

MANUAL DE EXPLORADORES

CACHORROS, TIZONES y CADETES



Juventud Adventista de España

MANUAL DE EXPLORADORES

CACHORROS, TIZONES y CADETES



Juventud Adventista de España

Dirección editorial: Isaac Chía

Septiembre 2009: Primera edición

Octubre 2012: 5ª revisión

© 2009. DEPARTAMENTO JAE (Juventud Adventista de España). Área del Club de Exploradores.

Alenza, 6 3º · 28003 MADRID - ESPAÑA

jae@unionadventista.es · exploradores@jaeonline.es

www.jaeonline.es

Impreso en España

ÍNDICE GENERAL

Grados de Exploradores y Pioneros	6
Organigrama de los Exploradores.....	7
Himno lema de los Exploradores.....	8
Cachorros.....	9
Los ideales de los Cachorros.....	10
El uniforme.....	11
Ardillas	14
Corderitos	16
Castores	18
Tizones	21
¿Por qué eres tizón?	22
¿Cómo ser tizón?.....	23
Los ideales de los Tizones.....	24
El uniforme.....	25
Delfín.....	28
Halcón.....	30
Lince.....	32
Granito	34
Cuarzo	36
Zafiro	38
Cadetes.....	41
¿Por qué eres cadete?.....	42
¿Cómo ser cadete?.....	43
Los ideales de los Cadetes.....	44
El uniforme.....	45
Descubridor	48
Mensajero	51
Rastreador	54
Excursionista.....	57
Ficha técnica: Los nudos.....	60
Ficha técnica: Señales de rastreo y pistas.....	71
Ficha técnica: Orientación nocturna. Constelaciones	83
Ficha técnica: Código Morse.....	88

Grados de Exploradores y Pioneros

	EXPLORADORES	CACHORROS	ARDILLAS	3	
			CORDERITOS	4	
			CASTORES	5	
		TIZONES (Mundo animal)	DELFIN	6	
			HALCÓN	7	
			LINCE	8	
		TIZONES (Mundo mineral)	GRANITO	9	
			CUARZO	10	
			ZAFIRO	11	
			CADETES	DESCUBRIDOR	12
MENSAJERO				13	
RASTREADOR				14	
EXCURSIONISTA				15	
		PIONEROS	ASISTENTE GUÍA	16	
			GUÍA	17	
			PROGRAMA DE LIDERAZGO JUVENIL	GUÍA MAYOR	18

Organigrama de los Exploradores



Dependiendo de la membresía de cada iglesia el organigrama del club de Exploradores puede variar necesitando más o menos monitores o instructores incluso la figura de un subdirector de Exploradores para cada área del club: Cachorros, Tizones y Cadetes.

En clubes grandes puede darse el caso de que existan dos directivas diferenciadas de tizones y cadetes. JAE recomienda en ese caso que ambas directivas tengan reuniones periódicas para analizar los programas y sincronizar actividades comunes como por ejemplo el Camporé Nacional de Exploradores.

Himno lema de los Exploradores

Somos Exploradores

(Departamento Juventud Adventista de España)

Henry T. Bergh
arr. Denis Boidi Arn

Alegre ♩ = 92

So - mos ex - plo - ra - do - res, los hi - jos del Cre - a - dor.

5 Ve - mos su a - mor en nues - tras vi - das y en la cre - a - ción. Guar -

9 dia - nes de la ver - dad, tes - ti - gos de sal - va - ción. ¡Vi -

13 vi - mos fe - li - ces es - pe - ran - do al Se - ñor!

Somos exploradores, los hijos del Creador.
Vemos su amor en nuestras vidas y en la creación.
Guardianes de la verdad, testigos de salvación.
¡Vivimos felices esperando al Señor!



CACHORROS



Ideales de los Cachorros

Promesa

Yo amo a Jesús y quiero ser como él.

Ley

1. Aprenderé de Jesús
2. Diré siempre la verdad
3. Seré respetuoso
4. Seré obediente
5. Ayudaré a los demás

Canción de los Cachorros

Soy un Cachorro

Un niño soy
de un grupo pequeñito.
Alegre voy como los cachorritos.
Soy del Señor, camino al cielo voy.
Si hablo de Jesús,
muy contento voy.
Si hablo de Jesús,
muy contento estoy.

El uniforme

Uso

Es recomendable llevar el uniforme en cada salida o reunión de iglesia. Da testimonio de un proyecto común. Es un símbolo de reconocimiento y pertenencia a una gran familia.

Elementos

La camisa azul disponible en el Departamento JAE, la cual se completa con un pantalón azul marino largo para los chicos/as o falda azul marino para las chicas. Cada Club de Exploradores de la Unión Adventista Española tendrá su pañoleta, única en cuanto a los colores y al diseño. Deberá registrarse en el dpto. JAE.

Ubicación de insignias

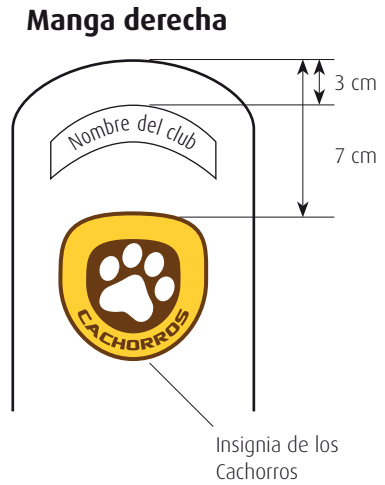
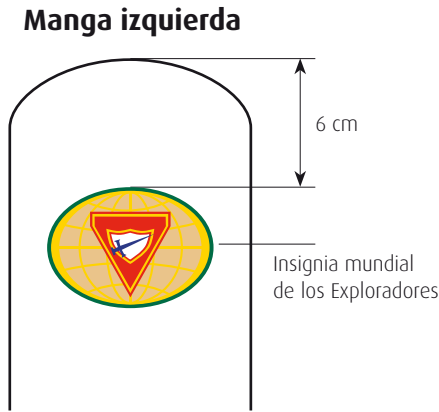
Los grados

Los grados son en formato pin e irán encima del bolsillo izquierdo. Se podrán agrupar los pines de los 3 grados: Ardillas, Corderitos y Castores.



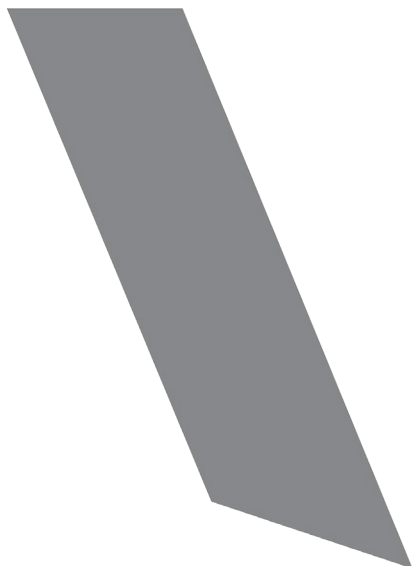
Las insignias

Deben ir en las mangas de la siguiente manera:



Las especialidades

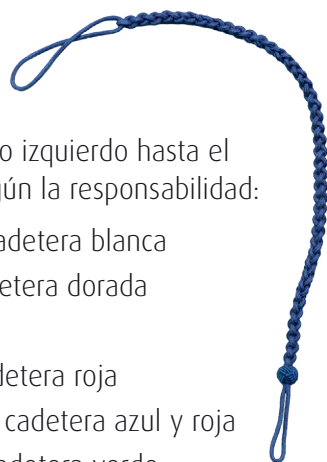
Todas las especialidades deberán ir en una banda gris marengo que debe ser adquirida en el dpto. JAE.



Las cadeteras del equipo

Las cadeteras van desde la solapa del hombro izquierdo hasta el bolsillo izquierdo. Tienen diversos colores según la responsabilidad:

1. Director de Exploradores de la División: cadetera blanca
2. Director de Exploradores de la Unión: cadetera dorada
3. Pastor de la Unión: cadetera roja y negra
4. Director de Exploradores de la iglesia: cadetera roja
5. Subdirector de Exploradores de la iglesia: cadetera azul y roja
6. Instructor de Exploradores de la iglesia: cadetera verde
7. Monitor de Exploradores de la iglesia: cadetera azul



ARDILLAS

3 AÑOS



MI CLUB

1. Tener 3 años.
2. Aprender la promesa.
3. Conocer la ley.
4. Conocer la canción de los Cachorros.
5. Conocer la información básica sobre las ardillas y hacer una actividad que demuestre su aprendizaje.

MI DIOS

6. Comprender el amor y cuidado de Jesús por los niños, aprendiendo los versículos de Mateo 19: 14 y Mateo 6: 26.
7. Estudiar la historia de José y hacer un dibujo que represente lo aprendido. 🏠
8. Aprender de memoria la primera parte del cuarto mandamiento.
9. Recibir el sábado en familia durante un mes. 🏠
10. Ayudar al diácono de turno a recoger la ofrenda durante un sábado.
11. Completar la especialidad: “**Mi primera Biblia**”.

MI VIDA

12. Aprender su nombre completo.
13. Aprender a vestirse solo. 🏠
14. Aprender a cepillarse los dientes solo. 🏠
15. Completar la especialidad: “**Izquierda-Derecha**”.

MI FAMILIA

16. Conocer acerca de la familia.
17. Nombrar 5 miembros de la familia.
18. Explicar como se cuidan los miembros de la familia mutuamente.
19. Realizar durante una semana las siguientes tareas:
 - a. Ayudar a lavar los platos. 🏠
 - b. Guardar o colgar su ropa. 🏠
20. Ayudar a preparar una merienda. 🏠
21. Completar la especialidad: **"Hogares de animales"**.

MI MUNDO

22. Saber los colores primarios y secundarios.
23. Conversar acerca de cómo podemos ayudar a otros y hacer una canasta de alimentos o frutas para regalar a un anciano.
24. Escuchar la historia sobre la amistad de David y Jonatán, y hacer un dibujo de lo aprendido.
25. Hacer un libro sobre tus amigos y tu.
26. Completar la especialidad: **"Ceras y Colores"**.

CORDERITOS

4 AÑOS



MI CLUB

1. Tener 4 años.
2. Repasar la promesa.
3. Aprender la ley.
4. Aprender la canción “Soy un Cachorro” y conocer el uniforme de los Cachorros.
5. Conocer la información básica sobre las ardillas y hacer un trabajo manual que demuestre el aprendizaje.
6. Completar la Especialidad: “**Diversión con Modales**”

MI DIOS

7. Comprender el plan de salvación de Jesús por los niños y aprender el versículo Juan 3: 16.
8. Comparar el cuidado de Dios por sus hijos con “El buen pastor” memorizando el Salmo 23: 1. 🏠
9. Memorizar y comprender el cuarto mandamiento (Éxodo 20: 8, 9 y 10 - 1ª parte).
10. Conocer el Padre Nuestro y aprender acerca de la Oración.
11. Tener una oración diaria para toda la familia durante una semana. 🏠
12. Leer o escuchar de los padres o del monitor la historia acerca de la vida de Elena G. White.
13. Ayudar al diácono de turno a dar la bienvenida en la puerta durante un sábado.

MI VIDA

14. Aprender sus datos completos: Nombre, dirección y teléfono. 🏠
15. Identificar las partes principales del cuerpo.
16. Aprender a hacer por sí solos las siguientes tareas: 🏠
 - a. Escoger la ropa para vestirse durante 3 días.
 - b. Vestirse solo por una semana.
 - c. Saber cepillarse correctamente los dientes.

17. Conocer 3 normas de seguridad vial infantil.
18. Completar la especialidad: **"Juguetes"**.

MI FAMILIA

19. Aprender acerca de la familia y su importancia, y conocer el quinto mandamiento.
20. Aprender acerca de las tareas en casa y por qué es importante colaborar.
21. Realizar durante una semana las siguientes tareas: 
 - a. Ordenar los juguetes.
 - b. Ayudar a poner la lavadora.
 - c. Ayudar a barrer/aspirar su habitación.
22. Completar la especialidad: **"Ayudando a Mami"**.

MI MUNDO

23. Conocer los colores primarios y secundarios, y demostrarlo haciendo un experimento o trabajo manual sobre ellos.
24. Conversar acerca de la creación y memorizar Génesis 1: 1.
25. Aprender acerca de los animales de la creación y crear un álbum con 20 animales.
26. Pasar una tarde en la naturaleza y realizar un trabajo manual sobre lo que hayamos visto.
27. Visitar un enfermo o anciano y llevarle una tarjetita con un dibujo realizado por el niño.
28. Completar la especialidad: **"Mascotas"**.
29. Completar la especialidad: **"Figuras y tamaños"**.

CASTORES

5 AÑOS



MI CLUB

1. Tener 5 años.
2. Saber de memoria, la promesa y la ley de los Cachorros.
3. Saber cantar la canción "Soy un Cachorro".
4. Poder explicar el uniforme de Cachorros.
5. Conocer la información básica sobre los Castores (animal) y hacer un trabajo manual que demuestre su aprendizaje. 🛠️

MI DIOS

6. Saber decir de manera sencilla qué es la Biblia y conocer tres formas de cuidarla.
7. Saber de memoria Filipenses 4: 4 y demostrar que se conoce su significado realizando una actividad manual sobre el texto. 🛠️
8. Demostrar que se conoce y comprende el cuarto mandamiento realizando una actividad con tu grado o con tu familia propia del mismo. 🛠️
9. Conocer la oración del Padrenuestro según está en la Biblia y ser capaz de hacer una oración a Jesús que incluya adoración, gratitud y pedidos. 🛠️
10. Saber quien fue Elena G. White y por qué fue importante para nuestra iglesia.
11. Participar activamente en un Rincón Infantil, un programa de decimotercio o un devocional del Club.
12. Completar una de las siguientes especialidades:
 - a. Biblia I
 - b. Amigos de la Biblia

Nota: Si se elige la especialidad "Amigos de la Biblia", el requisito 5 de esta sección se da por cumplido.

MI VIDA

13. Demostrar con un trabajo manual que conoce su nombre completo, su dirección y su teléfono.
14. Aprender a hacer por sí solo las siguientes tareas: 🛠️
 - a. Doblar o colgar su ropa y guardarla en el lugar adecuado durante una semana.

- b. Lavarse las manos correctamente.
 - c. Peinarse solo.
15. Completar la especialidad: **“Conociendo mi cuerpo”**.
 16. Hacer un dibujo del cuerpo de un amigo en tamaño natural.
 17. Conocer al menos 6 normas de precaución para estar seguros cuando se está en la calle. 🏠

MI FAMILIA

18. Memorizar el quinto mandamiento y hacer un trabajo manual para explicar su significado. 🏠
19. Leer o escuchar de papá, mamá o el tutor una historia acerca de la familia. Ser capaz de contarla luego al monitor. 🏠
20. Participar con otros niños en un programa de la iglesia dedicado a los padres haciendo al menos una de las siguientes:
 - a. Cantar.
 - b. Recitar una poesía.
 - c. Participar en una representación.
21. Realizar durante al menos un mes (una por semana), las siguientes actividades en casa: 🏠
 - a. Hacer su cama.
 - b. Mantener su habitación ordenada.
 - c. Ayudar a sacar la basura.
22. Participar en un almuerzo al aire libre con la familia y sugerir al menos un juego para hacerlo juntos. 🏠
23. Orar cada día durante una semana por un miembro de la familia durante el culto familiar. 🏠

MI MUNDO

24. Conocer la historia de la creación y que se creó en cada día. Realizar un trabajo manual sobre la creación. 🏠
25. Completar la especialidad: **“El Mundo de Dios”**.
26. Memorizar la regla de oro de Mateo 7: 12. Conocer su significado.
27. Hacer una postal que incluya algún motivo de la naturaleza para regalarla a un enfermo o a un anciano.
28. Completar la especialidad: **“Mis amigos de la comunidad”**.



TIZONES



¿Por qué eres tizón?

Éxodo 3: 1-6

Hay en este relato varios elementos:

Primero Moisés, el pastor (tu monitor/a), el rebaño de corderos (tú y tus amigos tizones); en fin, las zarzas que arden sin consumirse desde las cuales Dios se hizo oír.

El fuego, la llama, representa a Dios, a Jesús, la luz de la vida. Jesús mismo declara: “Yo soy la luz del mundo” (Juan 8: 12).

En los Salmos, Él ha dicho que la Palabra de Dios es “lámpara a mis pies y lumbrera en mi camino” (Salm. 119: 105) que nos ilumina y nos guía. Tú sabes que el papel del fuego es el de alumbrar, calentar, alegrar y llevar bienestar a otros.

Así como no hay vida vegetal o humana sin la luz del sol, tampoco hay vida espiritual sin la luz que emana de la Palabra de Dios.

Viniendo al club con los tizones, quieres formar parte del rebaño porque quieres oír la voz de Dios como Moisés en la zarza ardiente. Quieres escuchar sus consejos, sus instrucciones, porque quieres cargarte de luz, de calor y porque quieres pedirle al Señor que venga a habitar en tu corazón. Así podrás compartir con los demás la luz, el calor, el consuelo, el gozo, el amor y la vida. Eres tizón porque quieres obedecer a Dios, encender tu llama con el fuego de su amor, arder de ganas de servir y amar al prójimo y poner tu vida en las manos del “buen pastor”.

Para ello, tendrás que pedirle todos los días a Jesús en oración que te ayude a ser un verdadero tizón.

¿Cómo ser tizón?

Para ser un tizón, debes cumplir las siguientes condiciones:

1. Tener 6 años cumplidos y no haber alcanzado aún los 12 años.
2. Tener la autorización escrita de tus padres o tutores.
3. Hacer los arreglos necesarios para formar parte de nuestro movimiento (inscripción, cuotas, seguro, etc.).
4. Tener el uniforme del club y usarlo en todas las ocasiones especiales que se indiquen.
5. Aprender y comprender los ideales de los tizones (blanco, lema, promesa y ley).
6. Participar regularmente en las actividades de tu club.

Serás admitido como tizón después de un período de tiempo, propuesto por el director/a de tu club, cuando confirmes públicamente tu compromiso con la promesa; sólo entonces podrás llevar las insignias del Club de Exploradores.

Ideales de los Tizones

Blanco

“Brillar siempre mejor”

Lema

“El amor de Cristo nos motiva” (2ª Corintios 5: 14)

Promesa

Por la gracia de Dios; quiero ser bondadoso, puro y leal; quiero ser siervo de Dios y amigo de la humanidad. Quiero observar la ley de los jóvenes tizones adventistas.

Ley

1. El tizón lee la Biblia y ora cada día.
2. El tizón es sincero y honrado.
3. El tizón es obediente y cortés.
4. El tizón hace todo lo posible para servir a Dios y al prójimo.

El uniforme

Uso

Es recomendable llevar el uniforme en cada salida o reunión de iglesia. Da testimonio de un proyecto común. Es un símbolo de reconocimiento y pertenencia a una gran familia.

Elementos

La camisa azul disponible en el Departamento JAE, la cual se completa con un pantalón azul marino largo para los chicos/as o falda azul marino para las chicas. Cada Club de Exploradores de la Unión Adventista Española tendrá su pañoleta, única en cuanto a los colores y al diseño. Deberá registrarse en el dpto. JAE.

Ubicación de insignias

Los grados

Los grados irán cosidos encima del bolsillo izquierdo. Se podrán agrupar hasta un máximo de 3 grados en dos grupos. Grupo 1: Delfín, Halcón y Lince; Grupo 2: Granito, Cuarzo y Zafiro.



Grupo 1

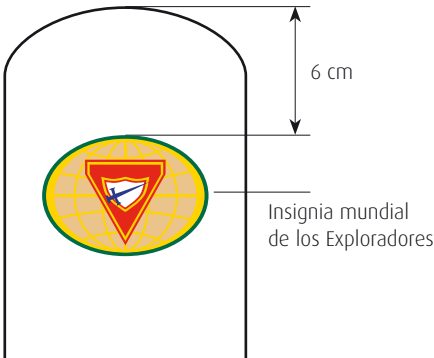


Grupo 2

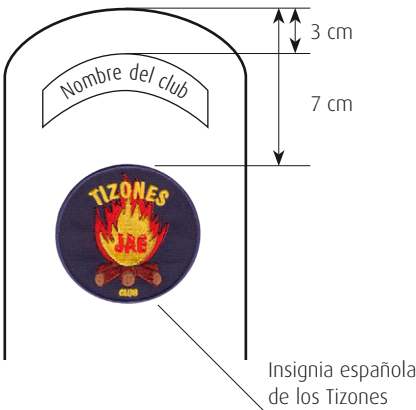
Las insignias

Deben ir en las mangas de la siguiente manera:

Manga izquierda



Manga derecha (opción 1)



Manga derecha (opción 2)



Las especialidades

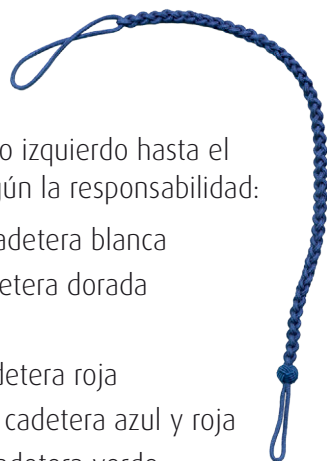
Todas las especialidades deberán ir en una banda gris marengo que debe ser adquirida en el dpto. JAE.



Las cadeteras del equipo

Las cadeteras van desde la solapa del hombro izquierdo hasta el bolsillo izquierdo. Tienen diversos colores según la responsabilidad:

1. Director de Exploradores de la División: cadetera blanca
2. Director de Exploradores de la Unión: cadetera dorada
3. Pastor de la Unión: cadetera roja y negra
4. Director de Exploradores de la iglesia: cadetera roja
5. Subdirector de Exploradores de la iglesia: cadetera azul y roja
6. Instructor de Exploradores de la iglesia: cadetera verde
7. Monitor de Exploradores de la iglesia: cadetera azul



DELFIN

6 AÑOS



CONOCIMIENTO DEL CLUB

1. Conocer el blanco, la promesa, el lema y la ley.
2. Saber cómo es el uniforme.
3. Conocer y saber cantar el himno lema "Somos Exploradores".

BIBLIA

4. Tener la especialidad de **Biblia I**.
5. Conocer el nacimiento, la vida y uno de los milagros de Jesús.
6. Saber de memoria y poder explicar:
 - a. 1 Juan 4: 8.
 - b. Mateo 19: 14.

NATURALEZA

7. Tener la especialidad de **Amigo de la naturaleza**.
8. Hacer un semillero con un garbanzo, una lenteja, una judía y dos flores a tu elección.
9. Conocer al menos 5 animales domésticos distintos.

SALUD

10. Conocer Levítico 11 y saber diferenciar los animales puros de los impuros.
11. Conocer los peligros de:
 - a. El fuego y las cerillas,
 - b. Los vidrios y cristales,
 - c. Las navajas y cuchillos,
 - d. Los medicamentos,
 - e. El alcohol,
 - f. El tabaco.

TÉCNICAS DE AIRE LIBRE

12. Tener la especialidad de **Información**.
13. Saber hacer los nudos siguientes:
 - a. Simple.
 - b. Doble lazo.
 - c. Llano.
14. Conocer al menos 5 señales de tráfico diferentes.

DESARROLLO FÍSICO

15. Tener la especialidad de **Educación física**.
16. Conocer las diferentes partes del cuerpo.
17. Utilizar los sentidos para realizar diferentes actividades.
18. Conocer y desarrollar la lateralidad mediante ejercicios básicos.
19. Actividades:
 - a. Juego del espejo: imitar los movimientos que realice el monitor o el instructor.
 - b. Realizar un circuito con diferentes estaciones donde en cada una de ellas realicen saltos, desplazamientos, giros, volteretas...

HALCÓN

7 AÑOS



CONOCIMIENTO DEL CLUB

1. Aprenderse de memoria el blanco, la promesa, el lema y la ley.
2. Saber atarse solo el pañuelo al cuello.
3. Conocer y saber cantar el himno lema "Somos Exploradores".

BIBLIA

4. Tener la especialidad de **Biblia II**.
5. Saber relatar las historias de: Adán y Eva - Caín y Abel - Samuel - Noé.
6. Saber de memoria y poder explicar:
 - a. Juan 3: 16.
 - b. Lucas 2: 52.
 - c. Mateo 18: 2-3.

NATURALEZA

7. Tener la especialidad de **Amigo de los animales**.
8. Saber preparar debidamente el terreno para plantar 5 clases diferentes de semillas y observarlas crecer.
9. Conocer al menos 5 animales que se crían en una granja.

SALUD

10. Tener la especialidad de **Higiene**.
11. Conocer los 8 elementos básicos de la salud: Alimentación, ejercicio, agua, luz solar, temperancia, aire, descanso y confianza en Dios.

TÉCNICAS DE AIRE LIBRE

12. Saber hacer los nudos siguientes:
 - a. Simple.
 - b. Doble lazo.
 - c. Llano.
 - d. Pescador.
 - e. Corredizo.
13. Conocer y saber dibujar al menos 8 señales de tráfico diferentes.

DESARROLLO FÍSICO

14. Tener la especialidad de **Civismo**.
15. Utilizar las diferentes partes del cuerpo de manera adecuada.
16. Potenciar su segmento más hábil con diferentes actividades.
17. Actividades:
 - a. Realizar un circuito con diferentes estaciones donde en cada una de ellas realicen saltos, desplazamientos, giros, volteretas con cierto grado de dificultad.

LINCE

8 AÑOS



CONOCIMIENTO DEL CLUB

1. Saber explicar el blanco, la promesa, el lema y la ley.
2. Saber explicar las partes del uniforme.
3. Conocer y saber cantar el himno lema "Somos Exploradores".

BIBLIA

4. Tener la especialidad de **Dones Espirituales**.
5. Saber relatar las historias de: Pablo - David y Jonatán - Rut - Daniel - José - Ester y Juan el Bautista.
6. Saber de memoria y poder explicar:
 - a. Éxodo 3: 1-6.
 - b. Efesios 6: 1.
 - c. Juan 14: 1-3.

NATURALEZA

7. Tener la especialidad de **Jardinería**.
8. Hacer un herbario sobre al menos 5 tipos de alimentos que se cultivan en una granja.
9. Conocer al menos 5 animales salvajes que vivan en el territorio español y 3 que solo se encuentren fuera de España.

SALUD

10. Conocer los peligros de las drogas (incluidos alcohol y tabaco).
11. Saber qué contiene un botiquín y para qué sirve cada objeto.

TÉCNICAS DE AIRE LIBRE

12. Tener la especialidad de **Acampada**.
13. Saber hacer los siguientes nudos:
 - a. Simple.
 - b. Doble Lazo.
 - c. Llano
 - d. Pescador.

- e. Corredizo.
 - f. Cirujano.
 - g. Presilla de alondra.
14. Conocer y saber dibujar al menos 5 signos de pista diferentes.
15. Poder encontrar los 4 puntos cardinales en el campo.

DESARROLLO FÍSICO

16. Tener la especialidad de **Natación I**.
17. Potenciar su segmento más hábil con diferentes actividades y con cierto grado de independencia.
18. Potenciar sus habilidades motrices básicas con ejercicios más específicos.
19. Actividades:
- a. Realizar un circuito con diferentes estaciones donde en cada una de ellas realicen saltos, desplazamientos, giros, volteretas con un grado mayor de dificultad.

GRANITO

9 AÑOS



CONOCIMIENTO DEL CLUB

1. Saber explicar el blanco, la promesa, el lema y la ley.
2. Saber cantar de memoria el himno lema "Somos Exploradores".
3. Conocer el gráfico de los grados de tizones.

BIBLIA

4. Tener la especialidad de **Amigo de Jesús**.
5. Aprenderse de memoria y en orden, todos los nombres de los libros que componen el Nuevo Testamento.
6. Saber de memoria y poder explicar Mateo 6: 9-13.

NATURALEZA

7. Tener la especialidad de **Mineralogía**.
8. Hacer un herbario con al menos 6 plantas medicinales distintas.
9. Conocer al menos 8 insectos diferentes que vivan en el territorio español y 5 que solo se encuentren fuera de España.

SALUD

10. Tener la especialidad de **Especialista en salud**.
11. Saber qué debe hacerse en caso de una herida leve.
12. Tener nociones básicas de educación sexual.

TÉCNICAS DE AIRE LIBRE

13. Saber hacer los siguientes nudos:
 - a. Simple.
 - b. Doble Lazo.
 - c. Llano
 - d. Pescador.
 - e. Corredizo.
 - f. Cirujano.
 - g. Presilla de alondra.
 - h. Ballestrinque.

- i. As de guía.
 - j. Vuelta de escota.
14. Saber completar la Rosa de los Vientos e identificar todos los puntos cardinales.
 15. Saber encontrar los puntos cardinales con una brújula.
 16. Poder diseñar un rastro con signos de pista de 2 kilómetros para que otros puedan seguir la pista.

DESARROLLO FÍSICO

17. Tener la especialidad de **Música**.
18. Potenciar su segmento más hábil con diferentes actividades y con cierto grado de independencia.
19. Potenciar sus habilidades motrices básicas con ejercicios más específicos.
20. Actividades:
 - a. Realizar un circuito con diferentes estaciones donde en cada una de ellas realicen saltos, desplazamientos, giros, volteretas con un grado mayor de dificultad.

CUARZO

10 AÑOS



CONOCIMIENTO DEL CLUB

1. Inventarse un juego o dinámica para explicar el blanco, la promesa, el lema o la ley.
2. Saber explicar el significado del himno lema “Somos Exploradores”.
3. Poder escribir de memoria el gráfico de los grados de tizones.

BIBLIA

4. Tener la especialidad de **Fiel mayordomo**.
5. Aprenderse de memoria y en orden todos los nombres de los libros del Antiguo Testamento.
6. Saber de memoria y poder explicar Éxodo 20: 3-17.
7. Haber leído el evangelio de Juan.

NATURALEZA

8. Tener la especialidad de **Ecología**.
9. Hacer un herbario con 6 flores silvestres distintas.
10. Conocer al menos 8 aves diferentes que vivan en el territorio español y 5 que solo se encuentren fuera de España.

SALUD

11. Saber elaborar una lista con los objetos imprescindibles en un botiquín.
12. Responsabilizarse del botiquín durante al menos una salida del Club (puede hacerse en grupos para iglesias con muchos niños).
13. Haber recibido un pequeño curso sobre relaciones de pareja.

TÉCNICAS DE AIRE LIBRE

14. Tener la especialidad de **Nudos**.
15. Saber utilizar una brújula.
16. Ayudar a montar una tienda de campaña.
17. Saber qué llevar y cómo organizar la mochila para hacer una caminata.
18. Participar en una caminata de 6 kilómetros.

DESARROLLO FÍSICO

19. Tener la especialidad de **Amistad**.
20. Desarrollar sus habilidades motoras básicas con ejercicios muy específicos.
21. Potenciar su segmento más hábil con diferentes actividades y con grado mayor de independencia.
22. Actividades:
 - a. Realizar un circuito con diferentes estaciones donde en cada una de ellas realicen saltos, desplazamientos, giros, volteretas con una autonomía mayor y cierto grado de dificultad.

ZAFIRO

11 AÑOS



CONOCIMIENTO DEL CLUB

1. Inventarse un juego o dinámica para explicar el blanco, la promesa, el lema o la ley.
2. Saber explicar el significado del himno lema “Somos Exploradores”.
3. Poder escribir de memoria y explicar el gráfico de los grados de tizones.

BIBLIA

4. Tener la especialidad de **Temperancia**.
5. Poder encontrar cualquier versículo de cualquiera de los libros de la Biblia que se te pida.
6. Saber de memoria y poder explicar el Salmo 23.
7. Haber leído los evangelios de Mateo, Marcos y Lucas.

NATURALEZA

8. Tener la especialidad de **Astronomía**.
9. Hacer un herbario con 10 tipos diferentes de árboles.
10. Conocer la vida de las hormigas y hacer un hormiguero.
11. Mantener registro de las condiciones atmosféricas durante una semana o más, observando la dirección del viento, temperatura y precipitación atmosférica.

SALUD

12. Tener la especialidad de **Especialista en seguridad**.
13. Que el pastor de tu iglesia o uno de los ancianos de un curso sobre la importancia del matrimonio.

TÉCNICAS DE AIRE LIBRE

14. Preparar una tabla o cartulina donde exhibir por lo menos 15 nudos diferentes.
15. Saber orientarse con un mapa topográfico y una brújula.
16. Saber montar y desmontar sin ayuda una tienda de campaña.
17. Conocer por lo menos 6 normas básicas para escoger un buen lugar para acampar.

DESARROLLO FÍSICO

18. Tener la especialidad de **Natación II**.
19. Desarrollar sus habilidades motoras básicas con ejercicios muy específicos.
20. Potenciar su segmento más hábil con diferentes actividades y con grado mayor de independencia.
21. Actividades:
 - a. Realizar un circuito con diferentes estaciones donde en cada una de ellas realicen saltos, desplazamientos, giros, volteretas con una autonomía mayor y cierto grado de dificultad.



CADETES



¿Por qué eres cadete?

Porque vives en un mundo de aventuras.

Necesitas realizar proezas, aceptar desafíos... Por eso debes ser capaz de superarte a ti mismo y vivir altos ideales. Es en este espíritu de explorador que David dijo: “En Dios haremos proezas” (Salmos 60: 12).

Ser cadete es:

- Buscar
- Descubrir
- Viajar
- Aprender

Puesto que todos los exploradores son movidos por una pasión, un ideal, el ejemplo por excelencia es Jesús. Él amplió prodigiosamente el campo de nuestros conocimientos. Sus observaciones sobre la vida muestran de qué forma son apasionantes las pistas que nos proporcionan la exploración de:

1. La naturaleza
2. El servicio
3. El testimonio.

¿Cómo ser cadete?

Para ser un cadete, debes cumplir las siguientes condiciones:

1. Tener 12 años cumplidos y no haber alcanzado aún los 16 años.
2. Tener la autorización escrita de tus padres o tutores.
3. Hacer los arreglos necesarios para formar parte de nuestro movimiento (inscripción, cuotas, seguro, etc.).
4. Tener el uniforme del club y usarlo en todas las ocasiones especiales que se indiquen.
5. Aprender y comprender los ideales de los cadetes (blanco, lema, promesa y ley).
6. Participar regularmente en las actividades de tu club.

Serás admitido como cadete después de un período de tiempo, propuesto por el director/a de tu club, cuando confirmes públicamente tu compromiso con la promesa; sólo entonces podrás llevar las insignias del Club de Exploradores.

Ideales de los Cadetes

Blanco

“El mensaje adventista a todo el mundo en esta generación”

Lema

“El amor de Cristo nos motiva” (2ª Corintios 5: 14)

Promesa

Por la gracia de Dios; quiero ser bondadoso, puro y leal; quiero ser siervo de Dios y amigo de la humanidad. Quiero observar la ley de los jóvenes cadetes adventistas.

Ley

1. El JA lee la Palabra de Dios, ora cada día y estudia la Escuela Sabática.
2. El JA es un buen compañero, honrado y sincero.
3. El JA es amable y servicial.
4. El JA se esfuerza en ser puro en sus pensamientos, palabras y actos.
5. El JA cuida su cuerpo porque pertenece a Dios.
6. El JA respeta el lugar de culto.

El uniforme

Uso

Es recomendable llevar el uniforme en cada salida o reunión de iglesia. Da testimonio de un proyecto común. Es un símbolo de reconocimiento y pertenencia a una gran familia.

Elementos

La camisa azul disponible en el Departamento JAE, la cual se completa con un pantalón azul marino largo para los chicos/as o falda azul marino para las chicas. Cada Club de Exploradores de la Unión Adventista Española tendrá su pañoleta, única en cuanto a los colores y al diseño. Deberá registrarse en el dpto. JAE.

Ubicación de insignias

Los grados

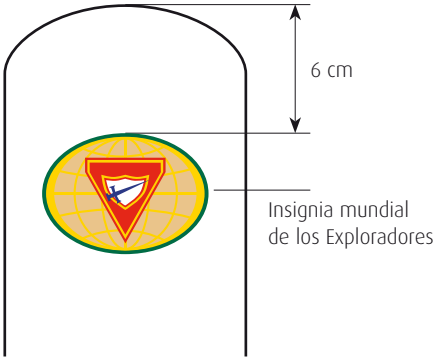
Los grados irán cosidos encima del bolsillo izquierdo. Cada nuevo grado sustituirá al grado anterior y no se podrá acumular más de un grado.



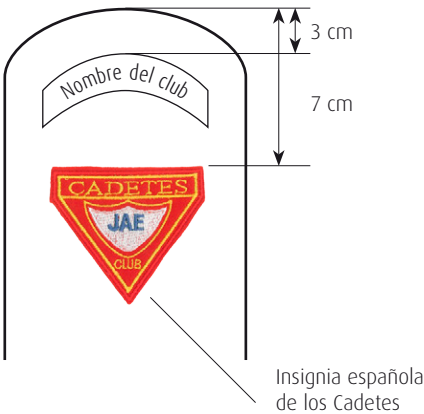
Las insignias

Deben ir en las mangas de la siguiente manera:

Manga izquierda



Manga derecha (opción 1)



Manga derecha (opción 2)



Insignia de División para mayores de 16 años y equipos que trabajan con Exploradores



Las especialidades

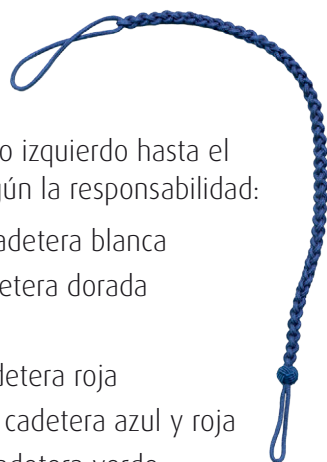
Todas las especialidades deberán ir en una banda gris marengo que debe ser adquirida en el dpto. JAE.



Las cadeteras del equipo

Las cadeteras van desde la solapa del hombro izquierdo hasta el bolsillo izquierdo. Tienen diversos colores según la responsabilidad:

1. Director de Exploradores de la División: cadetera blanca
2. Director de Exploradores de la Unión: cadetera dorada
3. Pastor de la Unión: cadetera roja y negra
4. Director de Exploradores de la iglesia: cadetera roja
5. Subdirector de Exploradores de la iglesia: cadetera azul y roja
6. Instructor de Exploradores de la iglesia: cadetera verde
7. Monitor de Exploradores de la iglesia: cadetera azul



DESCUBRIDOR

12 AÑOS



GENERAL

1. Tener 12 años como mínimo.
2. Ser miembro activo del Club de Exploradores.
3. Memorizar y explicar la promesa y la ley de los cadetes.
4. Conocer la constitución y organización de la JA.

INVESTIGACIÓN BÍBLICA

5. Memorizar los libros del Antiguo Testamento y dividirlos en sus cinco áreas. Demostrar habilidad para encontrar cualquiera de estos libros.
 - a. Pentateuco
 - b. Libros Históricos
 - c. Libros Poéticos
 - d. Profetas Mayores
 - e. Profetas Menores
6. Conocer y saber explicar uno de estos dos textos bíblicos:
 - a. Salmos 23
 - b. Salmos 46

SIRVIENDO A OTROS

7. Dedicar por lo menos dos horas ayudando a alguien necesitado en tu comunidad, a través de dos de las siguientes actividades:
 - a. Visitar a alguien que necesita amistad y orar con esa persona;
 - b. Ayudar a alguien necesitado;
 - c. Participar de un proyecto ecológico o educativo.
8. Demostrar cómo ser un buen ciudadano en el hogar y en la escuela.

DESARROLLO DE LA AMISTAD

9. Mencionar diez cualidades de un buen amigo y presentar cuatro situaciones diarias en las cuales practicaste la “Regla de Oro” de Mateo 7: 12.

SALUD Y APTITUD FÍSICA

10. Usando la experiencia de Daniel, completar lo siguiente:
 - a. Explicar los principios de temperancia que él defendió, o participar en una presentación/escenificación sobre Daniel 1.
 - b. Memorizar y explicar Daniel 1: 8.
 - c. Escribir tu compromiso personal de seguir un estilo de vida saludable.
11. Aprender los principios de una dieta saludable y ayudar a preparar un cuadro con los grupos básicos de alimentos.
12. Completar una de las siguientes especialidades:
 - a. **Natación I**
 - b. **Arte de acampar I.**

ORGANIZACIÓN

13. Participar de una caminata de 3 horas u 8 kilómetros cumpliendo algún requisito de una de las especialidades del área “Naturaleza”.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

14. Completar una de las siguientes especialidades:
 - a. **Gatos**
 - b. **Perros**
 - c. **Mamíferos**
 - d. **Semillas**
 - e. **Pájaros y aves domésticas**
15. Conocer los diferentes métodos para purificar agua y demostrar su habilidad en construir un refugio. En seguida considerar el significado de Jesús como el agua de la vida y nuestro refugio.

TÉCNICAS AL AIRE LIBRE

16. Demostrar cómo cuidar correctamente una cuerda. Hacer y explicar el uso práctico de los siguientes nudos:

a. Doble lazo.	f. As de guía.
b. Corredizo.	g. Pescador.
c. Llano o rizo.	h. Cirujano.
d. Ballestrínque.	i. Presilla de alondra.
e. Vuelta de escota.	j. Margarita.

17. Participar en un Campamento en el que por lo menos haya una noche.
18. Ser aprobado en un test de Seguridad General.
19. Montar, desmontar, limpiar y guardar una tienda de campaña y preparar una cama de campamento con materiales naturales.
20. Presentar 10 reglas para una caminata y explicar qué hacer cuando estás perdido.
21. Aprender las señales para seguir una pista. Hacer y seguir una pista de 2 kilómetros, con 10 señales como mínimo, que pueda ser seguida por otros.

ESTILO DE VIDA

22. Completar una especialidad en el área de “Artes y Manualidades”.



MENSAJERO**13 AÑOS****GENERAL**

1. Tener 13 años como mínimo.
2. Ser miembro activo del Club de Exploradores.
3. Aprender o buscar el significado de la promesa de los cadetes e ilustrar su significado de forma creativa.

INVESTIGACIÓN BÍBLICA

4. Memorizar los libros del Nuevo Testamento y dividirlos en sus cuatro áreas. Demostrar habilidad para encontrar cualquiera de estos libros.
 - a. Evangelios
 - b. Históricos
 - c. Cartas y Epístolas
 - d. Proféticos
5. De acuerdo con el monitor, escoger uno de los siguientes temas:
 - a. Una parábola de Jesús;
 - b. Un milagro de Jesús;
 - c. El Sermón del Monte;
 - d. Un sermón sobre la Segunda Venida de Cristo.

Demostrar el conocimiento sobre ellos por medio de una de las siguientes formas:

- a. Intercambio de ideas con el monitor.
 - b. Actividad que integre a todo el grupo.
 - c. Redacción.
6. Leer el evangelio de Mateo o Marcos en cualquier traducción y memorizar dos de los siguientes pasajes:
 - a. Las bienaventuranzas | Mateo 5: 3-12
 - b. Oración del Señor | Mateo 6: 9-13
 - c. Regreso de Jesús | Mateo 24: 4-7, 11-14
 - d. La gran Comisión | Mateo 28: 18-20

SIRVIENDO A OTROS

7. Planificar y dedicar por lo menos dos horas sirviendo a la comunidad y demostrando de manera práctica compañerismo hacia alguien.
8. Dedicar por lo menos cinco horas participando de un proyecto que beneficie a la comunidad o iglesia.

DESARROLLO DE LA AMISTAD

9. Conversar con el monitor o unidad sobre cómo respetar a personas de cultura, raza y sexo diferentes.

SALUD Y APTITUD FÍSICA

10. Memorizar y explicar 1 Corintios 9: 24-27.
11. Conversar con el director sobre cómo se relacionan la aptitud física y los ejercicios regulares con una vida saludable.
12. Aprender sobre los perjuicios causados a la salud por el cigarro y escribir su compromiso de no usarlo.
13. Completar una de las siguientes especialidades:
 - a. **Natación II**
 - b. **Arte de acampar II**

ORGANIZACIÓN

14. Dirigir o colaborar en una meditación creativa para la unidad o Club.
15. Ayudar en la planificación de una excursión o campamento con la unidad o Club, teniendo por lo menos una noche.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

16. Participar en juegos en la naturaleza, o caminata ecológica en medio de la naturaleza, durante una hora.
17. Completar una de las siguientes especialidades:
 - a. **Anfibios**
 - b. **Ornitología**
 - c. **Animales domésticos**
 - d. **Aves de corral**
 - e. **Reptiles**
 - f. **Moluscos**
 - g. **Árboles**
 - h. **Arbustos**

18. Repasar la Creación. Hacer una anotación diaria durante siete días con observaciones personales sobre lo que fue creado cada día de la semana.

TÉCNICAS AL AIRE LIBRE

19. Hallar los puntos cardinales sin ayuda de una brújula.
20. Participar en un campamento de fin de semana, y hacer un informe resaltando los aspectos más positivos.
21. Aprender o repasar los siguientes nudos:
- Ocho
 - Vuelta de braza
 - Los aprendidos anteriormente
22. Completar la especialidad de **Alerta Roja**.

ESTILO DE VIDA

23. Completar una especialidad en “Artes y Manualidades” no realizada anteriormente.



RASTREADOR

14 AÑOS



GENERAL

1. Tener 14 años como mínimo.
2. Ser miembro activo del Club de Exploradores.
3. Aprender o repasar el significado de la Ley de los Cadetes y demostrar su comprensión participando en una de las siguientes actividades: representación, debate, redacción u otra actividad a tu elección.

INVESTIGACIÓN BÍBLICA

4. Demostrar cómo usar una Concordancia Bíblica.
5. Memorizar un texto de la Biblia en cada una de las siete categorías mencionadas a continuación (el número 4 puede ser escogido por ti):
 - a. Grandes Pasajes
 - 1) 1 Pedro 1: 24-25 - 2) 1 Reyes 18: 21 - 3) Mateo 24: 37-39 - 4) ...
 - b. Salvación
 - 1) Mateo 16: 24-27 - 2) Lucas 14: 28, 33 - 3) Proverbios 28: 13 - 4) ...
 - c. Doctrina
 - 1) Hechos 1: 9-11 - 2) Eclesiastés 12: 13, 14 - 3) 1 Corintios 6: 19-20 - 4) ...
 - d. Oración
 - 1) Salmos 5: 3 - 2) Salmos 51: 3 - 3) ... - 4) ...
 - e. Relaciones
 - 1) Juan 13: 34-35 - 2) Proverbios 19: 19 - 3) Juan 15: 13 - 4) ...
 - f. Comportamiento
 - 1) Colosenses 3: 23 - 2) Proverbios 22: 29 - 3) Filipenses 4: 8 - 4) ...
 - g. Promesa / Alabanza
 - 1) Proverbios 3: 5, 6 - 2) Salmos 91 - 3) 1 Corintios 2: 14 - 4) ...
6. Leer los Evangelios de Lucas y Juan en cualquier traducción. Debatir en grupo tres de los siguientes pasajes:
 - a. Lucas 4: 19-26 | Lectura de las Escrituras
 - b. Lucas 11: 9-13 | Pedir, buscar, llamar
 - c. Lucas 21: 25-28 | Señales de la Segunda Venida
 - d. Juan 13: 12-17 | Humildad

- e. Juan 14: 1-3 | La Promesa del Señor
- f. Juan 15:5-8 | La Vid y los Pámpanos
- 7. Escoger y tratar con el monitor uno de los siguientes pasajes:
 - a. Juan 3 | Nicodemo
 - b. Juan 4 | La mujer samaritana
 - c. Lucas 15 | El hijo pródigo
 - d. Lucas 10 | El buen samaritano
 - e. Lucas 19 | Zaqueo
- 8. Usando el pasaje escogido, y usando uno de los siguientes métodos, mostrar su comprensión de cómo Jesús salva a las personas:
 - a. Conversar en grupo con la participación del monitor.
 - b. Presentar un mensaje en una reunión del club.
 - c. Escribir una redacción.
 - d. Preparar una serie de imágenes, gráficas o maquetas.
 - e. Escribir una poesía o himno.

SIRVIENDO A OTROS

- 9. Conocer los proyectos comunitarios desarrollados en tu ciudad y participar en por lo menos uno de ellos con la unidad o club.
- 10. Participar en por lo menos tres actividades misioneras de la iglesia.

DESARROLLO DE LA AMISTAD

- 11. Participar de un debate o representación sobre la presión de grupo y su papel en la toma de decisiones.

SALUD Y APTITUD FÍSICA

- 12. Completar una de las siguientes actividades y escribir un compromiso personal escogiendo un estilo de vida libre del alcohol:
 - a. Participar con la unidad en un debate sobre los efectos del alcohol sobre el organismo.
 - b. Ver un audiovisual sobre el alcohol u otras drogas, y debatir sus efectos sobre el cuerpo humano.

ORGANIZACIÓN

- 13. Dirigir el inicio de una reunión del club o de un programa de Escuela Sabática.
- 14. Ayudar en la unidad o club a planificar y realizar un proyecto comunitario.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

15. Si vives en el hemisferio norte (caso de España), identifica la estrella Polar, Orión, las estrellas Pléyades y dos planetas. Si vives en el hemisferio sur, identifica la estrella Achernar, la Cruz del Sur, Centauro y Orión. Conocer el significado espiritual de Orión como está descrito en el libro “Primeros Escritos”.
16. Completar una de las siguientes especialidades:
 - a. **Astronomía**
 - b. **Cactus**
 - c. **Climatología**
 - d. **Flores**
 - e. **Huellas de Animales**

TÉCNICAS AL AIRE LIBRE

17. Describe seis puntos de un buen lugar de acampada. Participar en un campamento de fin de semana, planificando y cocinando dos comidas.
18. Completar la especialidad de **Primeros Auxilios I**.
19. Explicar lo que es un mapa topográfico, lo que se espera que indique y cómo debe ser utilizado. Identificar por lo menos veinte señales y símbolos usados en estos mapas.

ESTILO DE VIDA

20. Completar una especialidad en “Artes y Manualidades” no realizada anteriormente.

EXCURSIONISTA**15 AÑOS****GENERAL**

1. Tener 15 años como mínimo.
2. Ser miembro activo del Club de Exploradores.
3. Memorizar y entender el Blanco y Lema de los Cadetes.

INVESTIGACIÓN BÍBLICA

4. Conversar en el club o unidad sobre:
 - a. Qué es el cristianismo.
 - b. Cuáles son las características de un verdadero discípulo.
 - c. Qué hacer para ser un cristiano verdadero.
5. Participar de un estudio especial sobre la inspiración de la Biblia.
6. Inscribir por lo menos a tres personas en un curso bíblico por correspondencia o clase bíblica.
7. Memorizar un texto de la Biblia en cada una de las siete categorías mencionadas a continuación (los números 3 y 4 pueden ser escogidos por ti):
 - a. Grandes Pasajes
 - 1) Salmos 119: 105 - 2) Colosenses 3: 16 - 3) ... - 4) ...
 - b. Salvación
 - 1) Juan 3: 17 - 2) Gálatas 06:14 - 3) 1 Juan 3: 1-3 - 4) ...
 - c. Doctrina
 - 1) Juan 14: 1-3 - 2) Marcos 1: 27, 28 - 3) ... - 4) ...
 - d. Oración
 - 1) Hebreos 11: 6 - 2) Santiago 1: 5, 6 - 3) ... - 4) ...
 - e. Relaciones
 - 1) Proverbios 18: 24 - 2) Efesios 4: 32 - 3) 1 Timoteo 4: 12 - 4) ...
 - f. Comportamiento
 - 1) Gálatas 6: 7 - 2) Mateo 7: 12 - 3) 1 Juan 2: 15-17 - 4) ...
 - g. Promesa / Alabanza
 - 1) Salmos 145: 18 - 2) Salmos 27: 1 - 3) Santiago 1: 7 - 4) ...

SIRVIENDO A OTROS

8. Participar en dos proyectos comunitarios o misioneros, conforme fueron definidos en el club.
9. Con ayuda de un amigo dedicar un día entero (por lo menos ocho horas) trabajando en un proyecto de la iglesia, colegio o comunidad.

DESARROLLO DE LA AMISTAD

10. Participar en un debate y hacer un análisis personal sobre tus actitudes en dos de los siguientes temas:
 - a. Autoestima.
 - b. Amistad.
 - c. Relaciones.
 - d. Optimismo y pesimismo.

SALUD Y APTITUD FÍSICA

11. Participar en una de las siguientes actividades:
 - a. Debatir sobre los principios del ejercicio físico. Preparar un programa personal de ejercicios diarios. Hacer y firmar un compromiso personal de realizar ejercicios regularmente.
 - b. Debatir las ventajas del estilo de vida Adventista de acuerdo con lo que enseña la Biblia.

ORGANIZACIÓN

12. Asistir por lo menos a una reunión de alguna junta de iglesia o del club. Preparar un breve informe para conversar con el grupo.
13. Realizar tres actividades sociales con la unidad.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

14. Repasar la historia del diluvio y estudiar por lo menos tres fósiles diferentes. Explicar su origen relacionándolos con la transgresión de la Ley de Dios.
15. Completar una especialidad de “Naturaleza” no realizada anteriormente.

TÉCNICAS AL AIRE LIBRE

16. Participar en un campamento de fin de semana, arreglando una correctamente, con equipo personal y suficiente alimento para su participación.
17. Completar la especialidad de **Rescate Básico**.

ESTILO DE VIDA

18. Completar una especialidad no realizada anteriormente, en una de las siguientes áreas:
 - a. Actividades Misioneras.
 - b. Artes Vocacionales.
 - c. Agroindustrias.



Ficha técnica: Los nudos

Para tener en cuenta

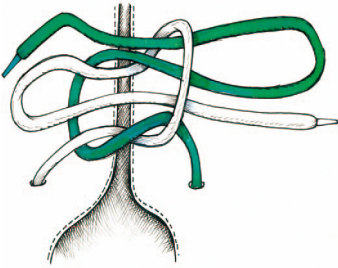
- Todo Explorador debe saber hacer nudos.
- Hacer un nudo parece cosa sencilla y, sin embargo, se puede hacer bien o mal, por lo que los Exploradores, deben conocer la forma correcta de hacerlos. Una vida puede depender de un nudo bien hecho.
- Un nudo bien hecho es uno capaz de resistir cualquier esfuerzo y que sin embargo, puede deshacerse con facilidad.
- Un nudo mal hecho es aquel que, cuando tiene que resistir a una fuerza que tira de él, se deshace y cuando se trata de deshacerlo, se liga tan fuertemente que no hay manera de deshacerlo.
- Para evitar que una cuerda se deshilache en su cabo, hay que hacer un amarre especial. Para empezar, puedes hacer un nudo simple en cada extremo de la cuerda. Luego aprenderás a hacer otros amarres más duraderos para impedir que se deshilache.
- Para aprender a hacer nudos es indispensable practicar mucho. Es recomendable que uses una cuerda de al menos un metro para las prácticas.



Nudos

Simple

Tiene varios usos. Uno de ellos es el de dar un acabado temporal al cabo de una cuerda que no ha sido reforzado y con éste evitar que se deshaga.

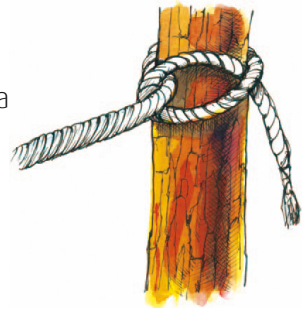


Doble lazo

Este nudo es una variante del nudo de rizo(cuadrado) utilizado comúnmente para atar los cordones de los zapatos o algunos paquetes pequeños. Tiene dos gazas corredizas que nos permite deshacerlo fácilmente con sólo tirar de las puntas.

Cote

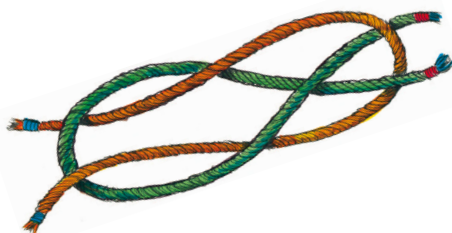
El cote es un nudo sencillo para atar una cuerda a un mástil o poste.



Nudos

Ajuste simple

Sirve para unir cuerdas del mismo o diferente grosor, proporciona mayor firmeza que el Vuelta de Escota.



Ajuste doble

Al igual que el nudo de ajuste simple, sirve para unir dos cuerdas gruesas. También se utiliza para iniciar varios nudos decorativos, como el nudo de diamante.

Cote doble

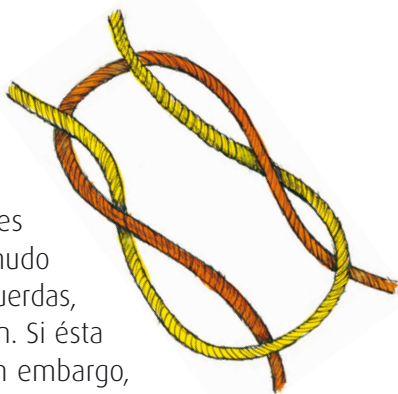
Es un nudo muy útil, ya que no se deshace fácilmente al estar en tensión. Se puede utilizar para atar a un poste cuerdas que están sometidas a tensión constante (por ejemplo, la cuerda que sujeta a un toldo o tienda de campaña).



Nudos

Llano o rizo

Se llama así porque se utiliza para atar los “rizos” de las velas. Estos “rizos” son cabos de cuerdas cosidos en filas horizontales a ambos lados de la vela que se atan cuando el viento es fuerte para evitar que se “vuele”. Este nudo se utiliza principalmente para atar dos cuerdas, siempre que estén sujetas a una tensión. Si ésta disminuye, el nudo puede aflojarse. Sin embargo, este nudo es generalmente utilizado para muchos fines; para atar un vendaje, ya que es un nudo cómodo por ser plano; para atar los cordones de los zapatos, etc.



Pescador

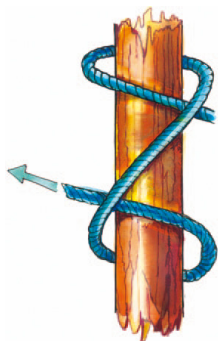
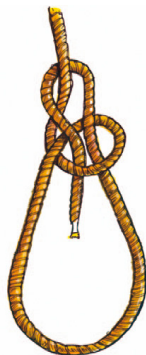
Este nudo se utiliza cuando es necesario atar dos cuerdas que estén mojadas o bajo el agua o bien, cuando es necesario que ambas cuerdas se deslicen una sobre otra. Si las cuerdas se van a mantener bajo el agua, es recomendable hacer dobles las vueltas en cada extremo para asegurar mejor el nudo.



Nudos

As de guía

Este nudo consiste en una gaza que no se corre; es útil para subir o bajar a una persona a modo de arnés o mantener unidas a varias personas por medio de una cuerda. El As de guía tiene la ventaja de que no se afloja fácilmente.

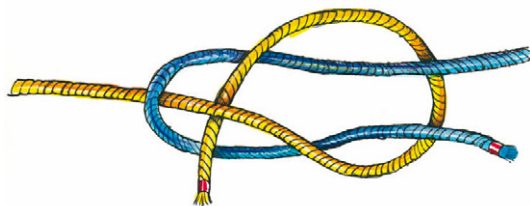


Ballestrinque

Al igual que la Vuelta de brazas, sirve para sujetar una cuerda a un poste o mástil. Generalmente esto se hace cuando la cuerda se somete a una tensión constante, ya que si dicha tensión disminuye el nudo se puede aflojar. Este nudo es ideal también para comenzar y terminar un amarre.

Vuelta de escota

Es un nudo muy útil para atar dos cuerdas ya que, a diferencia del rizo, no sea floja tan fácilmente. Generalmente se utiliza para atar dos cuerdas de distinto grosor o bien que se encuentren mojadas. Se le puede dar más resistencia al nudo si se le hacen una o más presillas.



Nudos

Corredizo

Con las mismas aplicaciones que el cote, este nudo tiene la particularidad de deshacerse con un simple tirón de la cuerda.

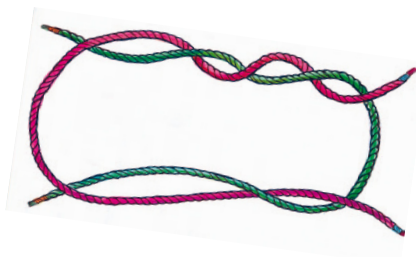


Presilla de alondra

Permite unir una cuerda a un poste o una argolla. Es un nudo fácil de hacer y deshacer y es resistente a la tensión. Se puede utilizar para colgar pesos de ramas de árboles o para arrastrar troncos por medio de cuerdas. El cazonete permite hacerlo rápidamente.

Cirujano

Es una variación del nudo de rizo, con una vuelta más en la primera torcida, la cual ofrece más firmeza al nudo. Generalmente es utilizado por los cirujanos para unirla sutura.



Nudos

Margarita

Este nudo es muy útil para recortar la longitud de una cuerda cuando ésta es muy larga y, principalmente, para reforzar una cuerda en un tramo gastado de la misma. Para hacer esto hay que cerciorarse de que la parte gastada de la cuerda se encuentra en la parte central del nudo, es decir, el tramo que pasa entre las dos gazas.

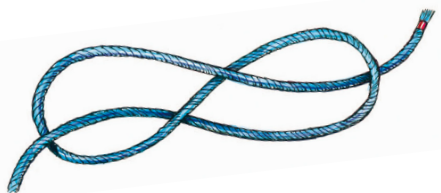


Molinero

El nudo molinero se utiliza para atar sacos de forma segura y rápida. Se le dan dos vueltas a la cuerda alrededor del paquete cruzándolas como se muestra en la figura.

Ocho

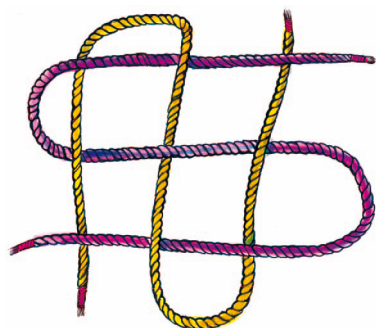
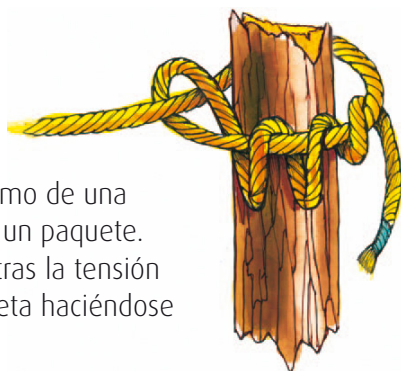
Es un nudo sencillo y muy seguro, ya que no se deshace fácilmente. Se emplea para rematar provisionalmente la punta de una cuerda evitando que ésta se deshaga.



Nudos

Leñador o vuelta de braza

Este nudo se emplea para fijar el extremo de una cuerda ya sea a un mástil, un tronco o un paquete. Su característica principal es que mientras la tensión de la cuerda es mayor, el nudo se aprieta haciéndose más resistente.

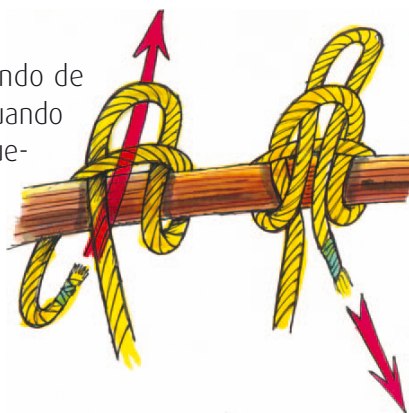


Cuadrado

Permite unir dos cuerdas de modo que queden en ángulo recto una con respecto a la otra. También puede utilizarse como un nudo decorativo en la elaboración de tejidos.

De fugitivo

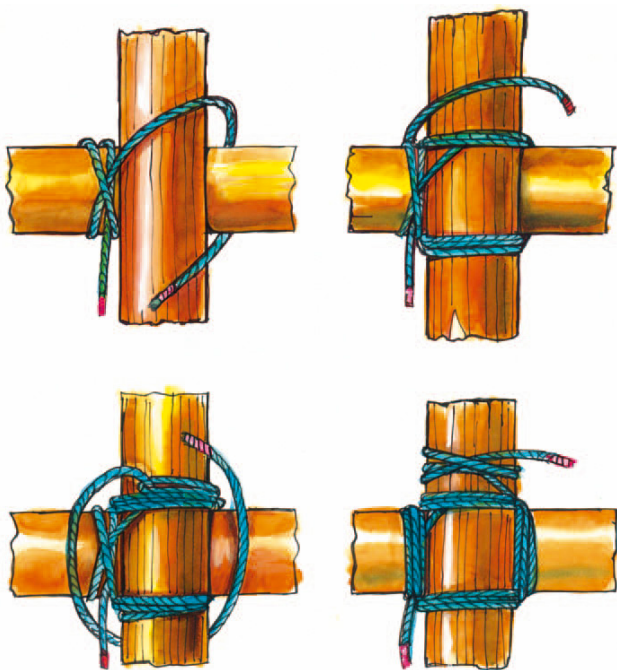
Se puede deshacer rápidamente tirando de una de las puntas de la cuerda. Útil cuando se necesita asegurarla de modo que pueda desatarse con facilidad, como la amarra de un bote o para descender con rapidez de un árbol (cuidando de bajar por la punta de la cuerda que no desata el nudo).



Nudos: Amarres

Amarre cuadrado

Este amarre es utilizado para unir dos postes de manera que queden perpendiculares el uno del otro. Se comienza haciendo un Ballestrinque en uno de los postes y se le da vuelta a la cuerda como se muestra en la figura. Se "ahorca" el amarre y se asegura con un ballestrinque. Es muy importante apretar lo más posible cada vuelta del amarre para darle solidez. Se pueden formar distintas estructuras utilizando varios Amarres Cuadrados.

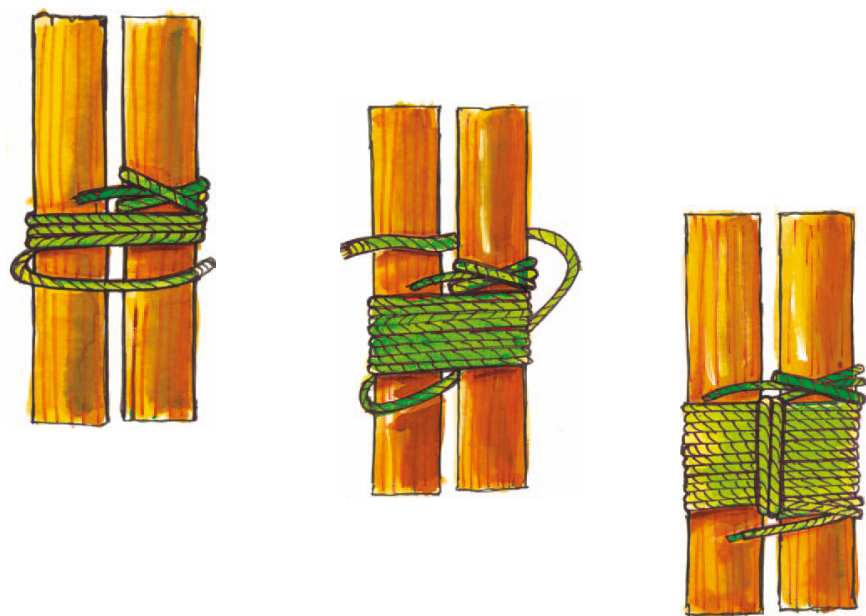


Nudos

Amarre redondo

Se utiliza para amarrar dos postes de modo que uno sea una “extensión” del otro, para hacer un asta bandera, por ejemplo. Se comienza con un Ballestrinque y se da vueltas a la cuerda alrededor de los dos postes como se muestra en la figura.

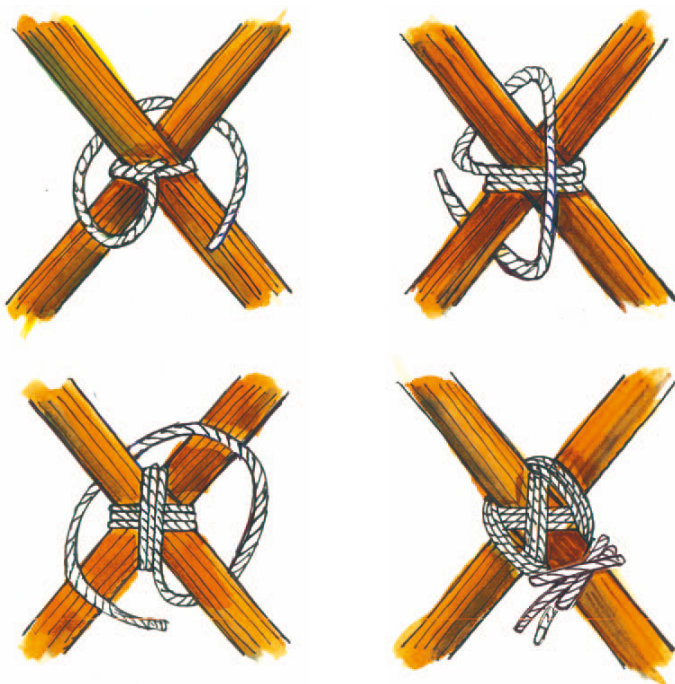
Se “ahorca” el amarre y se asegura con otro Ballestrinque. Igualmente es necesario apretar cada vuelta del amarre para darle mayor solidez. Un buen truco para que los mástiles queden mucho más sólidos es unirlos con dos Amarres Redondos pequeños, uno arriba y otro abajo.



Nudos

Amarre diagonal

Este amarre es usado para unir dos postes que no van a quedar perpendiculares el uno del otro. Se comienza con una Vuelta de Braza alrededor de ambos postes y se le da vuelta a la cuerda como se muestra. Se "ahorca" el amarre y se asegura ya sea con un Ballestrinque o con otra Vuelta de Braza. Usándolo en combinación con el amarre cuadrado permite la construcción de estructuras sólidas.



Ficha técnica:

Señales de rastreo y pistas

El rastreo

El rastreo es el arte de seguir a una persona, animal o vehículo por medio de la observación de las huellas que va dejando en su caminar. Un buen rastreador no sólo es capaz de seguir esas huellas por sutiles que sean, sino que sabe también deducir por su forma lo que ha hecho aquel a quien sigue, el tiempo que le lleva de delantera, incluso su tamaño, peso y características.

Nos referimos, claro es, al rastreo o seguimiento de pistas naturales, que no es, como piensan muchos, algo de otros tiempos o de las novelas de aventuras. El rastrear pistas es cosa totalmente vigente en la caza mayor, en la busca de ganado descarriado, y en otro orden de cosas: en la investigación policial o el descubrimiento de las causas de un desastre aéreo. En todos los casos se trata de buscar huellas e indicios y deducir lo ocurrido.

Las pistas naturales permiten seguir y localizar a una persona o animal con independencia de su propia voluntad. Pero hay otro sistema de pistas artificiales que, por medio de signos convenidos, permiten al que los traza el indicar a sus seguidores el camino que deben elegir para reunirse con él, proporcionando de paso información interesante sobre peligros de la ruta, particularidades y detalles, que facilitan la progresión del seguidor que no conoce el camino.

Los pueblos primitivos han utilizado siempre ese sistema de comunicación-información, destacando tal vez entre todos los pieles rojas. Ya en un mundo más civilizado, los hombres de vida nómada -juglares, vagabundos, arrieros, gitanos- utilizaron y aún siguen utilizando unos signos que, dejados en lugar apropiado, informan si el pueblo, por ejemplo, es caritativo con los vagabundos, si la autoridad es tolerante, si conviene no detenerse allí y cosas por este estilo.

La expresión más moderna de una pista artificial es la carretera, donde una serie de señales convenidas nos indican la velocidad conveniente, los

cruces, los peligros, los servicios existentes y otros datos que nos permiten seguir sin vacilación y seguridad una ruta desconocida.

Valor formativo

Por los valores formativos que se le reconoce -desarrollo del hábito de la observación, concentración mental, atención, vista, deducción, iniciativa-, los exploradores deben practicar el rastreo.

Independiente de su valor formativo, el rastreo es divertido y constituye en muchas ocasiones una magnífica aventura o un juego apasionante.

El acecho y observación de animales libres requiere una buena dosis de rastreo. Descubrir las huellas, seguirlas y localizar al animal sin espantarlo es toda una odisea de rastreo, observación y camuflaje.

Saber que llegaremos a ese punto desconocido en que nos esperan unos compañeros, gracias a la información que encontramos en la pista artificial dejada por ellos, nos proporciona una alegre confianza, la seguridad de que ellos y nosotros somos capaces mediante esta camaradería, este jugar en el mismo campo, de superar dificultades.

Pistas

- **Pista natural:** Puede trazarse algo difícil, pero no imposible de encontrar. Necesariamente hay que dejar huellas de nuestros pasos más o menos visibles y relativamente seguidos, lo que no ocurrirá si deliberadamente nos salimos del sendero, caminamos sobre el césped o las piedras. Pensemos que el que nos ha de seguir no es precisamente un rastreador Masai. La pista se iniciará con la señal “marchar rastreando” puesta en un punto convenido.
- **Pista artificial:** Son señales preestablecidas y dejadas voluntariamente por el hombre. Aunque por lo general suelen utilizarse como medio recreativo, en algunos casos pueden resultar muy útiles, al indicarnos direcciones, vados, puentes, etc. o también cuando los exploradores se han separado en una caminata, estas pistas le permiten comunicarse sin tener que esperar o regresar para avisar de un peligro o algún camino a seguir o a evitar.

Trazando una pista

Para trazar las pistas se deben de seguir algunas pequeñas normas que ya deben de ser conocidas por todos los Exploradores, pero si no las conoces no te preocupes aquí las conocerás:

1. Poner en el lugar convenido la señal que inicia la pista, es decir, "marca rastreando".
2. A lo largo de la pista poner tantas señales como sean necesarias, pero ninguna superflua.
3. Utilizar las señales apropiadas.
4. Las señales deben ponerse siempre a la derecha del camino, evitando que sean demasiado visibles.
5. Nunca deben hacerse indicaciones sobre la corteza de los árboles o destruir plantas vivas para indicar una señal.
6. Cuando el camino es más sinuoso, las señales no deberán de estar muy separadas.
7. Si se va a hacer un recorrido largo por un camino o atravesar un pueblo, lo mejor que se puede hacer es dejar un mensaje oculto que indique la dirección de la siguiente pista.
8. No se deben hacer señales sobre propiedades ajenas y nunca sobre objetos movibles.
9. En puntos muy complicados, dejar mensajes aclaratorios.
10. No poner ninguna señal a mayor altura de un metro del suelo.
11. Marcar la pista pensando que el que viene detrás no conoce el camino. Pensar cuáles serán sus dudas.
12. Después de haber colocado una pista, hay que fijarse de que a quedado lo suficientemente legible y discreta; así como en la ubicación correcta.
13. Puedes utilizar piedras, ramas secas, troncos caídos, y un sin fin de materiales, pero recuerda que la Naturaleza la debes de cuidar con mucho cariño y procurar de no maltratarla, además de cuidar que las pistas no se confundan excesivamente con lo que las rodea.

Siguiendo una pista

Seguir una pista puede ser algo muy complicado o bastante simple, pero para que sea lo bastante simple te sugerimos algunas pequeñas indicaciones:

1. Sigue la pista a paso moderado, nunca corriendo aunque parezca muy fácil.
2. La Naturaleza en ocasiones es muy tramposa, y alguna pista puede ser suprimida o desplazada por algún animal o persona que no las conozca. Para estos casos piensa y razona sobre la posible dirección que debes seguir y continua tu búsqueda de la siguiente pista. Si es sumamente necesario regresa por el camino recorrido y vuelve a seguir la pista.
3. Atención especial a los cruces de caminos, bifurcaciones, vados, etc...
4. El último en pasar borrará todas las pistas y recogerá las cartas o los mensajes que se dejen, salvo previo aviso este punto se suprimirá.

Señales de pista

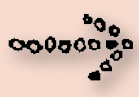
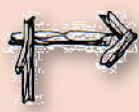
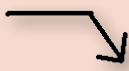
Un número reducido de las señales usadas por los Exploradores pueden ser suficientes para marcar una pista perfectamente. Todo depende del trazado de ésta, los accidentes del terreno y las dificultades que éste presente. Pero existen muchos más signos ideológicos que permiten decir muchas cosas a los seguidores, escribir mensajes secretos muy completos, planear juegos amplios y competiciones muy reñidas.

En esta página incluimos una selección de pistas usados por los Exploradores, que esperamos os proporcionarán más de una ocasión para dar amenidad e interés a vuestras actividades.

También pueden trazarse pistas artificiales sin emplear estos signos explicativos, sino simplemente dejando de trecho en trecho algo convenido que indique que se está en el buen camino. El elemento convenido será el mismo para toda la pista. Puede ser un trocito de lana roja, unos cuadraditos de papel blanco, unas marcas de tiza en los árboles, mondadientes o cosas de este estilo que no sean un elemento natural del paisaje.

Este tipo de pista es bastante difícil de seguir si el que la marca no sigue estrictamente un criterio uniforme al dejar las señales. Es decir, siempre

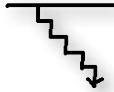
en el mismo lado del camino, a la misma altura, etc. Pensar también que el viento puede llevarse estas señales.

Nombre de la pista	Imagen principal	Imagen secundaria
Comienzo de pistas		
Fin de pistas		
Seguir dirección		
Malo, no seguir, pista falsa		
Doblar a la derecha		
Doblar a la izquierda		
Bajar		
Subir		

Escalar



Bajada peligrosa



Subida peligrosa



Alto



Volverse, media vuelta



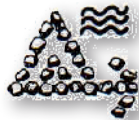
Peligro



Campamento



Agua al campamento



Leña al campamento



Montar aquí el campamento



Campamento en reposo



Campamento activo



Letrinas



Agua potable



Agua no potable



Río



Río arriba



Río abajo



Apurar paso



Nos separamos



Separarse 2 y 3



Dispersarse



Escondarse



Reunirse



Punto de reunión



Franquear, cruzar por otro lado



Mensaje a 5 pasos



Carta a 4 pasos



Esperar aquí



Esperar 10 minutos



Cerca



Lejos



A 4 kilómetros



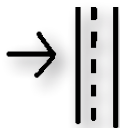
Seguir hasta árbol



Seguir hasta bosque



Seguir hasta camino



Puente



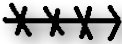
Senda



Muro se piedras



Alambre de espinos



Casa



Iglesia



Electricidad



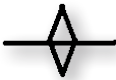
Ferrocarril



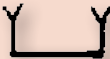
Animales peligrosos



Silencio



Pareja



Pan



Cuerda



Vendaje



Nadie



Pocos



Muchos



Día



Noche



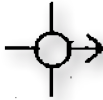
Ayer



Hoy



Mañana



Por la mañana



Mediodía



Tarde



Medianoche



Grande



Pequeño



Ficha técnica:

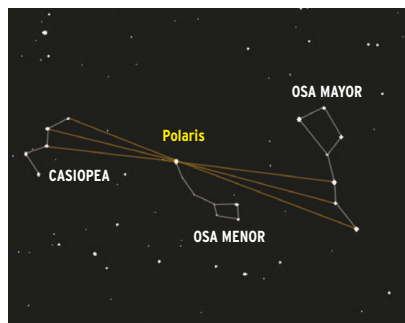
Orientación nocturna. Constelaciones

Por la noche el hombre temía viajar, debido a que no veía las referencias del terreno y podía perderse. Sin embargo, la necesidad es mayor que el miedo y buscó la forma de orientarse de noche.

Todos los pueblos de la antigüedad, encontraron una forma de reconocer el cielo nocturno, agrupando las estrellas en grupos o figuras llamadas actualmente constelaciones. De los griegos heredamos las figuras más conocidas en el hemisferio norte.

Cuando los marinos portugueses empezaron a navegar en el siglo XV, costeando el continente africano hacia el sur, descubrieron un cielo diferente al conocido por los europeos, en el que se veían nuevas estrellas que formaban otras figuras diferentes. A esto se debe que los nombres de las constelaciones del hemisferio sur, lleven en su gran mayoría, nombres de instrumentos de navegación relacionados con la marina.

En el hemisferio norte ayuda mucho la Estrella Polar, que se encuentra en la cola de la Osa Menor y en el hemisferio sur, aunque no hay una estrella específica sobre el polo, nos ayuda a localizarlo la constelación de la Cruz del Sur.



Al estar la Osa Menor constituida por estrellas de magnitud media, a excepción de la estrella Polar que se sitúa en su cola, es más difícil identificarla; puedes ayudarte ubicando primero las constelaciones de la Osa Mayor y Casiopea. Al hacer una triangulación entre ellas podrás encontrarla con facilidad.

Por otro lado, la Cruz del Sur, se puede observar en latitudes como la Ciudad de Caracas, únicamente cerca al horizonte, hacia el sur durante unos pocos meses y en condiciones especiales. Entre abril y mayo es más probable verla.



Se ha demostrado la utilidad del conocimiento de las estrellas, de los planetas y el agruparlas en constelaciones. Así como fueron útiles a los marinos portugueses y a Cristóbal Colón, a ti también te ayudará el conocimiento del cielo para orientarte de noche.

Para orientarnos con las estrellas y constelaciones, recurriremos al viejo truco de considerar que todas las

estrellas se encuentran fijas a una gran esfera que rodea al planeta y que aparentemente gira del este hacia el oeste, aunque en realidad lo que gira es la tierra, con dirección del oeste hacia el este.

La esfera celeste gira a nuestro derredor, mostrándonos cada día nuevas estrellas por el oriente y perdiéndose otras por occidente.

Esto se debe a nuestro viaje alrededor del sol durante un año, ya que de día no podemos ver las estrellas que se encuentran detrás del sol; así, cada año se repite la vista de las mismas estrellas a la misma hora.

Los planetas no siguen la misma regla que las estrellas y por eso fueron bautizados con ese nombre, que quiere decir “cuerpos errantes”, desde la antigüedad. Por ejemplo, los planetas que tienen su órbita más cerca del sol como Venus y Mercurio, sólo se pueden observar cerca del horizonte, en ciertas épocas del año como estrellas matutinas o como estrellas vespertinas; incluso, los mayas y otras culturas americanas, consideraron que eran astros diferentes.

Los planetas exteriores, se desplazan entre las constelaciones, con mayor velocidad los más cercanos a la tierra y con menos velocidad los lejanos. La diferencia entre los planetas y las estrellas estriba, además, en que su luz es más constante, ya que no titilan como las estrellas.

Según el lugar de la tierra en que nos encontremos, veremos girar las estrellas en una forma muy distinta. No vemos las mismas constelaciones en todos los lugares del planeta ni giran sobre nuestra cabeza en la misma forma.

Si por ejemplo: te encontraras en el polo norte de la tierra, verías en una noche polar, todas las estrellas girando lentamente sobre tu cabeza, como bajo un gran paraguas; sin embargo, sólo podrías ver las estrellas que corresponden al hemisferio norte celeste, ya que bajo el horizonte quedan todas las del hemisferio sur. Las estrellas cercanas al horizonte girarán en ese lugar, siempre en dirección a tu derecha.

Si estuvieras colocado en el polo sur; verías exactamente lo contrario; únicamente verías en este lugar, las constelaciones del hemisferio sur celeste y las estrellas cercanas al horizonte estarían girando siempre hacia tu izquierda.

Si te encontraras sobre la línea ecuatorial, podrías ver todas las constelaciones de los hemisferios norte y sur, pero no todas en una sola noche, ya que el sol impide ver el resto durante el día. De cualquier manera, seis meses después, podrías ver al resto.

Como no siempre estamos situados, ni en el ecuador ni en los polos, no veremos ni todas las estrellas de un hemisferio al mismo tiempo, ni podremos ver las del otro hemisferio en su totalidad.

Como reglas generales que funcionan en cualquier zona de la tierra, con excepción del casquete polar, si una estrella cercana al horizonte se ve ascender, después de un poco de tiempo, es que estás viendo hacia el



Algunos planetas como Saturno, Venus, Marte y Mercurio pueden verse a simple vista.

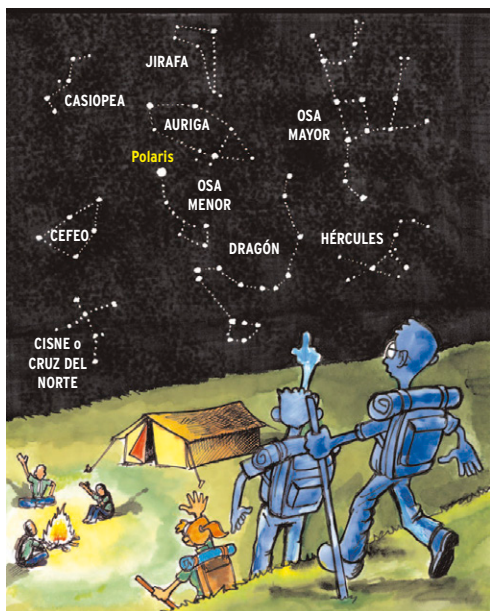
este; si la estrella, el planeta o el sol, se ven descender en la cercanía del horizonte, es que estás viendo hacia el oeste.

Vista hacia el norte

Por otra parte, deberás tener cuidado al observar una estrella que se mueve hacia la derecha o hacia la izquierda, ya que es difícil apreciar si estás viendo hacia el norte o hacia el sur. Si por ejemplo, en la latitud de España ves una estrella cercana al horizonte que se mueve hacia la derecha, lo mismo puedes estar viendo hacia el norte o hacia el sur, por lo que te recomendamos que aprendas mejor a distinguir las constelaciones, para evitar dudas.

Las mejores estrellas para referencia durante la noche, son las que se encuentran hacia el este, ya que cuando ascienden mucho sobre el horizonte durante el transcurso de la noche, siempre aparecerá por el este otra estrella que puede ser usada como referencia. Esto no quiere decir que tengas que caminar siempre hacia el este, sino que sabiendo dónde se encuentra el mismo, podrás encontrar cualquier otro rumbo.

Las estrellas que se encuentran cercanas a los polos, giran más lentamente durante la noche, pero sólo podrás usarlas como referencia si sabes con certeza a qué constelación pertenecen.



El sol, la luna y los planetas, también siguen una trayectoria del este hacia el oeste; sin embargo, sólo conviene utilizarlos como referencia durante unas dos horas después de su salida o unas dos horas antes de su ocaso, para que sea más segura la posición de los mismos.

De gran ayuda te será aprender todas las constelaciones que aparecen cercanas al ecuador celeste, ya que serán

las de más utilidad. Entre ellas están en las noches de enero y febrero: Aries, Piscis, Taurus y Orión hacia el oeste; y hacia el este, están *Hydra*, Leo, *Sextans*, Virgo y la cabeza de *Serpens*.

Vista hacia el sur

Las constelaciones cercanas al polo norte más útiles son parte de la Osa Menor que contiene a la polar, la Osa Mayor, Cisne y la Casiopea, que sí se puede ver en noches despejadas a una de ellas por lo menos, y si estudias tu mapa celeste y las identificas en el cielo, te serán de gran ayuda.

Por ejemplo, la Osa Mayor, se puede observar desde enero hasta julio y sus estrellas apuntadoras *Dubhe* y *Merak* te ayudan a localizar la polar. Por otro lado, desde mayo hasta diciembre, se puede observar la gran Cruz del Norte o *Cygnus* (el cisne), que también ayuda a encontrar la polar.

Con la ayuda de un mapa estelar o del Atlas Cósmico, podrás encontrar y localizar la posición durante todo el año, de las constelaciones más notables durante un determinado mes.

Las estrellas más brillantes se observan en las ciudades a pesar de la luz artificial y del “smog”, y te permiten estudiarlas desde algún lugar más o menos oscuro cerca de tu casa.

Cuando sales al campo, ves una gran cantidad de estrellas adicionales que aparentemente ocultan a las constelaciones, pero con la práctica, aprenderás a localizarlas con facilidad. Cuando estés en el campo y se te confundan las constelaciones por el exceso de estrellas, puedes encender alguna lámpara o acercarte a una fogata, para que te deslumbren parcialmente y así sea más fácil la identificación de las mismas.

Un detalle importante de observar, es que por regular es imposible ver las estrellas que se encuentran cercanas al horizonte, debido a que las cubren las casas, los árboles o la bruma que oculta por lo regular hasta unos 10° ó 15°, sobre la línea del horizonte.

Ficha técnica: Código Morse

Fue desarrollado por Alfred Vail mientras colaboraba en 1835 con Samuel Morse en la invención del telégrafo eléctrico. Vail creó un método según el cual cada letra o número era transmitido de forma individual con un código consistente en rayas y puntos, es decir, señales telegráficas que se diferencian en el tiempo de duración de la señal activa. La duración del punto es la mínima posible. Una raya tiene una duración de aproximadamente tres veces la del punto. Entre cada par de símbolos de una misma palabra existe una ausencia de señal con duración aproximada a la de un punto. Para la separación de palabras transmitidas el tiempo es de aproximadamente tres veces el de la raya. Morse reconoció la idoneidad de este sistema y lo patentó junto con el telégrafo eléctrico. Fue conocido como «American Morse Code» y fue utilizado en la primera transmisión por telégrafo.

En sus comienzos, el alfabeto Morse se empleó en las líneas telegráficas mediante los tendidos de cable que se fueron instalando. Más tarde, se utilizó también en las transmisiones por radio, sobre todo en el mar y en

LETRAS			
A	• —	H	• • • •
B	• • • •	I	• •
C	• — • •	J	• — — —
D	• • •	K	• — • —
E	•	L	• • • •
F	• • • •	M	— —
G	— • •	N	— •
		O	— — —
		P	• — • •
		Q	• — — •
		R	• • •
		S	• • •
		T	—
		U	• • —
		V	• • • •
		W	• — —
		X	• • • —
		Y	• • • —
		Z	— • • •
NÚMEROS			
1	• — — — —	6	• • • • •
2	• • — — —	7	• — • • •
3	• • • — —	8	• — — • •
4	• • • • —	9	• — — — •
5	• • • • •	0	— — — — —
SIGNOS DE PUNTUACIÓN		SIGNOS DE TRANSMISIÓN	
Dos puntos	• — — — • •	Error	• • • • • •
Coma	• — • • • —	Esperar	• — • • •
Punto y coma	• • • • • •	Fin de mensaje	• • • — •
Interrogación	• • — — • •		
Comillas	• • • • • •		

el aire, hasta que surgieron las emisoras y los receptores de radiodifusión mediante voz.

En la actualidad, el alfabeto Morse tiene aplicación casi exclusiva en el ámbito de los radioaficionados, siendo exigible frecuentemente su conocimiento para la obtención de la licencia de radioperador aficionado hasta el año 2005; desde entonces, los organismos que conceden esa licencia en todos los países están invitados a dispensar del examen de telegrafía a los candidatos al examen.

También se utiliza en la aviación mediante instrumentos para sintonizar las estaciones VOR. En las cartas de navegación está indicada la frecuencia junto con una señal Morse que sirve, mediante radio, para confirmar que ha sido sintonizada correctamente.

Regla nemotécnica

El código Morse es difícil de aprender, por lo que para facilitar su aprendizaje se suele utilizar una regla nemotécnica, la cual permite aprendérselo mediante un código consistente en asignar a cada letra una palabra clave determinada, que comienza con la letra que se quiere recordar. Luego basta con sustituir cada vocal de la palabra clave por un punto o una raya según la siguiente regla:

1. La inicial de la palabra clave es la letra correspondiente.
2. El número de vocales que contiene la palabra clave indica la longitud de la codificación en morse de dicha letra.
3. Si la vocal es una O se sustituye por una *raya* (-)
4. Si se trata de cualquier otra vocal se sustituye por un *punto* (·)
5. Al sustituir sólo se tendrá en cuenta los puntos y rayas obtenidos hasta la totalidad de la longitud en morse.

Sigue en la página siguiente >

Letra	Palabra	Código	Letra	Palabra	Código
A	Árbol	· -	Ñ	Ññoñopecoso	- - - - -
B	Bonaparte	- · · ·	O	Oporto	- - -
C	Coca-Cola	- · - ·	P	Pelotones	· - - ·
D	Docena	- · ·	Q	Cocoliso	- - - -
E	El	·	R	Ramona	· - ·
F	Farandola	· · - ·	S	Sardina	· · ·
G	Góndola	- - ·	T	Tos	-
H	Himalaya	· · · ·	U	Único	· · -
I	Isla	· ·	V	Ventilador	· · · -
J	Jabonoso	· - - -	W	Wagon-Post	· - -
K	Koinor	- · -	X	Xolifico	- · · -
L	Limonada	· - · ·	Y	Yoduroso	- - - -
M	Mono	- -	Z	Zozobranter	- - - ·
N	Nota	- ·			