la perfección y maestría en la albañilería depende puramente de la práctica; los que tengan esta afición, pueden practicarla en el campo, bajo la inspección de los instructores y en la ciudad si alguno de sus amigos o parientes posee estos conocimientos.

El explorador que desee obtener esta distinción ha de conocer:

- 1.<sup>o</sup> La plomada corriente; cómo improvisar una plomada en un momento de necesidad y saberla usar inteligentemente, así como el nivel.
- 2.<sup>o</sup> Edificar una pared con esquina.
- 3.<sup>o</sup> Saber hacer mortero y describir su proceso.
- 4.<sup>o</sup> Hacer un horno de piedra.
- 5.<sup>o</sup> Saber lo que es el cemento, sus diferentes clases y usos.
- 6.<sup>o</sup> Hacer una pared sin argamasa alguna.
- 7.<sup>o</sup> Conocer las principales clases de ladrillos y azulejos y sus usos, y embaldosar un trozo de suelo.
- 8.<sup>o</sup> Hacer una pared de ladrillo con esquina.

### Agricultor

Emblema: Arado



Gran fuente de riqueza es la agricultura; la tierra es agradecida y siempre que se la trabaja, cuida y cultiva paga generosamente el trabajo que se la dedica.

País agrícola, país rico; es la base de la industria y del comercio y sin el campo, la vida sería imposible; fomentar el amor al campo es hacer un gran favor a la Patria y los exploradores tienen por principal misión, trabajar por el bien de España.

El emblema de esta especialidad, debe llenar de legítimo orgullo al muchacho de la Asociación que lo posea.

El explorador que ostente esta insignia habrá de probar que sabe:

- 1.<sup>o</sup> Conocer los cereales y legumbres más usuales en España y los terrenos más propicios para su cultivo.
- 2.<sup>o</sup> Conocer las diferentes clases de vid, su cultivo, enfermedades y maneras de combatirlas; fabricación del vino y destilación.



3.º Tener nociones generales del olivo, su cultivo, enfermedades, manera de combatir las, clases de aceitunas y extracción del aceite.

4.º Reconocer y descubrir las malas hierbas y modos de estirparlas.

5.º Conocer los insectos más comunes de la región y manera de estirpar las especies dañinas.

6.º Tener un conocimiento práctico de las principales labores del campo; arado, siembra, rastrillado, riegos, avenamientos, etc.

7.º Conocer los diferentes utensilios y aperos de labranza e indicar su uso y diferentes clases.

8.º Conocer las labores rutinarias más usuales y mejores que caben en el cultivo y los cuidados que se deben dar a los caballos, vacas, bueyes, ovejas, cabras, etc.

9.º Nociones sobre el cultivo de secano y el de regadío.

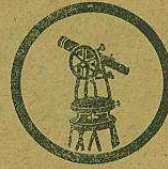
10.º Cultivos más conocidos en España y cultivos que pudieran ser productivos.

CONSÚLTENSE

Cartilla del Explorador núm. 4 y apéndices

Agrimensor

Emblema: Taquímetro



Este importante diploma, requiere un verdadero estudio y puede obtenerse demostrando que se poseen los siguientes conocimientos:

1.º Hacer un mapa de una extensión de terreno de unos 500 metros de cuadro a la escala que se exija.

2.º Explicación de las escalas.

3.º Itinerarios y modos de trazarlos.

4.º Medir la altura de un árbol, una torre, un poste telegráfico, explicando el método empleado para ello.

5.º Medir la anchura de un río y explicar cómo se ha hecho.

6.º Aprender distancias entre dos objetos.

7.º Nociones de planimetría y de medida de ángulos.

8.º Curvas de nivel.

9.º Lectura de planos y conocimiento de los signos usados en topografía.

10.º Manera de orientar un plano.

11.º Manejo de la brújula y su descripción.

CONSÚLTENSE

Manual de topografía para uso de los Exploradores de España. Cartillas núms. 3 y 4, anexos y apéndices.

Apicultor

Emblema: Colmena



Es la apicultura una ocupación agradable, distraída, de poquísimos gastos y de rendimientos prácticos, que desde luego puede explotarse mejor en el campo que en las grandes ciudades.

Cualquiera que tenga un jardín, puede por muy poco dinero procurarse una colmena, cuidar sus abejas y recoger la cosecha de miel, premio generoso de sus poquísimos desvelos.

Se ha de exigir al candidato para poder obtener este diploma:

1.º Tener conocimiento de la vida de las abejas.

2.º Demostrar prácticamente el cultivo de abejas en una o varias colmenas a cargo del candidato.

3.º Describir diferentes clases de colmenas, naturales y artificiales.

4.º Conocer los procedimientos modernos que se emplean en la apicultura para aumentar la producción de la miel.

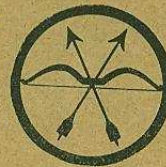
5.º Saber cuales son las plantas preferidas de las abejas.

- 6.º Definir las diferentes clases de miel que hay en España.
- 7.º Maneras de separar la cera de los panales.



### Arquero

Emblema: Arco y dos flechas



Aunque el poseer este diploma parezca cosa extraña en nuestra época, de las armas de fuego de largo alcance, conviene que el explorador lo obtenga pues con él, demostrará que ha practicado un ejercicio gimnástico sumamente sano, que ha educado la vista y tiene agilidad y habilidad manual.

Se obtendrá este diploma:

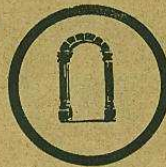
- 1.º Presentando un arco y media docena de flechas hechas por el candidato y probar que con él se pueden hacer disparos a una distancia de por lo menos 25 metros.
- 2.º Colocado un saco de paja, del tamaño corriente, a una distancia de 20 metros, clavar en él, por lo menos, tres flechas en seis disparos.
- 3.º Disparar con tal rapidez, que tirando a lo alto, tenga siempre en el aire tres flechas.

#### CONSÚLTESE

«El Explorador», (Primera época), sobre la construcción de arcos y flechas.

### Arquitecto

Emblema: Arco



Es un bonito diploma que para obtenerlo requiere conocimientos especiales, una vocación decidida y una ilustración poco común entre los jóvenes. Las pruebas no son muchas pero son de importancia y no exentas de dificultad.

Estas son:

- 1.ª Tener conocimientos generales de los materiales que más corrientemente se usan en la construcción de edificios.
- 2.ª Presentar un plano de una casa de dos pisos, proyectado y dibujado únicamente por el candidato, acompañado de una pequeña memoria, con el cálculo del material necesario para su construcción y presupuesto de gastos.
- 3.ª Proyectar y dibujar una puerta o arco monumental, el pedestal de un monumento u otro trabajo análogo.
- 4.ª Hacer una relación de las obras arquitectónicas más célebres y describir los cinco órdenes de la Arquitectura.



## Astronomía

Emblema: Estrella de cinco puntos



Si todo explorador ha de tener sucintos conocimientos de astronomía, pues así se les exige para obtener ciertos grados en el escalafón escolista; el que pretenda llevar el emblema de diplomado en esta interesantísima ciencia, ha de demostrar suficiencia en las siguientes seis pruebas:

- 1.<sup>a</sup> Tener conocimientos generales de la naturaleza y del movimiento de los planetas del sistema solar.
- 2.<sup>a</sup> Señalar y descubrir seis de las principales constelaciones.
- 3.<sup>a</sup> Saber orientarse por otras estrellas o constelaciones, cuando la Osa Mayor está cubierta por nubes.
- 4.<sup>a</sup> Conocer, aproximadamente, la hora de noche por la posición de la Osa Mayor, de otras estrellas y constelaciones y por la luna.
- 5.<sup>a</sup> Describir a grandes rasgos, el origen y el curso de las mareas y la naturaleza de los meteoros y cometas.

- 6.<sup>a</sup> Describir la marcha del sol, de la tierra y de la luna y explicar los eclipses.
- 7.<sup>a</sup> Saber hacer observaciones meteorológicas durante las excursiones y en los campamentos.

CONSÚLTENSE  
Cartillas núms 3 y 4

## Aviador

Emblema: Biplano



Pocos serán los exploradores que puedan ostentar en la manga de su uniforme este emblema, por ser una profesión difícil, peligrosa y poco extendida, pero por lo mismo será un emblema de distinción y gran mérito.

Las pruebas a que ha de someterse el candidato son las siguientes:

- 1.<sup>a</sup> Tener conocimiento de la teoría de monoplanos, biplanos y dirigibles.
- 2.<sup>a</sup> Presentar varios modelos de cometas construidas por el candidato.
- 3.<sup>a</sup> Presentar un avión de planos o dirigible, en modelo pequeño que pueda volar un trecho de veinticinco metros como minimum.
- 4.<sup>a</sup> Tener conocimiento de los motores usados en los dirigibles y aeroplanos; describir éstos, conocer las alturas más elevadas y los viajes más largos que se han hecho con aparatos aéreos.

No es necesario que el candidato haya volado o

viajado en estos aparatos, ni que los pueda pilotar, pero siempre serán condiciones que avalorarán muchísimo la prueba para la obtención del diploma.



### Avicultor

Emblema: Gallo



La avicultura, es una parte de la agricultura que bien organizada y explotada, produce buenos ingresos al labrador. Conviene, pues, que el explorador, ya para aconsejar a los labradores, ya para explotar él mismo el negocio, conozca la avicultura o por lo menos tenga las nociones que para obtener este diploma, se les exige en nuestro seno.

Estas son:

- 1.<sup>a</sup> Demostrar que se tienen conocimientos sobre las diferentes clases de incubadoras, hidromadres, corrales sanitarios y enfermedades de las aves de corral.
- 2.<sup>a</sup> Conocer la manera de criar, cebar, matar y preparar las aves para el mercado.
- 3.<sup>a</sup> Saber empaquetar aves y huevos para el mercado y la exportación.
- 4.<sup>a</sup> Probar que se ha criado una pollada de por lo menos diez pollos.
- 5.<sup>a</sup> Hacer una memoria sobre las gallinas, pavos, patos y gansos.

### Automovilista

Emblema: Automóvil



Utilísimo es, indudablemente, para todo el mundo conocer el mecanismo del automóvil, pero en el explorador es casi necesario; todo explorador que se crea útil, debe poseer este diploma pues puede, en casos de necesidad y urgencia, prestar grandes servicios, no sólo a la Institución, sino a la sociedad, a la humanidad entera.

Conviene, pues, que los exploradores traten de poseer este diploma para lo cual demostrarán su suficiencia pasando las siguientes pruebas:

- 1.<sup>a</sup> Demostrar cómo se pone en marcha un automóvil, las precauciones que se han de tomar y conducirlo a velocidad moderada.
- 2.<sup>a</sup> Saber poner y quitar un neumático.
- 3.<sup>a</sup> Conocer las funciones del carburador de las válvulas, del magneto, de todas las partes que componen el motor y la carrosería, velocidades, frenos, fuerza, etc.
- 4.<sup>a</sup> Saber usar la gasolina o el petróleo y la cantidad necesaria para un número de horas de recorrido.



- 5.<sup>a</sup> Presentar un certificado oficial o particular probando que ha guiado y sabe guiar un automóvil.
- 6.<sup>a</sup> Indicar las principales marcas de automóviles nacionales y extranjeras.
- 7.<sup>a</sup> Saber limpiar el motor y el coche.



### Bombero

Emblema: Pico y manga



Otro diploma que hace del explorador un individuo útil a la sociedad, es el de bombero, pues desgraciadamente, podrá con frecuencia mostrar sus aptitudes y ponerlas en práctica en bien de sus semejantes.

Como con un poco de práctica se pueden conseguir los conocimientos que se requieren para obtener este diploma, todo explorador debe procurar ostentar el emblema de esta distinción.

Las pruebas que se exigen, no son de ninguna dificultad científica.

Estas son:

- 1.<sup>a</sup> Saber cómo se evita la propagación de pequeños fuegos; cómo se extinguen, sea cual fuere el lugar donde se hayan iniciado, de acuerdo con la clase de materiales en ignición.
- 2.<sup>a</sup> Conocer las medidas que se han de tomar en caso de alarma y pánico para evitar graves accidentes y la mejor manera de ayudar a las brigadas de bomberos y a las autoridades.

3.<sup>a</sup> Demostrar perfecto conocimiento de cómo y donde se ha de avisar en caso de incendio de importancia, cuando amenaza extenderse y no se puede extinguir con los medios disponibles de momento.

4.<sup>a</sup> Tener conocimiento del manejo de las diferentes clases de extintores, de bombas de mano, de mangas y enchufes, saber arrollar y desarrollar una manga, conocer las mangas de riego, cómo se abren, cierran y ajustan las mangas.

5.<sup>a</sup> Conocer el uso de escaleras, lonas de salvamento y material de incendios.

6.<sup>a</sup> Saber improvisar cuerdas y redes, construcción de todos los nudos, su uso y los medios para descolgar personas, animales y objetos y conocer bien los edificios que frecuentan.

7.<sup>a</sup> Conocer los medios que hay para penetrar en edificios incendiados y precauciones que se han de tomar en estos casos y saber organizar brigadas para la conducción de agua.

8.<sup>a</sup> Saber los primeros auxilios que se han de dar a los que sufren de asfixia y quemaduras.

Consúltense las Cartillas del explorador.

### Botero

Emblema: Dos remos



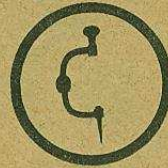
Inútil será que recalquemos la importancia que tiene esta especialidad, sobre todo tratándose de exploradores que radiquen en puertos de mar o puntos por donde pase un río navegable. Si como ejercicio es sano e higiénico, pues hecho con moderación, desarrolla el pecho y los brazos, como útil para sus semejantes no necesita encomio.

Para obtener este diploma, el explorador ha de demostrar que sabe:

- 1.<sup>o</sup> Manejar un bote con un solo remo, remando con una y dos manos.
- 2.<sup>o</sup> Dirigir un bote a remo y llevarlo al costado de un buque o a un punto de desembarque señalado.
- 3.<sup>o</sup> Saber guiarse por la brújula.
- 4.<sup>o</sup> Saber remolcar otro bote, y cómo ser remolcado.
- 5.<sup>o</sup> Conocer las diferentes clases de embarcaciones por su aparejo y velamen.
- 6.<sup>o</sup> Saber hacer los diferentes nudos y empalmes más usados en la marina, y saber lanzar un cabo.

### Carpintero

Emblema: Serbiquí



Un explorador provisto de este diploma es una alhaja en un campamento, un auxiliar grande en su hogar, una economía para sus padres y un hombre útil para sí mismo, que tiene mucho adelantado para la lucha por la existencia.

Lo que se le exige para obtener esta distinción, hace de él un oficial carpintero y probará su suficiencia:

- 1.º Empalmando a la cola dos pedazos de madera, disimulando la unión o juntura.
- 2.º Preparando masas para rellenar defectos y huecos y saber darles el colorido conveniente.
- 3.º Afilando, montando y templando sin estropearlas, las principales herramientas del carpintero: berbiquí, garlopa, sierra, azuela, etc.
- 4.º Haciendo una caja machihembrada.
- 5.º Presentando una silla, un banco o una mesa hecha por el candidato sin ayuda ajena.
- 6.º Nombrando las seis principales maderas en uso en la carpintería y sus más apropiadas aplicaciones.

- 7.º Demostrando que sabe manejar las herramientas e instrumentos de carpintería: martillo, regla, cartabón, nivel, plomada y compás.
- 8.º Conociendo los ingredientes necesarios para pulir una superficie de madera y puliéndola en presencia del tribunal.

### Cestero

Emblema: Cesto



El título de cestero no quiere decir únicamente que el explorador sepa hacer cestos, sino que sepa tejer los materiales usados en cestería y por consiguiente sabrá hacer todos los artículos de esta profesión. En los ratos de ocio de campamento, en su propia casa, puede hacer varios objetos de gran utilidad y hasta un ingreso para sus fondos propios o de la patrulla.

Las pruebas porque ha de pasar para obtener este diploma son:

- 1.ª Tener un conocimiento general de los diversos materiales usados en los diferentes ramos de esta profesión.
- 2.ª Saber de donde provienen y en donde se pueden obtener los materiales necesarios.
- 3.ª Saber preparar el bejuco, los mimbres, el roten, la caña, etc., para su manipulación.
- 4.ª Fabricar en presencia del tribunal un asiento de silla, un cesto, una estera u otro objeto de la profesión.

### Ciclista

Emblema: Bicicleta



¿Qué muchacho no sabe hoy día montar en bicicleta? Pero aunque el explorador sepa hacerlo, esto no basta para que se le dé el diploma de «ciclista»; para ello el explorador ha de ser algo más que un deportista, y para probar su suficiencia ha de pasar por las siguientes pruebas:

- 1.<sup>a</sup> Firmar un certificado de que posee una bicicleta en buen estado y que ésta está al servicio de la Patria y de la Asociación en todo momento.
- 2.<sup>a</sup> Hacer un recorrido de 60 kilómetros en cinco horas, por carretera.
- 3.<sup>a</sup> Reparar un pinchazo en un neumático.
- 4.<sup>a</sup> Desmontar, limpiar y volver a montar una bicicleta con esmero y rapidez.
- 5.<sup>a</sup> Leer bien un mapa, saber transmitir mensajes verbales y órdenes con toda corrección, y saber describir con toda precisión un trozo de camino recorrido.

Advertencia:—El Explorador que posea este diploma y venda o se desprenda de la máquina, perderá el derecho de llevar el emblema, pero seguirá

siendo considerado como diplomado con todas sus prerrogativas.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

### Cocinero

Emblema: Fenedor y cazo



No todo explorador, toda persona debiera ser algo cocinero; no queremos decir con esto que el que posea este diploma, sea un Brillant Savarin, ni se le exija que sirva una exquisita comida, ni una opulenta boda como las de Camacho el Rico, sino que sepa salir del apuro, sacando el mejor partido de los recursos que a mano tiene y poder condimentar, no los suculentos manjares que hacen las delicias de los gastrónomos, sino los platos ordinarios de la vida corriente.

Con un poco de afición y gusto, el explorador podrá pasar las pruebas siguientes:

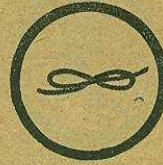
- 1.<sup>a</sup> Saber encender rápidamente el fuego necesario para hervir dos litros de agua.
- 2.<sup>a</sup> Improvisar una cocina y horno de campaña.
- 3.<sup>a</sup> Disponer el rancho de una patrulla para un día, determinando las cantidades y el precio de los comestibles.
- 4.<sup>a</sup> Determinar los utensilios necesarios para una cocina de campaña para una patrulla.

5.<sup>a</sup> Saber preparar los siguientes platos: sopas de ajo, paella, estofados con patatas y tomates, tortilla y huevos de diferentes clases; y otro par de ellos de libre elección.



### Cordelero

Emblema: Nudo



Es este un diploma que todo explorador que de tal se precie, debe poseer, pues es sencillo y los conocimientos que para ello se requieren los ha de tener, pues se basa en la construcción de nudos.

Las pruebas que para obtener esta distinción se exigen son:

- 1.<sup>a</sup> Conocer los diferentes materiales usados en la fabricación de cordajes, jarcias, bramantes, etc.
- 2.<sup>a</sup> Tener un conocimiento general de los lugares de producción de la materia prima, en particular de aquellas que se dan en nuestra península, y centros comerciales donde pueden obtenerse.
- 3.<sup>a</sup> Saber hacer todos los nudos que se exijan al explorador, así como lazos, empalmes, etc.
- 4.<sup>a</sup> Saber hacer una soga de cáñamo, esparto u otro material, y tejer una red.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

### Corredor

Emblema: Pie alado



Es un diploma que para obtenerlo no necesita de ciencia alguna; la práctica basta, siempre que el individuo esté sano: indicará, pues, el explorador que lleve en su manga derecha el pie alado de Mercurio, que es un hombre ágil, fuerte, robusto y resistente, cualidades que en el explorador bastan para clasificarlo entre los útiles a la Asociación.

Los corredores a pie en los juegos olímpicos de la antigua Grecia, ocupan un puesto deferente entre los atletas ligeros y su dios Hermes inspiró a los escultores los más bellos ejemplares de la belleza humana al reproducir los campeones en la carrera.

Exígense para obtener este diploma cuatro pruebas, las tres primeras hechas con uniforme de explorador y botas de cuero, y sin equipo; la cuarta con equipo completo de explorador.

He aquí las pruebas:

- 1.<sup>a</sup> Recorrer 100 metros por carretera o pista en 15 segundos como máximo.
- 2.<sup>a</sup> Recorrer 500 metros por carretera o pista en 1' 50" como máximo.





- 3.º Recorrer un kilómetro por carretera o pista en 3 minutos.
- 4.º Recorrer cinco kilómetros a campo traviesa en 35 minutos.



### Cronista

Emblema: Papel y dos plumas cruzadas



Si en todas las especialidades, la inclinación particular de cada uno, es poderosísima y eficaz ayuda, en la de cronista, la afición a las letras, el gusto, la cultura y el don especial para esta ocupación, lo hacen todo.

El que quiera obtener este diploma y tenga miras para el porvenir; busque la manera de abrirse un camino en el periodismo o en la literatura; o si simplemente quiere tener la satisfacción de que lo que escriba, esté bien escrito, ha de procurar conocer bien su idioma y la gramática de la hermosa lengua castellana.

El explorador candidato al hacer las pruebas que se le exigen demostrará su suficiencia:

- 1.º Escribiendo al dictado y sin falta un trozo de uno de nuestros clásicos o de un párrafo preparado de antemano por los jueces.
- 2.º Presentando cinco crónicas satisfactoriamente escritas, sobre cinco excursiones hechas a diferentes sitios y con diferentes objetivos, detallando

y describiendo todo cuanto de notable haya habido que observar.

- 3.º Presentar la reseña de una fiesta o revista de una tropa de exploradores o de un campamento.



### Cuentista

Emblema: Explorador hablando



Nada tan agradable en sociedad, como una persona que con su amena conversación se hace simpática y hace que aquellos que le escuchan se sientan hacia él atraídos por lo interesante de sus relatos.

El cuentista, el conversador, el buen «causeur» como le llaman los franceses, es un compañero buscado, pues a su habilidad en el narrar, ha de unir una mímica apropiada y una exquisita educación. Es un don que hay que recibirlo de la naturaleza, que se aumenta con la práctica y se perfecciona con la ilustración.

Figuraos en un campamento esas horas grises del atardecer, en que no hay bastante luz para trabajar ni para jugar, ni la obscuridad suficiente para buscar el lecho; figuraos esas horas, esos momentos, después de la cena, en las que antes de buscar el reposo bien ganado del cuerpo, el espíritu pide su alimento, un poco de distracción, una charla amena, el digestivo espiritual; nadie entonces como

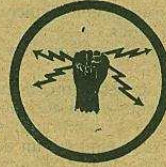
el cuentista. Este será el explorador a cuyo alrededor se sienten contentos los compañeros y se levantan camino de la tienda comentando alegres los agradables momentos que les ha hecho pasar el camarada cuentista.

En una sola prueba podemos englobar lo que al explorador se exige para obtener este diploma:

1.<sup>ª</sup> y única. Saber entretener a sus camaradas con un buen caudal de cuentos serios y festivos, chascarrillos, adivinanzas, poesías y episodios históricos de lo más saliente de la historia de España y de la vida de sus grandes guerreros, exploradores, viajeros, descubridores e inventores.

## Electricista

Emblema: Mano con haz de rayos



¿Quién en este siglo no es algo electricista? ¿quién no sabe arreglar un timbre, hacer un empalme, cargar unas pilas? y, sin embargo, ¿quién sabe lo que es la electricidad? Nadie. Hacemos de ella lo que queremos, nos sirve para procurarnos alumbrado, calefacción, fuerza motriz; la manejamos a nuestro gusto, pero no sabemos qué es lo que manejamos.

Desde hace 2.000 años, desde antes de esa fecha quizás, se sabe que frotando un trozo de ámbar, éste adquiere la propiedad de atraer pequeñas partículas de materias poco pesadas, pero hasta el siglo XVI no se supo que esta propiedad era común a muchísimos cuerpos. Sin embargo a esta propiedad se le dió un nombre derivado de ámbar que en griego se llama «élektron» y cuando un cuerpo se excitaba por el frotamiento y atraía otros objetos se decía que estaba «electrizado».

Hoy se electrizan los cuerpos y se produce electricidad de varios modos, pero la naturaleza de esta

propiedad, lo que es la electricidad, la desconocemos lo mismo que hace 2.000 años y lo mismo que hace 400 cuando se la dió un nombre.

Este secreto se sabrá con el tiempo, mientras tanto aprenda el explorador a producirla, a manejarla y a utilizarla y con eso adquirirá el diploma que pruebe sus utilísimos conocimientos en ese interesante ramo del saber.

Para conseguir esta distinción se exigirá al explorador:

1.<sup>º</sup> Demostrar perfecto conocimiento del material corrientemente empleado en instalaciones de timbres, telegrafía y alumbrado; saber instalar este material; localizar y eliminar un defecto en una instalación ordinaria y tener sucinta idea de la construcción y del funcionamiento de las máquinas dinamo-eléctricas (generadores, motores y transformadores) de los acumuladores y de los aparatos de medida más generalmente usados (amperímetros, voltímetros, vatímetros y contadores).

2.<sup>º</sup> Demostrar especial conocimiento de los principales modelos de pilas eléctricas; su agrupación para distintas tensiones e intensidades y los procedimientos usuales para su conservación.

3.<sup>º</sup> Distinguir una línea de transmisión de energía eléctrica de alta tensión, de las líneas de baja tensión, y saber reparar provisionalmente un defecto en cualquier línea aérea, excepto las líneas de los tranvías (hilo de trolley).

4.<sup>º</sup> Tener sucinta idea de la historia de la electricidad y de sus aplicaciones en la industria moderna.

5.<sup>º</sup> Conocer los auxilios que deben prestarse a una persona que ha sufrido un choque eléctrico.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

## Escribiente

Emblema: Libro y pluma



Bien sea para las necesidades corrientes de la vida, bien para las exigencias del comercio, una de las grandes fuentes de riqueza de una nación, todo hombre tiene que saber comunicarse por escrito con sus semejantes, anotar cuentas, hacer cálculos y manejar expedientes.

La práctica de la vida moderna así lo exige. Cualquier empleo, cualquier oficio u ocupación a que el hombre se dedique, le reclamará los conocimientos que al explorador se le piden para obtener el diploma de escribiente.

La suficiencia ha de demostrarla en las siguientes pruebas:

- 1.<sup>ª</sup> Escribir al dictado con buena ortografía.
- 2.<sup>ª</sup> Tener buena letra y conocer las diferentes clases de escritura corriente y de adorno.
- 3.<sup>ª</sup> Manejar con rapidez las máquinas de escribir.
- 4.<sup>ª</sup> Desarrollar con claridad en una carta un asunto que verbalmente se le haya comunicado cinco minutos antes.

- 5.ª Conocimientos de contabilidad y partida doble.
- 6.ª Escribir taquigráficamente un dictado, recogiendo, como minimum, veinte palabras por minuto.

### Escultor

Emblema: Estatua



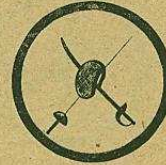
Si bien el estudio y la perseverancia pueden hacer que una persona sea escultor, como en todas las profesiones artísticas, hay que nacer escultor, como se nace poeta, músico o pintor. El muchacho que haya nacido con dotes artísticas; con afición y constancia, podrá distinguirse en el arte escultórico.

No se exige al explorador para obtener este diploma, que sea un artista, sino que muestre su afición, su gusto, su inclinación:

- 1.º Presentando un trabajo de escultura a talla en piedra, barro, madera u otro material, ejecutado únicamente por el candidato.
- 2.º Demostrando que tiene conocimientos de la historia de los escultores más célebres nacionales y extranjeros y de sus obras maestras.
- 3.º Conociendo los diferentes estilos y escuelas de las obras escultóricas, desde los tiempos antiguos hasta la época actual.

### Esgrimista

Emblema: Sable, florete y careta



La práctica de la esgrima es uno de los deportes más higiénicos, y a la par que desarrolla el cuerpo, da ligereza, flexibilidad y fuerza y desarrolla el órgano de la vista. Para saber esgrimir la espada, el florete o el sable no hace falta don especial, la práctica basta.

No se trata de hacer espadachines, ni mucho menos, sólo se trata de una especialidad de la gimnasia, que entre exploradores no debe tener por fin el duelo, sino el desarrollo y la higiene corporal.

Para ostentar este emblema el explorador ha de probar:

- 1.º Demostrar suficiencia en el manejo del florete, la espada y el sable.
- 2.º Sucinto conocimiento de las escuelas española, francesa e italiana.
- 3.º Conocer las guardias del bastón, boxeo, lucha y nociones del ju-jitsu.
- 4.º Conocer los principales movimientos gimnásticos de gimnasia sueca y de aplicación.

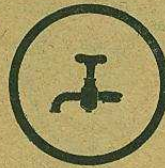
5.º Tener nociones de la historia de las armas blancas.

Consúltese el Manual de Gimnasia para uso de los Exploradores de España.



### Fontanero

Emblema: Espita



No es necesario recalcar sobre la utilidad de los conocimientos en fontanería, que, como la de todos los oficios, es grande en la vida moderna cuyas exigencias mandan que en toda casa haya agua en abundancia, gas y otras instalaciones en las que la intervención del fontanero es necesaria.

No es un diploma fácil de obtener pues requiere muchos conocimientos que sólo se adquieren por el estudio, la observación y la práctica.

En este diploma van incluidos los de cristalero y plomero, lo que hace sea su emblema un certificado de gran suficiencia y conocimientos.

Para poder ostentar este emblema ha de pasar por las pruebas siguientes:

- 1.ª Saber hacer una unión en seco y a fuego.
- 2.ª Componer un tubo roto.
- 3.ª Desatrarcar con rapidez sifones y tuberías obstruídas.
- 4.ª Arreglar un depósito de inodoro descompuesto.

5.º Conocer las diferentes clases de grifos, espitas, llaves de paso, sifones y registros.

6.º Conocer los sistemas e instalaciones de agua fría y caliente y de termosifones de una casa.

7.ª Saber cómo proteger las tuberías contra las heladas.

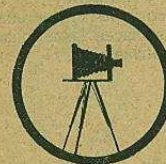
8.ª Saber cortar el cristal y manera de colocarlos en puertas y ventanas.

9.ª Saber preparar masilla y aplicarla.



### Fotógrafo

Emblema: Cámara oscura con trípode



Está tan generalizada esta profesión y afición, que son pocos los que no conozcan el procedimiento de hacer fotografías. Hoy, las máquinas fotográficas están al alcance de todos y son raros los hombres que aunque sea como prueba no hayan enfocado el objetivo en alguna persona o paisaje.

Además de ser un entretenimiento agradable y divertido, para el explorador es de gran utilidad y en excursiones y campamentos puede poner en práctica su pericia y coleccionar buen número de fotografías que sean otros tantos recuerdos de alegres días y pintorescas excursiones.

Para obtener este diploma, sólo se necesita un poco de práctica y convendría que en cada patrulla hubiese por lo menos un explorador que lo tuviera.

Las pruebas con las que ha de demostrar su suficiencia son:

- 1.ª Tener conocimiento de la teoría del uso de lentes, de la construcción de cámaras oscuras y de la acción de reveladores, fijadores y virofijadores.

- 2.<sup>a</sup> Impresionar, revelar y sacar positivas de doce asuntos diferentes, tres vistas de interiores, tres retratos, tres paisajes y tres instantáneas de objetos, animales o personas en movimiento.
- 3.<sup>a</sup> Saber pegar positivas en un cartón o passepartout, con rapidez y limpieza.
- 4.<sup>a</sup> Conocer la teoría de la fotografía en colores.
- 5.<sup>a</sup> Saber cómo se hacen las ampliaciones y retocar positivas y negativas.

## Gimnasta

Emblema: El discóbolo



Todo explorador ha de ser algo gimnasta, la gimnasia es una de las prácticas diarias del escultismo y todos han de ejercitarla. Sin esta práctica no puede haber enseñanza escultista y el primer cuidado de los jefes de tropa e instructores es el que todos, absolutamente todos los exploradores de su tropa o grupo hagan la gimnasia apropiada a su edad, pero el hacer gimnasia todos los días y dedicarse a los deportes, no basta para que un explorador pueda ostentar en la manga el emblema de este diploma. Para ello es necesario que sobresalga, que haga lo que otros no sepan hacer.

La gimnasia bien practicada y bien dirigida es fuente de salud, de higiene, de fuerza y de belleza, por eso no nos cansaremos de aconsejar a todos los exploradores que procuren conquistar este diploma.

Los modelos de la estatuaria helénica se copiaron de hombres físicamente perfectos, perfección y belleza alcanzadas por la gimnasia.

Las pruebas son:

- 1.<sup>a</sup> Hacer a la perfección todos los movimientos de la gimnasia educativa: (Movimientos preliminares).
- 2.<sup>a</sup> Ejecutar los siguientes ejercicios gimnásticos correspondientes a su categoría de clasificación.  
Se anotarán las distancias, alturas, etc., según pertenezca el explorador a la 1.<sup>a</sup>, 2.<sup>a</sup>, 3.<sup>a</sup> o 4.<sup>a</sup> categoría.

### EJERCICIOS

- Salto de altura sin impulso.
- Salto de altura con impulso.
- Salto de longitud sin impulso.
- Salto de longitud con impulso.
- Flexión de brazos en suspensión.
- Flexión de brazos en apoyo.
- Trepar por cuerda lisa con brazos y piernas.
- Trepar por cuerda lisa con brazos sólo, desde la posición sentada.
- Para alturas, pesos y distancias los candidatos se guiarán por el siguiente cuadro:

DEPORTES	AGRUPACIONES			
	1. <sup>a</sup>	2. <sup>a</sup>	3. <sup>a</sup>	4. <sup>a</sup>
Salto de altura sin impulso .....	0'65 m.	0'80 m.	1'10 m.	1'15 m.
Salto de altura con impulso .....	0'75 m.	1'05 m.	1'35 m.	1'40 m.
Salto de longitud sin impulso .....	2'00 m.	2'20 m.	2'40 m.	2'50 m.
Salto de longitud con impulso .....	2'75 m.	3'75 m.	4'35 m.	5'00 m.
100 m. ....	20"	17"	16"	15"
Carreras. } 500 m. ....	1'55"	1'40"	1'30"	1'24"
1.500 m. ....	5'25"	5'15"	5'10"	5'05"
Trepar por la cuerda lisa .....	4 m.	6 m.	8 m.	10 m.
Levantar peso de 10 kg. con las dos manos	3 veces	5 veces	8 veces	10 veces.
Lanzar el peso de 7 kg. 350 g. ....	3 m.	5 m.	7 m.	8 m.
<i>Otras pruebas</i>				
Salto con pértiga ....	1'75 m.	1'90 m.	2 m.	2'30 m.
Lanzamiento del disco	10 m.	15 m.	20 m.	25 m.
Lanzamiento de javelina .....	15 m.	20 m.	25 m.	30 m.

Consúltese el Manual de Gimnasia para uso de los Exploradores de España.

Clasificación de los exploradores en «Categorías»

para la obtención de diplomas en «Ejercicios Gimnásticos».

Partiendo de la base de que toda persona posee una cierta cantidad de «Energía» en relación directa con su «Edad» clasificaremos los exploradores en primer lugar en «Categorías por edades» y correspondrán a la:

- 1.ª categoría : de 10 a 12 años cumplidos.
- 2.ª » » » 13 a 15 » » »
- 3.ª » » » 16 a 18 » » »
- 4.ª » » » 19 años cumplidos en adelante.

A una «Edad determinada» corresponde «normalmente» un «desarrollo determinado» cuyos factores principales son: «La talla», «El peso» y «El perímetro torácico», y según estos factores debemos clasificar a los exploradores en las categorías siguientes:

Por la talla:

- 1.ª categoría: de 1,250 m. a 1,350 m.
- 2.ª » » » 1,351 » » 1,500 »
- 3.ª » » » 1,501 » » 1,650 »
- 4.ª » » » 1,651 » » en adelante.

Por el peso:

- 1.ª categoría: de 25 kg. a 30 kg.
- 2.ª » » » 31 » » 40 »
- 3.ª » » » 41 » » 60 »
- 4.ª » » » 61 » » en adelante.

Por el perímetro torácico:

- 1.ª categoría: de 60 cm. a 65 cm.
- 2.ª » » » 66 » » 70 »
- 3.ª » » » 71 » » 90 »
- 4.ª » » » 90 » » en adelante.

Tenemos por consiguiente cuatro factores que reunidos determinan la categoría a que debe pertenecer cada explorador, y dando a cada uno de estos factores el valor que le corresponde normal-

mente, sea 1, 2, 3 y 4, en concordancia con los límites entre los cuales se encuentran: la edad, la talla, el peso y el perímetro torácico del individuo, podemos formar los valores tipos y los límites normales para la clasificación definitiva.

Un explorador normalmente desarrollado en la primera categoría de edad obtendrá el valor fijo=1 porque su talla, su peso y su perímetro torácico corresponden todos al valor 1.

Un explorador de la segunda categoría de edad, cuyas características son normales, por hallarse entre los límites marcados obtendrá el valor fijo =  $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$ .

Y en la misma forma correspondrá a la 3.ª y a la 4.ª categoría los valores tipos de 81 y 256 respectivamente.

Y la «Clasificación Resumen» se presentará como sigue:

- 1.ª categoría normal 1 — de 1 a 10
- 2.ª » » » 16 — » 11 a 50
- 3.ª » » » 81 — » 51 a 170
- 4.ª » » » 256 — » 171 a 156

Ejemplo de clasificación:

Un explorador de 11 años y 7 meses de edad tiene de talla 1,295 m., de peso 29 kg. y su perímetro torácico en su inspiración máxima 66 cm. y en su expiración normal 62 cm. por consiguiente el medio será 64 cm.; su clasificación resulta en consecuencia  $1 \times 1 \times 1 \times 1 = 1$ .

A la 1.ª categoría.

Otro explorador de 14 años y 3 meses de edad tiene la talla 1,536 m., su peso es de 38 kg. y su perímetro torácico medio resulta ser de 63 cm. por consiguiente su clasificación será  $2 \times 3 \times 2 \times 1 = 12$ .

Y corresponderá a la 2.ª categoría para los ejercicios gimnásticos.

Raro será el caso, que para la obtención de diplomas de gimnastas se presenten exploradores con un desarrollo completamente anormal en uno u otro sentido, por ejemplo: peso excesivo o sea gorda excesiva; caja torácica excesivamente estrecha; o un desarrollo general inferior a los límites mínimos establecidos, porque los individuos que se encuentran en uno de estos casos seguramente no podrán ser calificados en la primera de las pruebas escogidas para ser diplomado como gimnasta.

### Guía

Emblema: Mano apuntando



La importancia de este diploma, de esta distinción, se comprenderá con solo leer las pruebas que en ella se exigen.

Los niños que han pasado toda su vida en una ciudad se encuentran a veces ignorantes por no haber visitado determinado barrio, otros se desorientan, los forasteros y extranjeros desconocen por completo los caminos, calles, plazas y veredas que han de seguir; y para ellos el encontrar una persona que los guíe es una satisfacción, un consuelo, a veces una ayuda que se traduce en bien material, pues el llegar a tiempo a un punto determinado puede influir en el porvenir de una persona o en el de sus asuntos.

Recomendamos a los exploradores hagan cuanto puedan por obtener este diploma; cuantos más guías diplomados haya en una tropa, tanto más de aplaudir será aquella, pues todo explorador debe llevar en sí el espíritu del guía.

Además, como un guía perfecto ha de ser edu-

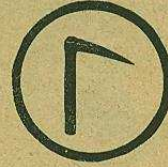
cado, el distintivo del guía le da el de caballero fino y atento; finura, galantería y atención que ha de extremar con los extranjeros y sobre todo con las damas.

Este diploma se conseguirá después de haber demostrado.

- 1.º Saber dirigir a un extraño a cualquier calle situada dentro de la población en donde viva.
- 2.º Saber a donde conducen las carreteras y caminos principales que parten de la población y las distancias por ellos a los pueblos más cercanos.
- 3.º Saber donde se encuentran en la población en que habita, las casas de socorro, las farmacias más cercanas al punto de información, los médicos, la delegación de policía, retenes de bomberos, centrales y estafetas de correos y telégrafos, fábricas principales, oficinas públicas, cárceles, iglesias, cuarteles, bancos, mercados, cocheras, garages, estaciones de ferrocarriles, líneas de tranvías, edificios y monumentos públicos, etc., etc.
- 4.º Conocer a grandes rasgos la historia de la población y la vida industrial, comercial y agrícola de la comarca.
- 5.º Presentar un plano en gran escala con la mayor parte de los datos ya indicados y un cuaderno de notas de los mismos.
- 6.º Saber manejar las guías de la población.

### Geólogo

Emblema: Pico de Minería



Es la Geología una ciencia difícil porque su conocimiento lleva consigo el de otras muchas. Si en un hombre la profesión de Geólogo indica una persona de grandes conocimientos y constante estudio, en un explorador demostrará que es un muchacho excepcional, de conocimientos poco comunes y un futuro sostén de la ciencia.

El ostentar el sencillo emblema de esta especialidad es un título de alta distinción que, con seguridad, no será de los más comunes.

Sin exigir al candidato profundos conocimientos científicos, las pruebas no están al alcance de todos pues para mostrar su suficiencia ha de probar:

- 1.º Que tiene conocimientos generales de los varios períodos de la formación de las capas de la tierra.
- 2.º Teoría de los volcanes y terremotos.
- 3.º Conocer cuáles son las rocas por donde hay corrientes de agua subterráneas y los terrenos más apropiados para perforar y obtener pozos y manantiales.

- 4.º Nociones generales sobre estratificación.
- 5.º Definir y clasificar veinte diferentes clases de minerales en su estado natural.
- 6.º Identificar veinte diferentes fósiles indicando el período a que pertenecen.
- 7.º Escribir un informe sobre un terreno determinado, por la simple inspección ocular.

### Herrero

Emblema: Yunque



Esta distinción no puede obtenerse sin la práctica; por mucho que se conozca la teoría, un explorador no podrá utilizar los conocimientos si no ha practicado el oficio.

Este diploma puede considerarse como doble, pues lleva consigo los conocimientos necesarios para ser herrador y cerrajero por lo que consideramos inútil recalcar sobre el gran interés que tiene.

Para este emblema pasará las pruebas siguientes:

- 1.º Saber poner una cerradura en una puerta y abrir sin llave y sin deterioro un cajón o puerta cerrados.
- 2.º Desbastar y limar una llave.
- 3.º Empalmar a fuego dos trozos de hierro.
- 4.º Saber poner una llanta en una rueda.
- 5.º Saber hacer herraduras para diferentes clases de caballerías.
- 6.º Saber forjar.
- 7.º Herrar un caballo con prontitud y perfección.
- 8.º Saber cómo se temple el hierro y el acero, composición de este último y grados de fusión de los metales más usuales.

## Higienista

Emblema: Antorcha



Este diploma lleva en sí el de civismo, puesto que su fin es el de ser útil a sus compañeros, a sus ciudadanos, a sus semejantes. Es el diploma del altruismo, de la caridad del honrado y útil ciudadano a sus convecinos; el diploma del hombre bueno, del explorador desinteresado amante de su país, que procura y pone los medios para que el ambiente que respiren sea sano, para que se eviten los graves azotes, esas epidemias que diezman las poblaciones; para que la higiene reine.

Tal es lo que se propone, lo que debe constantemente ansiar, el explorador que haya conseguido el diploma de higienista para cuya filantrópica distinción se le exige lo siguiente:

1.º Indicar cuáles son las principales causas de la tuberculosis, el tífus, el paludismo y otras dos de las enfermedades más frecuentes en la región.

2.º Ligero esbozo sobre lo que es la mosca, cuánto se reproduce, cómo propaga las enfermeda-

des y modo de destruir este peligroso vehículo de gérmenes mortales.

3.º Indicar las medidas que se han de tomar para desinfectar y hacer habitable una casa donde haya fallecido una persona de enfermedad contagiosa.

4.º Indicar la ayuda que podría prestar a las autoridades para prevenir epidemias o ayudarlas en su extinción.

5.º Conocer los mejores medios modernos de disponer de las inmundicias, residuos y basuras de una población y tener nociones sobre los sistemas de alcantarillado.

6.º Medios más adecuados para ciudades, comunidades y particulares de preservar los alimentos: carne, leche, patatas y otros.

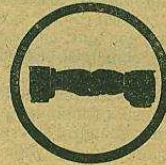
7.º Saber planear la higiene y salubridad de un campamento.

8.º Hacer una pequeña memoria sobre la necesidad del reconocimiento médico en las escuelas y colegios e higienización de los centros docentes.

9.º Sucinto informe sobre la higiene de la boca en las comunidades y agrupaciones.

## Intérprete

Emblema: Dos manos enlazadas



Hace más de treinta años apareció un ensayo de lengua universal el «Volapük» que tenía por objeto facilitar las comunicaciones comerciales entre los diferentes pueblos de la tierra, por medio de un idioma que fuese común a españoles y japoneses, a ingleses y chinos, a franceses y turcos. El ensayo no dió resultado por las dificultades tanto de sintaxis como de prosodia que presentaba el nuevo idioma. Algún tiempo después el profesor Zamenhof dió a conocer un nuevo idioma universal que por su facilísima gramática y lo sencillo de su pronunciación ha alcanzado gran popularidad, habiendo en la actualidad millones de personas que hablan y escriben correctamente el «Esperanto», que así se llama. Periódicos existen muchos en dicho idioma y hasta hay novelas y obras dramáticas escritas en idioma esperantista.

Si bien el Esperanto, ha servido y sirve para dar un gran paso en la comunión universal de ideas por medio de la palabra hablada y escrita, el pro-



blema no se ha resuelto aun y el mundo sigue siendo una verdadera torre de Babel en sus múltiples idiomas y no basta saber una lengua para poder comunicarse con todos.

Pero si bien es verdad que pueden contarse por miles los idiomas y dialectos hablados en nuestro planeta, también lo es que pueden descartarse por miles los que en realidad no hacen falta para la vida comercial, espiritual y literaria de los pueblos.

Quedan como idiomas que pueden llamarse universales, pues con su conocimiento puede viajarse por todo el mundo; el inglés, el español, el francés, el alemán, el italiano y como ayuda excepcional de todos el citado esperanto.

En estos idiomas, pues, hará el explorador las pruebas necesarias para obtener el diploma de intérprete, cuya importancia e interés en esta época de imprescindible trato con los otros pueblos, no es necesario recordar.

Claro está que el explorador español que quiera ostentar el emblema de intérprete ha de elegir uno o varios idiomas que no sea el de España.

Para ello demostrará su suficiencia en las siguientes pruebas:

1.º Sostener una conversación en una lengua extranjera y comprender perfectamente lo que oye.

2.º Escribir una carta en el idioma o idiomas elegidos, sobre un asunto puesto por los examinadores, aunque la ortografía y la sintaxis no sean del todo correctas, pero sí que se comprenda perfectamente, sin alterar su sentido.

4.º Traducir sin ayuda de diccionario una carta o misiva escrita en idioma extranjero en términos corrientes.

Los que obtengan este diploma, llevarán además del emblema, y debajo de éste, una banderita de la nación en cuyo idioma haya demostrado su suficiencia.

Los que hagan la prueba en Esperanto llevarán una banderita de color verde claro.

### Jardinero

Emblema: Regadera



Para los exploradores que vivan en el campo, o en poblaciones agrícolas, será fácil conseguir esta distinción y aun para los que habitan en grandes poblaciones no les será difícil, pues la afición a las plantas todo lo suplirá en una azotea, en unos balcones y siempre en los campamentos permanentes o en las excursiones por el campo, puede poner en práctica sus inclinaciones.

El cultivo de las flores, además de poder ser una fuente de ingresos, instruye y además prueba una buena alma; el joven que es amigo de las plantas, como el que lo es de los animales, y esto es necesario que así sea en todo explorador, demostrará una buena alma, buenos sentimientos y elevación de miras.

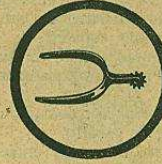
Alguien ha llamado a las flores, sonrisas del campo. Cultivadlas para que la tierra sonría constantemente.

Para obtener el diploma de jardinero un explorador ha de:

- 1.º Reconocer al natural o en grabado 30 diferentes especies de flores del país y de invernadero a su elección y otras tantas hortalizas.
- 2.º Conocer los principales procedimientos de cultivo de flores y plantas.
- 3.º Demostrar prácticamente en un terreno cultivado por el candidato que sabe preparar la tierra, sembrar hortalizas y flores; cuidar de su crecimiento y desarrollo, protegerlas contra los insectos, las malas hierbas y los fríos intensos.
- 4.º Saber podar, injertar de varios modos, y sacar esquejes, y las épocas en que conviene hacer estas operaciones.
- 5.º Conocer cuáles son los principales abonos naturales y químicos y la manera de emplearlos.

### Jinete

Emblema: Espuela



La dificultad que presenta el obtener este diploma es que no se puede adquirir sin práctica y para ello es necesario poder disponer de caballo que montar.

Es la equitación un ejercicio, además de utilísimo, sano en extremo; es un deporte elegante y distinguido que encierra la confianza en sí mismo, la agilidad, la fuerza, la prevención, el golpe de vista y el valor.

Se exigirán para tener esta distinción las pruebas siguientes:

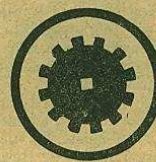
- 1.ª Montar un caballo correctamente a la española o a la inglesa al paso, al trote y al galope.
- 2.ª Saber ensillar y embridar un caballo con rapidez y perfección.
- 3.ª Saber cómo se cuida un caballo, hora, cantidad y clase de pienso, así como de abrevarle según las circunstancias y lugares.
- 4.ª Saber enjaezar y enganchar un tronco y guiar un coche.
- 5.ª Conocer la fuerza y resistencia del caballo y

las ordenanzas municipales para jinetes y conductores.

- 6.ª Conocer con una ligera inspección y viéndole andar si adolece de algún defecto y saber si está bien o mal herrado.
- 7.ª Saber cuáles son las causas generales de las enfermedades más corrientes del caballo y los remedios de momento más usuales.
- 8.ª Saber a quien puede dirigirse en caso de tener que presentar una queja por maltrato a las caballerías.
- 9.ª Poder calcular aproximadamente, el alza, el peso y la edad de un caballo.
- 10.ª Definir las diferencias entre las principales razas de caballos de silla y tiro.
- 11.ª Conocer las diferentes capas y nombres de estas.

### Mecánico

Emblema: Rueda dentada



En esta época en que la máquina sustituye el trabajo manual, en que la locomoción, la agricultura, la industria, la calefacción, el alumbrado, toda la vida, en una palabra, depende de la maquinaria, el diploma de mecánico en un explorador indica la gran utilidad de sus conocimientos y lo valiosísimo de sus servicios en múltiples ocasiones de la vida.

Por lo mismo que la mecánica es tan extensa sería imposible exigir todos los conocimientos de este ramo del saber al candidato, por eso sólo generalidades se le pedirán, pues el emblema de la rueda dentada no indicará que sea un verdadero mecánico ni mucho menos un ingeniero industrial, sino simplemente una buena ayuda de éstos y útil miembro a la Asociación en determinados y especiales casos.

Apesar de esto no es una especialidad fácil para el explorador pues sus conocimientos han de ser variados y nada ordinarios como se ve por las siguientes pruebas:

- 1.<sup>a</sup> Demostrar conocimiento de las herramientas y de las máquinas más usuales de la mecánica, así como el empleo de las mismas.
- 2.<sup>a</sup> Demostrar que tiene conocimiento de cómo funcionan los automóviles, motocicletas y el funcionamiento de una máquina de vapor.
- 3.<sup>a</sup> Conocer los nombres y funciones de cada una de las partes de una locomotora, saber ponerla en marcha, refrenarla y engrasarla.
- 4.<sup>a</sup> Tener conocimientos generales sobre las dinamos y maquinaria eléctrica.
- 5.<sup>a</sup> Presentar un trabajo ejecutado exclusivamente por el candidato y en el que entren, además de los trabajos de forja y ajuste, los de torno, cepilladora, taladradora y máquina de fresar.

### Minero

Emblema: Pala y pico



Es España un país rico como pocos en su subsuelo. Si en la actualidad una de sus grandes fuentes de riqueza es la minería, de día en día ha de serlo más, cuando se exploten debidamente los grandes y riquísimos yacimientos de hierro, cobre, hulla, plomo, cinabrio, plata y otros mil minerales que en nuestra rica península abundan.

La agricultura y la minería son las bases de la riqueza pues ellas dan origen a la industria y al comercio, fuentes de bienestar y de progreso.

Conviene, pues, que los exploradores pongan interés en ese ramo del saber que puede un día, servirles de ayuda para sacar de las entrañas de nuestro privilegiado terreno los riquísimos tesoros que encierra. Al explorador que desee conseguir el diploma y el emblema de minero se le exigirá para ello:

- 1.<sup>o</sup> Conocer las cuencas mineras más importantes de España.
- 2.<sup>o</sup> Reconocer cuarenta minerales y definir su utilidad para las industrias.

- 3.<sup>o</sup> Describir diferentes métodos antiguos y modernos de explotación de minas; varios sistemas de desagüe y avenamiento, de ventilación de galerías subterráneas y extracción de mineral y los procedimientos modernos para la refinación y elaboración de minerales de cobre, hierro, hulla, mercurio y plomo.
- 4.<sup>o</sup> Identificar diez diferentes clases de roca.
- 5.<sup>o</sup> Conocer los principales sistemas de alumbrado de minas y las lámparas de seguridad.
- 6.<sup>o</sup> Tener sucinta idea de las leyes mineras de España y de las precauciones prescritas para la seguridad de los mineros y medios de salvamento en casos de accidente.

### Montero

Emblema: Cuerno y hoja



No se exige para este diploma que el explorador sea un verdadero montero en el sentido que esta palabra tiene; no hace falta que sea un experto cazador, ni mucho menos un ingeniero de montes; por montero, se entenderá el explorador que tiene conocimientos generales del país en que vive; de la caza que abunda en sus campos, de los árboles y plantas que crecen en sus bosques y de la mejor manera de cuidar de ellos.

Como todo explorador, ha de ser, tiene que ser, pues así lo ha prometido, amigo de las plantas, este diploma, el emblema que ostente en su manga, indicará que es uno de los mejores cumplidores del artículo 9 de nuestro Código.

Para obtenerle se le exige mostrar su suficiencia en las siguientes pruebas:

- 1.<sup>a</sup> Presentar una serie de veinte fotografías de animales y aves silvestres hechas por el candidato.
- 2.<sup>a</sup> Presentar un grupo de cincuenta especies de plantas, hierbas y helechos, secos y conservados en

hojas. Estos ejemplares serán de especies vegetales silvestres más comunes de la región.

3.<sup>a</sup> Presentar dibujos iluminados de veinte clases de vegetales y doce de animales de la comarca en que vive, hechos por el candidato.

4.<sup>a</sup> Identificar veinticinco clases de árboles por sus hojas, o quince desnudos, e indicar la utilidad y uso de cada uno de ellos.

5.<sup>a</sup> Identificar quince clases de arbustos.

6.<sup>a</sup> Coleccionar e identificar diez clases de madera.

7.<sup>a</sup> Determinar la altura de un árbol y la cantidad de madera útil que de él se puede obtener.

8.<sup>a</sup> Saber cómo se corta un árbol y época en que debe hacerse la tala.

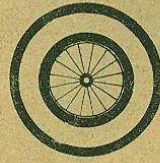
9.<sup>a</sup> Saber construir una cabaña o chabola de abrigo para tres personas.

10.<sup>a</sup> Conocer las leyes de repoblación, replanteo y cuidado de los árboles y bosques y la ley de caza.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

## Motorista

Emblema: Rueda con neumático



Con repetir lo que se ha dicho sobre los diplomas de automovilista y de ciclista, se habrá dicho todo lo que a esta especialidad se refiere.

Las pruebas que el candidato ha de pasar para obtener esta distinción, son las mismas que para la de los dos diplomas indicados, refiriéndose a la motocicleta, lo que al automóvil y a la bicicleta se exige.

hojas. Estos ejemplares serán de especies vegetales silvestres más comunes de la región.

3.<sup>a</sup> Presentar dibujos iluminados de veinte clases de vegetales y doce de animales de la comarca en que vive, hechos por el candidato.

4.<sup>a</sup> Identificar veinticinco clases de árboles por sus hojas, o quince desnudos, e indicar la utilidad y uso de cada uno de ellos.

5.<sup>a</sup> Identificar quince clases de arbustos.

6.<sup>a</sup> Coleccionar e identificar diez clases de madera.

7.<sup>a</sup> Determinar la altura de un árbol y la cantidad de madera útil que de él se puede obtener.

8.<sup>a</sup> Saber cómo se corta un árbol y época en que debe hacerse la tala.

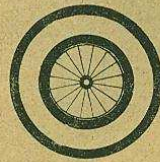
9.<sup>a</sup> Saber construir una cabaña o chabola de abrigo para tres personas.

10.<sup>a</sup> Conocer las leyes de repoblación, replanteo y cuidado de los árboles y bosques y la ley de caza.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

## Motorista

Emblema: Rueda con neumático

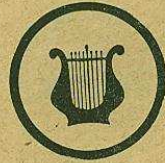


Con repetir lo que se ha dicho sobre los diplomas de automovilista y de ciclista, se habrá dicho todo lo que a esta especialidad se refiere.

Las pruebas que el candidato ha de pasar para obtener esta distinción, son las mismas que para la de los dos diplomas indicados, refiriéndose a la motocicleta, lo que al automóvil y a la bicicleta se exige.

## Músico

Emblema: Lira



Si es verdad que el poeta nace, no lo es menos también que el músico, nace músico, pero aparte de este don, que hace de los que lo poseen artistas de mérito, hombres célebres, compositores y ejecutantes de gran renombre; el músico, como el orador, puede hacerse con el estudio y con la práctica.

La música puede ser en muchos casos una hermosa y lucrativa profesión, pero siempre será un adorno, un entretenimiento agradabilísimo para el que lo posea y para los miembros de la sociedad en que vive.

El músico en un campamento, puede ser, con el cuentista, la alegría de todos, el explorador a quien deban sus compañeros los mejores ratos.

Para obtener este diploma un explorador ha de demostrar:

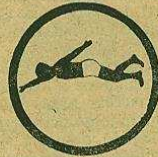
1.º Saber tocar satisfactoriamente un instrumento musical como guitarra, bandurria, violín, piano, flauta, etc.

2.º Leer a primera vista un trozo de música y repentizar.

3.º Tener nociones generales de la historia de la música española y de los principales compositores españoles y extranjeros.

## Nadador

Emblema: Hombre nadando



Todo el mundo debe saber nadar, en todas partes podemos practicar este higiénico y utilísimo ejercicio; el mar, un río, un estanque, un arroyo nos brindan sus aguas donde ejercitarnos en la natación, que no podemos poner en la categoría de deporte sino en la de necesidades.

Sostenerse sobre el agua, avanzar, bucear no son cosas imposibles sino naturales en el hombre y el explorador debe saberlas y saberlas a la perfección; el diploma de nadador es uno de los primeros que debe poseer el que se precie de buen explorador. Para sí mismo será prueba de que es ágil, de que practica un ejercicio higiénico, que le dará confianza en sí mismo; para sus semejantes una garantía.

La teoría puede indicar la manera de nadar, leyendo puede saber las reglas y leyes que conviene observar para saber nadar, pero sin la práctica nada se podrá lograr de efectivo. Nadar, nadar siempre que haya oportunidad, pues ello es el mejor maestro; por mucho que se escriba sobre este asunto.

to, por bien que se haya leído y digerido su lectura nadie puede nadar, ni bien ni mal al primer intento, pero si le ayudarán para hacerlo a la perfección.

A la perfección ha de saberlo hacer el explorador que desee obtener este diploma y para ello probará su suficiencia en las siguientes pruebas:

1.<sup>a</sup> Saber nadar de pecho y de espalda alternativamente una distancia no inferior a 750 metros en aguas tranquilas.

2.<sup>a</sup> Flotar, descansando sobre la espalda con piernas y brazos extendidos a los lados, sin movimiento y con las piernas rectas y solamente moviendo los brazos a lo largo del cuerpo.

3.<sup>a</sup> Bucear, nadando desde la superficie hasta dos metros de profundidad y extraer arena, piedras u objetos del fondo.

Consúltese el Manual de Gimnasia para uso de los Exploradores de España.

### Naturalista

Emblema: Flor, ave, lagartija



Se hace tan ameno el estudio de la naturaleza que, a pesar de las pruebas que se exigen para obtener este diploma que parecen complicadas y difíciles, están muy lejos de serlo pues es uno de los conocimientos que se adquieren jugando.

En las excursiones por el campo, tiene el explorador su clase; el libro de texto, la naturaleza abierta ante él ofreciéndole su lectura. Con un poco de constancia, con un poco de afición y orden, en poco tiempo el explorador puede ponerse en condiciones de pasar un examen lucido y ganar el emblema del naturalista.

Las pruebas que se le exigen son seis, a saber:

1.<sup>a</sup> Conocer 50, o más, diferentes especies de aves o pájaros silvestres, observados personalmente durante las excursiones.

2.<sup>a</sup> Describir las costumbres, los nidos y los huevos; conocer el canto, grito o graznido y precisar de qué se alimentan 20, o más, de estas diferentes especies.

3.<sup>a</sup> Presentar una colección de 50, o más, diferentes plantas y hierbas silvestres o las flores y las hojas de ellas, disecadas y ordenadas en un herbario y provistas de los nombres que llevan en la región. Saber si son útiles como plantas medicinales o de otro modo, o si son dañinas o venenosas.

4.<sup>a</sup> Reconocer las principales especies de mamíferos, reptiles y peces y saber cuáles viven en la región, en los bosques, en los campos y en las aguas de la misma, por haberlos observado en libertad y a corta distancia.

5.<sup>a</sup> Presentar una colección de 50, o más, diferentes insectos, con indicación de los nombres que llevan en la región y saber a grandes rasgos de qué plantas se alimentan sus larvas y si se debe o no procurar su exterminio.

6.<sup>a</sup> Conocer los principales minerales y saber cuáles se encuentran en la región, presentando algunos ejemplares.

### Pintor

Emblemas: } Paleta y pinceles  
                  } Brocha



En este diploma hay dos emblemas porque se refieren a dos especialidades que tienen algo de común. Una de ellas, la que lleva como distintivo la paleta y los pinceles se refiere al artista; la otra, cuyo emblema es la brocha, se refiere al oficio de pintor.

Las pruebas para el primero consisten en:

1.<sup>o</sup> Presentar dos dibujos de paisaje, dos de figura y dos de adorno.

2.<sup>o</sup> Presentar seis cuadros al óleo o a la acuarela de seis diferentes asuntos.

3.<sup>o</sup> Demostrar que tiene conocimientos generales de perspectiva.

4.<sup>o</sup> Tener conocimiento de los principales pintores españoles y sus cuadros y citar los más notables pintores extranjeros.

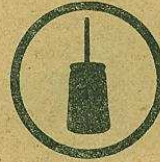
5.<sup>o</sup> Conocer la teoría del color y sus combinaciones.

Para obtener el segundo diploma se le exigirá la

prueba quinta del anterior y además la manera de preparar colores para el temple y el óleo; saber alisar superficies para pintarlas y barnizarlas y pintar una puerta o fachada al óleo.

## Quesero

Emblema: Mantequillera



Una de las ramas de la agricultura que mejores rendimientos produce es la que depende de este diploma, es decir la fabricación del queso y de la mantequilla. Basta que nos fijemos en el gran consumo que estas dos derivaciones de la leche tienen y el de la leche misma, para comprender la importancia de esta explotación de la agricultura.

El gran secreto de la industria mantequera está en dos palabras: tranquilidad y limpieza. Las vacas no deben ser molestadas ni excitadas, pues en estos casos dan menos leche; los establos han de estar sumamente limpios, enjalbegados y desinfectados de vez en cuando, con buena temperatura, bien ventilados pero sin corrientes de aire.

Con esto siempre presente, el explorador ha de practicar esta útil y productiva profesión. Probará su suficiencia con las pruebas siguientes:

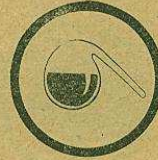
1.<sup>a</sup> Conocer el manejo y cuidado de vacas, ovejas y cabras.

2.<sup>a</sup> Saber ordeñar.

- 3.<sup>a</sup> Saber cómo se esteriliza la leche.
- 4.<sup>a</sup> Conocer el uso y el cuidado de los utensilios que se emplean en este ramo de la ganadería.
- 5.<sup>a</sup> Saber cómo se hace mantequilla, queso, requesón y cuajadas.

### Químico

Emblema: Retorta



No se trata de que el muchacho que pase las pruebas que para obtener este diploma, sea un químico consumado.

Esto es sumamente difícil y necesita largos años de estudio, de paciencia y de investigación, para lograr saber algo en el vastísimo campo de la química. Sólo se le exigen que sepa de esta ciencia las generalidades que más útiles pueden serle a él y a sus semejantes, como se ve por los conocimientos que se le exigen.

Estos son:

1.<sup>o</sup> Definir las diferencias entre mezclas y combinaciones y explicar lo que ocurre cuando se disuelve sal en el agua, se agria la leche, se oxida el hierro, hierve el agua, se magnetiza el hierro y se calienta el óxido de mercurio a una temperatura superior a la de la ebullición de este metal.

2.<sup>o</sup> Explicar y decir cuáles son las propiedades del oxígeno, hidrógeno, nitrógeno, carbono, bióxido de carbono, cloruro de sodio y cloruro de cal.

- 3.<sup>o</sup> Saber cuáles de estos gases sirven para extinguir el fuego.
- 4.<sup>o</sup> Definir y dar ejemplos de cloruros, sulfuros, sulfatos, nitratos y carbonatos.
- 5.<sup>o</sup> Dar los nombres y explicar las diferentes formas del carbón comercial.
- 6.<sup>o</sup> Explicar lo que ocurre cuando se quema carbón.
- 7.<sup>o</sup> Explicar cómo se fabrica la cal.
- 8.<sup>o</sup> Explicar porqué el yeso puro se seca, endurece rápidamente, cuando se quema carbón en una vasija cercana.

### Rastreador Guía

Emblema: Cabeza de indio



En realidad todo explorador de primera clase debiera poseer este diploma, porque sus prácticas las debe realizar constantemente y forman parte integrante de las enseñanzas escultistas. Como estas prácticas son bonitas y entretenidas, un juego en sí, el explorador no debe tener dificultad en conseguirlo.

Las pruebas son muchas pero en realidad ninguna de ellas difícil. En ellas, además de las pruebas que se refieren al rastreador hay otras que son del verdadero escucha, del vigia, del antiguo esculca que ha dado nombre a nuestras prácticas.

Son estas pruebas las siguientes:

- 1.<sup>o</sup> Poseer los diplomas de nadador y corredor.
- 2.<sup>o</sup> Conocer todos los caminos, veredas y atajos en tres kilómetros a la redonda del lugar en que vive.
- 3.<sup>o</sup> Tener conocimientos generales del distrito en que vive, en diez kilómetros de diámetro para



poder conducir y guiar a una persona tanto de día como de noche.

4.º Saber la situación geográfica, la población y recursos de las cinco principales ciudades, villas o aldeas vecinas y poder dar a los forasteros los informes necesarios y manera mejor y más rápida de llegar a ellas.

5.º Saber aproximadamente el número de vacas, carneros, caballos, etc. que hay en tres kilómetros a la redonda del lugar en que vive y las cocheras, cuardras, garages y herrerías de su ciudad.

6.º Conocer los mercados, panaderías, abacerías de la población en que vive.

7.º Saber donde están las comisarías de policía, retenes de bomberos, casas de socorro, oficinas de correos; telégrafos y teléfonos, así como las estaciones de la población.

8.º Tener ligeras nociones de la historia de la población y de sus edificios públicos.

9.º Distinguir las huellas de todos los animales domésticos, de los animales salvajes de la región, de las diferentes clases de vehículos, la dirección que llevan y saber seguir un rastro natural y artificial.

10.º Seguir un rastro preparado por los jueces y sacar las deducciones debidas, en cuanto se refiere a la hora, paradas, carga que lleva la persona, el animal o el vehículo que rastrea.

11.º Acercarse desde una distancia de 50 m. por cualquier lado, hasta tocar a un compañero, que está sentado en campo abierto con los ojos vendados, sin ser oído por éste ni por los jueces, que se situarán diametralmente opuestos al punto que el espía elige como punto de partida.

Debe reinar absoluto silencio en los alrededores si el que escucha presume oír algún ruido produ-

cido por el espía, extenderá un brazo en la dirección de donde presume que se acerca, así determinarán los jueces si el espía puede seguir avanzando o si efectivamente ha sido oído. Ni los jueces ni el que escucha deben producir el menor ruido mientras dure la prueba, para la cual se concede como máximo 30 minutos.

12.º Deslizarse de noche a través de un cordón de 7 centinelas apostados sobre un trayecto de 500 m. en terreno algo escabroso, cubierto de matorrales, o un bosque. Los centinelas de los extremos marcarán sus puestos con faroles.

Si la noche es muy oscura, sin luna, se aumentará el número de centinelas hasta 9. El espía debe apoderarse de un banderín colocado sin vigilancia a unos 100 m. detrás del cordón de centinelas, sin ser visto ni oído por éstos, volver a pasar el cordón para entregar el banderín al jurado que se situará en el punto de partida a unos 100 m. delante del cordón.

Se concederán como máximo dos horas para realizar esta prueba.

13.º Pasar de día por un cordón de 7 centinelas extendidos sobre un trayecto de 1.500 m. en terreno algo escabroso (ondulado, fosas, zanjas, cunetas, matorrales, arbustos) desde un punto situado a 1.000 m. delante del cordón hasta ocho situado a 500 m. detrás de éste.

Los centinelas extremos marcan sus puestos con banderines y el espía llevará en el pecho y en la espalda un cartel con una letra de 15 cm. de alto, pintado en negro sobre fondo blanco, y deberá pasar sin ser visto por ningún centinela.

Estos comprobarán haberle visto con indicar una de las letras que lleva, que desde luego les serán desconocidas antes de empezar la prueba, y serán

quitadas en el momento en que el espía se presenta en la meta donde estará el jurado. La meta se marca con un banderín, y allí serán llamados los centinelas en cuanto llegue el espía, para comprobar si le han visto o no.

Se concede como máximo 2 horas para realizar la prueba.

14.º Perseguir y adelantarse, sin ser visto, a una patrulla de 7 exploradores, que a paso ordinario hace el recorrido entre dos puntos conocidos situados a distancia en línea recta de 5 kilómetros uno de otro. Los 7 exploradores llevarán, en la espalda 4 de ellos y sobre el pecho los 3 restantes, cada uno un cartel blanco sobre el cual estará pintado en negro un número de tres cifras de 15 cm. de alto y el espía llevará sobre el pecho y sobre la espalda carteles con letras como en la prueba 4.ª Dos de los exploradores de la patrulla llevarán además hierros de rastro en las botas.

La patrulla saldrá del punto de partida con 15 minutos de antelación al espía y podrá recorrer el trayecto sin seguir camino determinado; puede desplegarse o marchar en fila india, pero la distancia entre exploradores no debe exceder de 10 pasos; puede hacer alto en el camino, disimularse y tender una emboscada al espía para tomar nota de sus letras, pero, como queda dicho, ningún explorador debe separarse más de 10 pasos de los demás.

No se fija ningún tiempo determinado para la realización de esta prueba, únicamente debe recordarse que la patrulla de exploradores debe marchar sólo a paso ordinario y el espía debe llegar a la meta antes que la patrulla y traer anotados cuatro, como minimum, de los números que llevan los exploradores, de estos cuatro, por lo menos uno de los que llevan sobre el pecho; y, de tanto más luci-

miento será la prueba, si ha podido sorprender y anotar algunos párrafos de la conversación.

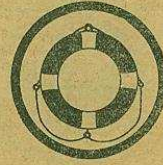
En la meta donde estará el jurado, comprobará la patrulla si ha visto o no al espía, y éste dará cuenta, con el mayor número de detalles posible, de la marcha de la patrulla.

No se permite el empleo de gemelos o anteojos en esta prueba.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

## Salvamento

Emblema: Salvavidas



Innecesario es decir nada en favor de los exploradores que posean este importante diploma. El emblema del salvavidas en la manga, es el certificado de que el que lo ostenta es humanitario, altruista, benéfico y útil a sus semejantes. Lleva en sí además una aureola de martiro y de valor porque se supone que siempre está dispuesto a poner su vida en peligro, a sacrificarse por su prójimo y para esto se necesita confianza en sí mismo, aplomó y valor.

Para obtener este diploma, de gran distinción, hace falta:

- 1.º Tener el diploma de nadador.
- 2.º Botar y manejar una lancha pequeña de dos remos.
- 3.º Bucear y extraer un cuerpo (maniquí) del tamaño y del peso de una persona mayor, sumergido a tres metros de profundidad.
- 4.º Prestar auxilio a una persona en peligro de ahogarse en aguas profundas, demostrando prác-

ticamente cómo procede el salvador para librarse de las presas que en él hace la persona en peligro, y cómo se le lleva hasta la playa o al bote.

5.º Demostrar prácticamente, y explicar, cómo se auxilia a una persona extraída del agua, medio ahogada y aparentemente muerta, y conocer los métodos de practicar la respiración artificial.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

## Sanitario

Emblema: Cruz de Malta



Todo cuanto se ha dicho sobre el diploma anterior, puede aplicarse al presente. Es otro de los distintivos que indican amor al prójimo, desinterés y ausencia de egoísmo.

Para obtener esta distinción no hace falta hacer estudios ni prácticas especiales; todo explorador de 1.ª clase, que de tal se precie, ha de poder lucir este emblema, pues los conocimientos que se le exigen están todos contenidos en las Cartillas publicadas.

Los jefes de tropa e instructores deben exigir al explorador este diploma antes de concederle el paso a la primera categoría, pues como se ve por las pruebas que se le exigen, nada nuevo, ni de dificultoso se le pide al explorador.

Para llevar la cruz de Malta ha de:

- 1.º Conocer a grandes rasgos la anatomía del cuerpo humano.
- 2.º Explicar las principales funciones fisiológicas del cuerpo humano: digestión, circulación y respiración.

3.º Saber prestar con toda perfección los primeros auxilios, demostrando prácticamente cómo hacen los principales vendajes, empleando vendas y el pañuelo triangular.

4.º Demostrar prácticamente cómo se transportan heridos y enfermos, en camillas reglamentarias, en camillas o medios de transporte improvisados y sin medios de transporte.

5.º Conocer la composición y el empleo de los principales componentes de un botiquín de urgencia.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

### Semaforista

Emblema: Dos banderines



Este es otro de los diplomas que deben exigirse antes de conceder a ningún candidato el título de explorador de 1.ª clase, puesto que desde su principio, hace prácticas semaforicas. El manejo de los banderines, del Morse, del heliógrafo, no tiene nada de difícil y todo explorador de 2.ª debe ser ya en sí un verdadero semaforista, al cual muy poco trabajo ha de costar obtener este diploma, cuya carencia, demostrada por la ausencia correspondiente del emblema, debe avergonzar al explorador de 1.ª clase, pues indicará negligencia, abandono y poco entusiasmo.

Para obtener este diploma ha de poder:

1.º Transmitir y recibir como minimum 36 letras por minuto, contando los intervalos entre las palabras como una letra, pero sin contar la llamada y fin de transmisión.

2.º Escribir y leer un mensaje en criptografía semaforica.

3.º Leer un mensaje viendo al transmisor por la espalda.

4.º Establecer rápidamente una estación transmisora o receptora, eligiendo la posición más favorable para la comunicación con otra estación ya establecida de antemano, y poner en práctica las reglas prescritas para ambas estaciones.

5.º Saber manejar el heliógrafo.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

### Tambor

Emblema: Tambor



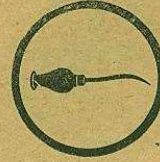
Poco se exige para tener el diploma de tambor y cualquier muchacho con un poco de práctica, en muy corto tiempo puede pasar las dos siguientes pruebas, únicas que se le exigen:

1.ª Saber templar y destemplar un tambor, y cómo debe ser tratado para su mejor conservación.

2.ª Tocar marcha redoblando, tanto a paso ordinario, como a paso largo, ligero y paso de explorador.

### Calabartero

Emblema: Lesna



El muchacho que tenga afición a esta profesión, ha de ver que puede ser muy útil en su casa, en el campamento y a sí mismo. El aprendizaje, de éste, como de todos los demás diplomas, es una diversión para el muchacho, entretenimiento que un día puede servirle para fines de más trascendencia; quizás para luchar con la vida y ganarse su sustento.

Como casi en todos los oficios la práctica basta, para hacer del muchacho si no un maestro calabartero por lo menos un diplomado que pueda justificar el emblema que ostenta.

Las pruebas que se le exigen son:

- 1.<sup>a</sup> Saber cómo se curan y curten las pieles y materias más usadas en la tenería.
- 2.<sup>a</sup> Saber echar medias suelas y tacones a un par de botas y en general toda clase de composturas en el calzado.
- 3.<sup>a</sup> Poder arreglar una silla de montar, componer cinturones, cinchas, acciones, etc. y conocer todas las partes que componen los atalajes de un caballo.

### Taxidermo

Emblema: Garra de ave



El aficionado a los animales, el amante de la historia natural gusta de tener colecciones de la fauna de su país y para poder conservarlos hace falta saber cómo se disecan.

Si en la vida puede serle útil, como interesante lo es siempre y el aficionado a este ramo de la historia natural con pocos conocimientos sabrá cómo disecar un animalito, una ave, o un insecto, pues esto es poco más o menos lo que se le exige para obtener este diploma.

Las pruebas que para ello se le piden son pocas y sencillas y se reducen a las siguientes:

- 1.<sup>a</sup> Conocer las leyes de caza de su país.
- 2.<sup>a</sup> Saber cómo se conservan las pieles de los pequeños mamíferos y de las aves.
- 3.<sup>a</sup> Saber disecar pájaros, pequeños mamíferos y manera de conservar toda clase de insectos.
- 4.<sup>a</sup> Hacer un felpudo con la piel de un animal.
- 5.<sup>a</sup> Conocer cuáles son los materiales empleados para el curtido y teñido de las pieles.

## Telegrafista

Emblema: Estrella y rayos



Estamos en la época de la electricidad, de la economía de tiempo, de salvar distancias con gran rapidez, de comunicarnos velozmente; el telégrafo y el teléfono son los grandes auxiliares; no sólo de la vida social sino de la comercial, y el explorador ha de estar siempre dispuesto a prestar su auxilio en todos los ramos de la vida.

Además, es casi una obligación el que el explorador que se crea completo posea este diploma, que puede en un día serle útil para abrirse camino. Aunque sólo fuese por egoísmo todo explorador debería procurar exceder en las prácticas de telegrafía y enorgullecerse con esta distinción tan importantísima en la vida moderna.

Para conseguir este meritorio diploma se le exigirán las siguientes pruebas:

- 1.º Poseer el diploma de electricista.
- 2.º Poseer el diploma de semaforista.
- 3.º Transmitir y recibir por medio del pito y del banderín cuatro mensajes diferentes compuesto

cada uno de: llamada, texto de 15 palabras, firma y fin de transmisión no invirtiendo en cada uno más de tres minutos.

4.º Transmitir y recibir otros mensajes de una extensión y a una velocidad iguales a las de la prueba anterior, usando indistintamente el heliógrafo, el aparato Morse o el zumbador.

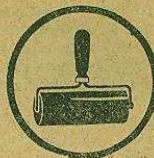
5.º Establecer prácticamente dos estaciones telegráficas compuestas de baterías de pilas, manipuladores y zumbadores haciendo las conexiones debidas entre estaciones y entre aparatos.

6.º Conocer el funcionamiento de los aparatos telegráficos y telefónicos y los principios elementales de la telegrafía sin hilos.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

## Tipógrafo

Emblema: Rodillo de pruebero



El arte de imprimir es de los más necesarios e imprescindibles en la vida humana; sin él sería imposible difundir la ciencia, la literatura, la política. Las artes encuentran en el tipógrafo el principal auxiliar. Es parte esencialísima de la prensa y el oficio de tipógrafo es considerado como la aristocracia de la clase obrera. Si en todos los órdenes de la vida, el tipógrafo, con sus conocimientos es poco menos que indispensable, en una asociación como la nuestra, no lo será menos.

Es una profesión que ilustra, pues el que mucho lee, algo aprende y el tipógrafo pasa la mayor parte de la vida leyendo.

Desde Fausto y Gutemberg hasta nuestros días el tipógrafo ha ocupado un puesto distinguido entre los menestrales, por eso deseáramos ver en nuestras tropas muchos exploradores ostentando en la manga el rodillo del pruebero que es el emblema que hemos elegido para distinguir al explorador diplomado en este arte.

Como todos los oficios necesita de un aprendizaje de algún tiempo, de bastante práctica y como para adquirir esta distinción en nuestro seno, no se necesita que sea un cajista maestro, un linotipista modelo, un maquinista excelente, ni un corrector irreprochable, la enseñanza no ha de ser intensa, pero si general pues de todos los ramos del arte de imprimir se le exigen conocimientos generales.

Para obtener este diploma se le exigirá:

- 1.º Saber los nombres de diez clases de tipos y de diez tamaños de papel y su división en resmas, manos, etc.
- 2.º Saber componer con relativa rapidez en las linotipias y monotipias, así como componer y distribuir con tipo suelto.
- 3.º Conocer el uso de las máquinas de imprimir, desde la minerva de mano a la rotativa.
- 4.º Tener una idea de cómo funciona la estereotipia.
- 5.º Imprimir una factura, un estado o modelo análogo.
- 6.º Leer y corregir con los signos convenidos una galerada.

### Tirador

Emblema: Dos escopetos cruzados



El explorador aficionado a las armas de fuego, pues sólo con afición se puede ser buen tirador, ha de tener presente constantemente, en toda ocasión, que las armas, como vulgarmente se dice, las carga el diablo y que siempre, aunque esté seguro de que están descargadas, debe manejarlas con la misma precaución que si estuviesen cargadas.

Tanto si aprende el manejo del arma por sí mismo, como si lo hace bajo la dirección de un profesor, no conviene que empiece a disparar sin que antes sepa coger el arma correctamente, apuntar como es debido, conocer la fuerza del gatillo y tener gobierno sobre la mano para no disparar sino a voluntad y finalmente tener posición cómoda y correcta para el tiro. Después de esto dedíquese a la práctica. Sólo se exigirá para este diploma:

- 1.º y único: Obtener una buena calificación de acuerdo con las reglas del Tiro Nacional, o a juicio del tribunal escultista nombrado al efecto, con fusil Mauser y pistola.

### Veterinario

Emblema: Herradura



Después del amor al prójimo tenemos todos obligación de tenérselo a los animales; al explorador se lo exige el art. 9.º de nuestro Código. Todo lo que hagamos por esos seres de los que recibimos tanta ayuda, será poco y algo es saber cómo aliviarles en sus dolencias y hacerles más agradable la existencia. Mucho se ha dicho y mucho se ha escrito sobre este asunto y es inútil que ahora repitamos lo que ya el explorador tiene sabido; ni hemos de repetir la importancia que tiene la profesión de veterinario, el aliviador de las dolencias de nuestros buenos amigos los animales domésticos.

- Las pruebas son las siguientes:
- 1.ª Tener conocimientos generales de la anatomía de los animales domésticos.
  - 2.ª Describir los síntomas y saber el tratamiento de heridas, fracturas, distensiones, cansancio, cojera, esparavanes, muermo, etc.
  - 3.ª Saber cómo se ataca el cólico en un caballo.
  - 4.ª Saber herrar un caballo.

## Zapador

Emblema: Pico y hacha



No tiene necesidad ningún explorador de hacer estudios especiales para pasar lucidamente las pruebas que se exigen para obtener este diploma. Desde que ingresa en una tropa como aspirante se le empieza a enseñar todo lo que aquí se le exige, de manera que será imperdonable que un Scout que se titule de 1.<sup>a</sup> clase no ostente el emblema del pico y el hacha. En realidad a ningún explorador se le puede otorgar la primera categoría sin que haya conquistado el diploma de Zapador, y recomendamos a los instructores y jefes no dejen pasar a ningún muchacho de su tropa, de la segunda categoría a la primera, mientras no vean el emblema de esta distinción en la manga de su uniforme.

Todo explorador que lleve algún tiempo en las filas escultistas podrá fácilmente pasar las seis siguientes pruebas que demostrarán su suficiencia:

1.<sup>a</sup> Cortar un árbol o un poste de veinte centímetros de diámetro y hacer que caiga en la dirección que se le ordene.

2.<sup>a</sup> Hacer rápidamente y con los ojos vendados ocho clases de nudos diferentes.

3.<sup>a</sup> Unir maderos en cruz y en diagonal por medio de cuerdas, para hacer andamios.

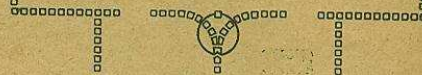
4.<sup>a</sup> Saber construir puentes, pasarelas y andariveles.

5.<sup>a</sup> Saber construir cocinas y hornos de campaña.

6.<sup>a</sup> Saber hacer chozas y sombreros con amplitud para poder cobijarse tres personas.

Consúltense las Cartillas del Explorador.

## EXPLORADORES TITULARES



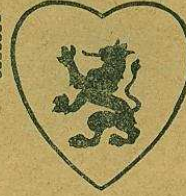
Dice nuestro Reglamento al tratar de las diferentes clases de exploradores en la página 36, párrafo e) que para obtener el grado de explorador titular, el explorador de 1.<sup>a</sup> clase será nombrado **Explorador titular**, cuando haya logrado poseer seis diplomas, principalmente de nadador, sanitario, telegrafista, tirador de armas de fuego y cocinero.

Hemos ampliado, de acuerdo con lo hecho en otros países y con objeto de que haya la mayor uniformidad en los grados, con todos los Scouts del mundo, los de Explorador titular, dividiéndolos en tres categorías que son:

- 1.<sup>a</sup> Explorador titular.
- 2.<sup>a</sup> Explorador titular de 1.<sup>a</sup> clase.
- 3.<sup>a</sup> Explorador titular perfecto.

## Explorador titular

Emblema: Corazón rojo con león rampante



Para obtener el primer grado, es necesario que el explorador reúna seis diplomas entre los cuales el de sanitario, higienista y salvamento son obligatorios y los otros tres elegidos entre los siguientes, siendo preferidos aquellos en que puede ser útil a los demás, tales como rastreador, guía, telegrafista, cocinero y tirador de armas de fuego. No nombramos el de nadador porque éste va ya desde luego incluido en el diploma de salvamento.

El emblema de esta distinción es un corazón rojo, con borde de oro y un león rampante de oro en el centro.

## Explorador titular de 1.ª clase

Emblema: Estrella roja con león rampante



Lleva como emblema este grado una estrella roja con borde o filete dorado y en el centro un león rampante de oro.

Esta insignia se concede a todo explorador que haya conquistado diez diplomas entre los cuales han de figurar necesariamente los de sanitario, higienista, salvamento, guía y rastreador.



### Explorador titular perfecto

Emblema: León de oro con corona de laurel y roble



El explorador que ostente el emblema de esta altísima distinción escultista, lleva el título de **perfecto** y como tal debe considerarse al explorador que además de poseer los cinco de sanitario, higienista, salvamento, guía y rastreador haya conquistado diez y seis diplomas más.

Para llevar este emblema que consiste en un león de oro sobre fondo rojo rodeado de una corona de laurel y roble sobrepuesta de una estrella de cinco puntas todo ello dorado, es necesario que el explorador haya conquistado 21 diplomas.

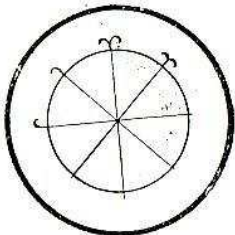
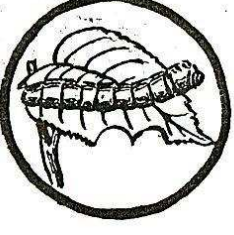
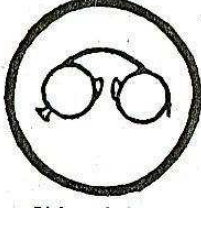

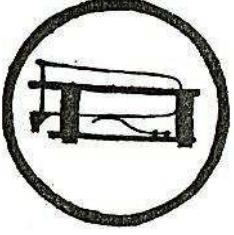
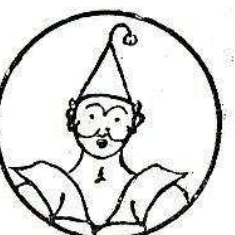

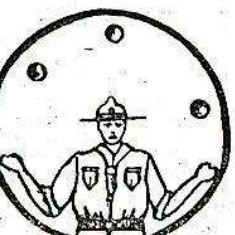
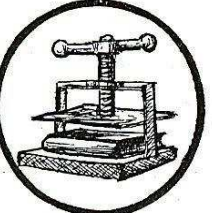
Estos exploradores son el orgullo de una tropa.

### ÍNDICE

	Páginas.
Preámbulo .....	5
Acampador .....	9
Albañil .....	11
Agricultor .....	13
Agrimensor .....	15
Apicultor .....	17
Arquero .....	19
Arquitecto .....	21
Astronomía .....	23
Aviador .....	25
Avicultor .....	27
Automovilista .....	29
Bombero .....	31
Botero .....	33
Carpintero .....	35
Cestero .....	37
Ciclista .....	39
Cocinero .....	41
Cordelero .....	43
Corredor .....	45
Cronista .....	47
Cuentista .....	49
Electricista .....	51

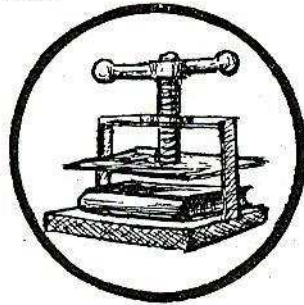
- 142 -	Páginas.	- 143 -	Páginas.
Escribiente .....	53	Tambor .....	117
Escultor .....	55	Talabartero .....	119
Esgrimista .....	57	Taxidermo .....	121
Fontanero .....	59	Telegrafista .....	123
Fotógrafo .....	61	Tipógrafo .....	125
Gimnasta .....	63	Tirador .....	127
Guía .....	69	Veterinario .....	129
Geólogo .....	71	Zapador .....	131
Herrero .....	73	Exploradores titulares .....	133
Higienista .....	75	Explorador titular .....	135
Intérprete .....	77	Explorador titular de 1. <sup>a</sup> clase .....	137
Jardinero .....	81	Explorador perfecto .....	139
Jinete .....	83		
Mecánico .....	85		
Minero .....	87		
Montero .....	89		
Motorista .....	91		
Músico .....	93		
Nadador .....	95		
Naturalista .....	97		
Pintor .....	99		
Quesero .....	101		
Químico .....	103		
Rastreador-Guía .....	105		
Salvamento .....	111		
Sanitario .....	113		
Semaforista .....	115		

**Aparecidas en la revista EL EXPLORADOR**

			
<b>Taquígrafo</b>	<b>Sericultor</b>	<b>Óptico</b>	<b>Mecanógrafo</b>
			
<b>Marquetero</b>	<b>Juglar</b>	<b>Guía de montaña</b>	<b>Habilidad manual</b>
			
<b>Encuadernador</b>			


## Diploma de Encuadernador


Este diploma a primera vista parece no ser de gran utilidad, pero fijándonos detenidamente vemos que para un Explorador es verdaderamente útil, bien para conservar su biblioteca, bien para trabajos que a diario se presentan, o para ganarse la vida.



Para obtener este diploma el Explorador demostrará su suficiencia sabiendo:

- 1.º Preparar el engrudo usado en las imprentas y encuadernaciones, como también la cantidad que se precisa para cada trabajo a realizar.
- 2.º Unir varios cuadernillos por el procedimiento de encuadernadores.
- 3.º Hacer unas tapas o especie de carpeta suelta y poner ojete para pasar cintas.
- 4.º Hacer con perfección (como todos los trabajos) una carpeta de despacho.
- 5.º Encuadernar un libro que se halle suelto en cuadernillos.
- 6.º Encuadernar un libro en rústica.


Acampador


or Apicultor