

# >> REQUISITOS PARA LOS RANGOS BOY SCOUT

Los requisitos para los rangos que aparecen en este libro son oficiales a partir del 1 de enero de 2016. Los Scouts que se inscribieron en Boy Scouts of America a partir del 1 de enero de 2016 DEBEN seguir los requisitos para los rangos conforme se presentan en este *Manual Boy Scout* o en el libro *Requisitos Boy Scout* del año en curso.

Los Scouts que se inscribieron a BSA antes del 1 de enero de 2016:

- Que estén trabajando en los rangos de Tenderfoot a First Class PUEDEN continuar con los antiguos requisitos, pero DEBEN cambiar a los requisitos actuales después de conseguir el rango First Class.
- Que hayan completado el rango First Class PUEDEN completar el rango en el que están trabajando actualmente siguiendo los antiguos requisitos, pero DEBEN cambiar a los requisitos actuales para los rangos siguientes.

A partir del 1 de enero de 2017, todos los Scouts DEBEN aplicar los requisitos actuales sin importar el rango.



## RANGO SCOUT



Todos los requisitos para el rango Scout deben ser completados como miembro de una tropa. Si ya los has completado como parte de Webelos Scouting Adventure, solo tienes que demostrar tu conocimiento o habilidades a tu Scoutmaster o a otro líder designado después de unirse a la tropa.

✓		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
	<b>1a.</b> Repite de memoria el Juramento Scout, la Ley Scout, el lema y la divisa Scout. Explica su significado en tus propias palabras.	
	<b>1b.</b> Explica lo que es el espíritu Scout. Describe algunas maneras en que lo has demostrado al practicar el Juramento y la Ley Scout, el lema y la divisa Scout.	
	<b>1c.</b> Demuestra la señal, el saludo y el apretón de manos Scout. Explica cuándo deben usarse.	
	<b>1d.</b> Describe la insignia de First Class Scout y di qué representa cada parte. Explica la importancia de la insignia First Class Scout.	
	<b>1e.</b> Repite de memoria el Código de convivencia con la naturaleza. En tus propias palabras, explica lo significa para ti.	
	<b>1f.</b> Repite de memoria el Pledge of Allegiance (Juramento de Lealtad). En tus propias palabras, explica su significado.	
	<b>2.</b> Después de asistir al menos a una junta de tropa:	
	<b>2a.</b> Describe cómo brindan su liderazgo los Scouts de tu tropa.	
	<b>2b.</b> Describe los cuatro pasos del avance Boy Scout.	
	<b>2c.</b> Describe qué son los rangos Boy Scout y cómo se ganan.	
	<b>2d.</b> Describe lo que son las insignias de mérito y cómo se ganan.	
	<b>3a.</b> Explica el método de patrullas. Describe los tipos de patrullas que se usan en tu tropa.	
	<b>3b.</b> Conoce el nombre de tu patrulla, su emblema, bandera y grito. Explica cómo estos puntos crean el espíritu de la patrulla.	
	<b>4a.</b> Muestra cómo hacer un nudo de rizo, un nudo de media llave y dos cotes, y un nudo para tensión de línea. Explica cómo se usa cada nudo.	
	<b>4b.</b> Muestra el cuidado apropiado de una cuerda al aprender cómo rematar y fusionar los extremos de diferentes tipos de cuerdas.	
	<b>5.</b> Demuestra tu conocimiento sobre la seguridad de las navajas.	
	<b>6.</b> Con tu padre o tutor, completa los ejercicios de la guía <i>How to Protect Your Children From Child Abuse: A Parent's Guide</i> (Cómo proteger a sus hijos del abuso infantil). Gana el Premio Cyber Chip de tu grado. <sup>1</sup>	
	<b>7.</b> Desde que te uniste a la tropa y mientras trabajas en el rango Scout, participa en una conferencia Scoutmaster.	

**Notas:** Los *Varsity Scouts* que trabajan en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach".

Los requisitos para los rangos Scout, Tenderfoot, Second Class y First Class se pueden trabajar simultáneamente; sin embargo, estos rangos se deben ganar en secuencia.

<sup>1</sup> Si no tienes acceso a Internet en casa y tampoco en la escuela u otro espacio o en un dispositivo móvil, tu Scoutmaster te puede dispensar de la parte Cyber Chip después de consultarlo con tu padre o tutor.

# RANGO TENDERFOOT



INICIAL DEL  
LÍDER Y  
FECHA

## CAMPAMENTOS Y ÉTICA AL AIRE LIBRE

- |     |  |  |
|-----|--|--|
| 1a. | Preséntate ante tu líder preparado para ir a un campamento de pernocta. Muestra el equipo personal y de acampada que usarás. Muestra la manera correcta de empacarlo y llevarlo. |  |
| 1b. | Pasa al menos una noche en un campamento de patrulla o tropa. Duerme en una tienda que ayudaste a armar.   |  |
| 1c. | Di cómo practicaste el Código de convivencia con la naturaleza en un campamento o salida.  |  |

## COCINA

- |     |   |  |
|-----|---|--|
| 2a. | En un campamento, ayuda a preparar una de las comidas. Di por qué es importante que todos los miembros de la patrulla participen en la preparación de las comidas y en la limpieza. |  |
| 2b. | En un campamento, demuestra la manera segura de limpiar los objetos para preparar, servir y comer los alimentos.  |  |
| 2c. | Explica la importancia de comer juntos como patrulla.   |  |

## HERRAMIENTAS

- |     |  |  |
|-----|--|--|
| 3a. | Demuestra un uso práctico del nudo de rizo.  |  |
| 3b. | Demuestra un uso práctico del nudo de media llave y dos cotes.   |  |
| 3c. | Demuestra un uso práctico del nudo para tensión de línea.  |  |
| 3d. | Demuestra cómo cuidar, afilar y usar de manera apropiada una navaja, una sierra y un hacha. Describe cuándo se debe usar cada una. |  |

## PRIMEROS AUXILIOS Y NATURALEZA

- |     |  |  |
|-----|--|--|
| 4a. | Demuestra que sabes aplicar primeros auxilios para lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortadas y raspaduras leves</li> <li>• Ampollas en manos y pies</li> <li>• Quemaduras (térmicas/calor) o escaldaduras leves (superficiales o de primer grado)</li> <li>• Picaduras de insectos y garrapatas</li> <li>• Mordeduras de serpientes venenosas</li> <li>• Hemorragias nasales</li> <li>• Congelación y quemaduras del sol</li> <li>• Choque anafiláctico</li> </ul> |  |
| 4b. | Describe las plantas venenosas o peligrosas comunes; identifica alguna que crezca en tu área local o zona de acampada. Di cómo tratar la exposición a esas plantas.  |  |
| 4c. | Di qué puedes hacer en un campamento o en otra actividad al aire libre para prevenir o reducir las lesiones o la exposición que aparecen en los requisitos 4a y 4b para el rango Tenderfoot.   |  |
| 4d. | Prepara un botiquín personal de primeros auxilios para llevarlo a futuros campamentos y excursiones. Di cómo se usaría cada uno de los artículos.  |  |

## EXCURSIONISMO

- |     |  |  |
|-----|--|--|
| 5a. | Explica la importancia del sistema de compañeros en lo que respecta a tu seguridad personal en salidas y en tu vecindario. Practica el sistema de compañeros cuando estés en una salida de tropa o patrulla. |  |
| 5b. | Describe qué hacer si te pierdes en una excursión o campamento.  |  |
| 5c. | Explica las reglas de un excursionismo seguro, tanto en la carretera como a campo traviesa, de día y de noche.   |  |

		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
<b>SALUD Y BIENESTAR</b>		
<b>6a.</b>	<p>Anota tus mejores resultados en las siguientes pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagartijas _____ (Anota la cantidad de las que hiciste correctamente en 60 segundos).</li> <li>• Abdominales o abdominales con piernas flexionadas _____ (Anota la cantidad de las que hiciste correctamente en 60 segundos).</li> <li>• Ejercicio de sentarse y alcanzar _____ (Anota la mayor distancia alcanzada).</li> <li>• Caminata/carrera de 1 milla _____ (Anota el tiempo).</li> </ul>	
<b>6b.</b>	Desarrolla y describe un plan para mejorar en cada una de las actividades establecidas en el requisito 6a para el rango Tenderfoot. Lleva un registro de tu actividad durante al menos 30 días.	
<b>6c.</b>	<p>Muestra mejora (de cualquier grado) en cada una de las actividades establecidas en el requisito 6a después de practicar durante 30 días.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lagartijas _____ (Anota la cantidad de las que hiciste correctamente en 60 segundos).</li> <li>• Abdominales o abdominales con piernas flexionadas _____ (Anota la cantidad de las que hiciste correctamente en 60 segundos).</li> <li>• Ejercicio de sentarse y alcanzar _____ (Anota la mayor distancia).</li> <li>• Caminata/carrera de 1 milla _____ (Anota el tiempo).</li> </ul>	
<b>CIVISMO</b>		
<b>7a.</b>	Demuestra cómo desplegar, izar, arriar y doblar la bandera de los Estados Unidos.	
<b>7b.</b>	Participa en un servicio de una hora en uno o más proyectos de servicio aprobados por tu Scoutmaster. Explica cómo se relaciona tu servicio a los demás con el lema y la divisa Scout.	
<b>LIDERAZGO</b>		
<b>8.</b>	Describe los pasos del método Scouting de enseñanza EDGE. Usa este método para enseñar a otra persona cómo hacer un nudo de rizo.	
<b>ESPIRITU SCOUT</b>		
<b>9.</b>	Demuestra el espíritu Scout viviendo el Juramento y la Ley Scout. Di cómo has cumplido con tu deber hacia Dios y cómo has incorporado cuatro puntos de la Ley Scout a tu vida cotidiana.	
<b>10.</b>	Mientras trabajas para lograr el rango Tenderfoot, y después de completar el requisito 7 para el rango Scout, participa en una conferencia Scoutmaster.	
<b>11.</b>	Completa con éxito tu presentación ante el consejo de revisión para el rango Tenderfoot.	

**Notas:** Los Varsity Scouts que trabajen en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach".

Los requisitos para los rangos Scout, Tenderfoot, Second Class y First Class se pueden trabajar simultáneamente; sin embargo, estos rangos se deben ganar en secuencia.

Existen requisitos alternos para el rango Tenderfoot para los Scouts con discapacidades físicas o mentales que cumplan los criterios establecidos en el libro Requisitos Boy Scout.

# RANGO SECOND CLASS



		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
<b>CAMPAMENTOS Y ÉTICA AL AIRE LIBRE</b>		
<b>1a.</b>	Desde tu ingreso, participa en 5 actividades de tropa o patrulla, 3 de las cuales incluyen campamentos de pernocta. Estas actividades no incluyen juntas de tropa o patrulla. En al menos 2 campamentos, pasa la noche en una tienda que hayas armado o en un cobertizo, cueva de nieve, tipi u otra estructura que hayas ayudado a construir.	
<b>1b.</b>	Explica los principios de Leave No Trace y di cómo los practicaste en un campamento o salida. Esta salida debe ser diferente de las del requisito 1c para el rango Tenderfoot.	
<b>1c.</b>	En uno de dichos campamentos, elige el lugar para tu patrulla y recomiéndaselo a tu guía de patrulla, primer guía de patrulla o jefe de tropa. Explica qué factores hay que considerar al elegir un sitio para la patrulla y en dónde armar la tienda.	
<b>COCINA Y HERRAMIENTAS</b>		
<b>2a.</b>	Explica cuándo es apropiado usar una fogata para cocinar u otros propósitos y cuándo no.	
<b>2b.</b>	Usa las herramientas del requisito 3d para el rango Tenderfoot para preparar yesca, leña y troncos, y combustible para una fogata para cocinar.	
<b>2c.</b>	En el momento y ubicación al aire libre aprobados, usa yesca, leña y troncos del requisito 2b para el rango de Second Class para demostrar cómo armar una fogata. A menos que esté prohibido por restricciones locales antiincendios, enciende la fogata. Después que haya estado encendida de manera segura durante al menos dos minutos, extingue las llamas de manera segura con un mínimo impacto para el lugar.	
<b>2d.</b>	Explica cuándo es apropiado usar una estufa ligera y cuándo una de propano. Prepara una de las dos y la enciendes a menos que esté prohibido por las restricciones locales antiincendios. Describe los procedimientos de seguridad para usar estos tipos de estufas.	
<b>2e.</b>	En un campamento, planifica y cocina un desayuno o comida caliente, seleccionando alimentos de MyPlate o del modelo nutricional actual de la USDA. Explica la importancia de una buena nutrición. Demuestra cómo transportar, almacenar y preparar los alimentos que seleccionaste.	
<b>2f.</b>	Demuestra cómo hacer el nudo vuelta de escota y di cuándo lo usarías.	
<b>2g.</b>	Demuestra cómo hacer el nudo as de guía y di cuándo lo usarías.	
<b>NAVEGACIÓN</b>		
<b>3a.</b>	Demuestra cómo funciona una brújula y cómo orientar un mapa. Usa un mapa para señalar y decir el significado de cinco símbolos del mapa.	
<b>3b.</b>	Con un mapa y una brújula, haz una excursión de 5 millas (o 10 millas en bicicleta) aprobada por tu líder adulto y tu padre o tutor. <sup>2</sup>	
<b>3c.</b>	Describe algunos peligros o lesiones que pueden suceder en tu excursión y qué puedes hacer para prevenirlos. <sup>2</sup>	
<b>3d.</b>	Demuestra cómo hallar direcciones de día y de noche sin usar una brújula o un aparato electrónico.	

<sup>2</sup>Si usas silla de ruedas o muletas, o si te resulta difícil caminar puedes sustituir "excursión" por "viaje" en los requisitos 3b y 3c.

✓		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
<b>NATURALEZA</b>		
<b>4.</b>	Identifica o muestra evidencia de al menos 10 tipos de animales silvestres (como aves, mamíferos, reptiles, peces o moluscos) de tu área local o zona de acampada. Puedes mostrar evidencia como huellas, señales o fotografías que hayas tomado.	
<b>ACTIVIDADES ACUÁTICAS</b>		
<b>5a.</b>	Habla de las precauciones que se necesitan para nadar de manera segura.	
<b>5b.</b>	Demuestra tu habilidad para pasar la prueba de principiantes de BSA: Salta de pie en agua con profundidad que te cubra la cabeza, nivélate y nada 25 pies sobre la superficie, detente, gira rápido, vuelve a nadar y regresa al punto de partida.	
<b>5c.</b>	Demuestra métodos de rescate en el agua extendiendo tu brazo o pierna, extendiendo un objeto apropiado y lanzando cuerdas y objetos.	
<b>5d.</b>	Explica por qué no debe intentarse un rescate que requiera nadar, si es factible realizarlo extendiendo o lanzando objetos. Explica por qué y cómo el nadador al rescate debe evitar contacto con la víctima.	
<b>PRIMEROS AUXILIOS Y EMERGENCIAS</b>		
<b>6a.</b>	Demuestra los primeros auxilios para lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objeto en el ojo</li> <li>• Mordida de un animal de sangre caliente</li> <li>• Heridas punzantes causadas por astilla, clavo o anzuelo</li> <li>• Quemaduras graves (espesor parcial o de segundo grado)</li> <li>• Hipertermia</li> <li>• Conmoción o shock</li> <li>• Insolación, deshidratación, hipotermia e hiperventilación</li> </ul>	
<b>6b.</b>	Muestra qué se debe hacer en los casos urgentes de paro respiratorio, apoplejía (derrame cerebral), hemorragia y envenenamiento por ingestión.	
<b>6c.</b>	Di qué puedes hacer en un campamento o excursión para prevenir o reducir las lesiones que aparecen en los requisitos 6a y 6b para el rango Second Class.	
<b>6d.</b>	Explica qué hacer en caso de accidentes que requieren una respuesta de emergencia en la casa o en el campo. Explica qué constituye una emergencia y qué información debes proporcionar para los equipos de primera intervención.	
<b>6e.</b>	Di cómo responder si te encuentras en la escena de un accidente automovilístico.	
<b>SALUD Y BIENESTAR</b>		
<b>7a.</b>	Después de completar el requisito 6c para el rango Tenderfoot, mantente físicamente activo al menos 30 minutos cada día durante cinco días a la semana durante cuatro semanas. Mantén registro de tus actividades.	
<b>7b.</b>	Comparte tus retos y éxitos al completar el requisito 7a para el rango Second Class. Fija una meta para continuar con la actividad física como parte de tu vida diaria y desarrolla un plan para hacerlo.	

		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
<b>7c.</b>	Participa en un programa de la escuela, comunidad o tropa sobre los peligros de consumir drogas, alcohol y tabaco, así como otras prácticas que dañan tu salud. Comenta tu participación en el programa con tu familia y explica los peligros de la adicción a sustancias. Informa a tu Scoutmaster o a otro líder adulto de tu tropa sobre qué partes del Juramento y la Ley Scout se relacionan con lo que has aprendido.	
<b>CIVISMO</b>		
<b>8a.</b>	Participa en una ceremonia de honores a la bandera de los Estados Unidos para tu escuela, institución religiosa, organización, comunidad o actividad Scouting.	
<b>8b.</b>	Explica qué respeto se le debe a la bandera de los Estados Unidos.	
<b>8c.</b>	Con tus padres o tutor, decide cuánto dinero te gustaría ganar, con base en el costo de un artículo concreto que te gustaría comprar. Desarrolla un plan escrito para ganar la cantidad acordada y sigue el plan; es aceptable hacerle cambios en el camino. Comenta los cambios que hiciste a tu plan original y si lograste la meta.	
<b>8d.</b>	Revisa el precio del artículo para el que ahorras, en por lo menos tres lugares, para determinar el mejor sitio para comprarlo. Después de completar el requisito 8c, decide si usarás la cantidad que ganaste como lo planeaste, si ahorrarás una parte o si la usarás para otro propósito.	
<b>8e.</b>	Participa en dos horas de servicio a través de uno o más proyectos de servicio aprobados por tu Scoutmaster. Di cómo tu servicio a los demás se relaciona con el Juramento Scout.	
<b>SEGURIDAD PERSONAL</b>		
<b>9a.</b>	Explica las tres R de la seguridad y protección personal.	
<b>9b.</b>	Describe la intimidación; di cuál es la respuesta apropiada a alguien que te está intimidando a ti o a otra persona.	
<b>ESPÍRITU SCOUT</b>		
<b>10.</b>	Demuestra el espíritu Scout aplicando el Juramento Scout y la Ley Scout a tu vida diaria. Di qué has hecho para cumplir tu deber hacia Dios y cómo has vivido cuatro diferentes puntos de la Ley Scout (no incluyas los que aplicaste en el requisito 9 para el rango Tenderfoot) en tu vida diaria. _____	
<b>11.</b>	Mientras trabajas para lograr el rango Second Class, y después de completar el requisito 10 para rango Tenderfoot, participa en una conferencia Scoutmaster.	
<b>12.</b>	Completa con éxito tu presentación ante el consejo de revisión para el rango Second Class.	

**Notas:** Los Varsity Scouts que trabajen en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach".

Los requisitos para los rangos Scout, Tenderfoot, Second Class y First Class se pueden trabajar simultáneamente; sin embargo, estos rangos se deben ganar en secuencia.

Existen requisitos alternos para el rango Second Class para los Scouts con discapacidades físicas o mentales que cumplan los criterios establecidos en el libro Requisitos Boy Scout.

## RANGO FIRST CLASS



		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
<b>CAMPAMENTOS Y ÉTICA AL AIRE LIBRE</b>		
<b>1a.</b>	Desde tu ingreso, participa en 10 actividades de tropa o patrulla, 6 de las cuales incluyen campamentos de pernocta. Estas 10 actividades no incluyen juntas de tropa o patrulla. En al menos 5 campamentos, pasa la noche en una tienda que tú hayas armado o en un cobertizo, cueva de nieve, tipi u otra estructura que hayas ayudado a construir.	
<b>1b.</b>	Explica los principios Tread Lightly! y di cómo los practicaste en un campamento o salida. Esta salida debe ser diferente a las del requisito 1c para el rango Tenderfoot y del requisito 1b para el rango Second Class.	
<b>COCINA</b>		
<b>2a.</b>	Ayuda a planificar un menú para uno de los campamentos anteriores que incluya un desayuno, un almuerzo y una cena, y que requiera cocinar por lo menos dos de las comidas. Di cómo el menú incluye alimentos de MyPlate o del modelo nutricional actual de USDA y cómo satisface las necesidades nutritivas para la actividad o el campamento planeado.	
<b>2b.</b>	Basándote en el menú para el requisito 2a del rango First Class, haz una lista con el presupuesto y las cantidades de alimentos necesarios para alimentar a 3 o más niños. Consigue los ingredientes.	
<b>2c.</b>	Muestra qué sartenes, utensilios y otro equipo se necesitarán para cocinar y servir dichas comidas.	
<b>2d.</b>	Demuestra los procedimientos a seguir para el manejo y almacenamiento seguro de carnes frescas, productos lácteos, huevos, verduras y otros alimentos perecederos. Explica la manera apropiada de desechar la basura del campamento, latas, plásticos y otros desperdicios.	
<b>2e.</b>	En un campamento, eres el cocinero. Supervisa a tu(s) ayudante(s) al usar la estufa o construir una fagata. Prepara el desayuno, almuerzo y cena del requisito 2a para el rango First Class. Supervisa la limpieza.	
<b>HERRAMIENTAS</b>		
<b>3a.</b>	Comenta cuándo debes usar amarres y cuándo no.	
<b>3b.</b>	Demuestra cómo hacer un nudo vuelta de braza o leñador y un nudo ballestrínque.	
<b>3c.</b>	Demuestra cómo hacer un amarre cuadrado, un amarre de tijeras y un amarre diagonal uniendo dos o más palos o bordones.	
<b>3d.</b>	Usa amarres para armar un equipo o estructura de campamento útil.	
<b>NAVEGACIÓN</b>		
<b>4a.</b>	Usando un mapa y una brújula, completa un recorrido de orientación que cubra por lo menos una milla y que requiera medir la altura o el ancho de determinados objetos (árbol, torre, cañón, cuneta, etc.).	
<b>4b.</b>	Demuestra cómo usar un GPS de mano, una aplicación GPS en un teléfono inteligente u otro sistema de navegación electrónico. Usa un GPS para hallar tu ubicación actual, un destino de tu elección y la ruta que tomarás para llegar allí. Sigue esa ruta para llegar a tu destino.	
<b>NATURALEZA</b>		
<b>5a.</b>	Identifica o muestra evidencia de al menos 10 tipos de plantas nativas de tu área local o zona de acampada. Puedes hacerlo identificando hojas o frutos caídos que encuentres, o como parte de una colección, o con fotografías que hayas tomado.	
<b>5b.</b>	Identifica dos maneras de obtener un pronóstico del tiempo para una actividad próxima. Explica por qué los pronósticos del tiempo son importantes cuando se planifica un evento.	



✓		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
5c.	Describe al menos tres indicadores naturales de un tiempo peligroso inminente, los posibles eventos de peligro que pueden ocasionar esas condiciones climatológicas y las acciones apropiadas que se deben tomar.	
5d.	Describe algunas condiciones climatológicas peligrosas que podrías encontrar en tu área geográfica local. Comenta cómo determinarías con antelación el riesgo potencial de estos tipos de peligros climatológicos, las consideraciones alternas de planificación para evitar dichos riesgos, y cómo te prepararías para responder a esas condiciones climatológicas.	
<b>ACTIVIDADES ACUÁTICAS</b>		
6a.	Completa con éxito la prueba de natación de BSA. <sup>3</sup>	
6b.	Di las precauciones que se deben tomar para viajar de forma segura en una embarcación.	
6c.	Identifica las partes básicas de una canoa, kayak o bote. Identifica las partes de una pala o remo.	
6d.	Describe la posición adecuada del cuerpo en una embarcación, dependiendo de su tipo y tamaño. Explica la importancia de mantener una posición adecuada del cuerpo en la embarcación.	
6e.	Con un ayudante y una víctima simulada, demuestra un rescate con cuerda tendida, actuando tanto como el que tiende la cuerda como el socorrista. (La supuesta víctima debe estar aproximadamente a 30 pies de distancia de la orilla en agua profunda).	
<b>PRIMEROS AUXILIOS Y EMERGENCIAS</b>		
7a.	Demuestra vendajes para un tobillo torcido y para heridas en la cabeza, la parte superior del brazo y la clavícula.	
7b.	Tú solo y con la ayuda de otra persona, muestra cómo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transportar una persona para sacarla de un cuarto lleno de humo</li> <li>• Transportar por lo menos 25 yardas a una persona con un tobillo torcido</li> </ul>	
7c.	Menciona las cinco señales más comunes de un infarto. Explica los pasos (procedimientos) de la reanimación cardiopulmonar (RCP).	
7d.	Menciona los servicios públicos que existen en tu casa o lugar de juntas. Describe los peligros asociados con esos servicios públicos y di cómo responder en caso de emergencia.	
7e.	Desarrolla un plan para casos de emergencia en tu hogar que incluya qué hacer en caso de incendio, tormenta, interrupción de luz y agua.	
7f.	Explica cómo obtener agua potable en caso de emergencia.	
<b>SALUD Y BIENESTAR</b>		
8a.	Después de completar el requisito 7a para el rango Second Class, mantente físicamente activo al menos 30 minutos al día, cinco días a la semana, durante cuatro semanas. Lleva un registro de tus actividades.	
8b.	Comparte tus retos y éxitos al completar el requisito 8a para el rango First Class. Fija una meta para incluir la actividad física en tu vida diaria.	
<b>CIVISMO</b>		
9a.	Visita y comenta con una persona determinada aprobada por tu líder (por ejemplo, un funcionario electo, juez, abogado, empleado del gobierno, director de escuela o maestro) los derechos constitucionales y las obligaciones de un ciudadano de los Estados Unidos.	
9b.	Investiga un tema ambiental que afecte a tu comunidad. Comparte lo que has aprendido sobre el tema con tu patrulla o tropa. Si algo se puede hacer, di qué podrían hacer tú o tu comunidad.	

<sup>3</sup>Consulta los requisitos para la insignia de mérito Swimming (Natación) para los detalles sobre la prueba de natación de BSA.

		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
✓		
9c.	En una salida familiar o de Scouting, anota qué basura y desperdicios producen. Antes de otra salida, decide y planifica cómo puedes reducir, reciclar o reutilizar lo que llevas. Compara tus resultados.	
9d.	Participa en tres horas de servicio en uno o más proyectos de servicio aprobados por tu Scoutmaster. No deben ser los mismos que los del requisito 7b para el rango Tenderfoot o el requisito 8e para Second Class. Explica cómo tu servicio a los demás se relaciona con la Ley Scout.	
<b>LIDERAZGO</b>		
10.	Informa a alguien que sea apto para unirse a los Boy Scouts, o a un Boy Scout inactivo, de tus actividades Scouting. Invítalo a una salida, actividad, proyecto de servicio o junta de tropa. Explícale cómo unirse o animar al Boy Scout inactivo a que se reincorpore. Comparte tus esfuerzos con tu Scoutmaster u otro líder adulto.	
<b>ESPÍRITU SCOUT</b>		
11.	Demuestra espíritu Scout viviendo el Juramento y la Ley Scout. Di qué has hecho para cumplir tu deber hacia Dios y cómo has aplicado cuatro puntos de la ley Scout (diferentes de los aplicados en los rangos anteriores) en tu vida diaria. _____	
12.	Mientras trabajas para lograr el rango First Class, y después de completar el requisito 11 para el rango Second Class, participa en una conferencia Scoutmaster.	
13.	Completa con éxito tu presentación ante el consejo de revisión para el rango First Class.	

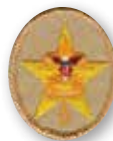
**Notas:** Los Varsity Scouts que trabajen en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach".

Los requisitos para los rangos Scout, Tenderfoot, Second Class y First Class se pueden trabajar simultáneamente; sin embargo, estos rangos se deben ganar en secuencia.

Existen requisitos alternos para el rango First Class para los Scouts con discapacidades físicas o mentales.



# RANGO STAR



		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
✓		
1.	Eres activo en tu tropa por lo menos cuatro meses como First Class Scout.	
2.	Como First Class Scout, demuestra el espíritu Scout viviendo el Juramento y la Ley Scout. Di cómo has cumplido con tu deber hacia Dios y cómo has aplicado el Juramento y la Ley Scout en tu vida diaria.	
3.	Gana seis insignias de mérito, incluyendo cuatro de la lista requerida para Eagle. Puedes elegir cualquiera de las 17 insignias de mérito de la lista requerida para Eagle para cumplir este requisito. Consulta el requisito 3 para el rango Eagle para encontrar dicha lista.	
	<b>NOMBRE DE LA INSIGNIA DE MÉRITO</b>	<b>FECHA EN LA QUE SE GANÓ</b>
	(Requerida para Eagle)	
	(Requerida para Eagle)	
	(Requerida para Eagle)	
	(Requerida para Eagle)	
4.	Como First Class Scout, participa en seis horas de servicio a través de uno o más proyectos de servicio aprobados por tu Scoutmaster.	
5.	Como First Class Scout, trabaja en tu tropa durante cuatro meses en uno o más de los siguientes cargos (o lleva a cabo un proyecto de liderazgo aprobado por el Scoutmaster para ayudar a la tropa):  <b>Tropa Boy Scout.</b> Guía de patrulla, primer guía de patrulla asistente, primer guía de patrulla, guía de tropa, representante Order of the Arrow de la tropa, jefe del den, escribano, bibliotecario, historiador, jefe de almacén, cornetín, Scoutmaster asistente junior, ayudante del capellán, instructor, administrador del sitio web de la tropa o guía de ética al aire libre. <sup>4</sup>  <b>Equipo Varsity Scout.</b> Capitán, subcapitán, director de programa, guía de escuadrón, secretario del equipo, representante Order of the Arrow del equipo, bibliotecario, historiador, jefe de almacén, ayudante del capellán, instructor, jefe del den, administrador del sitio web del equipo, o guía de ética al aire libre.  <b>Tripulación/buque Venturing.</b> Presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, jefe del den, jefe de almacén, historiador, guía, contra maestre, ayudante del contra maestre, escudero, tesorero, bodeguero de la nave o administrador del sitio web de la tripulación/buque.  <b>Scout Solitario.</b> Liderazgo de responsabilidad en tu escuela, organización religiosa, club o en algún otro sitio de tu comunidad.	
6.	Con tu padre o tutor, completa los ejercicios de la guía <i>How to Protect Your Children From Child Abuse: A Parent's Guide</i> (Cómo proteger a sus hijos del abuso infantil). Gana el Premio Cyber Chip de tu grado. <sup>5</sup>	
7.	Como First Class Scout, participa en una conferencia Scoutmaster.	
8.	Completa con éxito tu presentación ante el consejo de revisión para el rango Star. <sup>6</sup>	

**Notas:** Los Varsity Scouts que trabajen en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach". Los Venturers que trabajen en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "tripulación" y "Scoutmaster" por "Consejero de la tripulación". Los Scouts Marinos que trabajen en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "buque" y "Scoutmaster" por "Capitán".

<sup>4</sup>El guía de patrulla asistente no es un cargo de responsabilidad aprobado para el rango Star.

<sup>5</sup>Si no tienes acceso a Internet en casa Y tampoco en la escuela u otro espacio o en un dispositivo móvil, tu Scoutmaster te puede dispensar de la parte Cyber Chip después de consultarlo con tu padre o tutor.

<sup>6</sup>Si el consejo de revisión no aprueba el avance del Scout, la decisión puede apelarse de acuerdo con el tema 8.0.4.0 de la Guía de Avance.

## RANGO LIFE



✓		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
1.	Eres activo en tu tropa por lo menos seis meses como Star Scout.	
2.	Como Star Scout, demuestra el espíritu Scout viviendo el Juramento y la Ley Scout. Di cómo has cumplido con tu deber hacia Dios y cómo has aplicado el Juramento y la Ley Scout en tu vida diaria.	
3.	Gana 5 insignias de mérito más (para que tengas 11 en total), incluyendo 3 más de la lista requerida para Eagle. Puedes elegir cualquiera de las 17 insignias de mérito de la lista requerida para Eagle. Consulta el requisito 3 para el rango Eagle para encontrar dicha lista.	
	<b>NOMBRE DE LA INSIGNIA DE MÉRITO</b>	<b>FECHA EN LA QUE SE GANÓ</b>
	(Requerida para Eagle)	
	(Requerida para Eagle)	
	(Requerida para Eagle)	
4.	Como Star Scout, participa en seis horas de servicio a través de uno o más proyectos de servicio aprobados por tu Scoutmaster. Al menos tres horas de este servicio deben estar relacionadas con la conservación.	
5.	Como Star Scout, trabaja activamente en tu tropa durante seis meses en uno o más de los siguientes cargos de responsabilidad de la tropa (o llevas a cabo un proyecto de liderazgo aprobado por el Scoutmaster para ayudar a la tropa): <b>Tropa Boy Scout.</b> Guía de patrulla, primer guía de patrulla asistente, primer guía de patrulla, guía de tropa, representante Order of the Arrow de la tropa, jefe del den, escribano, bibliotecario, historiador, jefe de almacén, cornetín, Scoutmaster asistente junior, ayudante del capellán, instructor, administrador del sitio web de la tropa o guía de ética al aire libre. <sup>7</sup> <b>Equipo Varsity Scout.</b> Capitán, subcapitán, director de programa, guía de escuadrón, secretario del equipo, representante Order of the Arrow del equipo, bibliotecario, historiador, jefe de almacén, ayudante del capellán, instructor, jefe del den, administrador del sitio web del equipo, o guía de ética al aire libre. <b>Tripulación/buque Venturing.</b> Presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, jefe del den, jefe de almacén, historiador, guía, conrmaestre, ayudante del conrmaestre, escudero, tesorero, bodeguero de la nave o administrador del sitio web de la tripulación/buque. <b>Scout Solitario.</b> Liderazgo de responsabilidad en tu escuela, organización religiosa, club o en algún otro sitio de tu comunidad.	
6.	Como Star Scout, utiliza el método EDGE para enseñar a otro Scout (preferiblemente a uno más joven) las técnicas de UNA de las siguientes opciones, para que esté preparado para pasar dichos requisitos. <b>a.</b> Tenderfoot 4a y 4b (primeros auxilios) <b>e.</b> First Class 4a y 4b (navegación) <b>b.</b> Second Class 2b, 2c, 2d (cocina/herramientas) <b>f.</b> Second Class 6a, 6b (primeros auxilios) <b>c.</b> Second Class 3a y 3b (navegación) <b>g.</b> First Class 7a y 7b (primeros auxilios) <b>d.</b> First Class 3a, 3b, 3c, 3d (herramientas) <b>h.</b> Tres requisitos de una insignia requerida para Eagle, aprobados por tu Scoutmaster	
7.	Como Star Scouts, participa en una conferencia Scoutmaster.	
8.	Completa con éxito tu presentación ante el consejo de revisión para el rango Life. <sup>8</sup>	

**Notas:** Las Varsity Scouts que trabajen en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach". Los Venturers que trabajan en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "tripulación" y "Scoutmaster" por "Consejero de la tripulación". Los Scouts Marinos que trabajan en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "buque" y "Scoutmaster" por "Capitán".

<sup>7</sup>El guía de patrulla asistente no es un cargo de responsabilidad aprobado para el rango Star, Life o Eagle.

<sup>8</sup>Si el consejo de revisión no aprueba el avance del Scout, la decisión puede apelarse de acuerdo con el tema 8.0.4.0 de la Guía de Avance.

# RANGO EAGLE



INICIAL DEL  
LÍDER Y  
FECHA

1.	Eres activo en tu tropa durante al menos seis meses como Life Class Scout.		
2.	Como Life Scout, demuestra el espíritu Scout viviendo el Juramento y la Ley Scout. Di cómo has cumplido con tu deber hacia Dios, cómo has aplicado el Juramento y la Ley Scout en tu vida diaria, y cómo lo que has comprendido del Juramento y la Ley Scout guiarán tu vida en el futuro. Escribe en tu solicitud para el rango Eagle Scout nombres de personas que te conocen y que puedan recomendarte, incluyendo padres/tutores, religioso (si no perteneces a una religión organizada, entonces el padre o tutor proporciona esta referencia), educador, empleador (si trabajas) y otras dos referencias.		
3.	Gana un total de 21 insignias de mérito (10 más de las requeridas para el rango Life), incluyendo estas 13: (a) Primeros auxilios, (b) Civismo comunitario, (c) Civismo nacional, (d) Civismo mundial, (e) Comunicaciones, (f) Cocina, (g) Salud y bienestar personal, (h) Capacitación ante emergencias O Salvavidas, (i) Ciencia del medio ambiente O Sustentabilidad, (j) Administración personal, (k) Natación O Excursionismo O Ciclismo, (l) Campamento, y (m) Vida familiar.  Debes elegir solo una de las insignias de mérito que aparecen en las categorías h, i y k. Cualquier insignia de mérito adicional obtenida en esas categorías pueden contarse como una de tus ocho insignias de mérito opcionales utilizadas para tu total de 21.		
	<b>NOMBRE DE LA INSIGNIA DE MÉRITO</b>	<b>FECHA EN LA QUE SE GANÓ</b>	
	1.		
	2.		
	3.		
	4.		
	5.		
	6.		
	7.		
	8.		
	9.		
	10.		
4.	Como Life Scout, trabaja activamente en tu tropa durante seis meses en uno o más de los siguientes cargos de responsabilidad: <sup>9</sup>  <b>Tropa Boy Scout.</b> Guía de patrulla, primer guía de patrulla asistente, primer guía de patrulla, guía de tropa, representante Order of the Arrow de la tropa, jefe del den, escribano, bibliotecario, historiador, jefe de almacén, Scoutmaster asistente junior, ayudante del capellán, instructor, administrador del sitio web de la tropa o guía de ética al aire libre.  <b>Equipo Varsity Scout.</b> Capitán, subcapitán, director de programa, guía de escuadrón, secretario del equipo, representante Order of the Arrow del equipo, bibliotecario, historiador, jefe de almacén, ayudante del capellán, instructor, jefe del den, administrador del sitio web del equipo, o guía de ética al aire libre.  <b>Tripulación Venturing/Buque Sea Scout.</b> Presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, jefe de almacén, historiador, jefe del den, guía, contra maestre, ayudante del contra maestre, escudero, tesorero, bodeguero de la nave o administrador del sitio web de la tripulación/buque.  <b>Scout Solitario.</b> Liderazgo de responsabilidad en tu escuela, organización religiosa, club o en algún otro sitio de tu comunidad.		

<sup>9</sup>Guía de patrulla asistente y cornetín no son cargos de responsabilidad aprobados para el rango Eagle Scout. De igual manera, no se puede utilizar un proyecto de liderazgo aprobado por un Scoutmaster en vez de servir en un cargo de responsabilidad.

✓		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
5.	Como Life Scout, planifica, desarrolla y dirige a otros en un proyecto de servicio a beneficio de cualquier institución religiosa, escuela o comunidad. (Se debe beneficiar a una organización que no sea BSA). El plan del proyecto debe ser aprobado por dicha organización, por tu Scoutmaster y el comité de unidad, y por el concilio o distrito antes de empezar. Debes usar el <i>Eagle Scout Service Project Workbook</i> (Libro de trabajo del proyecto de servicio Eagle Scout) publicación de BSA Núm. 512-927 al cumplir este requisito. (Para saber más sobre el proyecto de servicio Eagle Scout, consulta la <i>Guía de Avance</i> , temas 9.0.2.0 a 9.0.2.16).	
6.	Como Life Scout, participa en una conferencia Scoutmaster.	
En preparación para tu consejo de revisión, prepara y adjunta a tu solicitud para el rango Eagle Scout una declaración de tus ambiciones y propósito en la vida y un listado de los cargos que has ocupado en tu institución religiosa, escuela, campamento, comunidad u otras organizaciones, en los que demostraste habilidades de liderazgo. Incluye los premios y honores recibidos.		
7.	Completa con éxito tu presentación ante el consejo de revisión para el rango Eagle Scout. <sup>10</sup> [Este requisito se puede cumplir después de los 18 años de edad, de acuerdo con el tema 8.0.3.1 de la <i>Guía de Avance</i> <sup>11</sup> ].	

**Notas:** Los Varsity Scouts que trabajen en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach". Los Venturers que trabajen en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "tripulación" y "Scoutmaster" por "Consejero de la tripulación". Los Scouts Marinos que trabajen en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "buque" y "Scoutmaster" por "Capitán".

#### <sup>10</sup>APELACIONES Y PRÓRROGAS

Si un Scout cree que ha completado todos los requisitos para el rango Eagle Scout pero se le niega el consejo de revisión, puede requerir dicho consejo de revisión bajo circunstancias discutibles de acuerdo con el tema 8.0.3.2. de la *Guía de Avance*.

Si el consejo de revisión no aprueba el avance del Scout, la decisión puede apelarse de acuerdo con el tema 8.0.4.0 de la *Guía de Avance*.

Si un Scout prevee que, debido a circunstancias fuera de su control, no podrá terminar los requisitos para el rango Eagle Scout antes de los 18 años de edad, puede solicitar una prórroga limitada de acuerdo con el tema 9.0.40. de la *Guía de Avance*. Las prórrogas se conceden muy rara vez.

#### <sup>11</sup>REQUISITOS DE EDAD PARA SER ELEGIBLES

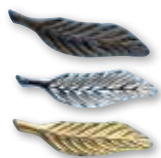
Las insignias de mérito, insignias de rango y las Eagle Palms las puede obtener un Boy Scout, Varsity Scout registrados, Venturer o Scout Marino cualificados. Puede ganar dichos premios hasta el día que cumpla los 18 años. Cualquier Venturer o Scout Marino que haya logrado el rango First Class como Boy Scout en una tropa o un Varsity Scout en un equipo puede continuar trabajando en los rangos Star, Life, Eagle Scout y en las Eagle Palms hasta el día que cumpla los 18 años.

El consejo de revisión de un Eagle Scout puede llevarse a cabo, sin aprobación especial, dentro de tres meses después del día que cumplió 18 años. Si se lleva a cabo entre tres y seis meses después de que el candidato cumpla los 18 años, debe ser aprobado anticipadamente por el concilio local. Para iniciar la aprobación, el candidato, su padres o tutor, el líder de la unidad o un miembro del comité de la unidad, debe adjuntar una declaración que explique el retraso. **Consulta la *Guía de Avance*, tema 8.0.3.1., en caso de que tengas que llevarse a cabo un consejo de revisión después de más de seis meses de que el candidato cumpla los 18 años.**

Si tienes una discapacidad física o mental permanente, o una discapacidad que se espera que dure más de dos años o después de tus 18 años, puedes llegar a ser Eagle Scout calificando para todas las insignias de mérito requeridas que puedas y calificando para insignias de mérito alternativas para el resto. Si aspiras a convertirte en Eagle Scout de esta manera, debes remitir una solicitud especial al centro de servicio de tu concilio local que debe estar aprobada por el comité de avance de tu concilio **antes de que puedas empezar a trabajar en las insignias de mérito alternativas.**

Un Scout o Venturer con una discapacidad también puede calificar para trabajar para obtener avance de rango después de cumplir los 18 años de edad si cumple con los lineamientos establecidos en la sección 10 de la *Guía de Avance*.

# RANGO EAGLE PALM



Después de convertirte en Eagle Scout, puedes obtener Palms al completar los siguientes requisitos:

✓		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
	1. Eres activo en tu tropa y patrulla por lo menos tres meses después de haberte convertido en Eagle Scout o después de haber recibido tu última Palm.**	
	2. Desde que ganaste el rango Eagle Scout o tu última Eagle Palm, demuestra el espíritu Scout viviendo el Juramento y la Ley Scout. Di cómo has cumplido con tu deber hacia Dios y cómo has aplicado el Juramento y la Ley Scout en tu vida diaria.	
	3. Haz un esfuerzo satisfactorio para desarrollar y demostrar tu capacidad de liderazgo.	
	4. Gana cinco insignias de mérito adicionales además de las requeridas para Eagle o para tu última Palm.**	
	5. Como Eagle Scout, participa en una conferencia Scoutmaster.	
	6. Completa con éxito tu presentación ante el consejo de revisión para Eagle Palm.	

**Notas:** \*Los Varsity Scouts que trabajan en los requisitos Boy Scout, deben sustituir "tropa" por "equipo" y "Scoutmaster" por "Varsity Scout Coach". Los Venturers que trabajan en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "tripulación" y "Scoutmaster" por "Consejero de la tripulación". Los Scouts Marinos que trabajan en los requisitos Boy Scout deben sustituir "tropa" por "buque" y "Scoutmaster" por "Capitán".

\*\*Las Eagle Palms se deben obtener en secuencia y se debe observar el requisito de antigüedad de tres meses para cada Palm.

\*\*\*Para cumplir con este requisito se pueden utilizar las insignias de mérito obtenidas en cualquier momento a partir de haberse convertido en Boy Scout.

Solo puedes portar la combinación adecuada de Palms de acuerdo con el número de insignias de mérito que hayas obtenido después del rango Eagle. La Bronze Palm representa cinco insignias de mérito, la Gold Palm 10 y la Silver Palm 15.

✓		INICIAL DEL LÍDER Y FECHA
	Bronze Palm ganada el _____	
	Gold Palm ganada el _____	
	Silver Palm ganada el _____	
	Segunda Bronze Palm ganada el _____	
	Segunda Gold Palm ganada el _____	
	Segunda Silver Palm ganada el _____	
	Tercera Bronze Palm ganada el _____	
	Tercera Gold Palm ganada el _____	
	Tercera Silver Palm ganada el _____	