

MARCHAS
Y
MONTAÑISMO



F. E. T. Y DE LAS J. O. N. S.
DELEGACION NACIONAL DEL FRENTE DE JUVENTUDES

MARCHAS
Y
MONTAÑISMO



DEPARTAMENTO DE PUBLICACIONES

Publicación núm. 141

MADRID, 1943



Marchas.
Montañismo.
Campamentos
volantes.



LOS JEFES DE MARCHA SERAN LOS MANDOS DE LAS CENTURIAS

Para ser Jefe de Marcha requiere ser: mando, camarada y técnico; en suma: un guía montañero con sentido jerárquico, con vocación de apóstol y con estilo falangista.

La marcha es el medio, nunca el fin, y nuestro fin es ganar la gran batalla de entregar a la Falange una juventud fornida y de su estilo, dispuesta a seguir al Caudillo a vida o muerte, como Capitán de esta lucha histórica, en la paz o en la guerra.

No basta para ser Jefe de Marcha un conocimiento de tipo técnico en un clima tibio. Es preciso echar a la solera falangista los ingredientes de la técnica y la práctica.

Vayan, pues, estos ingredientes para los JEFES DE CENTURIA, GRUPO y ESCUADRA, COMO FUTUROS JEFES DE MARCHA.

PARA SER JEFE DE MARCHA SE NECESITA:

I

- A. Conocer el Manual de Marchas.
- B. Saber organizar una marcha de cualquiera de los tipos comprendidos en los OCHO GRU-

POS que determina este Manual y el Parte Semanal de Centuria (modelo B).

C. Ser capaz de ultimar todos los preparativos y llevar a la práctica la organización de una marcha. Saber distribuir los trabajos y gestiones preliminares, asignando a cada cual la misión concreta transmitida con suficiente antelación, de modo que sea posible cumplirla con exactitud.

D. Conocer las normas generales de regulación y técnica de marchas, que se describen en los dieciséis puntos de este Manual (pág. 334).

E. Conocer los doce puntos generales que requiere los PREPARATIVOS PARA ORGANIZAR UNA MARCHA (pág. 346).

F. Saber mandar, saber dirigir una marcha.

II

Condiciones circunstancialmente relativas que debe reunir el emplazamiento de un CAMPAMENTO VOLANTE.

Condiciones principales que ha de reunir el emplazamiento de un Campamento fijo de Verano.

III

Saber improvisar hornillos rústicos para cocinar durante las marchas y Campamentos Volantes.

IV

Saber trazar y desarrollar el programa de actividades y horario de cualquier tipo de marcha.

V

Conocer el morral modelo "Celta", de armadura oculta. Forma de manejarle y ordenar el equipo.

Saber montar una tienda portátil de marcha, armada con capotes modelo "Español", capaz para seis camaradas.

Montar, desmontar y doblar una tienda pesada, modelo "Escuadra", para Campamentos fijos de Verano.

VI

Forma de construir zanjas de desagüe, sombreros, letrinas y otras obras para servicio y ornato de un campamento, según las necesidades del tipo de campamento y su duración.

VII

Precauciones con el consumo de agua en las marchas y en los campamentos.

VIII

ORIENTACIONES.---Conocimiento de la rosa de vientos. Saber orientarse por la brújula. Forma de orientarse por el sol con la hora solar.

Forma de orientarse por la Estrella Polar. Orientación por indicios.

Seguir el rumbo de cualquier sistema de orientación, por un plano geográfico.

IX

Cálculos aproximados de anchuras, alturas y distancias, por abatimiento y semejanza de triángulos.

Cálculos aproximados de pesos, medidas y cantidades, a "ojo de buen cubero".

X

Conocimientos elementales de topografía.

Saber levantar un plano a mano alzada sobre el campo.

Trazar el croquis de un itinerario.

Saber utilizar el plano de un lugar desconocido para seguir el rumbo previsto.

XI

TRANSMISIONES.---Saber recibir y transmitir por el alfabeto Morse, por medio del sonido, señales luminosas, banderín, banderas del semáforo, reflejos del sol, etc.

Saber transmitir y recibir por el semáforo español.

Ordenes y señales con el silbato y con los brazos.

XII

Saber canciones heroicas para desfiles. Saber canciones alegres del folklore español.

XIII

Saber los tres principales nudos de utilidad general, empleados por la marinería española.

XIV

Saber preparar y condimentar una comida en el campo.

XV

Tener un estilo falangista inasequible al desaliento y ser capaz de transmitirle a sus camaradas.



P R E A M B U L O

Las marchas, en su concepción genérica de todo desplazamiento de nuestras Centurias de Falanges Juveniles de Franco, con fines físico-formativos y culturales, constituyen el yunque firme de forjar juventudes fuertes, vigorosas, disciplinadas y curtidas en la lucha por un ideal falangista, ante el horizonte seguro que abre la fe y la ambición generosa de servir, que se cultiva en la camaradería de esa vida sana y alegre del campo y la montaña.

La marcha, como norma de apartarnos periódicamente de la vida residencial dominguera, es un sedante en la tarea cotidiana del estudio y del trabajo; es un descanso para reponer fuerzas físicas y morales que constantemente va consumiendo ese trajín ordinario de nuestro quehacer habitual de la ciudad o del campo. Es el antídoto de un vivir monótono y muchas veces sedentario. La marcha, para la juventud Nationalsindicalista, es la fórmula de descansar trabajando; pues el descanso ocioso no le gusta al falangista, porque no cuadra a su estilo, y le aprovecha en la tarea armoniosa de acumular reservas físicas y alcanzar la superación espiritual profundamente española que cumple a una aristocracia capaz de aceptar por destino el servicio permanente.

Las marchas están llamadas a observar la casi totalidad del plan conjunto de actividades físicas y formativas de las Falanges Juveniles de Franco. En las marchas se complementa el proceso de formación física, premilitar y nationalsindicalista de nuestras Centurias.

El plan de Marchas en el Frente de Juventudes queda reservado para las Falanges Juveniles de Franco. La razón es clara y natural: la eficacia de un plan esencialmente formativo estriba en su intensidad y constancia; para resistirle se precisa un mínimo de fuerzas físicas y espirituales y de una voluntad ingénita de renunciar a la comodidad incontinente, a la diversión fútil y

a muchas cosas de frivolidad humana. Sin esta concepción elevada, la marcha, que de por sí es dura, sólo es capaz de aguantarla con vocacional alegría una juventud de temperamento fuerte, como es la que forma en nuestras Centurias por decisión libre y voluntaria y a sabiendas de obligarse implícitamente a muchos más deberes que el resto de la juventud española encuadrada por ley en el Frente de Juventudes. Con estas masas, sometidas con carácter obligatorio a un plan metódico de marchas, no sacaríamos el fruto que compensara tanto esfuerzo y tanto dinero.

Por otro lado, la Ley del Frente de Juventudes deslinda bien nuestra misión respecto a la JUVENTUD AFILIADA Y LA NO AFILIADA; con la primera nos encarga de la formación completa en el orden político, premilitar, físico, moral y religioso; nos encarga de hacer militantes de Falange Española Tradicionalista y de las J. O. N. S. Para con los NO AFILIADOS, limita nuestra función a iniciarles en la doctrina del Régimen y la educación física. Pero aun sin todo esto, el Frente de Juventudes no cuenta hoy con suficiente fuerza económica para realizar un plan extensivo al censo total de población juvenil de España. Un plan incompleto e intermitente sería más espectacular que renditivo.

Con este corto preámbulo vamos a poner a vuestro alcance un breve MANUAL DE MARCHAS.

En un MANUAL no se pueden recoger los múltiples y diferentes problemas de distinta característica circunstancial.

El Jefe vale mucho más por lo que es capaz de resolver con criterio justo y certero que por todo lo que pueda empollar en un MANUAL más o menos extenso. Un buen Jefe se destaca como tal cuando reúne a su calidad de mando el concepto de la responsabilidad, prestigio personal, previsión, sentido de la lógica, buen criterio, carácter jovial, espíritu recto y ecuánime, serenidad y confianza en su valor propio.

Con semejantes cualidades, este MANUAL puede servirle como guión de normas abstractas para hallar la solución concreta a cada problema previsto o imprevisto, con la variación y elasticidad que exija la modalidad circunstancial del problema.



I CONCEPTOS GENERALES

Se comprende en el concepto de Marchas todo desplazamiento de cualquiera Unidad orgánica de las FALANGES JUVENILES DE FRANCO, por medios de locomoción o a pie, para hacer vida circunstancial de campamento, desarrollar actividades montaÑeras, campamentos volantes, visitas de carácter cultural, histórico y formativo, acto de propaganda o con otros fines objetivos

que cumplan el plan general de formación de nuestras Centurias.

Queda fuera de la clasificación de Marchas los desplazamientos ordinarios para participar en **CAMPAMENTOS DE VERANO**, y los extraordinarios para acudir a concentraciones nacionales y provinciales con motivo de cualquier festival o demostración atlética, gimnástica, deportiva, campeonatos de esquí, juegos nacionales o concentraciones de carácter premilitar.

Queda fuera del plan ordinario de Marchas la organización y desarrollo de cursos en albergues de invierno y campamentos de alta montaña, así como también las prácticas, ejercicios, escaladas y travesías peligrosas de verdadera alta montaña, para cuyo efecto se requiere obligadamente la presencia y dirección de Jefes técnicos y especialistas exprofesamente designados o autorizados por la Delegación Nacional.

MARCHAS A OTRAS PROVINCIAS

Para las marchas largas o por etapas que se salgan del ámbito provincial, esto es, cuando tengan que intervenir, prestar ayuda, comida o alojamiento otras Delegaciones u Organismos provinciales o locales, tienen necesariamente que estar conclusas de antemano todas las gestiones y acuerdos consiguientes entre vuestro Delegado

provincial y las Provinciales u Organismos llamados a prestar ayuda. Al efecto serán obligados los siguientes requisitos preliminares:

1.º El Jefe de la Marcha someterá a examen de su Delegado provincial un proyecto que ofrezca plena garantía de organización, seriedad, técnica y fácil ejecución, que, independiente del programa y régimen interno, concrete los siguientes datos previamente resueltos.

- a) Unidades que han de participar.
- b) Quién ha de ser el Jefe de la Marcha.
- c) Fin objetivo de la Marcha.
- d) Lugar de destino, distancia y duración.
- e) Medios de locomoción (a pie, ferrocarril, auto, viaje combinado, etc.).
- f) Número de etapas y kilómetros de cada jornada.
- g) Aprovisionamiento y preparación de comidas (detallar si la expedición lleva los alimentos en fiambre o en crudo—para condimentar—; si ha de ser preparada en el camino con ayuda ajena; si llevan vajilla o se la prestan en el viaje.
- h) Modo de pernoctar (indíquese si llevan material y tiendas portátiles de campaña o si cuentan con alojamiento).
- i) Forma de hacer el regreso.

2.º El Delegado provincial aprobará la marcha después de haber resuelto estos requisitos, y extenderá al Jefe de la expedición una autorización escrita que le sirva de documento oficial pa-

ra acreditar su cargo y presentarse a las Jerarquías en la misión que lleve.

3.º Simultáneamente (para su constancia), el Delegado provincial comunicará el proyecto al SERVICIO NACIONAL DE MARCHAS, en la seguridad de ser aprobado, si está de conformidad con las premisas arriba establecidas.

ORGANIZACION

Las aglomeraciones en una misma marcha resultan generalmente negativas por falta de ambiente íntimo, de buen control y por escaso rendimiento formativo. Cuando en casos determinados haya que admitir la coincidencia de varias Centurias en una misma marcha, cada Centuria se registrará con independencia en la ruta, procurando caminar con la separación suficiente para no estorbarse en el régimen de marcha, práctica o canciones. El Jefe de cada Centuria es libre de seguir distinto itinerario. En el Campamento o lugar objetivo, fuera de los actos oficiales de conjunto, cada Centuria tendrá su organización y régimen de vida independiente.

La marcha mejor, por resultar "manejable" y acusar mayor eficacia formativa, es la que se organiza por grupos.

Las Centurias de Cadetes deben salir disgregadas por Grupos, sin perjuicio de que éstos puedan coincidir en la meta, e incluso tener algunas

actividades de conjunto. En cambio, los Flechas tienen que salir por Centurias, es decir, puede salir también un Grupo, pero siendo el Jefe de Centuria el Jefe de la Marcha y, por tanto, a costa de dejar en casa a los demás Grupos, puesto que los Jefes de Grupo de Flechas de cierta menor edad no están autorizados para ser Jefes de Marcha. Sin embargo, también estos Grupos pueden salir en aquellas Provinciales que funcionen los CAMPAMENTOS PERMANENTES PARA MARCHAS DE FIN DE SEMANA, porque cuando el Jefe de Centuria tenga que mandar un grupo en una marcha diferente, los otros grupos pueden salir al CAMPAMENTO PERMANENTE, realizando el viaje conjuntamente con otra Centuria mandada por un Jefe de mayor edad.

JEFES DE MARCHA

En las marchas ordinarias por unidades (Centurias o Grupos), el JEFE DE LA MARCHA es el mismo Jefe de la Unidad. De tal modo, en las Centurias de Cadetes, cuando sale un Grupo aislado, el Jefe de la Marcha es el Jefe del Grupo. Con más de un Grupo o con la Centuria entera, el Jefe de Marcha es el Jefe de la Centuria.

También, cuando el Jefe de Centuria acompaña un Grupo, asumirá la función de Jefe de Marcha.

También algunas veces pueden salir aislada-

mente alguna Escuadra, previa autorización del Jefe de Centuria y consentimiento del Delegado, como Jefe directo de las FALANGES JUVENILES DE FRANCO. Entonces el Jefe de Marcha es el Jefe de la Escuadra.

Como en la Legión de Flechas sólo está prevista la marcha por Centurias, el Jefe de Marcha es el Jefe de Centuria; pero si hubieran de salir Grupos aislados, cuando su Jefe, por falta de edad o de representación personal, no ofrezca garantía para Jefe de Marcha, puede anexionarse a otra Centuria que coincida en aquella marcha o designar otro Jefe competente, jovial y con estilo, siendo preferible un Jefe de Centuria franco de servicio.

PLAN DE MARCHAS

La continuidad, eficacia y pleno rendimiento de un plan completo de marchas se afianza en la variedad que abra horizonte a la diversa función objetiva de la marcha como vehículo de formación física, cultural, política y premilitar y, de rechazo, evite el aburrimiento originable por la monotonía de repetir en ciclos herméticos marchas similares al mismo lugar y con igual objeto.

Al efecto, como fuente de iniciativa para lograr un plan rico en recursos por su variedad, vamos a ordenar los múltiples y diversos tipos de

marchas en OCHO GRANDES GRUPOS, sobre los que podéis organizar un turno más o menos elástico:



Primer grupo: Marchas de tipo normal.

Son las marchas cuya característica es la vida de campamento: acampar para desarrollar el programa peculiar de un día de campamento. Es la marcha que puede rendir la función más completa en la tarea conjunta que comprende el plan de formación de nuestras Centurias. Es la marcha prototipo de fin de semana, sobre todo para las CENTURIAS DE FLECHAS. Para estas

marchas se precisa el **CAMPAMENTO PERMANENTE** en las cercanías de la ciudad. Sin Campamento, **LA MARCHA NORMAL** carece de recursos y de alicientes.

Segundo grupo: Campamentos volantes.

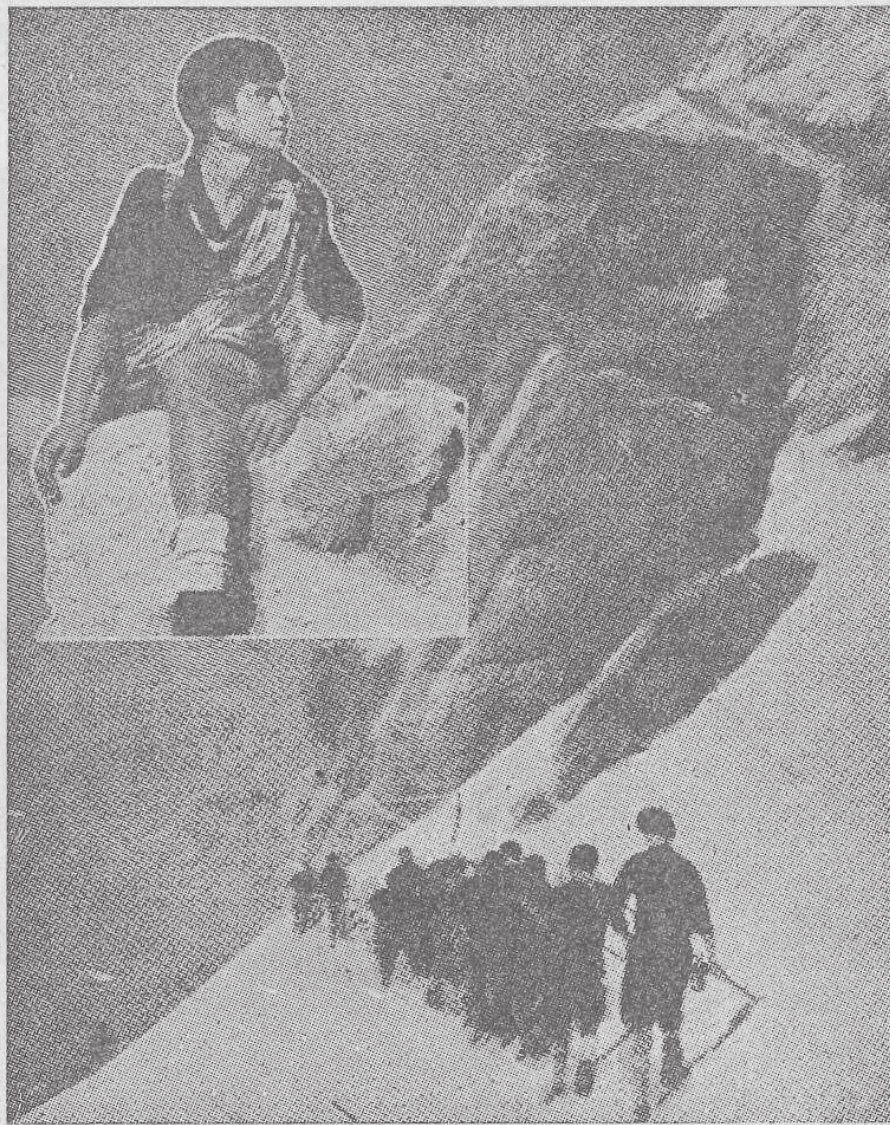
Son las marchas para pernoctar, que se realizan con material y tiendas portátiles de campaña, aprovechando vísperas de fiestas, fechas-puente y vacaciones. Es la marcha fuerte, ideal para las Centurias de Cadetes. En esta características de marchas cabe toda la var edad ordenada en los ocho grupos.

Tercer grupo: Marchas por montaña o prácticas de nieve.

Son las que llevan la misión específica de ejercitarse, adiestrarse en la técnica montañera de ascensiones, travesías, prácticas de esquí o sencillamente para conocer el sistema orográfico de una comarca. Se presta especialmente para Cadetes.

Cuarto grupo: Marchas a pueblos.

Pueden ser de propaganda, como medio de hacer ambiente y atraer a nuestras filas a la juventud provinciana. Pueden ser también para que nuestras Centurias conozcan su provincia y así hermanar la ciudad con el campo. Es la marcha fácil para todas las edades.



Quinto grupo: Campamento temporal o vida de Albergue.

Son las marchas de varios días de duración,

con residencia en un Albergue o en Campamento ligero y estable, ya sea como base de activida-



des o salidas por etapas radiales o en circuito, realizables a distintos lugares. Factible para los tres grados, pero de modo especial para el tercero y cuarto.

Sexto grupo: Marchas de tipo cultural.

Visitas a centros productores, fábricas, minas, industrias, granjas, piscifactorías, viveros, etcétera; o a museos, archivos, bibliotecas, obras públicas, de ingeniería, arquitectura y arte. Marcha asequible a todas las Centurias.

Séptimo grupo: Marchas de carácter formativo.

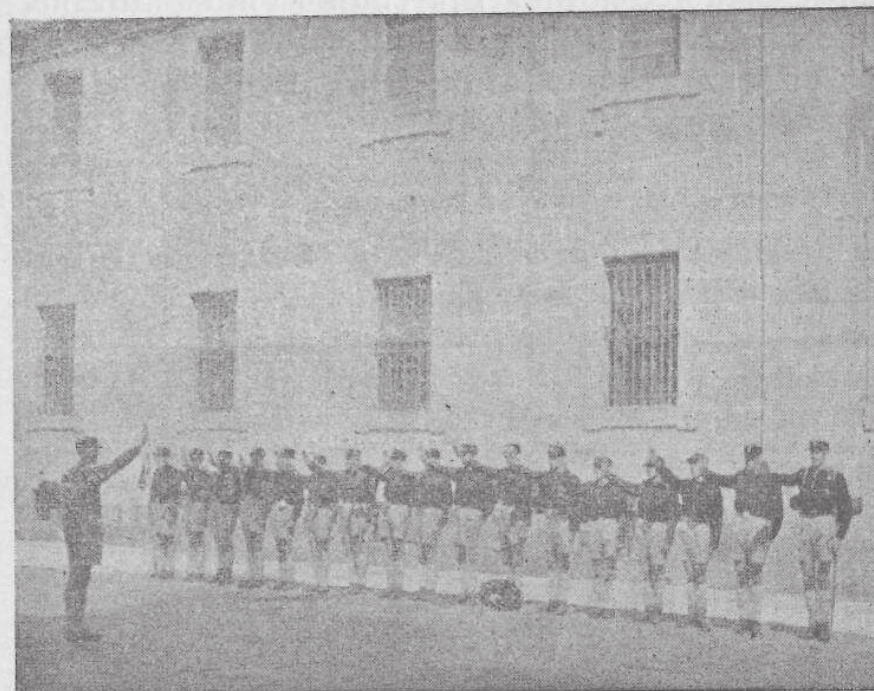
Visitas a lugares y monumentos de evocación histórica y prehistórica, grutas, dólmenes, excavaciones, descubrimientos paleológicos, etc.

Octavo grupo: Marchas de evocación falangista.

Visitas a la tumba del Fundador de la Falange, casa de José Antonio y su primera tumba en Alicante; visitas a frentes de batalla en la guerra de nuestra Cruzada y a otros muchos lugares que recuerden algún episodio de nuestro Movimiento.

Caben muchas combinaciones para conseguir el aliciente necesario que logre interesar a las Centurias.

Cada Centuria debe preparar el programa trimestral de marchas que mejor se ajuste a la realidad y a los medios a su alcance, combinando en-



tre la diversidad de marchas comprendidas en los OCHO GRUPOS, aquellas que mejor se adapten a las condiciones meteorológicas, según la estación del año.

Las Centurias que funcionen bien no necesitarán estímulos artificiosos para salir de marcha; ellas mismas ansiarán el día de descanso para vivirle fuera de la ciudad. El promedio normal de marchas ordinarias de una Centuria en pleno rendimiento es de NUEVE AL TRIMESTRE. Para empezar, en un proceso ascendente, calculemos SEIS MARCHAS TRIMESTRALES.

Sobre esta base, presentaremos como pauta un ciclo anual de marchas, admitiendo una variación tan elástica como sea precisa en cada provincia y para cada Centuria.

CICLO DE MARCHAS PARA UNA ANUALIDAD, DISTRIBUIDAS POR TRIMESTRES, SEGUN LA ESTACION DEL AÑO

Tipo de marchas	Para Centurias de Flechas	Para Centurias de C. y C. M.
Del Grupo 1.º	8 marchas	
" " 2.º	2 "	4 marchas
" " 3.º	2 "	4 "
" " 4.º	3 "	4 "
" " 5.º	1 "	2 "
" " 6.º	3 "	4 "
" " 7.º	3 "	4 "
" " 8.º	2 "	2 "
Total	24 marchas	24 marchas

INSTRUCCIONES Y NORMAS DE ORGANIZACION Y PRACTICA

1.º Las energías físicas.

LAS ENERGIAS FISICAS HAY QUE ADMINISTRARLAS BIEN, evitando siempre desgastes inútiles, para conseguir un mínimo de cansancio y un máximo de resistencia. Una mar-

cha es mala cuando se lleva irregularmente con intermitencias de paso forzado, desmoralizador y causante de agotamiento físico.

Una marcha es buena cuando se lleva a un tren regular que se puede sostener en todo el recorrido: SIEMPRE EL MISMO PASO Y CON LA RESPIRACION BIEN ACOMPASADA.



2.º La respiración.

LA RESPIRACION DEBE HACERSE ASPIRANDO POR LA NARIZ Y ESPIRANDO POR LA BOCA. La rápida combustión de oxígeno en las subidas duras impele a una respiración fuerte. Los novatos tienden en estos casos a contener la respiración por temor a que los til-

den de gente floja; ¡fuera esos remilgos infantiles! Respirad fuerte, que os oigan resoplar.

LA RESPIRACION ACOMPASADA INFLUYE MUCHO CONTRA LA FATIGA. Cada cual adopta el ritmo respiratorio que mejor le vaya en cada momento; pero siempre debe llevar un ritmo acorde con el paso.

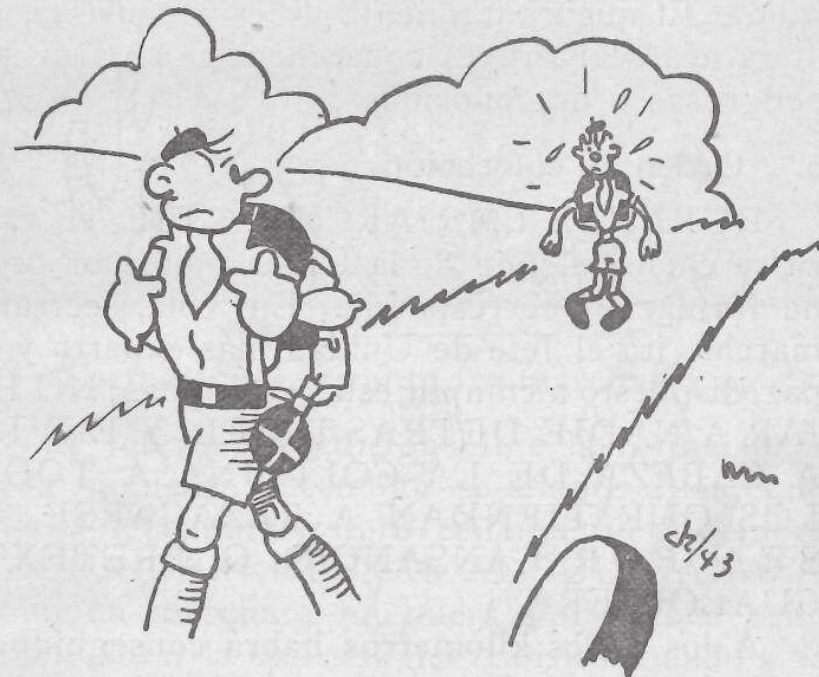


3.º Consumo de bebidas.

EL CONSUMO DE BEBIDAS ALCOHOLICAS ES PERJUDICIAL, tanto antes como después de las marchas. Los mayores pueden tomar si acaso un poco de vino durante la comida.

El tabaco queda excluído totalmente, incluso para los Jefes.

Los mandos mayores, que pudieran concurrir en calidad de visitantes, agregados o técnicos especialistas, procurarán en lo posible fumar discretamente apartados de los chicos, para evitar incitaciones.



4.º Regulación de una marcha.

TODAS LAS MARCHAS SE REGULAN POR LOS MAS FLOJOS, nunca por los de mayor resistencia. Un buen Jefe, observador y práctico, es capaz de convertir en fácil y llevadera la marcha de mayor dureza.

5.º Control de la expedición.

EN TODA EXPEDICION el Jefe de la Marcha recoge nota exacta de todos los participantes. Nadie en absoluto, ni aun tratándose de mandos ni agregados, puede ausentarse en el camino sin autorización del Jefe de Marcha. Al regreso tiene que responder de todos los que tomaron la salida. El quebrantamiento de esta consigna pudiera acarrear graves consecuencias en travesías peligrosas o desconocidas.

6.º Orden de colocación.

DURANTE LA MARCHA A PIE, en cabeza se coloca el Jefe de la Unidad que por orden de formación corresponda. En cola, cerrando marcha, irá el Jefe de Unidad más experto y capaz, dispuesto a cumplir estas consignas: NO DEJAR A NADIE DETRAS DE EL, Y ENVIAR A CABEZA DE LA COLUMNA A TODOS LOS QUE TIENDAN A REZAGARSE, YA SEA POR CANSANCIO O PRETEXTO CUALQUIERA.

A los pocos kilómetros habrá conseguido regular la velocidad a un tren cómodo para todos.

El Jefe de la expedición no tiene puesto fijo: cambia de lugar según mejor convenga; PERO EN TRAVESIAS DIFICILES O MONTE DESCONOCIDO CON BOSQUE ESPESO, NIEBLA O TEMPORAL, MARCHA SIEMPRE EN CABEZA.



7.º Formaciones durante las marchas a pie.

El Jefe de expedición elige la formación en cada momento que mejor se adapte a las condiciones del camino y aprovechamiento de sombras.

POR CARRETERAS ADOQUINADAS, la columna marchará en hilera por ambas orillas (para evitar la molestia del tránsito rodado y salvar la dureza del piso).

POR CARRETERAS ASFALTADAS, siempre que no lo estorbe el tránsito rodado, la formación marchará en columna por el centro (para evitar el desgaste agotador de pisar por la grava que se acumula en las orillas, desplazada por la velocidad de los coches).

POR CAMPO A TRAVES, POR SENDE-
ROS Y MONTES, depende de la característi-
ca de las veredas y del terreno; el Jefe resuelve
en cada caso y según el cambio que se opere du-
rante la travesía. Sin embargo, debe tenerse en
cuenta que la formación más cómoda en la gene-
realidad de los casos es en hilera.

8.º El paso.

No puede estar sujeto a una norma fija: de-
pende de muchos factores psíquicos y accidentales.

Por carretera, en trayectos llanos y cuestras
abajo, se puede alternar el paso ordinario (al rit-
mo de alguna canción de marcha) con el paso de
maniobra (animando el camino con alguna can-
ción alegre). En cuestras arriba no se puede can-
tar ni llevar el paso.

EN TRAVESIA DE POBLACIONES SE
DEBE MARCHAR EN FORMACION CO-
RRECTA Y CANTANDO.

9.º Velocidad.

Por carretera, con Cadetes, no puede exceder
de cinco kilómetros hora, y con Flechas, de cua-
tro kilómetros.

POR MONTAÑA SE MODERA LA MAR-
CHA, según la pendiente; paso corto y lento,
regulado de tal forma que se pueda sostener sin

la menor fatiga. En pendientes fuertes se sube
en zigzag.

EN DISTANCIA A PIE, una marcha para
Flechas no debe exceder de 14 kilómetros de re-
corrido total en el mismo día.

Con Cadetes se puede llegar hasta 30 kiló-
metros en el día.

EN MARCHAS LARGAS POR ETAPAS,
los Cadetes no pueden rebasar de 25 kilómetros
diarios, debiendo establecer cada tres jornadas
UN DIA DE DESCANSO ABSOLUTO.

LOS FLECHAS NO HACEN ESTA CLA-
SE DE MARCHAS; pero, por excepción, puede
caber un circuito en pequeñas etapas, en Campa-
mento volante o con base de salidas radiales, EN
CUYOS CASOS, LA JORNADA DIARIA NO
PUEDE EXCEDER de 10 kilómetros, con des-
canso absoluto de un día cada tres jornadas.

10. Itinerario.

El Jefe de Marcha sabrá elegir el itinerario
mejor y más fácil, procurando siempre ahorrar
esfuerzos inútiles. No siempre el camino más cor-
to es el mejor.

11. Descansos.

Con camaradas entrenados, los descansos de-
ben ser pocos y largos. Es preferible llevar un
tren de marcha moderado que se pueda sostener.

Para los menos entrenados se harán pequeños altos en la marcha (en aquellos casos en que se observe falta de entrenamiento, pérdida del ritmo acompasado de la respiración o síntoma de fatiga). Estos altos se aprovechan para dar algún consejo sobre la técnica de marchar. En subidas fuerte por montañas se harán descansos de diez minutos cada hora.

Después de comer se descansará hora y media.

En todos los descansos deben tomarse las precauciones oportunas para evitar enfriamientos, buscando la sombra si hace calor, o el sol cuando haga frío; pero siempre el sitio más abrigado contra el viento.

12. El calzado.

El acierto en el mejor calzado por caminos, veredas o monte puede economizar muchas fuerzas físicas; por terreno firme o tapizado de vegetación húmeda, el mejor calzado es la bota fuerte con suela gorda y claveteada. Por campo seco, roca o pedregal y también por carretera adoquinada, el mejor calzado es la abarca de goma, como la que usan los pastores en los picos de Europa y Pirineo central. También es muy práctico en terreno mixto de roca y bosque y de fuerte desnivel accidentado, el escaquin de fieltro o paño grueso con "coriza" o "chátara" de piel de cabra que utilizan los monteros de las regiones altas del Peña Sagra a Castro Valnera.

LA ALPARGATA NO ES UTIL PARA MARCHAS; SOLO SIRVE PARA ESTAR EN EL CAMPAMENTO.

EL CALZADO DE CUERO REQUIERE UN CUIDADO CONSTANTE DE LIMPIEZA Y ENGRASE. Nunca debe secarse al fuego. Para acelerar el secado, limpiar bien el barro o lavar el exterior con agua, y luego llenarlas de papel, serrín o talco. Después de seco, engrasarlo.



13. Cuidado de los pies.

Nunca emprendáis una marcha sin un previo y esmerado aseo de los pies, con las uñas bien recortadas. Durante los descansos largos, cambiad el calzado fuerte por unas zapatillas o al-

pargatas. Al final de la jornada, lavad nuevamente los pies.

AMPOLLAS EN LOS PIES. Las ampollas se tratarán del siguiente modo: Si es una ampolla pequeña que apenas moleste, no la toquéis. Cuando se trate de una ampolla molesta, pincharla con una aguja o alfiler, desinfectando antes la punta al fuego. Una vez vacía la ampolla, vendadla o protegedla con tafetán o esparadrapo.



14. Consumo de agua. (Véase apartado VII, página 396).

En el camino, no tomar en arroyos o manantiales, sin la seguridad previa de ser potables para el consumo. Únicamente se debe tomar de fuen-

tes que se vea claramente que están acondicionadas o construídas para uso del público.

En travesías sin indicios ciertos de agua, el Jefe de Marcha debe prevenir el aprovisionamiento a la salida (o de anteriores fuentes conocidas del trayecto).

DOSIFICAR EL CONSUMO DE AGUA. Durante el camino, en marchas duras, moderar el consumo de agua, beber muy poca, más bien enjuagarse mucho la boca.



15. Régimen de alimentación en marcha.

En pleno ejercicio de marcha, no recargar el estómago con comida de digestión lenta. Son pre-

feribles alimentos a base de azúcar, de fácil digestión.

Las comidas normales requieren un reposo de hora y media para su digestión.

En marchas largas o etapas duras, la comida más fuerte del día debe hacerse por la tarde o noche, al final de la etapa.

16. Preparativos y normas para organizar una marcha.

Todas las marchas han de tener justamente una misión, y al efecto requieren una preparación, un programa y luego un desarrollo normal. De lo contrario derivarían en una especie de jiras o diversiones vacías, en contradicción de nuestro estilo.

Las marchas se perfilan en el transcurso de la semana (o antes, según su importancia):

Durante el despacho ordinario con el Mando provincial, los Jefes de Centuria presentan el proyecto en líneas generales.

El Jefe de Centuria aprovecha el despacho semanal con sus Mandos orgánicos para transmitir las oportunas órdenes preparatorias.

Las Escuadras y los Grupos, durante sus reuniones ordinarias de la semana, reciben las órdenes concretas y planean iniciativas para el mejor desarrollo de las diversas actividades previstas en el programa. Es donde y cuando cada camarada se entera exactamente de la misión que

le corresponde en la preparación de la marcha; de la hora y punto de concentración; del uniforme y equipo que tiene que llevar; de las comidas que necesita (cuando tenga que llevarlas de su casa); de los gastos que le corresponde pagar; de las actividades que van a desarrollar; en fin, cuantos pormenores y detalles completan una organización perfecta.



Cuando las Centurias lleguen a tener la dotación completa de sus correspondientes equipos de bicicletas, morrales, capotes-tiendas, material de montaña y nieve, etc., cabe una combinación para cada Grupo del 3.º y 4.º grado, por ciclos alternos.

De esta forma, los equipos de Centuria que completan la dotación de un Grupo servirán para uso indistinto y alterno de toda la Centuria. Cuando el equipo sea para menos de un Grupo, alternarán las Escuadras. Así, pues, tendremos que:

Mientras un Grupo sale con el equipo de bicicletas a pueblos de la provincia, en misión de propaganda, en plan de visita, etc.

Otro Grupo sale con el equipo de nieve, de montaña, de prácticas o aprendizaje.

Y el tercero va de Campamento volante, de marcha normal o de visita cultural, formativa, etc.

A la semana siguiente se invierte el orden. Y así sucesivamente, van turnándose, de tal modo que todos los Grupos y todas las Escuadras, al cabo de un ciclo de salidas, han practicado todas las especialidades y han participado en marchas iguales o parecidas.



El Jefe de Marcha debe trazar un plan que tenga previstos y resueltos los siguientes requisitos:

- 1) Número de participantes.
- 2) Fin objetivo de la marcha.
- 3) Itinerario de ida y vuelta.
- 4) Medios de locomoción.
- 5) Programa y horario de actividades.
- 6) **Material y equipo colectivo necesario para la marcha** (cuidando de no olvidar lo necesario en material deportivo, material de Campamentos volantes, capotes-tiendas de campaña, baterías de cocina para Escuadras, mástil portátil y banderas de izar, más el material especial para el fin objetivo de la marcha, **QUE TODO ESTO TENDRA EL JEFE PREPARADO, REVISADO Y ACONDICIONADO. CUIDANDO TAMBIEN DE NO RECARGAR EL EQUIPO CON COSAS INNECESARIAS PARA AQUELLA MARCHA**).

7) **Uniforme y equipo personal** (procure siempre el Jefe la uniformidad más completa; es vital para el prestigio de nuestras Centurias. Procure también reducir el equipo a lo estricto y necesario para aquella marcha; nunca recargar los morrales ni la indumentaria con cosas que no se hayan de utilizar).

8) **Comida** (dar órdenes concretas y claras a los camaradas participantes, sobre si tienen que llevar comida de sus casas; si tiene que ser comida en frío, ya preparada, o puede ser en crudo; número de ranchos que necesita cada uno. Cuando la Centuria proporcione víveres, asegure

rarse antes de salir que todas las Escuadras lleven lo suyo, y cuando sea comida en crudo, que vayan las Escuadras provistas de utensilios para cocinar).

9) **Forma de pernoctar.**—Si llevan tiendas y mantas, o si tienen preparado albergue o alojamiento.

10. **Modo de hacer el regreso.**

11. **Forma de atender los gastos de una marcha.**

El Jefe de Marcha hará el presupuesto consiguiente de gastos. Estos gastos pueden ser diversos y variables según las circunstancias especiales de cada marcha. Generalmente, los principales conceptos que originan gastos son:

- 1) Medios de locomoción.
- 2) Comidas.
- 3) Alojamientos.
- 4) Transporte de material, facturaciones y acarreos.
- 5) Reposición y reparación de material de marchas y deportes.

6) Gastos menudos. (Para estos gastos eventuales debe calcular un 10 por 100 del volumen total, que debe llevar como fondo de reserva.)

A su vez, el presupuesto estará desglosado en dos partes: La primera resume todos los gastos a pagar proporcionalmente por cada participante. La segunda comprende los gastos con cargo

al Fondo de Centuria o por cuenta de subvenciones especiales recibidas para aquella marcha. Estos gastos son, generalmente, de tres clases:

1.^a Compensación de gastos personales a los menos o nada pudientes.

2.^a Compensación a todos de cierta demasía ocasional de gastos en aquellas marchas extraordinarias que por su excesivo coste pudieran ser inasequibles para todos en general.

3.^a **Gastos de tipo colectivo:** tales como: portes, acarreos, facturaciones, gratificación a guías y cicerones del turismo, visitas de pago a monumentos, museos, etc. Reposición y reparación de material, combustibles, alumbrado, etc.

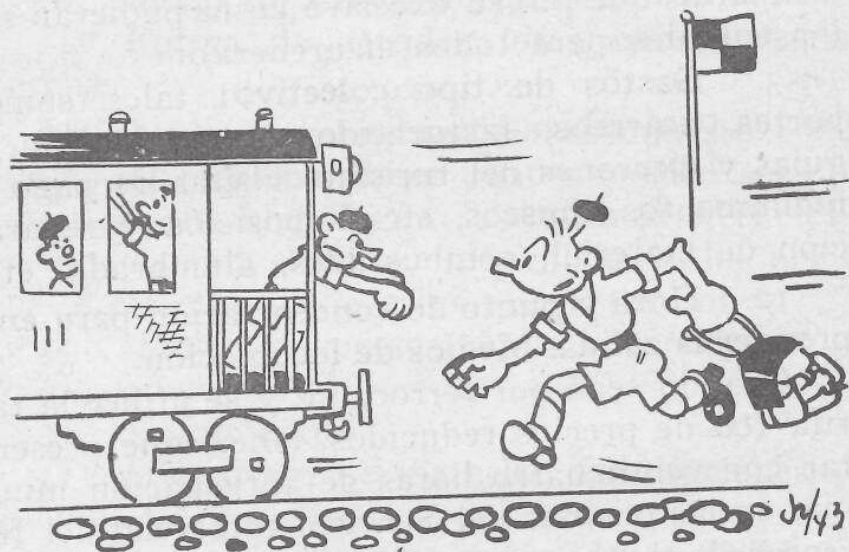
12. **Hora y punto de concentración para emprender la salida. Medios de locomoción.**

Cuando sean por ferrocarril y se utilice la tarifa 108 de precios reducidos, tenéis que presentar con veinticuatro horas de anticipación mínima, en las oficinas del Servicio comercial del ferrocarril, el impreso por duplicado que existe al afecto, con los nombres de los participantes en el viaje. Estas listas se aprueban y despachan en el acto de presentación. Conviene incluir en la lista alguno más del número previsto de participantes, porque está permitido sacar menos billetes de los incluidos en la lista de embarque, pero en ningún caso se pueden sacar más billetes que el número solicitado de viajeros.

Luego, con una hora de anticipación, el Jefe

de Marcha se presenta en taquilla de la estación y obtiene (mediante pago en el acto) los billetes justos que necesite.

Cuando se trate de trenes de plazas limitadas o de mucha concurrencia, se debe sacar en taquilla los billetes, con los días de anticipación que sean necesarios para asegurar su obtención;



y luego preocuparse de que os sean reservadas las plazas que necesitéis.

Los billetes de ida y vuelta, tarifa 108, llevan marcado el tren de salida (igual que los billetes ordinarios); pero no tiene marcado el tren de regreso, porque valen para volver dentro de un plazo de días, en relación con la distancia.

Por eso es imprescindible presentarlos en taquilla para que los revaliden para la vuelta en el

tren que solicitemos. Entiéndase bien que si los billetes no están autorizados para el tren de regreso, seréis considerados como viajeros sin billete.

Cuando hayan de utilizarse líneas ordinarias de autobuses, bien sea a la salida o en trayectos del camino, deben estar comprometidos los billetes antes de emprender la marcha.

Cuando se trate de utilizar camiones o autocares a nuestro exclusivo servicio, el Jefe de Marcha tendrá bien concretado con la Empresa el precio, el punto de concentración y la hora prevista para la salida.



II

ELECCION DE SITIO PARA ESTABLE- CER CAMPAMENTO VOLANTE

No siempre es posible instalar campamento en el sitio que reúna todas las condiciones apetecibles y técnicas; porque muchas veces hay que supeditar el emplazamiento al fin objetivo de la marcha. Pero dentro de la periferia obligada por las circunstancias, situaremos el campamento en el lugar que más se aproxime a la perfección:

Terreno seco, permeable (nunca arcilloso), de campo limpio y tapizado de césped, con ligero

declive para que corran las aguas de lluvia torrencial.

Emplazamiento con arbolado o sombra contigua, resguardado del viento y cercano al agua potable para consumo, aseo y lavado de vajilla.

Instalación de cocina: Cerca de las aguas de consumo y limpieza; separada del campamento a corta distancia prudencial, para evitar peligro de incendio y a ser posible que no moleste el humo al campamento.

Precauciones contra incendios.

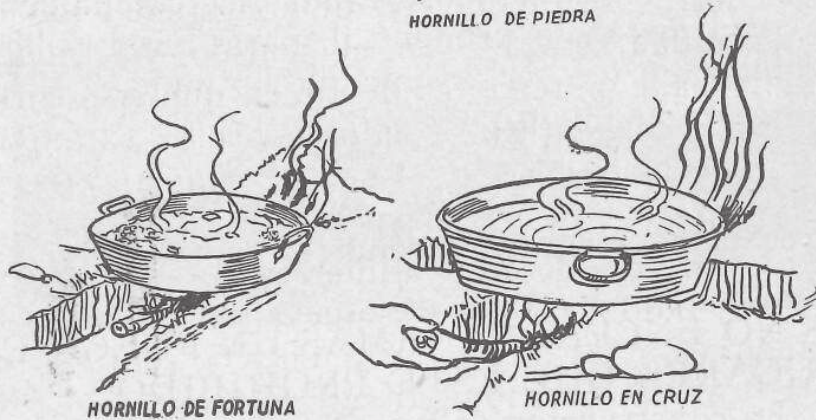
NO ENCENDER JAMAS UN FUEGO EN LUGARES QUE ESTE PROHIBIDO.

La construcción de hornillos debe hacerse con toda la seguridad que nos garantice la imposibilidad de producir incendios. Jamás se emplazarán entre vegetación, maleza, bosque bajo, ni debajo de árboles. Una vez construido el hornillo, antes de encenderle hay que sorrapar el césped en un diámetro de dos metros a su alrededor.

APAGAR EL FUEGO. Terminadas nuestras tareas culinarias, siempre, antes de acostarse o levantar un campamento, **HAY QUE APAGAR EL FUEGO CON AGUA, y, ADEMAS, TAPARLE CON TIERRA, POR SI ACASO REAVIVA ALGUN TIZON O ASCUA.**



HORNILLO DE PIEDRA



HORNILLO DE FORTUNA

HORNILLO EN CRUZ

III

CONSTRUCCION DE HORNILLOS RUSTICOS

Hornillos de piedra.

Habiendo piedra, el más práctico es un hornillo rústico de dos paredes laterales de 20 centímetros de altura y equidistantes a una anchura menor que el diámetro de la olla, para que ésta quede sentada sobre el borde de ambas paredes. A un testero se hace una paredilla de 10 centí-

metros de alta, útil para concentrar el fuego a la vez que sirve de travesal para colocar la leña en hueco y permita la combustión fácil.

Otros sistemas de hornillos.

HORNILLO DE FORTUNA.—Foso de 20 centímetros de ancho, 60 de longitud y 20 de profundidad, trazado en el sentido del viento. Chimenea con terrones de tierra que aumentan el tiro y concentran el calor sobre la cara posterior de la perola.

HORNILLO EN CRUZ.—Consiste en dos zanjas en cruz de 20 centímetros de anchas y 20 de profundidad. La zanja que sirva de boca de alimentación de fuego puede tener 60 centímetros de larga, y la cruzada, 40 centímetros.

Forma de encender el fuego.

a) Acumular leña suficiente para alimentar el fuego durante la preparación de la comida. Buscar ramas delgadas para prender y leña gruesa para sostener el fuego.

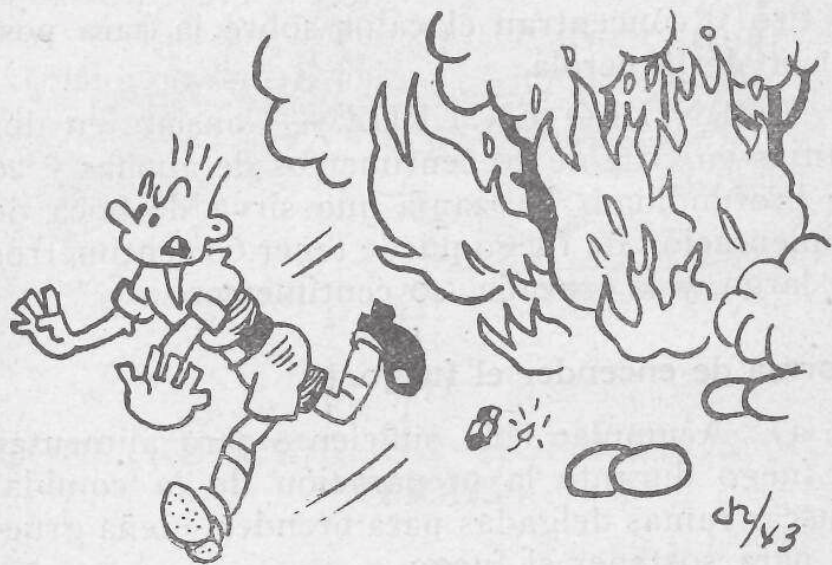
b) Cuando el suelo esté mojado, poner debajo leña aplastada y junta, formando piso, y encima hacer el fuego.

c) Para prender, ponéis debajo hojas secas o papeles; sobre éstos, colocar palos delgados muy secos, y encima, leña gruesa en hueco, de forma que no se apelmace y ahogue el fuego.

d) NO HACER EL FUEGO DEMASIADO GRANDE.

e) Antes de poner la olla al fuego, esperar a que se disipe el humo denso que se produce al encender.

f) Antes de empezar a cocinar tener preparados y a mano todos los ingredientes de la comida. Luego, colocar la olla o sartén sobre el hornillo, asentándola bien para que quede segura.



Extinción de incendios en bosques, praderas o sembrados.

Para la extinción de un incendio se requiere mucha serenidad y buena organización:

Se cortan unas ramas largas con hoja verde; con ellas se golpean los bordes del fuego para

detener su avance y ahogarle en las orillas. Una vez detenido, esperar en guardia hasta que se vaya consumiendo el foco interior, y cuando sea posible, ir cegándole con paletadas de tierra.

Cuando el fuego tome proporciones grandes y se vea la imposibilidad de atajar su avance por el procedimiento anterior, se hace un cortafuegos alrededor y a una distancia calculada, de forma que dé tiempo a terminar su aislamiento para detener allí el foco del incendio. El cortafuegos consiste en limpiar de vegetación una faja de terreno de una anchura regular y proporcionada, según el volumen de las llamas.



IV

PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE UN DIA DE MARCHA

Para toda marcha es imprescindible que el Jefe trace un programa de actividades a desarrollar y horario probable, aunque luego en la práctica tengan que sufrir, tanto el programa como el horario, las variaciones y reajustes que exijan las circunstancias.

EN UNA MARCHA DE TIPO NORMAL el programa debe ajustarse al siguiente guión:

1.º CONCENTRACION PARA EMPRENDER LA MARCHA. Puntualmente estarán todos en el sitio y hora previstos, dispuestos para la salida.

En la orden semanal preparatoria de la marcha, el Jefe habrá dicho las prendas de uniforme que tienen que llevar puestas, para que vayan todos igualmente presentados. Se forma. El Jefe de la Marcha recibe la novedad y pasa revista de aseo personal, uniformes y equipos. Acto seguido (si es día festivo) marchan a la iglesia más cercana, a oír la Santa Misa de precepto.

El Jefe lleva un programa completo, que abarca desde el itinerario a seguir, medios de locomoción, tarifas especiales a utilizar, régimen y horario de ruta y de actividades, hasta los múltiples detalles de equipos, uniformes, calzado especial (según las características de la marcha), aguas potables posibles de utilidad en el camino o en el campamento, etc.

En marcha.

2.º A la salida de Misa forman de nuevo y emprenden la marcha. Durante el recorrido, si es a pie, se aprovechan llanuras y cuestas abajo para ensayar sobre la marcha canciones heroicas, alternando otras veces con las alegres del folklore español.

La ruta sirve para desarrollar una lección práctica: adoptan la formación adecuada a la característica del camino; aprender a regular el tren de marcha, a defenderse de las inclemencias del

tiempo; se adiestran en la técnica montañera, en las subidas, escaladas, travesías, paso de ventisqueros y glaciares, etc., etc.

Campamento.

3.º Llegan al lugar previsto para acampar; arman las tiendas portátiles de campaña, por Escuadras; los mandos arman también su tienda; preparan y levantan el mástil, dejan sus equipos y salen a formar en el cuadro.

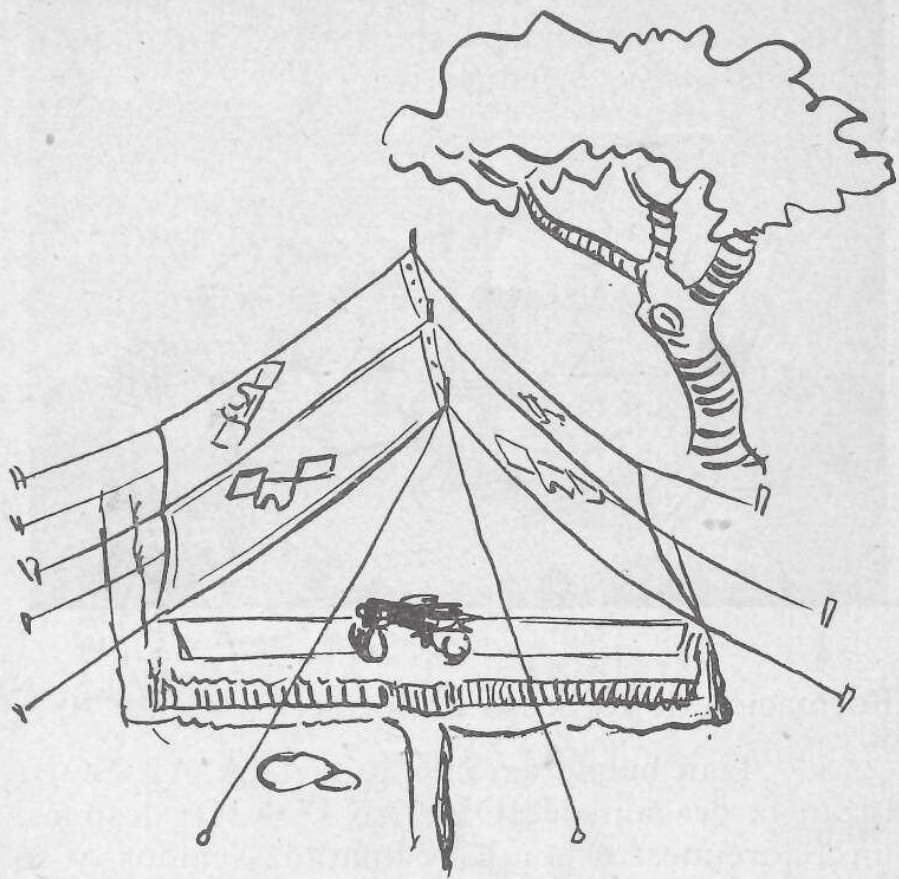


Formación de riguroso uniforme.

4.º Izan banderas; cantan CARA AL SOL; rezan la oración de JOSE ANTONIO; después, un Padrenuestro por los camaradas caídos, y se rompe la formación.

Limpieza y ornato de tiendas.

5.º Las Escuadras vuelven a sus tiendas, se cambian de traje y dedican un cuarto de hora a limpieza de tiendas y adorno artístico del exterior. Cuando el campamento sea para pernoctar, rodean la tienda de pequeñas zanjás de desagüe,



para evitar inundaciones de las lluvias. En resumidas cuentas, esta labor es un compás de reposo después de la caminata, que se emplea en este quehacer suave, que ni es la quietud total, que pudiera causar algún resfriado, ni la libertad ociosa que puede derivar en juegos agitados y, por tanto, producir un sobrecansancio.

Hora de gimnasia.

6.º La formación despliega y desarrolla una tabla de gimnasia educativa.

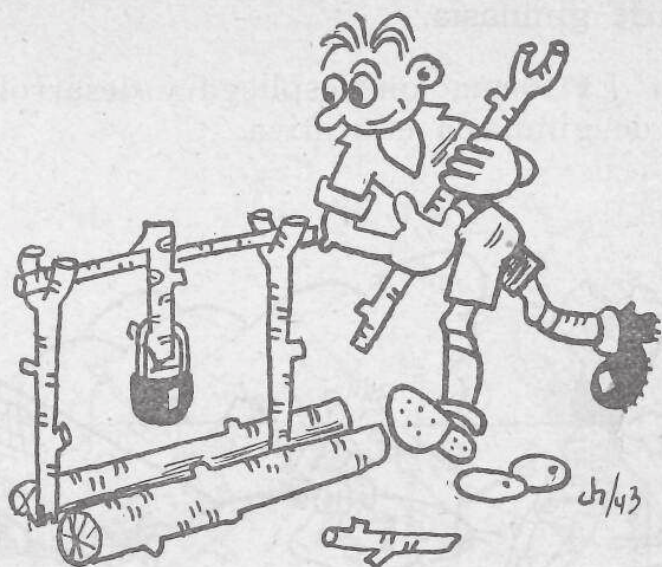


Baño.

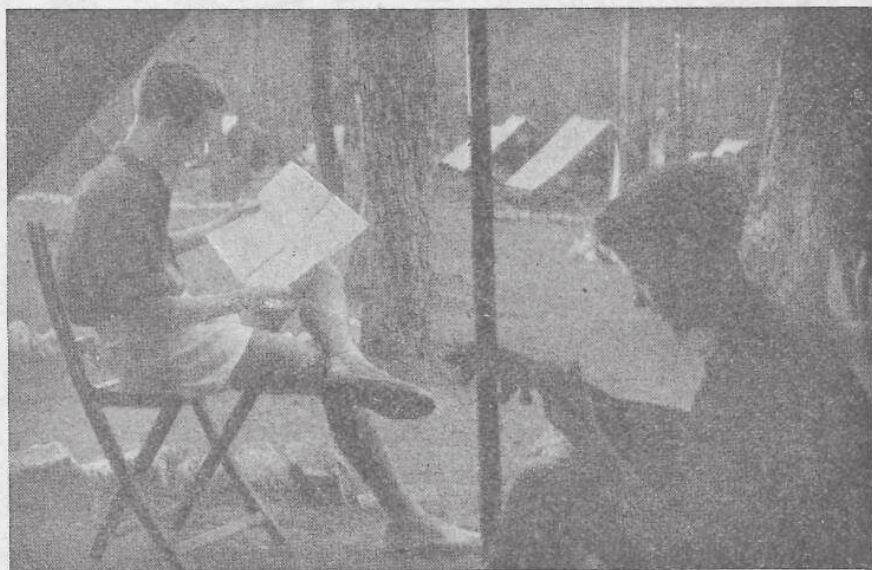
7.º A falta de baño, cuando no haya medio o no sea oportuno (por mal tiempo), se cambia por un rato de juegos libres.

Comienzan los preparativos culinarios.

8.º Las Escuadras arman sus hornillos rústicos, los circundan de cortafuegos para evitar pe-



ligros de incendios y se disponen a condimentar la comida.



Fajina.

9.º Hora de comer. Las Escuadras rezan un Padrenuestro en la mesa; se come; se efectúa la limpieza de vajilla, y a continuación, REPOSO ABSOLUTO DE HORA Y MEDIA.



Canciones.

10. Vuelta otra vez a las actividades del día. Forma el Grupo (o la Centuria); se sientan todos

en corro y dedican media hora al ENSAYO DE
CANCIONES: canciones para desfile, en forma-
ción y cantos populares del folklore español.



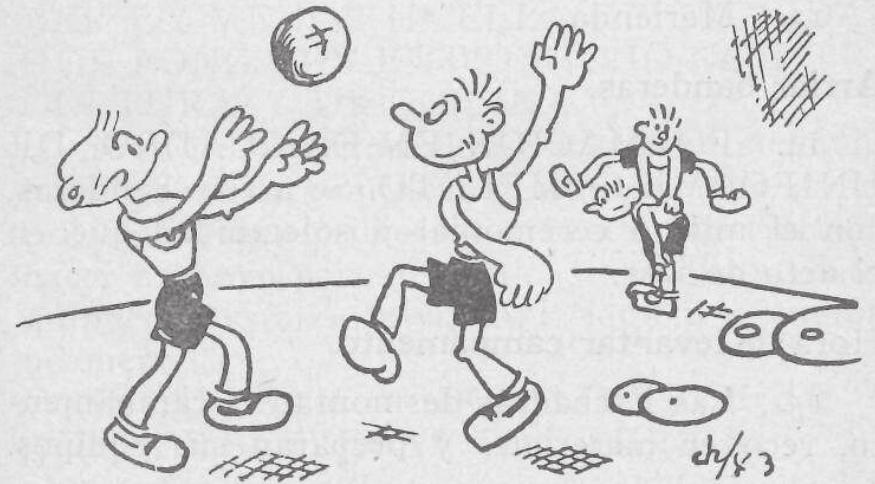
FORMACION NACIONALSINDICALISTA

Formación nacionalsindicalista.

11. MEDIA HORA DEDICADA A CLASE DE FORMACION NACIONALSINDICALISTA. Todas las Escuadras tienen por tarea normal el estudio de una consigna o tema doctrinal de la semana. En esta clase, el Jefe pulsa la interpretación desarrollada por las Escuadras. Después, el mismo Jefe u otro camarada explica algún concepto doctrinal, un postulado o consigna de José Antonio o del Caudillo, un episodio inmortal de nuestra historia... Y por último, un rato dedicado al diálogo íntimo y natural de preguntas, aclaraciones e interpretaciones sobre conceptos doctrinales y deberes falangistas.

Juegos y deportes.

12. Comienzan las competiciones del día. No sólo se ventila el interés deportivo de carácter



esencialmente técnico y recreativo; deben, además, tener el aliciente de equipo, el aliciente colectivo: Los equipos no deben ser improvisados casualmente; hay que llegar a los equipos permanentes representativos de las dos Escuadras; a los equipos titulares de cada Grupo y a los equipos oficiales de Centuria. Entonces, estos juegos tendrán unas veces la característica de partidos de tanteo para medir fuerzas, y otras, de competición formal, que, unida al interés colectivo de los "hinchas" de su equipo, serán ingredientes de continuidad y estimulación. Cuando se trate de un campamento de Grupo, contienden los equipos de Escuadras; cuando sea de Centuria pueden luchar los equipos de Grupo, y cuando se reúnan varias Centurias, se enfrentan los equipos titulares de Centurias.

Alto en los juegos.

13. Merienda.

Arriar banderas.

14. FORMACION EN EL CUADRO, DE UNIFORME COMPLETO. Se arrián banderas, con el mismo ceremonial y solemnidad que en el acto de izar.

Hora de levantar campamento.

15. Las Escuadras desmontan el campamento, recogen materiales y preparan sus equipos.

Luego hacen una limpieza general del campamento y alrededores; queman los papeles en los hornillos de las cocinas, entierran latas vacías, desperdicios y dejan el lugar totalmente limpio,



EN UN CAMPAMENTO NO PUEDE HABER LA MENOR HUELLA DE SUCIEDAD QUE PONGA EN ENTREDICHO NUESTRA CULTURA Y DISCIPLINA.

Sirva de consigna rigurosa que en cualquier lugar donde acampéis o descanséis, una de las preocupaciones primeras es buscar un rincón o hacer un hoyo para depositar desperdicios. Estos no pueden estar a la vista ni siquiera momentáneamente.

SE APAGAN TODOS LOS FUEGOS Y ADEMAS SE CIEGAN CON TIERRA.

Los Jefes pasan revista general al campamento y campos de juego, para comprobar su limpieza y evitar posibles olvidos o extravíos de material.

Forma el Grupo (o la Centuria) con equipos y material, en plan de marcha. Los Jefes orgánicos dan la novedad. El Jefe de Marcha pasa revista a la formación y se emprende el regreso por igual o distinto itinerario, pero sujeto a la misma organización, igual orden e idéntico tecnicismo.

ESTE GUION ES CARACTERÍSTICO PARA MARCHAS DE TIPO NORMAL. Para otras marchas de distinta clase, el horario y programa de actividades tienen que sufrir las modificaciones precisas para que sirvan al fin objetivo del día:

Muchas marchas no son para estabilizarse en un punto, y, por tanto, no se instala campamento; y, naturalmente, hay que suprimir o sustituir por otras aquellas actividades que únicamente se pueden adaptar a la vida de campamento.

Pero nunca puede faltar la Santa Misa de precepto, en días festivos. Tampoco deben faltar en la mayoría de las marchas los actos de rendir tributo a nuestras banderas y a nuestros Caídos en la lucha: NI LA HORA DE FORMACION NATIONALSINDICALISTA. Y EN NINGUNA MARCHA puede faltar un programa y una



organización metódica, con sus normas precisas de orden, de técnica y de disciplina; ni tampoco el ambiente de camaradería, en armonía perfecta con el sentido jerárquico que es consustancial con el modo falangista de ser, que dibuja una personalidad y un estilo.

EN LAS SALIDAS POR FERROCARRIL O AUTOMOVIL, con fines culturales o formativos, cuyas actividades de la tarde no requieran ejercicio físico, se puede suprimir la hora del reposo y de las canciones y aprovechar el rato de la "sobremesa" para el desarrollo de la clase de Nacionalsindicalismo. Esta modificación del programa se hace cuando sea necesario ganar tiempo para dedicarlo al programa de la tarde.

LA CLASE DE FORMACION NACIONALINDICALISTA no debe faltar en el programa de todas las marchas.

Marchas a pueblos en misión de propaganda.

En esta clase de marchas debe procurarse en lo posible la instalación del campamento volante en las cercanías del pueblo, sea para desarrollar una parte o todo el programa de un día de campamento; es el mejor acto de propaganda.

Las marchas a pueblos se prestan muy bien para establecer campamento coincidente con el de otras Centurias o Grupos de pueblos próximos al lugar elegido. En este caso habremos logrado el doble objetivo y la ocasión propicia para que

las Centurias provincianas puedan asimilar muchas normas y conocimientos útiles.

En las visitas a otras capitales o pueblos, cualquiera que sea el fin de la visita, el Jefe de Marcha está obligado (por deber de disciplina y camaradería) a presentarse al Delegado Provincial o Local. Quedan discrecionalmente exentos cuando se trate de travesías sobre la marcha o de breve estancia, sin tiempo disponible.



Campamentos Volantes.

Todas las marchas toman las características de Campamento Volante cuando se realizan con tiendas ligeras, batería de cocina y material portátil de campaña, para cocinar, hacer vida y pernoctar con medios propios.

El Campamento Volante es el medio, casi

nunca el fin objetivo. Por tanto, clasificaremos concretamente en CAMPAMENTOS VOLANTES las marchas de varios días de duración, para hacer VIDA NORMAL DE CAMPAMENTO O EJERCICIOS Y PRACTICAS MONTAÑERAS, "LLEVANDO LA CASA ACUESTAS".

EL PROGRAMA Y HORARIO DE ACTIVIDADES EN LOS CAMPAMENTOS VOLANTES SERAN LOS QUE CORRESPONDAN AL FIN OBJETIVO DEL CAMPAMENTO.

Material y equipo colectivo para marchas y campamentos volantes.

Próximamente ya las Centurias a tener la dotación completa de MORRALES MODELO "CELTA", CAPOTES MODELO "ESPAÑOL", TRANSFORMABLES EN TIENDAS DE CAMPAÑA, MAS LAS SUFICIENTES BATERIAS DE COCINA PARA ESCUADRAS, el material y equipo colectivo de necesidad imprescindible se reduce al siguiente:

- a) Mástil portátil desarmable, con cruceta.
- b) Banderas de izar.
- c) Material de juegos y deportes. (El que se estime necesario, según la marcha que sea.)
- d) Material de alumbrado. Para uso del Grupo conviene un farol de vela, aceite o petróleo, cerrado contra el viento. Para las Escuadras

pueden ser linternas eléctricas, llevando las pilas de repuesto que se calcule necesarias, según la duración del Campamento. A falta de linternas, pueden ser también faroles de vela o aceite.

e) Material de obras. Por cada Grupo corresponde, como mínimo, llevar: un hacha, una azada y una pala, todas de tipo montañero, portátiles.

f) Un botiquín portátil de urgencia.

g) Un sacacorchos y un abrebotellas.

Material y equipo personal para marchas y Campamentos Volantes.

Hay que tener cierta tolerancia en cuanto a la exigencia del equipo individual, porque no todos tienen medios y modo de conseguir un equipo completo y perfecto. PERO HAY QUE EXIGIR LA MAS COMPLETA UNIFORMIDAD EXTERIOR. Por esto vamos a dividir el equipo en dos partes: la indispensable y la recomendable:

Equipo indispensable:

1) UNIFORME COMPLETO DE MARCHAS, o sea: pantalón corto, medias color gris, botas fuertes, camisa azul, brazalete, cinturón y boina roja.

2) CAPOTE DE LONA MODELO "ESPAÑOL", transformable en tienda de campaña.

3) MORRAL DE ARMADURA OCULTA, MODELO "CELTA".

ROPA INTERIOR. (La que tenga.) Si se trata de una marcha larga conviene llevar una muda de repuesto.

4) Un calzón corto para deportes, azul o negro, pero a base de que sean del mismo color todos los del Grupo.

5) Una camiseta blanca, sin mangas o manga corta, pero todas iguales.

6) Un bañador negro o azul (igual para todo el Grupo).

Un plato (si es posible, de aluminio; si no. de la clase que puedan).

Un cubierto.

Un par de alpargatas blancas.

Una libreta de apuntes.

Un lapicero.

Jabón, cepillo y pasta para los dientes, toalla, máquina de afeitar (quien la necesite) y un peine.

Una caja de betún o grasa y un paño para las botas.

Aguja e hilo para coser.

Una manta (o dos, según la estación del año).

Aumento de menaje personal recomendable:

Un vaso de aluminio.

Una cantimplora.

Una navaja de monte con varios usos

Un pito para señales y llamadas.

Una linterna eléctrica con señales para Morse.

Un jersey de lana.

Dos pares de calcetines de repuesto.

Dos pañuelos de bolsillo.

Un cepillo de ropa.

Un cepillo de calzado.

Una bolsa de aseo personal, que, además de los útiles arriba indicados, tenga unas tijeras, una brocha y un espejo.

Una muda interior.

Una camisa azul.

Un par de abarcas de goma, de montañero.

Un saco de dormir.

Un rollo de cuerda.

Una brújula de bolsillo.

Un juego de banderas de semáforo.

V

CONOCIMIENTO DEL MORRAL MODELO
"CELTA". DESCRIPCION. COLOCACION
DEL EQUIPAJE

El morral "CELTA" forma parte del equipo y uniforme oficial de las FALANGES JUVENILES DE FRANCO.



Es de lona impermeable, color gris perla, con armadura oculta en la espaldera. Lleva unos tirantes de lona reforzada, dispuestos en triángulo, que sirven de apoyo y forman la cámara de aire entre el cuerpo humano y el morral, para impedir el sudor de la espalda.

Sobre la base del triángulo lleva una correa de sujeción a la cintura, útil para marchas accidentadas y, a la vez, para repartir el peso entre los hombros y la espalda.

Descripción: Exterior.—Lleva tres bolsillos de parche: dos laterales y uno posterior. Tiene dos correas sobre la tapa y dos en los costados, que sirven para sujetar, arrollada, la manta de viaje.

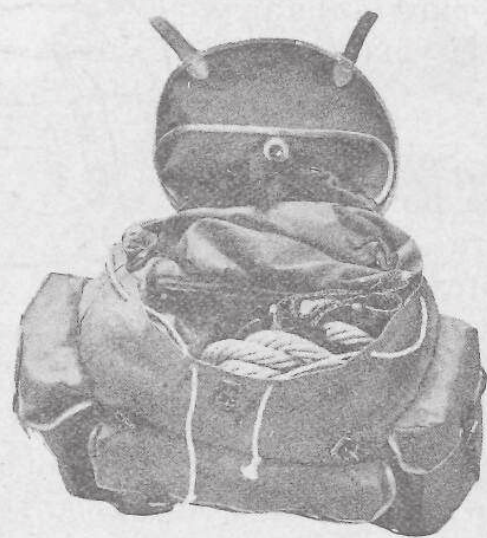


Interior.—Sobre la tapa tiene una bolsa forma cartera, para documentos y apuntes. Sobre la espalda lleva otra bolsa para colocar útiles menudos y papeles.

Colocación del equipaje.—La distribución del equipaje dentro del morral no requiere ninguna técnica, sino una ordenación lógica, separando el calzado, la ropa, útiles menudos, la comida y la vajilla. Los objetos de más peso se llevarán en el departamento general del interior del morral.

Las cosas de aseo personal se colocarán en lugar indistinto, pero todas juntas y, a ser posible, dentro de una bolsita. También el pan se llevará en una bolsa de tela o, cuando menos, envuelto en papel. La fruta y postres, para que no se aplasten, se llevarán en una caja de cartón o de hoja de lata.

TRATAD BIEN EL MORRAL: engrasad las correas; reparad los desperfectos, por pequeños que sean.



CAPOTE DE LONA IMPERMEABLE, MODELO "ESPAÑOL" TRANSFORMABLE EN TIENDA DE CAMPAÑA CAPAZ PARA SEIS CAMARADAS

Descripción. — Cada capote tiene las siguientes piezas accesorias (véase dibujos):

Dos vientos cortos.

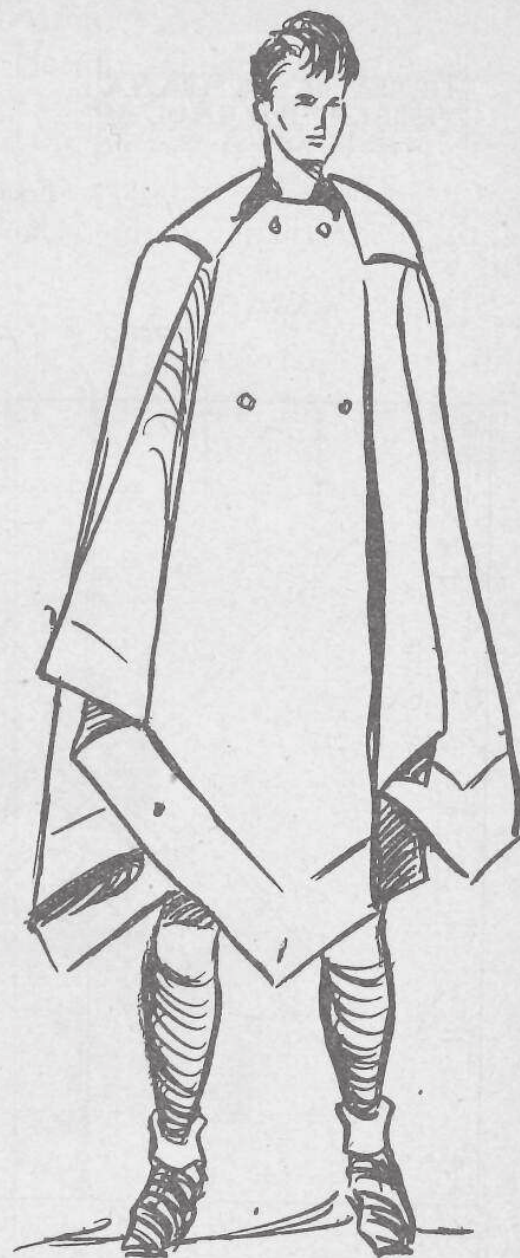
Un viento largo.
Tres cuñas.

Dos trozos empalmables de bastón.

Un enchufe de metal.

Una bolsa de tela para guardar estas piezas.

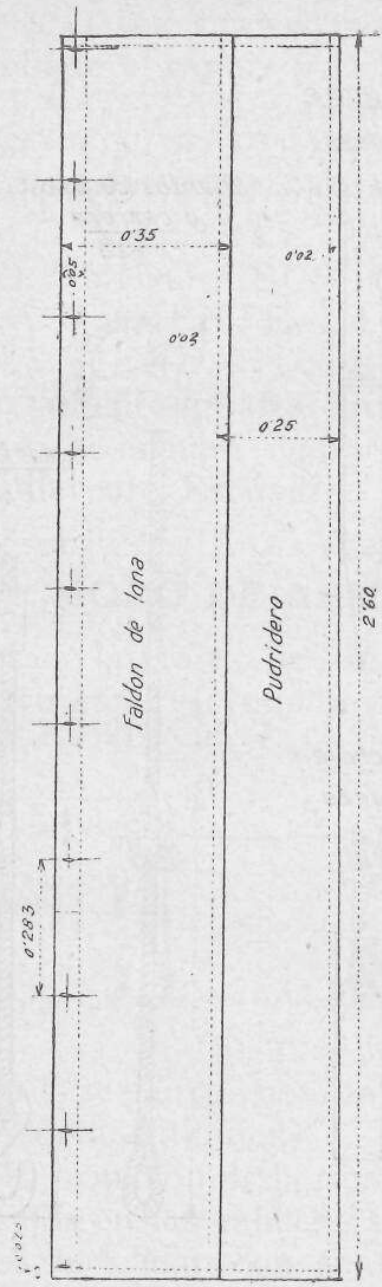
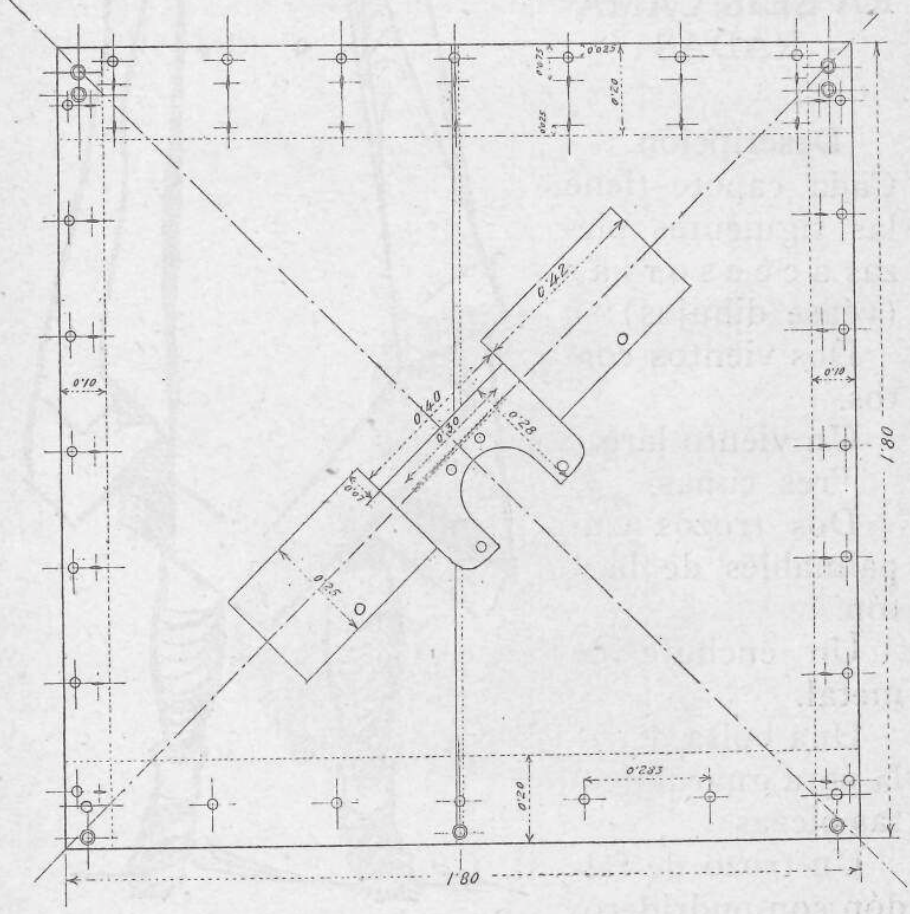
Un trozo de faldón con pudridero,



TIENDA DE CAMPANA
 MODELO "ESPAÑOL"

Equipo individual completo
 1/6 del total de la tienda

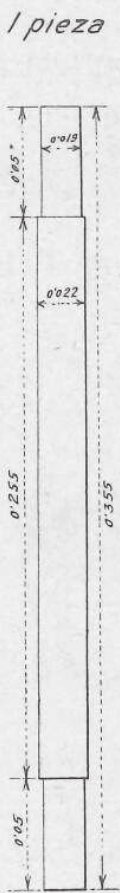
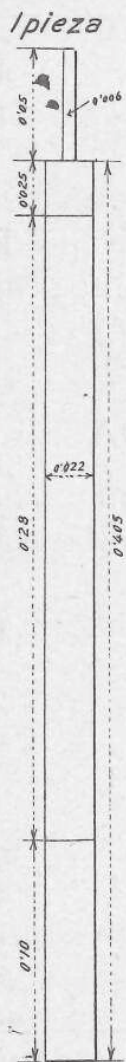
Poncho = 1 pieza



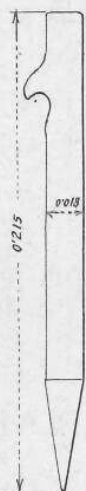
Faldón con pudridero

1 pieza

Palos



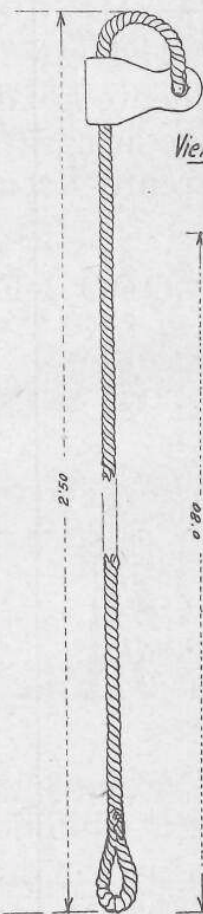
Estacas 3 piezas



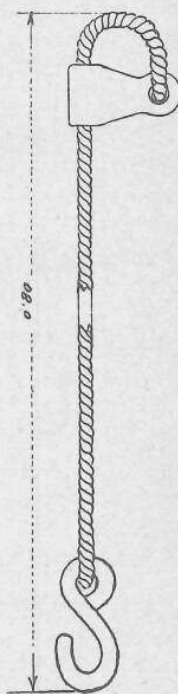
Enchufe 1 pieza



Vientos de palos y carrera 1 pieza



Vientos laterales 2 piezas



que a la vez sirve a modo de funda para llevar arrollado el capote y la bolsa de las piezas.

EN TOTAL, EL CAPOTE LLEVA CONSIGO ONCE PIEZAS ACCESORIAS, QUE JAMAS DEBEN SEPARARSE. EL CAPOTE SOLO NO SIRVE PARA NADA. EN CAMBIO, UNIDO A SUS PIEZAS, CONSTITUYE EXACTAMENTE LA SEXTA PARTE DE UNA TIENDA. Todos los capotes y piezas son exactamente iguales entre sí, de tal modo que la tienda se armará siempre entre seis, aunque sean de diferente Escuadra.

MODO DE ARMAR LA TIENDA

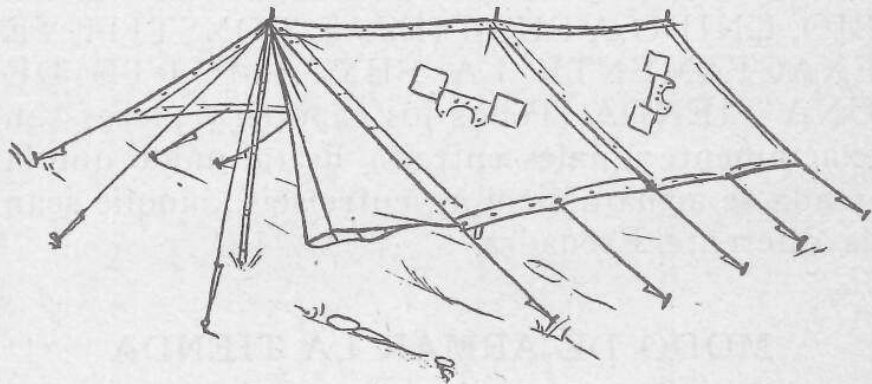
Los laterales de la cubierta se forman con cuatro capotes empalmados; cada una de las ca-



beceras se cierran con un capote doblado en triángulo (véase dibujos).

El armazón de la tienda se forma con tres palos: dos en las cabeceras y uno en el centro. Los palos se arman con cuatro trozos empalmados

con enchufes metálicos y dos tirantes horizontales regulables (son iguales que los vientos largos). Sobre esta armazón se monta la cubierta (que queda sujeta en forma de sombrero), con

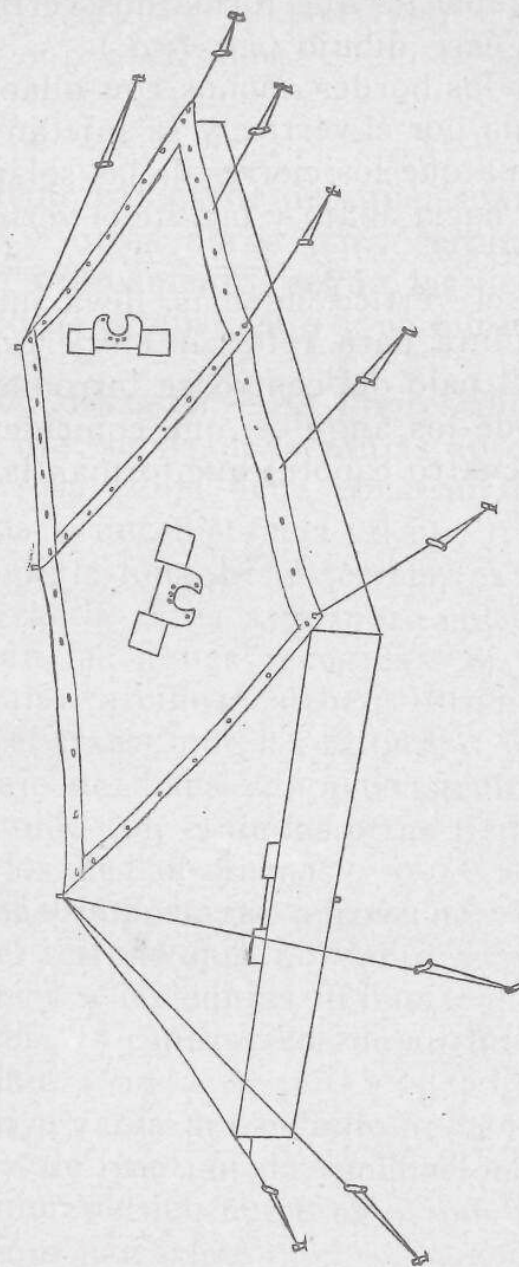


diez vientos cortos laterales y cuatro largos frontales (véase dibujo).

Luego se prenden por el interior (en sus corchetes) los seis trozos de faldón, debidamente empalmados y rodeando la tienda, de modo que forme la pared vertical que hace el cierre hasta el suelo. Después se sujeta el pudridero con piedras, de igual forma que en las tiendas de los campamentos fijos de verano.

El capote tiene dos bordes con dobladillo más ancho, con ollaos de metal, y otros dos de dobladillo estrecho, con botonadura y ojales.

Por los bordes estrechos se empalman lateralmente los capotes para formar los dos paños



TIENDA DE CAMPAÑA
C. S. TIPO "ESPANOL" Nº 2

de la cubierta, que forma dos vertientes angulares. (Véase dibujo pág. 391.)

Por los bordes anchos con ollaos se empalma la tienda por el vértice y se sujetan a los vientos, de forma que los cierres de las solapas del capote caigan hacia abajo y facilite el vertedero de agua de lluvias.

En el vértice, además, lleva un empalme de botonadura para reforzar el cierre. Por el espigón del palo del centro se introducen los cuatro ollaos de los ángulos, que coinciden en la unión de los cuatro capotes que forman la cubierta.

VI

Forma de construir zanjas de desagüe, sombreros, letrinas y otras obras para servicio y ornato de un campamento, según las necesidades del tipo de campamento y su duración.

1.º Zanjas de desagüe. — Es imprescindible construir para cada tienda unas zanjas apropiadas de desagüe. La zanja debe construirse en torno de la tienda, a una distancia tal que recoja el agua que cae de la lona. Si el terreno es arenoso, bastará llevar la zanja a un pozo colector, donde se filtrarán las aguas recogidas. Si, por el contrario, es algo arcilloso, deberá estudiarse cuidadosamente el trazado de las zanjas, y desde el punto más bajo de dicha zanja construir un desagüe que, reunido con el de las otras tiendas, lleve el agua lejos de las mismas.

Es mucho más importante aprovechar bien la inclinación del terreno que no dar gran profundidad y anchura a las zanjas. Estas tendrán, por término medio, 15 centímetros de ancho por 15 de profundidad.

No se construye zanja por delante de la tienda, salvo el caso de que por la inclinación del terreno haya temor de que entre agua por este lado. (Véase dibujo pág. 364.)

2.º **Letrinas.**—Las letrinas deben construirse inmediatamente. Se emplazarán a distancia prudencial del campamento, en la dirección de los vientos dominantes, ocultas por el bosque, maleza, accidentes del terreno o con una valla artificial de retama, ramaje, cañizo y biombos de lona o harpillera. Debe cuidarse especialmente de que el camino hacia las letrinas sea fácil, estando bien alumbrado de noche.

Existen varios modelos de letrinas, siendo preferibles unas zanjás estrechas y profundas (25 centímetros de ancho por 60 de profundidad), de unos dos metros de longitud, de las cuales se harán, de primera intención, por lo menos cuatro o cinco, cercanas unas de otras. La tierra que se extrae de las mismas se deja a un lado, para volverla a echar dentro después de cada uso, por medio de una pala, que se encuentra permanentemente allí. Conviene poner un rótulo a este efecto.

Diariamente se regarán las zanjás con cal, sulfato de hierro o cloro, y se repasarán, colmando con tierra las que están ya utilizadas y abriendo constantemente nuevas zanjás.

En los campamentos de emplazamiento fijo es muy aconsejable disponer una instalación permanente en un cobertizo adecuado, con instalación de agua y alcantarilla. Para un campamento normal de cinco Falanges se calcularán

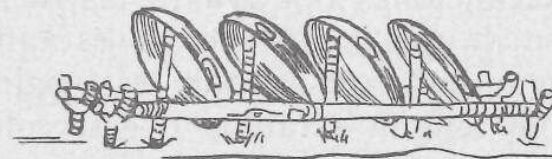
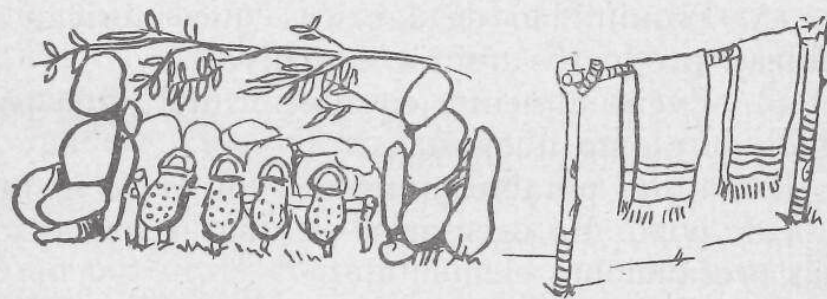
doce compartimientos, separados por divisiones adecuadas.

En todos los casos se tendrá especial cuidado en disponer las letrinas de tal modo que no puedan contaminar el agua potable.

No faltará nunca el papel higiénico, puesto al alcance de los usuarios mediante portarrollos adecuados.

Si se trata de zanjás, es conveniente montar una letrina separada para Jefes, por motivos de respeto.

3.º **Pudridero o depósito de basura.**—Se elegirá un emplazamiento adecuado para verter la basura, latas, etc. Deberá hallarse alejado del campamento, en dirección de los vientos reinantes, aprovechando bien algún foso natural o construyéndolo artificialmente. Como en las letrinas, se verterá tierra para tapar los desperdicios.



VII

Precauciones para el consumo de agua en las marchas y en los campamentos. (Véase apartado I, página 311.)

1.^a **Fuente de contaminación.**—El agua potable, aparte de otros trastornos digestivos que puede causar (disentería), es uno de los agentes más seguros de propagación de la fiebre tifoidea. Las causas principales de contaminación del agua son:

1.^a Impurezas o materias de origen animal o humano en putrefacción.

2.^a Proximidad de fábricas que fabrican o utilizan productos químicos nocivos.

3.^a Eventualmente, circulación del agua por tubos de plomo nuevos.

Las aguas potables naturales son la de fuente y la de pozo. Es necesario, en unas y otras, tomar precauciones elementales.

2.^a **Precauciones relativas a las fuentes.**—a) Asegurarse de que la fuente no está más baja que un lugar habitado, y muy especialmente de granjas que tengan establos o estercoleros. En

este último caso, rechazar absolutamente toda utilización directa.

b) No establecer tiendas de campaña, cocinas, lavabos, letrinas, en los puntos del campo situados más altos que la fuente (puede haber infiltraciones).

3.^a **Precauciones relativas a los pozos.**—A) Igual que para las fuentes, tener en cuenta la vecindad de lugares habitados.

En las regiones arenosas o en los terrenos finos, las aguas de infiltración que van a los pozos son generalmente puras.

Por el contrario, en las regiones arcillosas y en terrenos rocosos, el agua subterránea puede circular por grandes distancias conservando los gérmenes nocivos que tenga.

B) Aunque el agua puede no estar contaminada por el subsuelo, puede estarlo en la superficie libre de los pozos (caídas de cadáveres de animales, ratas, pájaros, etc.). Precisa, por consiguiente, cubrir la boca del pozo con una tapa de madera, cinc, hierro laminado, etc., que ajuste bien, durante el tiempo que no sea utilizado.

Si se sospecha, al llegar al campo, que el agua de un pozo está contaminada, se puede, generalmente, vaciarlo consumiendo agua en abundancia para limpieza del campo, duchas, etc., el primer día. El siguiente, el pozo estará de nuevo lleno de agua por infiltración nueva.

ORIENTACIONES

Conocimiento de la rosa de los vientos. Orientación por la brújula. Forma de orientarse por el sol con la hora solar. Orientación por la Estrella Polar. Orientación por indicios. Seguir el rumbo de cualquier sistema de orientación por un plano geográfico.

Brújula.—La aguja imantada no indica exactamente el Norte geográfico, sino el Norte magnético, haciendo un ángulo alrededor de 12° hacia el Oeste sobre el Norte geográfico. Esta diferencia de 12° o “declinación” está marcada sobre el cuadrante de la brújula al Oeste de la letra N por una pequeña

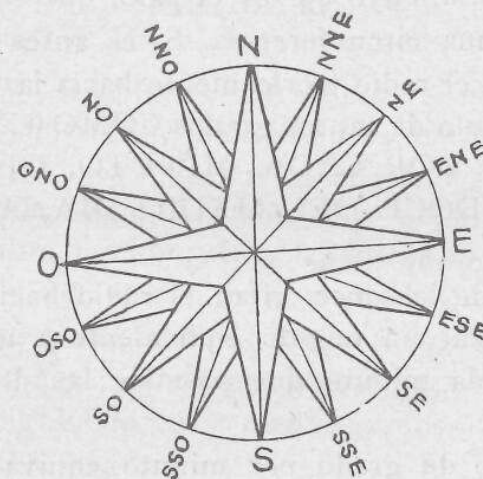


flecha, como indica la figura.

Para orientarse se colocará la brújula horizontalmente sobre el mapa, cuidando de que coincida el eje Norte-Sur trazado sobre la brújula con el borde lateral del mapa. Girando se llevará la aguja de la brújula (punta azulada) sobre la pequeña flecha a la izquierda de la inscripción N (Norte). En este momento, el mapa estará “orientado”, es decir, en la posición real. La Rosa de los Vientos de la brújula indicará sobre el mapa y sobre el terreno la dirección a seguir.

Rosa de Vientos.—Tiene 16 puntos: primero, los cuatro puntos cardinales, que son: el Norte, N.; el Este, E.; el Oeste, O. o W., y el Sur, S.

Los cuatro puntos intermedios son: el Nordeste, NE.;



Rosa de los vientos

el Sureste, SE.; el Suroeste, SO., y el Noroeste, NO. o NW.

La Rosa de los Vientos da los nombres de los otros ocho puntos de brújula. Para encontrar sus nombres he aquí una buena regla mnemotécnica, dados dos puntos de la brújula: para encontrar el nombre del punto intermedio hace falta saber de antemano el punto que comprende menos letras; así, entre N. y NE., el punto intermedio será NNE (nornoreste).

Orientación por el sol, valiéndose del reloj, por la hora solar.—El sol sale por el Este y se pone por el Oeste, pasando por el Sur. A las doce del día está en el Sur. La

sombra se proyecta de Oeste a Este, pasando por el Norte. A las doce del día está proyectada al Norte.

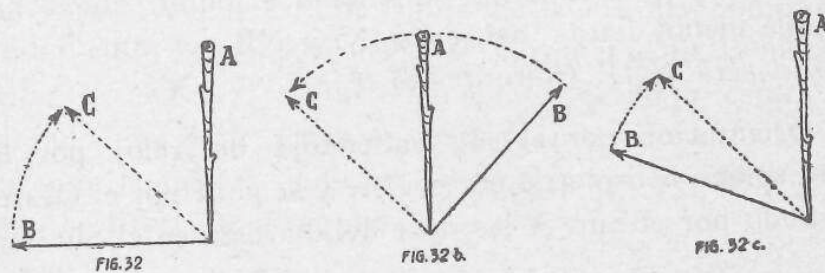
Clavad en el suelo verticalmente un palo derecho. Proyectará una sombra. Figuraos que la sombra es una cuerda giratoria, cuyo eje es el palo, que sirve de radio para trazar una circunferencia. Si es antes de las doce del día, girad el radio teóricamente hacia la derecha, trazando un ángulo de tantos grados COMO UN CUARTO DE GRADO POR CADA MINUTO QUE FALTE PARA LAS DOCE DEL MEDIO DIA. Allí estará el Norte.

Si pasan de las doce, girad el radio hacia la izquierda, hasta trazar un ángulo equivalente a un cuarto de grado por cada minuto que pase de las doce. Y aquél será el Norte.

Un cuarto de grado por minuto equivale a 15 grados por hora.

Para aproximarse al valor de los ángulos, escuadráis la sombra en cuatro ángulos rectos. Partirlos después en ocho ángulos agudos; luego, en 16 ángulos de 22 y medio, y así sucesivamente.

Tened cuidado de hacer la operación con la hora solar, nunca con la hora oficial. Ejemplos:



A las nueve de la mañana (fig. 32).

Faltan tres horas para las doce. Equivalen a un ángulo de 45 grados:

- A. Varilla sobre el suelo.
- B. Sombra.
- C. Norte (de B a C hay 45 grados).

A las seis de la tarde (fig. 32 b).

Pasan de las doce seis horas. Equivalen a un ángulo de 90 grados:

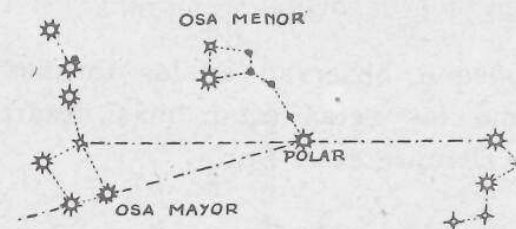
- A. Varilla sobre el suelo.
- B. Sombra que proyecta la varilla.
- C. Norte (de B a C hay 90 grados).

A las diez y media de la mañana (fig. 32 c).

Falta una hora y treinta minutos para las doce. Equivale a un ángulo de 22 y medio grados:

- A. Varilla.
- B. Sombra.
- C. Norte (de B a C hay un ángulo de 22 grados y medio).

Orientación por la Estrella Polar.—La Estrella Polar es una estrella de segunda magnitud, situada a un gra-



do 20' del Norte geográfico verdadero, correspondiente al Polo del mundo, diferencia despreciable en la prácti-

ca. Está situada en la región de la bóveda celeste, muy pobre en estrellas brillantes.

Sale de la constelación de la Osa Menor y se encuentra fácilmente prolongado cinco veces la distancia que hay entre las dos estrellas de la parte inferior de la izquierda de la figura pertenecientes a la Osa Mayor.

Orientación por indicios.—La orientación por indicios nunca es exacta; se presta a bastante error, y es preciso tener mucha práctica. Por tanto, sólo recurriremos a este medio a falta de otros más seguros.

Levantad una piedra situada en terreno llano, seco y libre a los cuatro vientos. Observad cómo los insectos que viven debajo tienen construídas sus cuevas sólo a un lado de la superficie. Ese lado es el Sur. Puede fallar cuando en el Sur, en la superficie, debajo de la piedra haya humedad. Conviene, pues, hacer la comprobación con varias piedras.

En un tronco viejo o columna, libre a los cuatro vientos, el musgo o plantas parásitas adheridas están en el Oeste.

En un bosque, observad en los tocones de árboles cortados cómo las vetas están más desarrolladas por un lado, que siempre es el Sur.

Un árbol corpulento, libre a los cuatro vientos, tiene más desarrolladas las ramas por el Sur.

Las casas solariegas tienen la entrada principal por el Sur. Las iglesias antiguas y ermitas tienen el altar mayor hacia el Este. Por lo general, el campanario está en el punto cardinal opuesto, o sea en el Oeste.

En la montaña, cuando fallen todos los medios de orientación, si veis algún pastor, preguntadle por dónde sale el sol, que es seguro que lo sabe. El lugar exacto que os indique, es el Este.

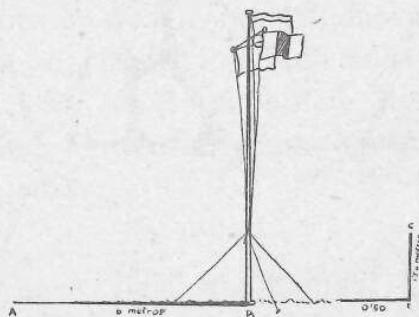
IX

Cálculos aproximados de anchuras, alturas y distancias, por abatimiento y semejanza de triángulos. Cálculos aproximados de pesos, medidas y cantidades, a "ojo de buen cubero".

PARA CALCULAR ALTURAS PERPENDICULARES POR LA SOMBRA QUE PROYECTEN

(Arboles, torres, postes, etc.)

Clavad verticalmente un palo derecho en el suelo. La longitud de la sombra que proyecte, dividirla por la altura del palo y multipli-



cáis el producto por la longitud de la sombra que proyecte la torre o altura que tratéis de medir.

Un mástil (Altura desconocida.)

La sombra (A B) mide 6 metros.

El palo (C E) que hemos clavado en el suelo mide 1,50 metros.

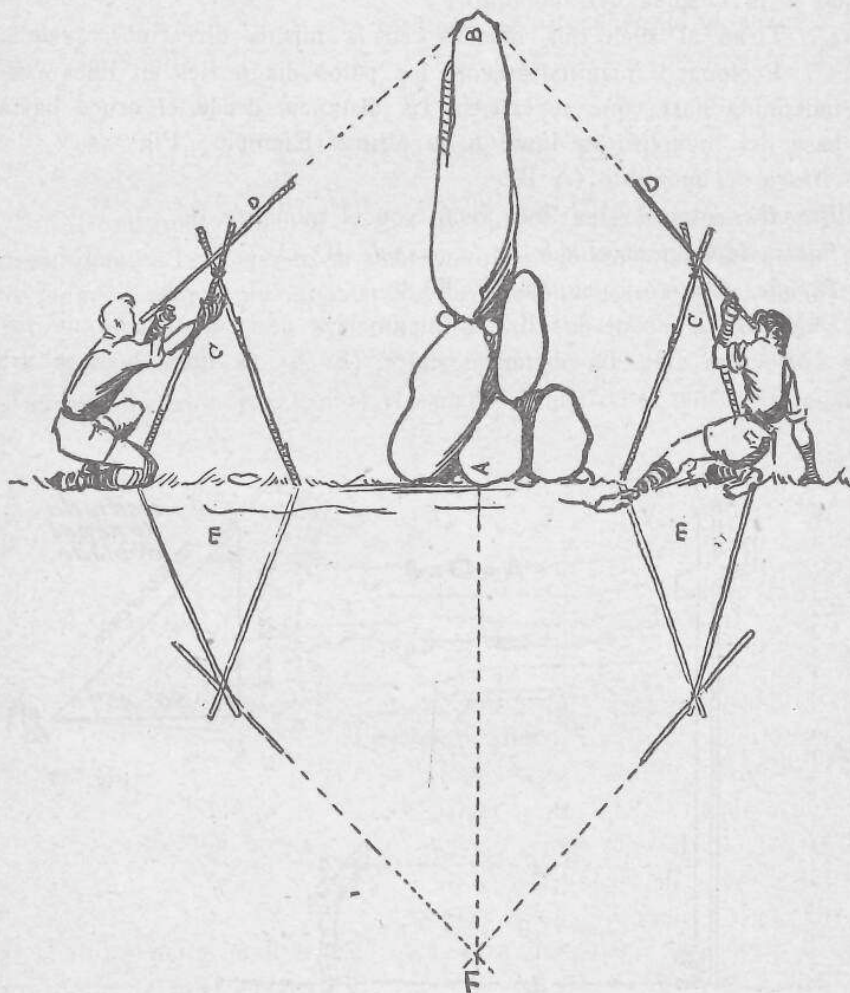
La sombra del palo mide 0,50.

El mástil, pues, mide 18 metros.

$$\frac{C E}{0,50} \times A B = \text{Altura.}$$

CALCULO DE ALTURAS VERTICALES POR "ABATIMIENTO"

Es un procedimiento teórico de tirar al suelo la torre o altura que sea, para medirla. La operación se realiza entre dos camaradas.



1.º Se construyen dos bípodes rústicos de la altura de un cadete, clavando dos palos o atándolos con cuerdas.

2.º Cada uno de los camaradas se sitúa con su bípode a ambos lados del monolito y a una distancia cualquiera, pero formando línea recta los bípodes con la torre.

3.º Cerca del vértice de los ángulos de ambos bípodes sujetáis diagonalmente un palo derecho de un metro largo aproximado, enfilado a la cúspide del monolito.

4.º Tirad al suelo los bípodes, en la misma dirección paralela.

5.º Prolongad imaginariamente los palos diagonales en línea recta indefinida hasta que se crucen. La distancia desde el cruce hasta la base del monolito es igual a su altura. Ejemplo: Fig. 35.

Altura del monolito (A B).

Bípodes, colocados en línea recta con el monolito (C C).

Palos diagonales enfilados a la cúspide (D D).

Bípodes abatidos al suelo (E E).

Punto de cruce de las líneas imaginarias de prolongación de palos diagonales (F). La distancia entre (F A) es igual a la altura del poste.

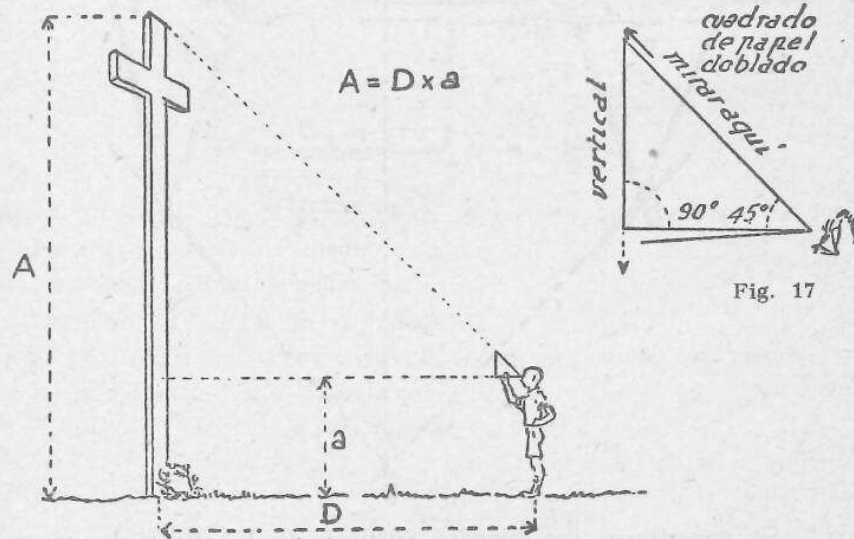


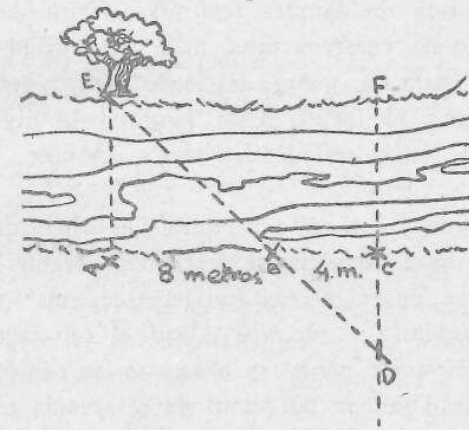
Fig. 17

Fig. 35

Cálculo de alturas por semejanza de triángulos.—Coger un papel cuidadosamente doblado en diagonal, de manera que tenga un ángulo de 45°. Ver por el doblez, avanzando o reculando por el terreno, hasta ver (en el caso de la figura 17), la Cruz de los Caídos por su parte horizontal y su parte diagonal, como se indica en la figura. Medir en seguida la distancia desde el punto de visión al pie de la cruz; añadir a esta distancia la altura desde el suelo a la visión horizontal.

MEDIR LA ANCHURA DE UN RIO

Fijar un punto que os pueda servir de referencia en la orilla opuesta; desde este punto trazáis una línea imaginaria que corte el río perpendicularmente, señalando con una piedra o palo el punto de la línea de vuestra orilla. A partir de éste, medís a lo largo de la orilla 8 metros y señaláis la distancia con un palo o piedra; en la misma dirección paralela al río medís 4 metros y marcáis el nue-



vo punto, y desde aquí trazáis otra línea imaginaria que corte el río paralelamente a la primera.

Por último, tiráis una línea diagonal partiendo del punto de referencia de la orilla opuesta, que pase por la señal de los 8 metros,

hasta que corte la prolongación imaginaria de la segunda línea de las paralelas.

La distancia desde el corte hasta la orilla es la mitad de la anchura del río. Ejemplo:

E: Punto de referencia en la orilla opuesta.

AE: Línea perpendicular que corta el río.

AB: Primera medida de 8 metros.

BC: Segunda medida de 4 metros.

FCD: Paralela a EA.

EBD: Diagonal que corta las paralelas pasando por b.

CD: Es la mitad de la anchura del río.

$$\frac{CD}{BC} \times AB = AE$$

CALCULO DE DISTANCIAS POR SEMEJANZA DE TRIANGULOS

En vuestra libreta de apuntes tendréis anotado la medida exacta de centro a centro de vuestros ojos, más la longitud desde el centro del ojo derecho hasta la punta del dedo índice del brazo derecho bien extendido hacia el frente. Esta longitud la dividís por la anchura de la vista, cuyo producto tendréis anotado, y que llamaremos *fórmula*.

Para calcular una distancia: cerrando el ojo izquierdo, apuntáis con el índice del brazo derecho, extendido al frente hacia un punto visible que os sirva de referencia (un peñasco, una grieta, un árbol).

En posición rígida, sin moveros, abrid el ojo izquierdo y cerrad el derecho y observaréis cómo el brazo se corre visualmente hacia la derecha. Procurad buscar un punto de referencia en el sitio donde ahora apunta el dedo índice.

Colocad una estaca junto al pie izquierdo y marchad hacia la derecha frente al segundo punto de referencia, de modo que establezcáis línea paralela con el punto primero y la estaca. Medir la distancia desde donde estáis ahora hasta la estaca y multiplicadla

por la *fórmula*. El producto de la multiplicación será la distancia que tratamos de calcular. Ejemplo:

$$\frac{BC}{AB} \times AD = BE$$

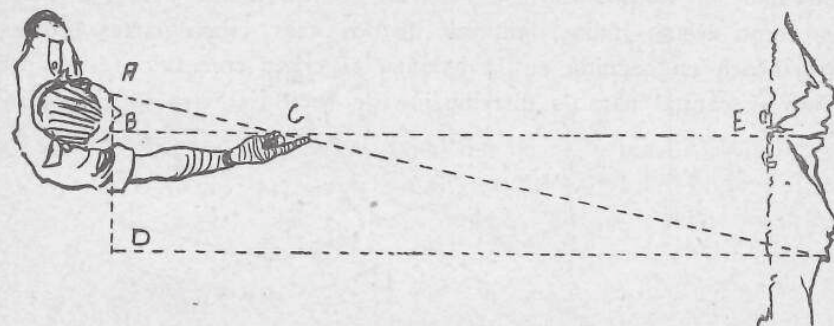
$$AB = 3 \text{ cms.}$$

$$BC = 48 \text{ cms.}$$

$$AD = 200 \text{ cms.}$$

$$\frac{48}{3} = 16 \times 200 = 3.200 \text{ metros.}$$

Distancias.—El sonido recorre 330 metros por segundo. Un ruido lejano se debe, pues, distinguir primero visualmente (sirenas de



fábricas, etc.), y después se contarán los segundos que tarda en llegar hasta nosotros el ruido producido. En la montaña, el eco permite medir bastante exactamente a qué distancia está una pared de roca.

Medidas de superficies.—Se comenzará primero midiendo superficies reducidas (papel de tamaño comercial, libros, cuadernos), que serán medidas cuidadosamente con un decímetro. Después se evaluarán a ojo superficies sensiblemente análogas; se medirán en se-

guida y se dará así una cuenta del error cometido. Se evaluarán superficies más extensas (mesas, cuadros, ventanas, etc.), verificando cada vez los errores cometidos. Después se empezará con superficies mayores (portales de casas, campos en perspectiva), verificando en seguida las dimensiones con un palo, con una cuerda o con una cadena de agrimensor.

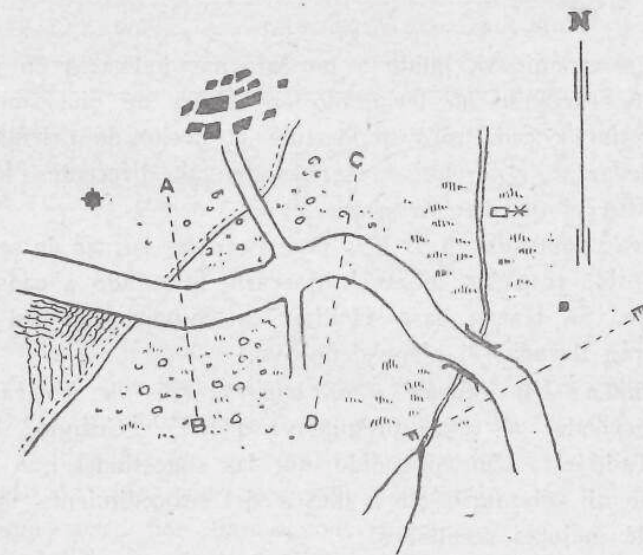
Medidas de peso.—Se tomarán objetos corrientes de peso comprendidos entre 500 gramos y un kilogramo, tales como frutas, libros, etc.; se estimará su peso comparándolos con los pesos graduados que se tengan en la otra mano, pero cambiándolos de mano para eliminar todo error posible; después se operará con objetos cada vez más ligeros hasta llegar a cartas que pesen sólo algunos gramos, y por otra parte, con cosas cada vez más pesadas, hasta 20 y 30 kilos, verificando cada vez sobre balanzas apropiadas.

Medida de cantidades.—Se separan con la mano y a ojo masas tales como arena, judías, lentejas, de dos, tres, cinco partes iguales; se verificará en seguida en la balanza el error cometido (esta apreciación es capital para la distribución de raciones para la Escuadra).

X

Conocimientos elementales de topografía. Forma de levantar un plano a mano alzada. Trazar el croquis de un itinerario. Saber utilizar un plano para seguir el rumbo previsto.

- a) *Reglas que hay que tener en cuenta.*—1.^a Hacer el croquis sobre papel cuadriculado utilizando las cuadrículas como escala.
- 2.^a Llevar sobre el papel las líneas principales del mapa de Estado Mayor o del que se tenga (ríos, grandes carreteras, etc.).



- 3.^a El croquis quedará más claro si se emplean lápices de colores; el terreno puede pintarse de verde; los ríos, de azul; los bosques, con un verde más oscuro, y las casas, en rojo.

4.^a Trazar la configuración del terreno preferentemente con curvas; taludes, escarpaduras, con líneas entrecruzadas. Reparar bien en las altitudes de las curvas.

5.^a Indicar el Norte con una flecha de orientación.

6.^a Indicar por una flecha la dirección de las corrientes de las aguas.

7.^a Señalar cada vez con qué escala se ha hecho el dibujo; en los croquis muy sencillos se puede llevar directamente la distancia sobre el mapa.

8.^a Indicar las localidades en las cuales terminan los caminos dibujados en el mapa, con sus distancias.

9.^a Completar el croquis con escritura clara, llevadas ya sobre el dibujo mismo, o bien a su lado, para indicar la profundidad de los ríos, la naturaleza, la penetrabilidad de los bosques, el estado de los caminos y construcciones, la altura de desmontes y terraplenes.

10. Si el croquis va unido a un informe, indicarlo en el título.

Si el itinerario se ha levantado en forma de una línea recta, haciendo variar a cada giro importante la flecha de orientación, es necesario levantar el croquis reagrupando las diferentes fracciones del camino en su orientación propia.

(Las líneas punteadas A B y C D indican las barras de separación que habían sido trazadas sobre el itinerario levantado a cada cambio de dirección. Se trazan para facilitar la comprensión del croquis, pero no serán llevadas al plano definitivo.)

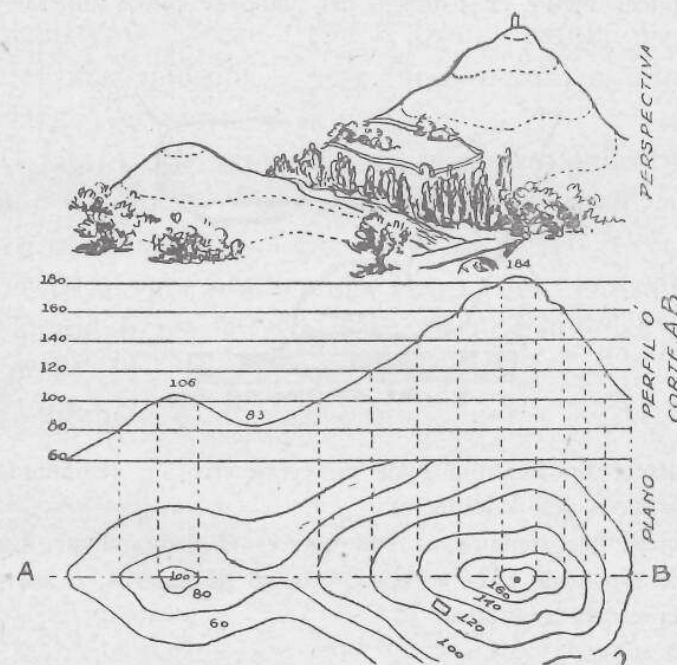
En resumen: Un informe o un buen croquis de itinerario debe siempre responder a estas preguntas: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde? Todo esto bien entendido que las sugerencias que proceden deben guiar al voluntario en la busca del procedimiento más claro y que le dé mejores resultados.

b) *Algunos trucos para no perderse.*—El musgo al pie de los árboles es más abundante del lado de los vientos que traen lluvia y en la sombra.

Los árboles están a menudo curvados por los vientos dominantes.

El kilometraje de las grandes vías férreas y de las carreteras nacionales está contado siempre a partir de Madrid.

c) *Lectura del plano de Estado Mayor.*—Estos planos están hechos a una escala muy reducida. Por ejemplo: en los de escala 1/25.000, quiere decir que los tamaños verdaderos están reducidos



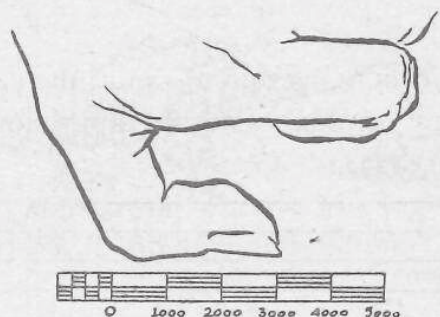
25.000 veces, y que 25 metros están medidos en el mapa por un milímetro. Hay también mapas cuya escala es de 1/50.000, y en este caso dos centímetros en el plano corresponden a un kilómetro en la realidad. Ha sido, pues, necesario representar los objetos de pequeñas dimensiones por signos convencionales.

d) *Curvas de nivel.*—El relieve del suelo se determina en los planos por curvas o líneas. Las curvas se obtienen suponiendo el terreno cortado por planos horizontales y equidistantes, es decir, situados a igual distancia unos de otros de 10, 20, 30, 50, 100 metros,

etcétera, según los mapas y la región representada. La equidistancia habitual en los planos de Estado Mayor es de 20 metros, que puede disminuirse a 10 metros en terrenos muy llanos y aumentarse a 40 en los montañosos.

Cada plano representa la altura sobre el nivel del mar y se llama cota.

Para poder medir la distancia del plano se puede utilizar un do-



ble decímetro. La longitud leída en centímetros y disminuída en su quinta parte da los kilómetros.

Un objeto que siempre va con uno es el dedo pulgar. La última falange de este dedo tiene alrededor de 36 milímetros, o sea 900 metros en la escala 1/25.000.

XI

ALFABETO MORSE

El sistema Morse tiene la gran ventaja de no comprender más que dos signos fundamentales, uno breve y otro largo: el punto y la raya.

El punto está representado por un sonido breve, una emisión de luz rápida o por la aparición de un objeto (brazo o bandera).

La raya, por un sonido largo, una emisión de luz prolongada o por la aparición de dos objetos (brazos o banderas).

El alfabeto es el siguiente:

e . .	s . . .	t —	o — — —
i ..	h	m — —	ch — — — —
a . —	k — . —	u . . —	
b — . . .	l . — . .	v . . . —	
c — . — .	n — .	w . — —	
d — . .	ñ — — . — —	x — . . —	
f . . — .	p . — — .	y — . — —	
g — — .	q — — . —	z — — . .	
j . — — —	r . . .		
1 . — — — —	5	9 — — — — .	
2 . . — — —	6 —	o — — — — —	ó — — — — —
3 . . . — —	7 — — . . .	Punto	
4 —	8 — — — . .		

La velocidad de transmisión está regulada de la siguiente manera:

Duración de un punto: Medio segundo.

Duración de una raya: Dos segundos.

Intervalo entre dos signos de una misma letra, medio segundo.

Intervalo entre dos signos de una misma letra, medio segundo.

Después de cada palabra, el que está transmitiendo el telegrama espera que el destinatario le haya señalado por "un punto" que ha comprendido esta palabra.

Conviene saber los signos convencionales más corrientes: Estos son:

Llamada: —.—.—.—.—.

Invitación a transmitir: **BR** —... —.

Comprendido: **IR** ... —.

Atento: **AS** .— ...

Repetid: **UD** ..— —..

Error: Una serie de puntos (seis al menos):

Para operar con banderas se procede también de la misma manera que para el Morse. También con este sistema existen signos convencionales:

Invitación a transmitir: Una vez la señal "llamada".

Comprendido: **IR** ... —.

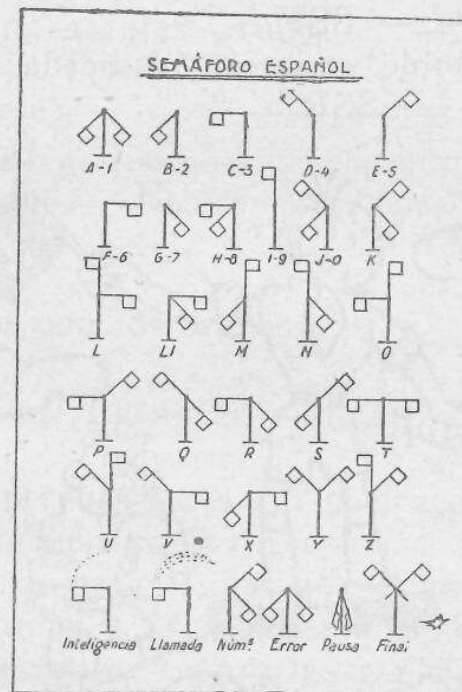
Atención: **AS** .— ...

Repetid: **UD** ..— —..

Error: Imprimir a los dos brazos un movimiento de balanceo.

Fin de transmisión: Hacer tres veces el signo "fin de palabra".

Semáforo español.—En el semáforo español con banderas conviene aprender los signos que se indica.



Ordenes con silbato:

Atención: — (T)

Firmes: .— A

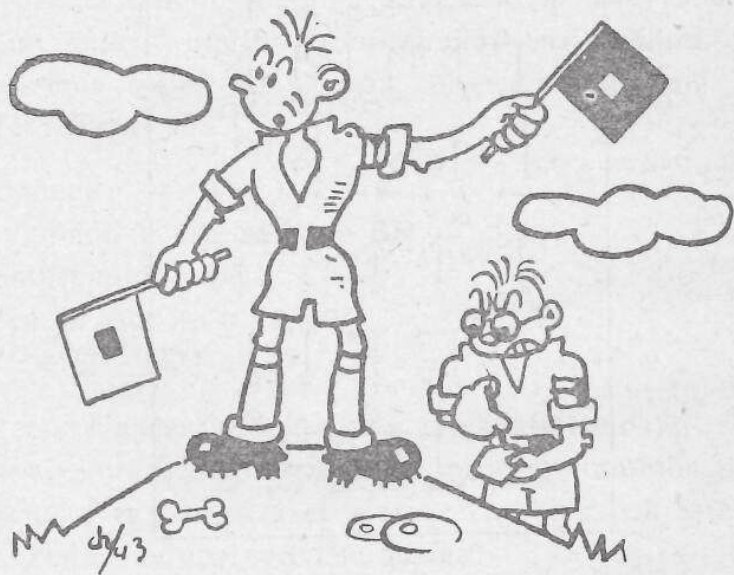
Descanso: —. N

Derecha: —.— K

Izquierda: .—. R

Media vuelta: ..— U

De frente: — — M
 Alto: .. I
 Cabeza, variación derecha: ... —. — SK
 Cabeza, variación izquierda: ... —. SR
 Cabeza, doble variación derecha:
 —. — SSK
 Cabeza, doble variación izquierda:
 —. SSR



Paso ordinario: — — M
 Paso ligero: — — — o
 A la carrera: — — — — ch
 Columna de viaje: — — — — ñ
 Rompan filas: . — — — J
 Descanso a discreción: — ... B
 Sentarse en sus puestos: 5

Comer: — — . — — — GO
 Llamada a Jefes Escuadra: . — — — —
 Paso ligero: — — — O
 A la carrera: — — — — CH
 Llamada a Subjefes Grupo: .. — — — 2
 Llamada a Jefes Grupo: ... — — 3
 Llamada a Jefes Centuria: — 4
 Reunirse: — — .. — — .. — — ..
 Alarma:
 Ejecución: . E

Señales con los brazos:

Atención: Levantar el brazo derecho verticalmente.

A la derecha: Levantar el brazo verticalmente y extenderlo en la dirección a seguir.

A la izquierda: Igual que el anterior.

Rompan filas: Aproximar las dos manos delante del pecho y separarlas rápidamente.

Llamada a camaradas: Brazos en U.

Llamada a Jefe Escuadra: Brazo levantado verticalmente delante de la cabeza.

Llamada a Subjefes de Grupo: Antebrazos cruzados delante de la cabeza.

Llamada a Jefe de Grupo: Cruzar y descruzar los brazos delante de la cabeza.

Llamada a efe de Centuria: Brazos en U y agitarlos.

Romper la marcha o aumentar la velocidad.
Se extenderá el brazo derecho horizontalmente en la dirección que deba seguirse.

Disminuir la velocidad.—Se extiende el brazo derecho a la derecha, horizontalmente, bajándole acto seguido. La señal se repite varias veces.

Alto.—Se levanta el brazo derecho verticalmente, dejándolo en esta posición unos momentos.

Cambiar de dirección. — Colocando el brazo derecho horizontalmente, se hará girar en el sentido que se desee cambiar la dirección.

Media vuelta.—Se levantará el brazo derecho por encima de la cabeza; se describirán varias circunferencias, y, seguidamente, se extenderá el brazo hacia el costado derecho.

Desplegar.—Se extienden los brazos horizontalmente al frente, y se separan después, llevándolos a los costados.

Reunión.—Se extienden los brazos horizontalmente a los costados, uniéndolos después al frente.

Para Jefes de Escuadra. De frente y alto.—Levantar doblado el brazo izquierdo, de modo que la mano extendida, y con la palma al frente, quede a la altura de la cara, y a unos 40 centímetros; bajarla rápidamente una vez vista la señal.

XII

Conocimiento, por parte de todos los camaradas que ostentan mando, de los himnos de la Falange y del Frente de Juventudes. Los Jefes de Centuria deberán saber además seis canciones de marcha, de música y letra españolas; los Jefes de Grupo, cuatro, y los de Escuadra, dos por lo menos. —

Himno de Falange

Ca-raal Sol con la cami-sa
nue - va, que tú bordas-teen ro-joa-
yer, me ha-lla-rá la muer-te si me
lle - va y no te vuel-vo a ver. For-ma-
re jun-to a los compa - ñe - ros que hacen
guar - dia so-bre los lu - ce - ros,
im - pa - si-ble la . de - mán yes-tán pre-

sen. tes en nues. tro a. fán — Si te dicen que ca.
 í, me fuí al puesto que ten. ge a. lli. Vol. ve.
 rán ban. de. ras vic. to. rio. sas al
 pa. so a. le. gre de la paz — y trae.
 rán pren. di. das cin. co ro. sas las
 fle. chas de mi haz Vol. ve. rá a reir la prima
 ve. ra que por cie. lo tierra y marse espe. ra. A.
 ARRIBA es. cua. dras a ven. cer — que en Es.
 pa. ña em. pie. za a ama. ne. cer —

PRIETAS LAS FILAS

Maestoso

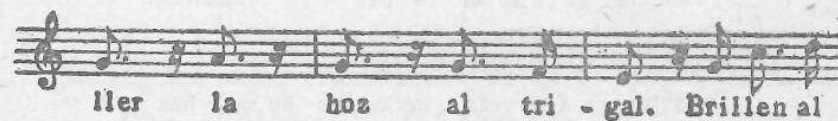
Prietas las fi las re. cias mar. cia. les nuestras es.
 cua. dras van — ca. ra el ma. ña. na que nos pro.
 me te Pa. tria, Jus. ti. cia y Pan — Mis ca. ma.
 ra. das fue. ron a lu. char el ges. to a. le. gre y firme el a. de.
 mán la vi. da a Es. pa. ña die. ron al mo. rir hoy gran. de y
 li. bre na. ce pa. ra mí lán. za. te al cie. lo
 fle. cha de Es. pa. ña que un blan. co has. de en. con. trar —
 Busca el Im. pe. rio que ha de lle. gar te por cie. lo
 tie. rra y mar — ya las ban. de. ras can. tan vic.
 to. rias al pa. so de la paz Ya han flo. re. ci. do
 ro. jas y fres. cas las ro. sas en mi haz —

Canto de la División azul

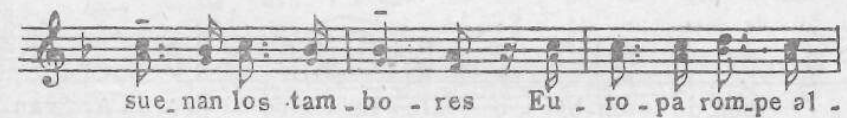
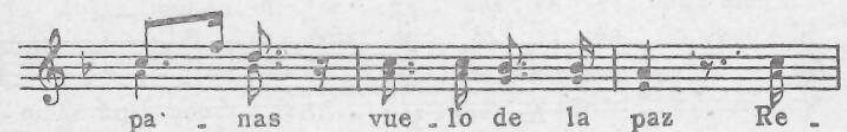
Letra de J. M. ALFARO

Música de J. TELLERIA

Andante-Coral All^o Marcial



Campestre



yo re - tor - na - ré con can - tos y pai -
 sa - jes que de a - llí tra - e - ré. A - van -
 zan - do voy pa - ra un mun - do som - brí - o lle -
 va - mos el sol, a - van - zan - do voy pa - ra un
 cie - lo va - cí - o lle - va - mos a Dios.
 A - van - zan - do voy pa - ra un
 mun - do som - brí - o lle - va - mos el sol A - van -
 zan - do voy pa - ra un cie - lo va -
 cí - o lle - va - mos a Dios.

La canción del Legionario

(Himno oficial de la Legión)

Letra de
 EMILIO GUILLEN PEDEMONTI

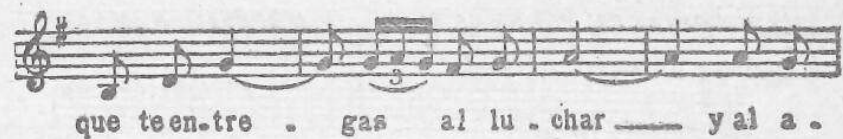
Música de
 MODESTO ROMERO

Allegro marcial

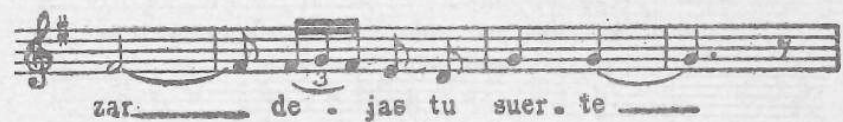
Soy va - llen - te y le - al le - gio - na - rio -
 So - mos hé - roes in - cóg - ni - tos to - dos -
 soy sol - da - do de bra - va Le - gión -
 na - die as - pi - rea sa - ber quién soy yo -
 Pe - sa en mi al - ma do - lien - te cal - va - rio
 ¡Mil tra - ge - días, de di - ver - sos mo - dos
 — que en el fue - go bus - ca re - den - ción —
 — el co - rrer de la vi - da for - mól —
 Mi di - vi - sa no co - no - ce el mie - do —
 Ca - da u - no se - rá lo que quie - ra, —
 — mi des - ti - no tan só - lo es su - frir —
 — na - da im - por - ta mi vi - da an - te - rior —
 — mi ban - de - ra lu - char con de - nue - do —
 — pe - ro jun - tos for - ma - mos ban - de - ra
 — has - ta con - se - guir ven - cer o mo - rir —
 — que da a la le - gión el más al - to ho - nor —



Le.gio.na . rio, le.gio.'na . rio



que teen-tre . gas al lu . char



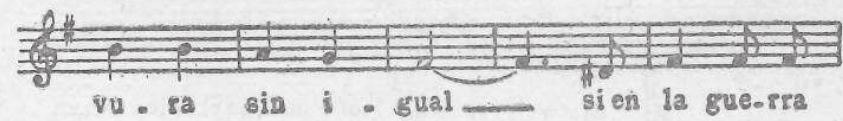
zar . de . jas tu suer . te



pues tu vi . da es un a . zar



Le.gio.na . rio, le.gio.na . rio de bra .



vu . ra sin i . gual sien la gue-rra



ha . llas la muer . te ten . drás siem-pre



por su . da . rio Le.gio.na . rio



la ban . de . ra na . cio . nal

D. C.

¡ARRIBA ESPAÑA!

Letra de
DIONISIO J. NEGUERUELA
Marcial

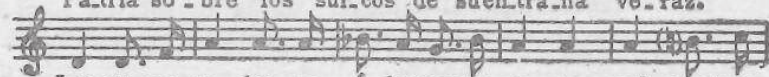
Música de
AUBELIO GONZÁLEZ



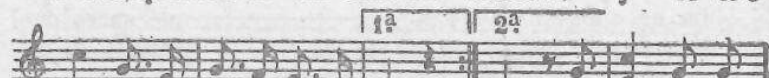
So . mos los fle . chas la guar . dia del ma .
So . mos se . mi . lla ver . ti . da de la



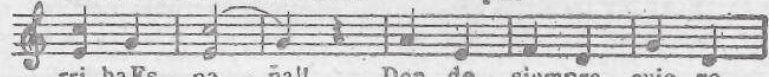
ña . na que en los lu . ce . ros su pues . to tie . ne ya .
Pa . tria so . bre los sur . cos de sien . tra . ña ve . raz .



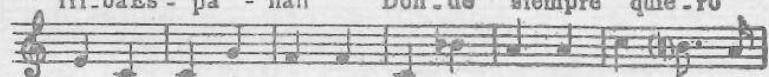
Los ca . ma . ras ca . i . dos nos es . pe . ran y el san . to y
Nos han presta . do sus hé . ro . es a . lien . to y la co .



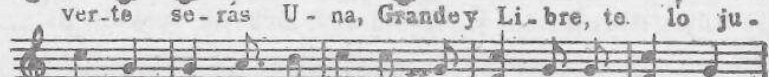
se . ña Fa . lan . ge nos lo da se . cha se . rá fe . cun . da en paz



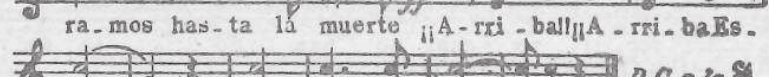
rri . ba Es . pa . ñal Don . de siem . pre que . ro



ver . te se . rás U . na , Gran . de y Li . bre , te . lo ju .



ra . mos has . ta la muer . te A . rri . ba Es .



pa . ñal Siempre Im . pe . rial

D. C. a la %

Somos la fuente que surte un mar de oro
que las campiñas de España regará;
en nuestra marcha fijamos el camino
con caracteres que nadie borrará.
Somos justicia cual sol que a todos llega,
somos aurora de hermoso amanecer,
es nuestro lema «España, Grande y Libre»,
nuestra consigna «cumplir con el deber».

¡Arriba, Arriba España!

En pie camaradas

Himno

Marcial

En pie ca-ma-ra-das y siempre a.de.
El sol de jus-ti-cia de u-na nue-va
lan-te can-te-mos el him-no de la ju-ven-tud el
e-ra ra-dian-te a-ma-ne-ce en nuestra Na-ción Ya on-
him-no que can-ta la Espa-ña gi-gan-te que sa-cu-de el
de-a en el vien-to la pu-ra ban-de-ra que ha de ser el
yu-go de la es-cla-vi-tud — De I-sa-bel y Fer-
sig-no de la re-den-ción — Con el bra-so ex-ten-
nan-do — el es-pí-ri-tu im-pe-ra-
di-do — y la fren-tee-lo-va da —
— mo-ri-re-mos be-san-do — la sa-
— mar-cha-re-mos u-ni-dos — a la em-
gra-da ban-de-ra — Nuestra Es-pa-ña glo-
pre-sa sa-gra-da —
rio sa — nue-va-men-te ha de ser la Na-ción
po-do-ro-sa que ja-más de jó de ven-cer

Himno del Arma del Aire

TORROBA

So-bre cam-pos y trin-
che-ras — co-mo es-tre-llas — ma-ti-na-les —
— cru-zan a-las Na-cio-na-les — del Im-
pe-rio men-sa-je-ras — Al re-fle-jo
del radian-te sol — bri-lló el cie-lo es-pa-ñol con
lu-res de Vic-to-ria — mien-tras triun-fa en
sue-smal-ta-do a-ñil — la au-da-cia ju-ve-nil — for-
jan-do nue-va His-to-ria — U-na gran-de
Li-bre e In-mor-tal — sur-ges vie-ja Pa-tria del do-
lor — Pro-di-gio re-den-tor — del Mundo Occi-den-tal

Arma Impe . rial — del cie . lo — tu a . lu . ci .
 nan . te vue . lo — sobre los bra . vos que acom .
 pa . ña — con de . ci . sión sabe a . ta . car has . ta ven .
 cer . — Ho . nor a los — un . gi . dos —
 — por cla . ra fe as . cen . di . dos — al puro a .
 zul que na . da em . pa . ña — su inspi . ra . ción pu . do vo .
 lar y re . na . cer . — *15* ¡En vuelo A .
 vi . a . do . res — Ya rugen los — mo .
 to . res — con e . co . re . cio A . rri . ba Es . pa . ña
 — cla . ro cla . rín limpio vi . brar a . ma . ne . cer . —

Himno de la Academia de Infanteria

Letra de J. y S. de la CUEVA

Música de F. DIAZ GILES

Ardor gue . rre . ro — vibre en nue .stras
 vo . ces — y dea . mor pa . trio hen . chi . do el co . ra .
 sión — en . to . ne . mos el him . no sa . cro .
 san . to — del De . ber de la Patria y del Ho .
 nor Ho . nor — De los que amor y vi . da te — con .
 sa . gran — es . cucha Es . pa . ña la can . ción gue .
 rre . ra — can . ción que bro . ta de al . mas que son
 tu . yas — de la . bios que han be . sa . do tu Ban .
 de . ra de pe . chos que es . pe . ra . ban an . he .

lan-tes be-sar la Cruz a-que-lla que
 for-ma con la en-se-ña de la Pa-tria el
 ar-ma con que habrán de de-fen-der-la —
 Nuestro an-he-lo es tu gran-de - za que
 seas no-ble fuer-te — Nuestro an-he - lo es
 tu gran-de za que seas no-ble y fuer-te —
 — y por ver-te te-mi-da y hon-ra-da con-
 ten-tos tus hi-jos i-rán a la muer-te —
 — y por ver-te te-mi-da y hon-ra-da con-
 ten-tos tus hi-jos i-rán a la muer-te —

— Sial ca-er en lu-cha fie-ra ven flo-
 tar vic-to-rio-sa la Ban-de-ra an-tee-
 sa vi-sión postre-ra or-gu-llosos mo-ri-rán y la
 Pa-tria al que su vi-da le en-tre-gó en la fren-te
 do-lo-ri-da le de-vuelve agra-de-ci-da el be-
 so que re-ci-bió El es-plen-dor de
 gloria de otros dí-as tu ce-le-stial fi-gu-ra ha de en-vol-
 ver que aún te que-da la fiel In-fan-te-ri-a
 que por sa-ber mo-rir sa-be ven-cer Y
 vo-la-rán tus hi-jos an-sio-sos al com-ba-te tu

Soy Nacional Sindicalista

Marcial

Con el ru-mor de la fa-e-na
Soy Na-cio-nal Sin-di-ca-lis-ta

rit-mo fe-bril de mi ta-ller
cre-oen las le-yes del a-mor

for-moel la-ti-do que da vi-da au-na na-
bas-ta de o-brero en ve-ne-na do y de pa-

ción que vuel-vea ser tien-de la
tro no explo-ta-dor Soy la fa-

ve-la de a-ven-tu-ra que hay o-tro
lan-ge del tra-ba-jo pa-ra que el

mun-do que en con-trar siem-bro la
bien triun-fe del mal soy la a-le-

flor junto a la es-pi-ga y se ha-cen be-sos
gri-ay la jus-ti-cia y soy la Es

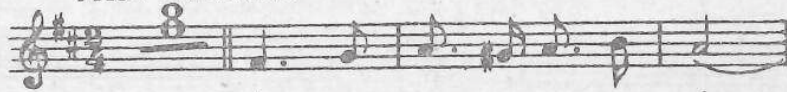
en mi ho-gar pa-ña Im-pe-rial

nom-bre in-vo-ca-rán Y la san-gre e-ne-
mi-ga en sus es-pa-das y la Es-pa-ño-la
san-gre de-rra-ma-da tu nombre sus ha-
za-ñas can-ta-rán Yes-tos que en la A-ca-
demia To-le-da-na sien-ten que sea-po-
de-ra de sus pe-chos con la é-pi-ca no-
ble-za cas-te-lla-na el an-sia al-
ti-va de los grandes he-chos te pro-
me-ten ser fie-les a tu his-to-ria
y dig-nos de tu ho-nor y de tu glo-ria.

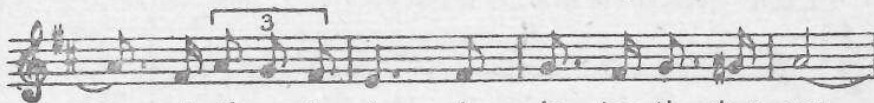
Con el ru-mor de la fa-e-na
Soy Na-cio-nal Sin-di-ca-lis-ta
rit-mo fe-bril de mi ta-ller
cre-oen las le-yes del a-mor
for-moel la-ti-do que da vi-da au-na na-
bas-ta de o-brero en ve-ne-na do y de pa-
ción que vuel-vea ser tien-de la
tro no explo-ta-dor Soy la fa-
ve-la de a-ven-tu-ra que hay o-tro
lan-ge del tra-ba-jo pa-ra que el
mun-do que en con-trar siem-bro la
bien triun-fe del mal soy la a-le-
flor junto a la es-pi-ga y se ha-cen be-sos
gri-ay la jus-ti-cia y soy la Es
en mi ho-gar pa-ña Im-pe-rial

Amanece...

Himno de las antiguas Jons de Valladolid
Allo moderato



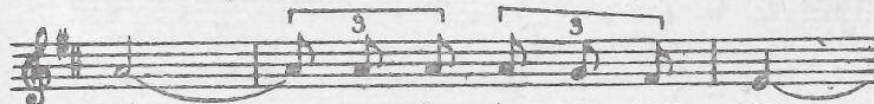
A - ma - ne - ce pa - ra mi —
A - ma - ne - ce pa - ra mi —



— el dí - a de glo - ria de jus - ti - cia y paz —
— el dí - a de sol que tan - to de - se - é —



— ba - jo la ban - de - ra ro - jay ne - grai -
— ba - jo nues - tro haz de cin - co fle - chas



ré — a lu - char y ven - cer —
es — el em - ble - ma de hoy —



— a mo - rir sin llo - rar — Por ti se -
— el es - cu - do de a - yer — Es - cua - dras



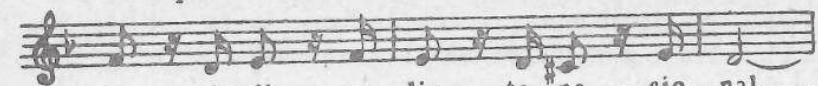
ré Es - pa - ña pa - tria mí - a jo - ven de
son las mi - li - cias jon - sis - tas que con ar -



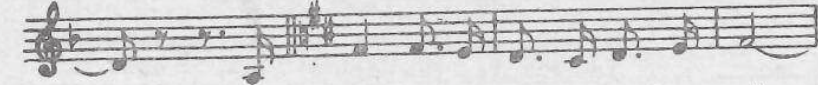
fe y deespe - ran - za lle - na por ti se -
dor com - ba - ten al mar - xis - mo es - cua - dras



ré pa - trio - ta si me gui - a la
son que con fe en su des - ti - no ca -



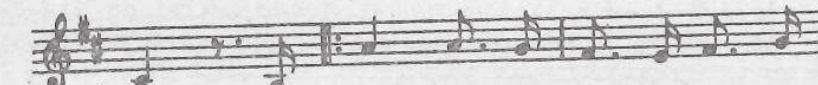
fe sin - di - ca - lis - ta na - cio - nal —
mi - nan ha - cia el triun - fo na - cio - nal —



— A - rri - ba la Espa - ña que se - rá —



— la hon - ra del mun - do y el bla - són —



— A - rri - ba la ju - ven - tud que



sien - te Fa - lan - ge Espa - ño - la de las



Jons — A - Jons —

D.C. a la S

JUVENTUD ESPAÑOLA

Marcial

Ju-ven-tud Es-pa-ño-la des-cen-
sol de jus-ti-cia de la
dien-te de Fernandoyde I. sa-bel ha na-ci-dóel Im-
luz que nos a-lientay da va-lor forja-re-moslaHis-
1.
pe-rio de los yugos de las flechas y la fe — Bajoun
tô-ria poniendoenla Fa-langenuestroa -
2.
So-mos luz de a-ma-ne-cer a-ma-ne-
mor — Ya los ra-yos deesta luz, dees-ta
cer De la Es-pañaquehaempe-za-doa re-sur-gir, re-sur-
luz Con los brazos ex-ten-di-dos marcha-rán,marcha-
gir Y las flechassem-bra-re-mos de lau-rel de lau-
rán de-ci-di-day con ar-dor la ju-ven-tud ju-ven-
rel los ca-mi-nos de nuestro porve-nir porve-nir.
tud Na-cio-nal sindi-ca-listae Im-perial Im-pe-rial.

11

Jose Antonio nos guía,
Franco nos dirige la consigna fiel,
Ha nacido el Imperio.

(Se repite el estribillo)

¡En pie Flechas de España!

Marcial

En pie fle-chas de Es-pa-ña —
Fa-lange — esvie-to-rio-sa — Da-
meel fusil pe-que-ño — que suena yauna cla-ra
vos — Pa-ra — que yo cre-cie-ra — sobre
u-napatria her-mosa — mis her-ma-nos ma-yo-
res ca-ye-roncara al Sol — Un di-a-
— de-ja-re-mos — los vie-jo — ca-ma-
radas — Es-cuelas y ta-lleres — i-remos
todos a fun dar — En un — so-to flo-ri-do
— al pie — de las es-padas — Porque en la Patria
jo-venha a-ma-ne-ci-do ya —

SOMOS HOMBRES

Tiempo de marcha

So - mos hé - roes del ma - ña - na -
 La he - ren - cia que me de - ja - ron -
 lle - nos de fey dei - lu - sión — y en nuestros
 mis her - manos al ca - er — son las con -
 pechos a - rraigan — el más no - bley patrio a - mor —
 signas de lu - cha — por el nue - vo a - ma - ne - cer —
 So - mos ca - mi - sas a - zu - les — de la
 A - rri ba Es - pa - ña gri - te - mos — que es con -
 Falan - ge Im - pe - rial — ve - ni - mos del — campa -
 sig - na ju - ve - nil — por la pa - tria — lucha -
 men - to — con pa - so a - le - gre y mar - cial — Mar -
 re - mos — has - ta ven - cer o mo - rir -
 chad mar - chad, mar chad, marchad, mar chad, sem - bran - do
 paz ya - mor — mar - chad mar - chad mar - chad marchad mar
 chad por la ru - ta Im - pe - rial —

¡ ADELANTE!

Marcha militar

Con - tra vi - les in - ju - rias del mar -
 ti - llo y la hoz al - zan nuestras cen - tu - rias el cla -
 mor de su voz y en - Fa - lan - ge com - pac - ta en
 a - pre - ta - do haz a la lu - chase lan - zan pa -
 ra - for - jar la paz. A - de - lan - te ca - ma - ra - das
 la Fa - lan - ge ha de ven - cer Ya ful - gen las llama -
 ra - das del glo - rio - so a - ma - ne - cer Ca - ma -
 ra - das a - de - lan - te las cin - co flechas sa - brán
 Ganar en ges - ta trium - fante Jus - ti - cia Tra - ba - joy Pan

CANCIONES

Saber canciones heroicas para desfiles. Saber canciones alegres del folklore español.

HIMNO DE LAS VIEJAS J. O. N. S.

Juventudes de vida española
y de muerte española también.
Ha llegado otra vez la fortuna
de arriesgarse a luchar y a vencer

Sobre el mundo cobarde y avaro,
sin justicia, belleza ni Dios,
impongamos nosotros la garra
del Imperio solar español.

No más reyes de estirpe extranjera,
ni más hombres sin pan que comer;
el trabajo será para todos
un derecho más bien que un deber.

Nuestra sangre es eterna y antigua
como el sol, el amor y la mar;
por las glorias de siglos de España,
no parar hasta reconquistar.

La Nación nos ordena, y marchamos
con la alegre virtud del partir;
que el pasado se impone a la ruta
que pretende tener porvenir.

El pasado no es paso ni es traba,
sino afán de emular lo mejor;
viviremos la gesta del héroe
con orgullo, soberbia y valor.

Adelante, muchachos, reunidos,
tras la furia y la lanza del Cid,
triunfaremos por nuestra grandeza;
que la raza prosigue sin fin.

JUVENTUDES DE ESPAÑA

Juventudes de España, marchemos
al combate, y en santa hermandad,
por asalto tomemos el mundo,
sin temor al fusil ni al puñal.

Nuestra sangre ha regado las tierras
que nosotros hemos de labrar.
Por la España inmortal que nos guía,
adelante, a morir o a triunfar.

Las Falanges de España han jurado
no tener descanso ni paz
hasta ver ondear en los aires
el triunfo del yugo y del haz.

Adelante, valientes camisas azules,
salvemos a España del odio y traición,
y en la vanguardia, cara al peligro,
gritos de guerra nuestras canciones son.

El hambre de gloria nos lleva adelante,
y vamos haciendo la revolución,
llevando en alto desplegada la bandera
Falange Española de las J. O. N. S.

TENGO LA FE DE FALANGISTA

Tengo la fe de falangista
y el ardor combativo de español;
yo he sabido luchar en las esquinas
y sabré trabajar junto a la flor.

Soy español,
y así puedo entre todos sostenerme,
con mi vista cara al sol.

En España nací,
por la Falange luché,
y si es preciso la vida
por la Patria daré.

En España nací,
por la Falange luché,
si es preciso, con sangre
las consignas pondré.

Soy español,
y así puedo entre todos sostenerme
con mi vista cara al sol.

¡GLORIA Y HONOR A JOSE ANTONIO!

¡Gloria!
¡Gloria y honor a JOSE ANTONIO,
JOSE ANTONIO PRIMO DE RIVERA,
que fué nuestro Jefe Nacional,
que alzó de la Falange la bandera,
la roja y negra bandera sindical!

Y con el yugo
y el haz de flechas,
partes que son
del emblema de las J. O. N. S.
¡Arriba siempre la Falange
y los camisas azul mahón!

¡Gloria!
¡Gloria y honor a los Caídos!
Ellos son los muchachos que han sabido
luchar por la Falange hasta morir.
¿Qué importa morir por la Falange,
si con ello la hacemos resurgir?

Y con el yugo..., etc.

SI UN CAMARADA FALANGISTA

Si un camarada falangista
quiere ganar gloria y honor,
ha de luchar como un valiente
en las milicias de las JONS.

A vencer, a luchar, a morir,
contra el falso y cobarde Lenín.

Está en las JONS, sin discusión,
la juventud de más valor de la nación.
Que al pelear
sin vacilar,
sabe morir, pero también sabe matar.

FALANGISTA SOY

Falangista soy.
Falangista hasta morir o vencer,
y por eso estoy
al servicio de España con placer.
Alistado voy en la juventud,
paladín de nuestra fe.
Mi camisa azul,
con el yugo y las flechas en haz,
garantía son
de la España Imperial que triunfará.

Cuando se enteró mi madre
de que yo era de las JONS,
me dió un abrazo y me dijo:

“Hijo mío de mi alma,
así te quería yo;
falangista valeroso,
y con ese patrimonio,
la Justicia, el Pan, la Patria
y la España Grande y Libre
que soñaba José Antonio.”

Ahora estoy en las trincheras,
dando la cara a la muerte;
si me muero sólo siento,
madrecita de mi alma,
porque no volveré a verte.
Pero sé que si me matan,
en la tierra en que yo muera
se alzaré como una espiga,
roja y negra
con la pólvora y la sangre,
mi bandera.

Falangista soy..., etc.

A MI ME GUSTA LA GAITA

A mí me gusta la gaita,
¡viva la gaita!,
¡viva el gaitero!

A mí me gusta la gaita
que tenga el fuelle
de terciopelo.

Segunda letra

A mí me gusta lo blanco,
¡viva lo blanco!,
¡muera lo negro!

Que lo negro es cosa triste,
yo soy alegre
y no lo quiero.

ERES ALTA Y DELGADA

Eres alta y delgada,
como tu madre,
morena salada,
como tu madre.
Bendita sea la rama
que al tronco sale,
morena y salada,
que al tronco sale.

Toda la noche estoy,
niña, pensando en ti;
yo de amores me muero
desde que te vi,
morena y salada,
desde que te vi.

LEVANTATE, MORENITA

Levántate, morenita;
levántate, resalada;
levántate, morenita,
que ya viene la mañana.
Levántate.

La mañana ya ha venido,
qué rico sueño tenemos;
se habrá quedado dormida
en los brazos de su dueño.
Levántate.

LOS CORDONES

Los cordones que tú me dabas
ni eran de hilo
ni eran de lana.
Ni eran de lana
ni eran de seda,
todos me dicen
que no te quiera.

Eres buena moza, sí,
cuando por la calle vas;
eres buena moza, sí,
pero no te casarás;
pero no te casarás,
porque me lo han dicho a mí.
eres buena moza, sí,
cuando por la calle vas.

UNA VEZ QUE QUISI

Plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon.
Salir, mozus, a bailar,
que ya rechina el panderu.

Plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon;
que hoy en día vale más
la alegría que el dinero.

Plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon.

Una vez me dices que sí
y otra vez me dices que no;
el demonio quien te entienda a ti,
que no soy de entenderte yo.
Una vez que sí
y otra vez que no;
las mozucas sois así,
que saltáis de flor en flor.

Segunda letra

Plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon,
plon, plon, plon.

Una vez que te quisi
y tu madre lo supió,
como tiene el genio así,
todo lo descompusió.
Una vez que sí,
otra vez que no;
como tiene el genio así,
todo lo descompusió.

VALE MAS LA MI MORENA

Vale más la mi morena
cuando va de noche al baile,
que toda la sal del mundo
que se derrama en la calle.

Que no voy sola
de noche al baile;
que me ha dicho mi marinero
que la luna sale tarde.

Que no voy sola
de noche al baile.

LA DEL PAÑUELO ROJO

Aunque la oración suena,
yo no me voy de aquí, ¡no!
La del pañuelo rojo
loco me ha vuelto a mí, ¡ah!
Juntos rezar podremos
la oración que yo sé, ¡ah!
No me dejes solo.
Ven, yo te la diré, ¡ah!
Aúpa, ya el campanero
la oración va a tocar, ¡ay!
Ené, yo me muero.
Maytia, Maytia, ven acá.

TRES PREGONES MADRILEÑOS

Moras, moritas, moras.
Moras del jardín, moras;
¿quién quié moras
de jardín, moras?

Buenos tiestos
de claveles
dobles.

Al buen requesón
de Miraflores
a prueba.

JOTA NAVARRA

La golondrinas cantaban
en las orillas del Arga, (bis)
y en sus trinos repetían, (bis)
“¡Qué hermosa tierra (bis)
es mi Navarra.” (bis).

LA MOLINERA

(León)

Estaba la molinera (bis)
sentadita en su molino, (bis)
ganando cincuenta reales, ¡olé!,
y un pañuelo de merino;
que vengo de moler, morena.

Vengo de moler, morena,
de los molinos de arriba,
hablo con la molinera, ¡olé!,
no lo sabe la familia;
que vengo de moler, morena.
Vengo de moler, morena,
de los molinos de enfrente,
hablo con la molinera, ¡olé!,
y no lo sabe la gente;
que vengo de moler, morena.

FANDANGUILLOS

El fandanguillo de Huelva (bis)
nadie lo sabe cantar;
lo cantan los marineros
cuando van por alta mar;
el fandanguillo de Huelva.

Las mujeres de la sierra (bis)
para dormir a sus niños,
en vez de cantarle el coco
les cantan por fandanguillos
y los duermen poco a poco.

SEVILLANA

A la Virgen del Rocío
yo le voy a regalar
una corona que he hecho
de perlas finas del mar.

LAS PARRANDAS (Almería)

La calle cría zarzales,
dueño mío, y tú no vienes,
y yo quisiera saber
los motivillos que tienes.
La calle que yo rondé,
rondaré.
Si alguien la quiere rondar,
rondará.

Porque tengo yo, señores,
de amores la mar,
la mar y la mar.

RONDA (Salamanca)

A tu puerta está la ronda, sí, sí,
y yo rondaré el primero,
cabellina colorada, sí, sí,
nacida en el mes de enero.
Dame la mano,
dame la flor,
dame la mano, divino amor,
y yo rondaré el primero.

Estribillo

Ronda que rondaré yo,
ronda, quién tuviera amores.
La calle por donde voy
parece un jardín de flores;
jardín de flores, jardín de flores.
Madre, quién tuviera, quién tuviera amores.

Esa mata de claveles, sí, sí,
que tienes en la ventana
hacia los Almendralejos, sí, sí.
Morena, quita la rama, quita la flor.
Los airecillos del buen amor.
Morena, quita la rama.

CANCION TIPICA DE BURGOS

El papamoscas de Burgos
dice a todo el que lo ve:
"Si a mí se me abre la boca,
a ti se te abre también."

Estribillo

Y si no lo crees,
ven y lo verás, lo verás;
con el papamoscas
la boca abrirás, abrirás.

Y si no lo crees,
ven y lo verás, lo verás;
con el papamoscas
la boca abrirás, abrirás.

Las dos mozas más juncales
de Burgos y su arrabal,
son las dos torres gemelas
de su sin par Catedral.

Y si no lo crees,
ven y verás, lo verás:
tan altas y guapas
no las hallarás, hallarás.

JOTAS ARAGONESAS

Mañica, si te cayeras
de la copa de un olivo,
no faltaría llorar
después de haberte caído.

Cuando se murió le puse
un pañuelo por la cara,
porque la tierra no toque
boquica que yo besara.

Qué sería un baturrico
sin la cabecica atada,
si aun llevándola atadica
dice las cosas tan claras.

MALAGUEÑAS

I

Cuando salí de Marbella,
cuando salí de Marbella
hasta el caballo lloraba,
que me dejé una morena
que al sol sus rayos quitaba,
que al sol sus rayos quitaba.

II

Si la maresita mía,
si la maresita mía
viera lo que estoy pasando,
con lágrimas de sus ojos
las calles fuera regando,
las calles fuera regando.

III

Los ojos de mi morena,
los ojos de mi morena
son los mismos que mis males,
grandes como mis fatigas,
negros como mis pesares,
negros como mis pesares.

SAN LORENZO

(Huesca)

San Lorenzo, San Lorenzo,
en qué buen tiempo has venido:
en el tiempo de la siega,
en que todas tenemos trigo.

Trigo, trigo, trigo (bis),
y el que sobre, para el molino (bis).

PALENCIA

Una palomita blanca
como la nieve
bajó al río a beber agua,
bañarse quiere.
Paloma, si vas al monte,
mira que soy cazador,
si tiro un tiro y te mato,
para mí será un dolor,
paloma blanca
como la nieve

GALICIA

Si me dieran a escoller
en non sei qué escollería,
si entrar na bruña de noite
o entrar no ceo de día.
Ay, la; ay, la; ay, la, la ra, la, la;
ay, la, la, la ra, la, la, la;
ay, la, la, la ra, la, la, la;
A raix d'o todo verde
e moy mala de arrincar,
os amoriños fumeires
son moy malos de olvidar.
Ay, la..., etc.

CANTO DE LA TRILLA

(Murcia)

Dos soles son los ojos
de una morena,
de una morena,
tan grandes y tan negros
como mis penas.

Tan grandes y tan negros,
quién se abrasara,
quién se abrasara
en el fuego divino
de sus miradas.

LA SIESTA

(Cataluña)

En estío, por San Juan,
yo me encuentro sofocada
y me voy a sestear
a aquel bosque sombreado,
junto al mar, en el pinar.
Junto a la orilla de la mar.

¡Oh qué bien aquí se está;
frente al mar, que, sosegado,
con su son me arrullará;
frente al mar;
a la sombra del pinar!

En el pinar,
bien recostado,
junto al mar.

Y las olas de la mar,
cuál se rompen, juguetonas,
mis ensueños sin turbar;
cuál se acercan y se alejan
sin parar. Aquí descanso
arrullado por la mar.

Junto al mar, en el pinar,
¡qué placer!, ¡qué bien se está!;
en el mar, como en espejo,
veo el sol reverberar;
sus ardientes rayos no me ofenderán.
En el pinar,
junto a la orilla de la mar.

En estío, por San Juan;
junto al mar, en el pinar;
descansaré en el estío, por San Juan.

CAMINITO DE AVILES

(Asturias)

Caminito de Avilés,
un carretero cantaba
al son de los esquilonos
que su pareja llevaba.

Marinerito, arría la vela,
que está la noche tranquila y serena.

Noche tranquila y serena
es buena para soñar;
las estrellas en el cielo
y las olas en el mar.

ISAS (Canarias)

I

Tus ojos, morena, me matan a mí,
y yo sin tus ojos no puedo vivir;
no puedo, no puedo, no puedo vivir;
tus ojos, morena, me matan a mí.

II

Esta noche no alumbra
la farola del mar,
esta noche no alumbra,
porque no tiene gas.
Porque no tiene gas,
esta noche no alumbra,
mañana alumbrará.

III

¿Dónde vas, Mariquilla, tan de mañana?
A buscar la lechuga pa la ensalada;
pa la ensañala, niña, pa la ensalada.
¿Dónde vas, Mariquilla, tan de mañana?

IV

El zurrón del gofio yo lo traigo aquí,
el que quiera gofio, me lo pida a mí;
me lo pida a mí, me lo pida a mí;
el zurrón del gofio yo lo traigo aquí.

V

Por bonitas que sean las flores,
las flores de tu jardín;
por bonitas que sean las flores,
ninguna te iguala a ti.

VI

Anda, ponte, ponte la mantilla blanca,
la mantilla blanca, la mantilla azul,
la mantilla verde y la recolorada,
la recolorada y la que quieras tú.

CANTO DE LA SIERRA DE CAMEROS (Soria)

Ya se van los pastores
a la Extremadura, (bis)
ya se queda la sierra
triste y oscura. (bis):

Ya se van los pastores
ya se van marchando; (bis)
más de cuatro zagalas
quedan llorando. (bis).

Ya se van los pastores
hacia la cañada, (bis)
ya se queda la sierra
triste y callada. (bis).

JOTAS EXTREMEÑAS

La Virgen de Guadalupe
es un poquitín morena,
y el niño que tiene en brazos
todo se parece a ella.

Que vivan los aires morenos
que vienen de Guadalupe,
que pasan por Castilblanco
y van de Herrera del Duque.

SERRANA (Avila)

Límpiate con mi pañuelo,
yo lo lavaré mañana
a la orillita del río,
en la corriente del agua.

Anda, resalada, resalada, resalero;
anda, resalada, límpiate con mi pañuelo.

LAS TORRÁS (Murcia)

Tralalá, lalá, lalá.
Tralalá, lalá, lalá,
etcétera.

Voy a cantar las coplas
que me han mandao,
que me han mandao,
voy a cantar las coplas
que me han mandao;
que no quiero que digan
malo y rogo.

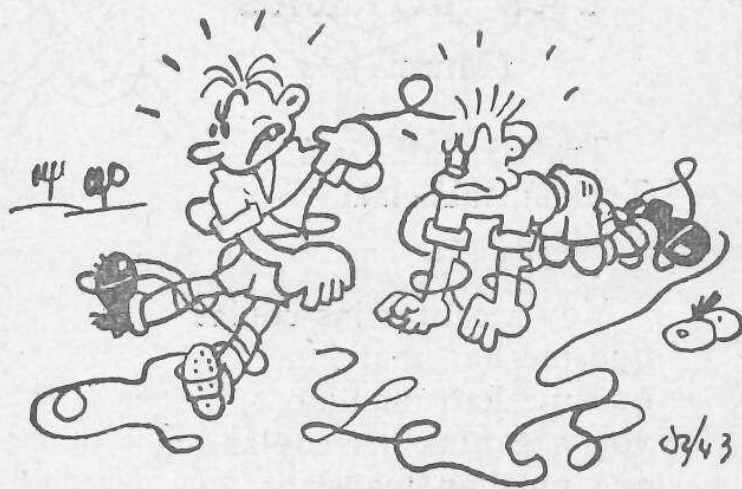
Tralalá, lalá, lalá, etc.

XIII

Saber hacer los tres principales nudos de utilidad general empleados por la marinería española.

Cote o malla.—Se pasa el chicote alrededor del firme, se mete por el seno que queda y después se lleva arriba (fig. 1).

El nudo de rizo.—Que se emplea como indica su nombre, para amarrar los rizos y también para unir cuerdas



de la misma mena o circunferencia, es el representado en la figura 2, y al hacerle se cuida de que los chicotes salgan unidos a sus correspondientes firmes y por el mismo respectivo seno, porque de otro modo se forma un segundo nudo, que se azoca o aprieta mucho.

Vuelta de escota.—La inspección de la figura 3 basta para formar una idea de su confección, igual que la del nudo de rizo, con la diferencia única de pasar uno de los chicotes por debajo del seno correspondiente y el otro chicote por el del primero y por encima del seno. Su nombre indica la aplicación principal de esta vuelta,

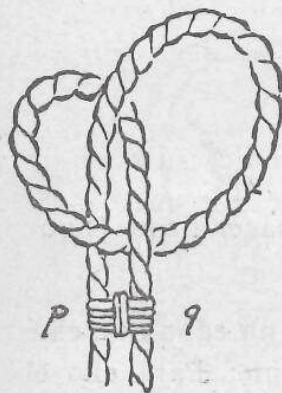


Fig. 1.

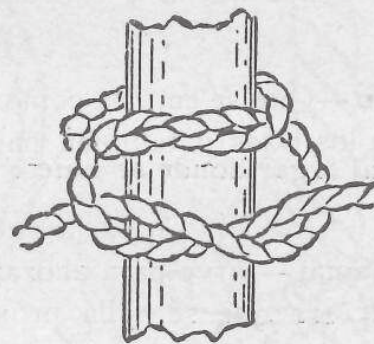


Fig. 2.

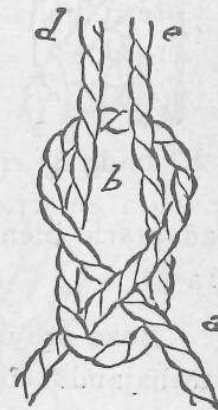


Fig. 3.

que se emplea también para amarrar cabos a argollas, las drizas de las banderas a éstas y para unir cuerdas de menas diferentes.

Vuelta de braza.—Excusa de toda explicación el estudio de la figura 4, y su empleo es, aparte el que su mismo nombre indica, para hacer firme un cabo que pueda requerir ser zafado rápidamente.

Vuelta redonda o mordida.—Se emplea para abozar un cabo o para darle un aparejo de rabiza, que son los que llevan un motón o polea, cuya gaza termina en un cabo y éste en una cajeta o tejido flexible para poder

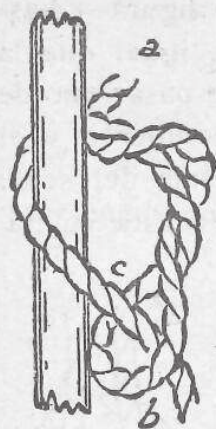


Fig. 4.

adaptarlo bien al lugar donde se quiere hacer firme (figura 5).

Boza provisional.—Sirve para abozar un cabo que esté trabajando con otro que se halla próximo. Para ello el

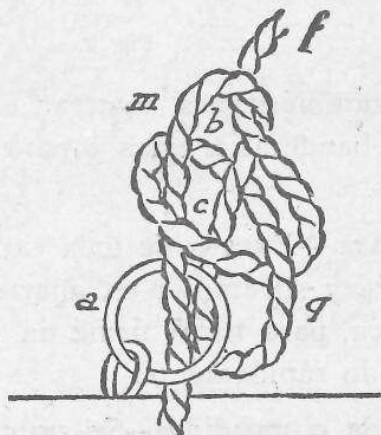


Fig. 6.

cabo que va a servir de boza se pasa por seno por una argolla, cáncamo o gaza; con el chicote se da un cote



Fig. 5.

al seno, se pasa por dentro de él y se aboza al primer cabo por medio de vueltas redondas o mordidas (fig. 6).

As de guía.—En el extremo de un cabo se forma un seno, se lleva un cabo hacia abajo y luego hacia arriba por el interior del seno; se pasa por detrás del firme y se mete hacia abajo por el primer seno (fig. 7).



Fig. 7.



Fig. 8.

Ballestrinque.—Se da una vuelta por encima de uno de los chicotes y luego otra vuelta, de modo que el segundo chicote pase por dentro del seno así formado figura 8).

Margaritas.—Se emplean para disminuir provisionalmente la longitud de un cabo o para evitar que trabaje una parte de él.

Son muchas las maneras de conseguir esto, pero las

más usuales son las que se ven en la figura 9, y su inspección detenida basta para darse cuenta del modo de hacer este nudo.

As de guía por seno o balso por seno.—Se dobla el cabo por su seno, alrededor de él se da un corte con el

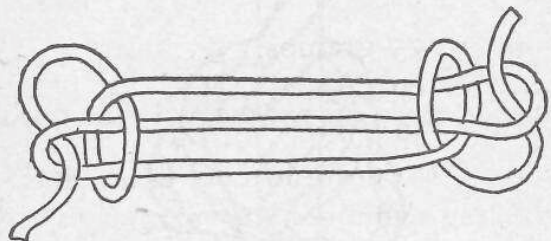
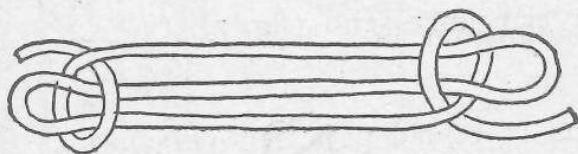


Fig. 9.

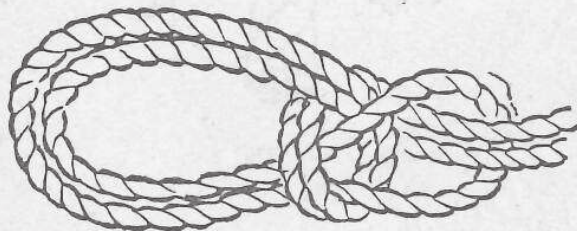


Fig. 10.

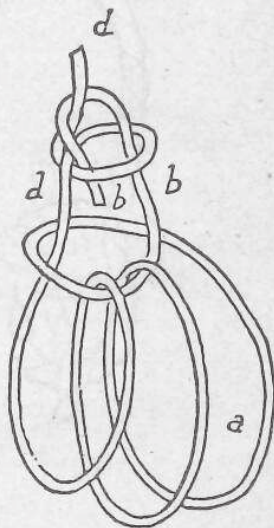


Fig. 11.

firme; se pasa todo lo demás por el seno sencillo alrededor del cual se dió el cote y se azoca (fig. 10).

Balso de calafate. — Se forman tres vueltas iguales, que se cogen pasando el chicote por debajo de ellas, como se ve en la figura 11, y se lleva arriba para terminar el balso con un as de guía dado al firme.

XIV

Saber preparar y condimentar una comida en el campo.

Arroz a la valenciana (cantidad para seis personas):

Aceite	75 gramos.
Cebollas	100 —
Arroz	750 —
Agua	Un poco más del doble del volumen del arroz.
Ajos	Tres dientes.
Pimientos	Una lata de medio kilo.
Tomates	Una ídem íd.
Escabeche o carne	250 gramos.
Sal	20 —

En una paellera se pone al fuego el aceite; cuando esté bien caliente, se echa un diente de ajo; una vez que el ajo esté dorado, se echa la cebolla bien picada y se deja freír; antes que la cebolla empiece a dorarse, se echan los dientes de ajo bien picados; cuando la cebolla se haya dorado, se echa el pimentón molido y el tomate; se deja freír un poco y se echa el arroz, dejándolo dorar; cuando esté dorado se añade el agua (en cantidad de más que el doble del volumen del arroz) y se deja a fuego lento du-

rante quince minutos a contar desde que rompa a hervir.
Se retira del fuego y se deja posar cinco minutos.
El pimiento, pescado o carne y los guisantes se echan



antes de añadir el agua. Si se trata de carne, deberá estar frita antes de añadirla.

Huevos fritos (para seis personas):

Aceite 60 gramos.
Huevos 12

Se pone al fuego el aceite; cuando esté bien caliente se quema con un poco de pan o diente de ajo.

Según se vea que el aceite empieza a echar humo se van estrellando los huevos, uno a uno, y se sacan con una espumadera (cuando se vea que el huevo empieza a dorarse). Una vez el huevo fuera de la sartén, se le echa un poco de sal.

Filetes o chuletas fritas (para seis personas):

Aceite 60 gramos.
Carne 900 —

Se tiene preparada la carne, bien aplastada con una piedra y con su sal correspondiente.

Se pone al fuego el aceite, quemándolo con ajo o pan. Se echan los filetes, se dejan freír, dándoles vuelta cada dos minutos y se sacan cuando estén dorados.

Alubias guisadas (para seis personas):

Alubias 900 gramos.
Aceite 60 —
Cebollas 50 —
Ajos 3 dientes.
Agua Hasta cubrir el volumen de alubias.

Se limpian las alubias, lavándolas bien; se ponen a cocer con agua fría. Cuando rompan a hervir se quita el agua y se vuelven a poner al fuego con agua fría; se dejan cocer, añadiendo agua (siempre fría) según se vaya consumiendo. Una vez cocidas, se añaden 20 gramos de sal.

En una sartén, aparte, se hace el refrito de aceite del siguiente modo: Se quema el aceite en la forma ya explicada; se dora la cebolla; se echa el pimentón y se retira, echándolo inmediatamente a las alubias; se deja hervir un rato y se retiran para comer.

Lentejas (para seis personas):

Aceite	60 gramos.
Lentejas	900 —
Cebollas	50 —
Ajos	3 dientes.
Pimentón	Una cucharilla.
Agua	Hasta cubrir las lentejas.
Sal	30 gramos.

Exactamente igual que el de las alubias.

Potaje de garbanzos (para seis personas):

Garbanzos	900 gramos.
Cebollas	50 —
Ajos	3 dientes.
Pimentón	Una cucharilla.
Sal	30 gramos.
Aceite	75 —

El día anterior se ponen los garbanzos a remojo en agua templada y sal. Se ponen a cocer con agua caliente. A medida que el agua se vaya consumiendo se añade más (siempre caliente). Cuando los garbanzos estén cocidos, se hace el refrito del aceite de la misma forma que para las alubias y se echa al cocido de garbanzos, dejándolo hervir un rato, y se retira dispuesto para comer.

Tortilla española (para seis personas):

Huevos	6
Patatas	1.500 gramos.
Aceite	150 —
Cebollas	250 —
Sal	20 —

Se pone al fuego el aceite y se quema de la forma ya explicada. Cuando el aceite esté bien caliente, se echa al mismo tiempo las patatas y la cebolla bien picadas. Cuando se hayan dorado, se echan los huevos bien batidos (la sal se echa en el batido de los huevos). Cuando se vea que la tortilla se ha dorado por abajo, será vuelta hasta que se dore también, y se retira.

Patatas guisadas (para seis personas):

Patatas	2.500 gramos.
Aceite	90 —
Sal	30 —
Pimentón	Una cucharilla.
Cebollas	50 gramos.
Ajos	3 dientes.
Agua	Hasta cubrir el volumen de las patatas.

Se ponen al fuego las patatas con agua fría, dejándolas cocer. Una vez cocidas, se adiciona el refrito de aceite, con cebolla, ajo y pimentón en la forma ya explicada. Se añade la sal, se deja hervir un rato y se retira del fuego.

Pescado frito (para seis personas):

Pescado	1.200 gramos.
Aceite	150 —
Sal	10 —
Harina	50 —

Se limpia el pescado; se le echa sal y se le reboza con harina. En una sartén se pone al fuego el aceite, que-

mándolo con un poco de pan o ajo. Cuando el aceite está bien caliente, se va echando el pescado en pequeñas cantidades y se le va dando vuelta, hasta que dore por ambos lados. Según se vaya sacando el pescado frito de la sartén, se echa más hasta que se termine.

Café con leche (para seis personas):

Café	50 gramos.
Leche	2 litros.
Azúcar	120 gramos.
Agua	Un litro.

Se pone agua al fuego. Cuando esté hirviendo se echa el café molido y se retira inmediatamente. Se deja posar cinco minutos, se cuela y se le añade la leche hervida.

Chocolate (para seis personas):

Chocolate	12 onzas.
Leche	Litro y medio.
Agua	Medio litro.

Se pone la leche al fuego hasta que hierva; se le añade el agua hirviendo. Se echa el chocolate bien picado y se deja cocer, revolviéndolo constantemente, apretando hacia el fondo de la olla con la espátula o cuchara (para evitar que se pegue) hasta que levante tres veces, retirándolo del fuego.

Conocimiento del manejo del hacha. Cortar correctamente un leño.

1.º *Elección del hacha.*—El hacha debe ser escogida cuidadosamente; deben rechazarse toda clase de hachas de peso insignificante. La mejor es la canadiense, que tiene un mango doblemente curvado, como la de la figura A; la cuchilla del hacha debe ser bastante



Fig. A.

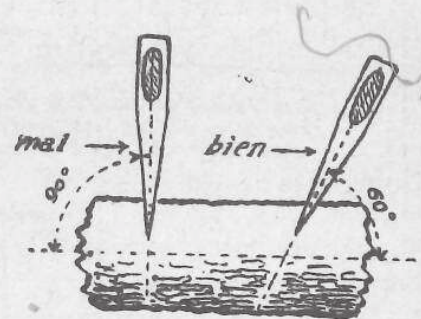


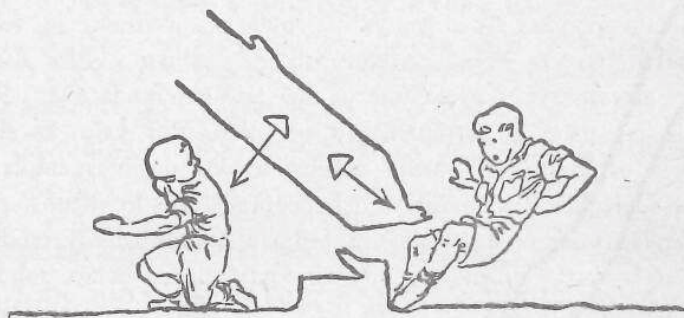
Fig. B.

pesada y debe presentar un lado plano y no un pico por la parte opuesta al filo. Este lado plano debe servir de martillo para trabajos ligeros (clavar un piquete de tienda de campaña en el suelo). No debe servir de maza para choques muy violentos, ya que en estos casos el "ojo" (agujero que sirve para fijar el mango) se deforma.

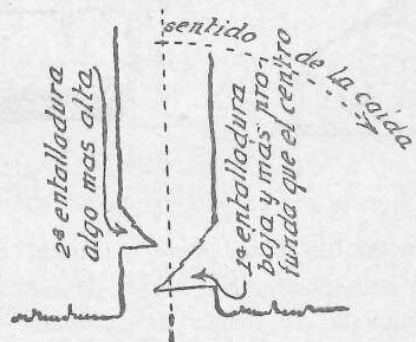
2.º *Empleo del hacha.*—La madera debe ser atacada en un ángulo de 60º, como indica la figura B. El mango se sujetará sin rigidez y sin apretar, pues el hacha debe trabajar más por su peso que por su gran gasto de fuerza muscular. Menos los gruesos troncos de

árboles, toda pieza de madera debe colocarse para cortarla sobre un madero; en caso contrario, el hacha atravesará de un golpe la madera, pegando en tierra con fuerza y estropeándose de esta manera el filo, que acabará por mellarse.

3.º *Modo de abatir un árbol.*—En primer lugar, escoger en qué dirección se quiere que caiga el árbol; después, limpiar de ramas o matas el tronco para que no estorben el trabajo. Practicar un cor-



mantenerse a los lados de las brechas; frente a ellas es peligroso, por el doble movimiento del tronco en su caída.



te en forma de V, lo más bajo posible y del lado del que se quiere abatir el árbol. Este corte debe llegar y pasar del corazón de la madera; la profundidad, por tanto, debe ser mayor que la mitad de diámetro del tronco. Practicar un segundo corte en el lado opuesto del mismo y un poco por encima del primer corte; cuando este corte sea suficientemente grande, el árbol caerá por sí mismo.

APENDICE AL CAPITULO II

Condiciones principales que ha de reunir un emplazamiento de Campamento fijo de verano.

ELECCION DE LUGAR

Lo mismo que para campamentos volantes, no todos los emplazamientos son buenos para instalar un campamento fijo. Es más: existen relativamente pocos lugares que reúnan todas las condiciones necesarias para un campamento perfecto. Por esto, es de suma importancia estudiar con mucha antelación los posibles emplazamientos. Cada Delegación Provincial debe contar, por lo menos, con uno o más emplazamientos fijos que se utilizan anualmente y en los cuales pueden ir introduciéndose mejoras paulatinas, como son: Construcción de pabellones fijos para servicios de cocina, enfermería y almacén; traída de energía eléctrica, teléfono, agua, etc.

Para la elección de lugar rigen las siguientes normas:

a) Debe haber un aislamiento conveniente con respecto al poblado más próximo, para que la vida del Campamento no sufra entorpecimiento de visitas excesivas ni sea influido por ninguna otra actividad ajena al mismo. Tampoco es recomendable una separación excesiva de todo lugar habitado, ya que los transportes resultan difíciles y caros, existiendo, además, el peligro de una incomunicación en el caso de que fallen los propios medios de transporte (evacuación de enfermos, alimentos frescos).

b) Necesariamente debe existir acceso apto para la circulación de camiones hasta el Campamento. Se procurará haya estación cercana de ferrocarril.

c) El suministro de intendencia de los poblados cercanos es un factor fundamental. Los suministros de pan, leche, carne, pescados, frutas del tiempo y verduras deben ser lo más próximos posibles, con objeto de abaratar el transporte.

d) Debe haber un suministro de agua potable y para guisos, cuyas condiciones deben ser precisamente las que se fijan en el capí-

tulo "Sanidad". Serán analizadas química y bacteriológicamente y debe tenerse la certeza de que el manantial no se agota durante el verano (cosa que ocurre con más frecuencia de lo que se supone). Es necesario calcular una cantidad mínima de cinco litros de agua potable por día y acampado.

e) Habrá agua en abundancia para las demás atenciones del Campamento: aseo personal, lavado de ropa, de utensilios, etc., calculándose, en general, que el agua necesaria para todos los servicios de consumo, guisos, aseo, lavado, etc., es de 30 litros diarios por acampado. Es indispensable que exista lugar para baño o, por lo menos, caudal suficiente para instalar un número adecuado de duchas. Si no hay un embalse o remanso natural de dimensiones adecuadas para practicar la natación, se procurará que haya manera de construirla artificialmente por medio de una presa pequeña.

f) El terreno propiamente dicho debe ofrecer el suficiente desnivel para que no se estanque el agua y haya fácil desagüe en caso de fuerte lluvia.

En todo caso, deben elegirse terrenos permeables, de constitución arenosa (de aluvión) y se desecharán los de constitución arcillosa. Siendo ésta una cuestión fundamental, se harán las siguientes comprobaciones prácticas:

Visitar el lugar propuesto en tiempo de fuertes lluvias, para observar prácticamente las condiciones de permeabilidad y desagüe.

Por lo menos, se practicarán calicatas de 50 centímetros para estudiar la composición del terreno.

g) En las cercanías del emplazamiento propuesto no debe haber charcas, aguas estancadas ni colectores de aguas residuales. La presencia de mosquitos en abundancia, y especialmente del tipo anofeles, será causa suficiente para desechar el lugar.

h) Se evitarán lugares muy concurridos por el ganado, así como las cercanías de estercoleros, especialmente donde se vayan a instalar los campos de deportes y juegos (evitación del tétanos).

i) El lugar debe estar resguardado de los vientos dominantes.

j) Debe existir el suficiente arbolado para instalar los comedores y para el descanso de los muchachos en las horas de más calor.

k) Habrá una separación geográfica prudencial entre el proyectado Campamento y cualquier Albergue, colonia o Campamento femenino.

l) Debe existir un emplazamiento adecuado para campo de deporte, es decir, una extensión de terreno llano de las dimensiones suficientes para instalar campos y pistas de deportes.

m) Es deseable disponer de energía eléctrica a baja tensión (110, 127 ó 220 v.), principalmente para alumbrado de servicios, así como para la instalación de altavoces, cine, etc.

n) También es conveniente disponer de comunicación telefónica propia o lo más cercana posible.

o) Otras consideraciones secundarias, pero de importancia indudable, son:

a) Conveniencia de que el Campamento sea al mismo tiempo un centro de excursiones y marchas. Muchos emplazamientos pueden servir como Campamentos permanentes durante el resto del año para las excursiones de fin de semana, vacaciones cortas, etc.

b) Elección de un lugar realmente interesante por la belleza del paisaje.

Instrucciones para montar, desmontar y doblar una tienda pesada. Modelo Escuadra.

PARA MONTAR

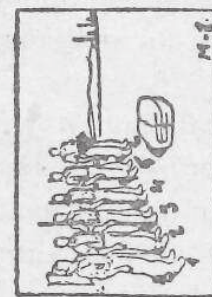
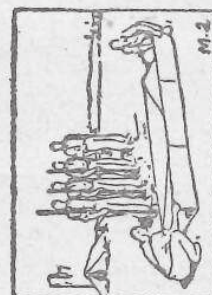
El montaje de las tiendas ha de efectuarse con sistema, para evitar pérdida de tiempo y posibles deterioros del material. Las tiendas de Escuadra se montan con seis ayudantes (la misma Escuadra) y las de servicio con uno más para el palo central.

1.º La Escuadra forma rápidamente en línea; cada uno tiene el material que va a utilizar en el montaje; el escuadrista 3 tiene el palo horizontal; el 4 y el 5, los pies derechos; el 6, los martillos y piquetes (véase dibujo M-1).

2.º El Jefe de Escuadra (escuadrista 1) y el escuadrista 2 desdoblan la tienda (dibujo M-2).

3.º El 1 recibe del 3 el palo horizontal y le encaja en su sitio; simultáneamente, el 4 y el 5 meten los pies derecho por ambas cabeceras (el 4, por la puerta, y el 5 por la cabecera posterior), cuyos pies derechos empalman al palo horizontal los 1 y 2 (M-3).

4.º El 1 y el 2 levantan la tienda y la sostienen con los pies derechos; los 3, 4, 5 y 6 cogen los cuatro vientos esquinales y sostienen la tienda presentada; el Jefe de Escuadra ordena los movimientos precisos para centrarla en su sitio; ya centrada, da la orden de fijar los cuatro piquetes esquinales (buscando la diagonal al centro de la tienda) y templen a la vez los vientos. Entonces, los



1 y 2 ya pueden abandonar el almacén, dedicándose a sujetar con piedras el pudridero, mientras que los 3, 4, 5 y 6 fijan los cuatro piquetes y vientos laterales, cada uno por su lado (M-4).

PARA DESMONTAR

1.º Forma rápidamente la Escuadra en línea; los 1 y 2 cogen la tienda por los pies derechos; los 3, 4, 5 y 6 sueltan los vientos y arrancan los piquetes (el 6 los va recogiendo). Los 1 y 2 hacen un balanceo de la tienda al lado opuesto del que se quiera abatir (para juntar al almacén los faldones). Los mismos abaten la tienda (véase dibujo D-1).

2.º Los escuadristas 1 y 2 desempalman los pies derechos; el 1 saca el palo horizontal y se lo da al 3; el 4 y el 5 sacan los pies derechos (dibujo D-2).

PARA DOBLAR

El escuadrista 1 (Jefe de Escuadra) y el 2 doblan la tienda de la forma siguiente:

- a) Estiran el paño inferior.
- b) Igualan el paño superior.
- c) Estiran e igualan los pudrideros, los faldones y paños de puertas y cabecera, que quedan igualados formando ángulo.
- d) Doblan hacia adentro la pestaña superior y meten todos los vientos del paño superior (dibujo D-3).
- e) Doblan por encima el faldón superior, hacia adentro, dejando al descubierto la costura de empalme (dibujo D-4).

f) Luego doblan el faldón inferior, dejando fuera los dos vientos laterales (para atar la tienda después de doblada) (dibujo D-5).

g) Doblan los ángulos de la tienda en la forma que se ve en el dibujo D-6 hacerlo al escuadrista 1; primero lo ha hecho el 2 de igual forma (dibujo D-6).

h) Doblan la tienda en cuatro dobleces "de rollo", empezando por la parte primera (dibujo D-7).

i) Hacen dos dobleces en la forma que se ve en el dibujo D-8; luego hacen otro doblez en forma de librillo, hacia adentro.

j) El escuadrista 1 ata la tienda, cruzando los vientos.

NORMAS PARA EL BUEN USO DE LAS TIENDAS

1.ª Cuando la tienda, ya montada, no cierre bien, se aflojarán los vientos esquinados opuestos de la entrada.

2.ª No hay que tocar la lona cuando llueve, ni pasar los dedos cuando apunte una gota de agua, pues de lo contrario se producen goteras.

3.ª Los vientos estarán bien templados en tiempo seco, sobre todo con viento. Es necesario aflojarlos en tiempo de lluvia o si existe por la mañana un fuerte rocío. Si no se observa esta precaución pueden darse casos de rotura de la lona.

4.ª No se doblarán ni almacenarán nunca las tiendas más que estando bien secas.

5.ª Las que tengan algún deterioro se marcarán para repararlas en el acto.

APENDICES

DIVERSOS FORMATOS DEL SERVICIO NACIONAL DE MARCHAS, PARA LLEVAR CONSTANCIA DE LAS CENTURIAS Y MOVIMIENTO ACTIVO Y ECONOMICO DE LAS MARCHAS

Impreso modelo A.—Censo de Centurias de FALANGES JUVENILES DE FRANCO

Registra los siguientes datos:

- 1) Nombre de la Centuria.
 - 2) Grado.
 - 3) Lugar de su residencia.
 - 4) Nombre del Jefe de la Centuria. Promoción nacional y número.
 - 5) Grupos que integran la Centuria.
 - 6) Número de Escuadras que tiene.
- (LE LLEVA EL MANDO PROVINCIAL DE LAS FALANGES JUVENILES DE FRANCO.)

Impreso modelo B.—Parte semestral de Centuria. Memoria de marcha. (Véase impreso modelo B.)

(LE LLEVAN LOS JEFES DE CENTURIA, Y LE PRESENTAN AL SERVICIO PROVINCIAL DE MARCHAS.)

Es un formato para encasillar el parte semanal de las marchas realizadas por la Centuria y cada uno de sus Grupos y Escuadras. Con esto se trata de suprimir con carácter obligatorio las memorias extensas, reduciéndolas a datos escuetos que se precisa para constancia y control.

Lleva 10 casillas verticales, que se cubren del siguiente modo:

1.^a CASILLA.—FECHA DE LA MARCHA (DIA DE LA PARTIDA).

2.^a CASILLA.—TIPO DE MARCHA. Se reseña el título de uno de los OCHO GRUPOS clasificantes de la diversa variedad de marchas; o sea, del siguiente modo:

- 1.º Normal.
- 2.º Campamento volante.
- 3.º De montaña.
- 4.º A pueblos.
- 5.º Por etapas.
- 6.º Cultural.
- 7.º Formativa.
- 8.º De evocación falangista.

3.^a CASILLA. — COMPLEMENTARIA DE LA ANTERIOR.

Cuando se trate de una marcha NORMAL, aquí se consigna: "VIDA DE CAMPAMENTO".

FALANGES JUVENILES DE FRANCO

PORTE SEMANAL DE CENTURIA

ESTADILLO MEMORIA DE MARCHAS

Nombre de la Centuria *Sa Maria de la Cabeza*

Grado *Pepa*

Grupos que tiene *4*

Escuadras que tiene *12*

Nombre del Jefe de Centuria *B*

Reside en

Calle

N.º

Tel.

FECHA	TIPO DE MARCHA (1)	FIN OBJETIVO DE LA MARCHA (1)	LUGAR	Grupos de la marcha	Escuadras de la marcha	Medio de locomoción	Medio de transporte	¿Quién fué el jefe de marcha?

NOTA.—Si hubiera alguna cosa de interés, redactala muy concisamente en notas de interés. Si no hay nada destacable, los dejas en blanco. Llévate el nombre de la Centuria, el lugar de la foto, la fecha y los grupos y escuadras participantes.

Notas de interés

(1) 1.º Marcha de tipo normal. (Con vida de Campamento). 2.º Campamentos volantes. 3.º Marchas de montaña y prácticas de tiro. 4.º Marchas a pueblo de propaganda, con o sin campamento. 5.º Marchas por etapas, vida de Albergues, centros montañeses. 6.º Excursiones culturales. Visitas a centros productores (librerías, talleres, etc.). 7.º Marchas de evocación falangista. Visitas a la localidad. Fundador: franco de combate en la guerra de nuestra cruzada, etc. 8.º Marchas de evocación falangista. Visitas a la localidad. Fundador: franco de combate en la guerra de nuestra cruzada, etc.

Fecha _____ EL JEFE DE CENTURIA (firma)

Cuando sea CAMPAMENTO VOLANTE, EL OBJETO QUE HAYA TENIDO.

Si es de MONTAÑA, se indica el fin específico (EJERCICIOS, PRACTICAS, APRENDIZAJE, etc.).

Si es A PUEBLOS, "VISITA" o "PROPAGANDA".

Cuando sea por ETAPAS, su objeto ("EJERCICIOS", "RECONOCIMIENTOS", "TRAVESIAS", "PROPAGANDA" etc.).

Si es CULTURAL, FORMATIVA o de EVOCACION FALANGISTA, se reseña la visita realizada al Centro fabril, industrial, monumento, lugar histórico, etc.

4.^a CASILLA.—Lugar de la marcha (comarca, montaña o pueblo que sea).

5.^a CASILLA.—Distancia recorrida (kilómetros de ida y vuelta aproximados).

6.^a CASILLA.—Días de duración de la marcha.

7.^a CASILLA.—Medios de locomoción (a pie, ferrocarril, automóvil, combinado, etc.).

8.^a CASILLA.—Número de Escuadras participantes (registradas en cifras).

9.^a CASILLA.—¿Llevan víveres? Consignar SI o NO (se entiende por víveres suministrados por la Intendencia Provincial, aunque sean pagados por la Centuria).

10. CASILLA.—¿Quién fué el Jefe de Marcha? Consignar el nombre y, además, el mando que tenga en la Centuria.

Impreso modelo C.—Parte provincial de marchas por trimestres vencidos.

Le lleva el Jefe del Servicio Provincial de Marchas y lo remite al Servicio Nacional.

Contabiliza (en cifras) las marchas que arrojan los partes semanales de Centuria.

Lleva diez casillas verticales: una para reseñar el nombre de la Centuria; una para la residencia, y ocho para contabilizar los ocho tipos de marchas.

NORMAS DE CONDUCTA

El Jefe de la marcha tendrá presente en todo momento que:

Responde de cualquier accidente que por incumplimiento de las órdenes que se dan a continuación pueda sobrevenir a camaradas de la Escuadra, Grupo o Centuria.

El mal comportamiento de su Escuadra o Grupo ante el público, viajeros, etc., trae el descrédito no solamente para él o los interesados, sino también para el Frente de Juventudes y la Falange en general. "Si obras bien, bien te juzgan. Si obras mal, juzgan mal a la Falange."

Por tanto, observarás y harás cumplir rigurosamente las siguientes normas de conducta:

a) En los viajes por ferrocarril queda terminantemente prohibido que nadie se apeee del tren, especialmente en estaciones intermedias, sin el permiso del Jefe de la marcha.

Queda asimismo terminantemente prohibido apearse del tren en marcha o por el lado contrario al andén. **En las estaciones no se puede hacer uso del silbato. Quedan rigurosamente prohibidas las órdenes y llamadas por medio de silbatos, mientras haya en las estaciones trenes formados.**

b) No confundiremos nunca la alegría propia de la juventud con las manifestaciones de mal gusto. Las letras de nuestras canciones serán correctas.

En nuestros viajes, en trenes, hoteles y lugares públicos, evitemos las bromas pesadas y voces estridentes que puedan molestar a otros, ni mucho menos causar roturas, desperfectos ni daño alguno a personas o animales.

c) Hemos de evitar siempre perjuicios en la propiedad privada o en la pública. En fincas particulares cuidaremos de no caminar por sembrados (siempre hay alguna vereda). Tampoco tocaremos a ningún árbol ni cogemos fruta ni ninguna otra cosa sin permiso del dueño. En el monte evitaremos todo motivo de incendio, sobre todo donde hay bosque. **Si hay que encender fuego, se apagará luego cuidadosamente, echan-**

do tierra encima. En los trenes, refugios, albergues, cuidaremos el material o mobiliario como cosa nuestra, puesto que a todos nos gusta encontrar, cuando viajamos o llegamos a un sitio, las cosas limpias o en buen estado.

d) Por esta misma razón, cuidaremos de no dejar a la vista latas de conserva, botellas, papeles, etc. Es muy mala costumbre tirar cascotes de botella o latas al río, pues luego vosotros mismos estáis expuestos a lesionaros. Todo camarada de las Falanges Juveniles de Franco debe dejar el campo completamente limpio, **enterrando latas, botellas y papeles.** Si la demás gente no lo hace, es, simplemente, porque no tiene educación. Si no lo hacemos así, llegará un día en que los sitios más concurridos del campo sean un estercolero.

e) Seamos siempre corteses con todo el mundo, pero especialmente con las personas de avanzada edad y las mujeres. Cuando necesiten nuestra ayuda, la prestaremos en seguida; sepamos asimismo cederles nuestro sitio en el tren o en el tranvía.

DOTES DE MANDO Y ORGANIZACION

- a) Mandar una Unidad (Escuadra, Grupo o Centuria) formada y ordenar las evoluciones fundamentales. — Vigílese especialmente la postura y firmeza del mando.

El Jefe de cualquiera de estas Unidades deberá demostrar en todo momento estar completamente capacitado para el mando militar de las mismas.

Al dirigirse a sus camaradas formados para mandarlos, deberá adoptar siempre la posición de firme, dando en esta posición todas las órdenes en alta voz, teniendo siempre la seguridad de que éstas son fácilmente oídas por los camaradas que le han de obedecer. Para evitar interpretaciones equivocadas por parte de los mismos, pondrá todo su celo en dar estas voces de mando con claridad, poniendo, además, en ellas la máxima energía.

Cuando la formación esté marchando, procurará, marchando también, ir de un costado a otro de la misma, vigilando su perfecta marcha.

Pondrá especial cuidado al ordenar evoluciones en que su orden de ejecución se ajuste al paso de marcha de la Unidad, poniendo igualmente sumo cuidado al ordenar su parada.

- b) **Mandar una Centuria o Grupo sobre la marcha, cantando. — Saber iniciar las canciones con el paso.**

El Jefe de la Unidad ha de procurar que al marchar ésta vaya siempre cantando, debiendo hacerlo combinadamente con el paso de la misma, teniendo sumo cuidado en vigilar el que éstas no fatiguen a sus camaradas y corrándolo al menor indicio de cansancio.

- c) **Plantear un caso práctico de accidente imprevisto o cualquier otro problema por el cual pueda deducirse la decisión y rapidez de resolución del examinado.**

La cualidad de Jefe completo resalta principalmente por sus resoluciones rápidas y certeras.

En los Campamentos y en las marchas surgen accidentes y múltiples problemas imprevistos imposibles de plasmar todos en un Manual: el horario previsto, el programa de actividades, el itinerario... Todas las normas tienen una rigidez relativa: están sujetas a modificaciones impuestas por las circunstancias.

Primer caso práctico.—Eres Jefe de un Campamento que está funcionando normalmente. Una noche, después del toque de silencio, llega inesperadamente una Centuria, que tienes que alojar y dar de comer; no dispones de tiendas, ni de colchonetas, ni tienes comida preparada. ¿Cómo resolverías este caso urgente? Improvisarías una comida rápida a base de fiambres, un arroz o huevos. Después alojarías la Centuria repartiéndola proporcionalmente en todas las tiendas del Campamento, o sea colocando uno o más escuadristas en cada una de las tiendas ocupadas por otras Escuadras.

Segundo caso práctico.—Surge un temporal y se inunda el Campamento. ¿Qué harías? Desalojar las tiendas afectadas y repartir sus moradores entre las demás tiendas. Si no cupiesen, los alojarías en las construcciones fijas del Campamento o, en su defecto, en casas particulares o en edificios públicos del poblado más cercano. Al mismo tiempo organizarás los trabajos urgentes de ampliación de regueros de las tiendas y zanjas de desagüe del Campamento.

- d) **Demostrar prácticamente el conocimiento y el manejo de todos los impresos y fichas de encuadramiento y cartillas de la Centuria. — Planteamiento de un caso práctico para, llenando los impresos y fichas correspondientes a dicho caso, saber cómo se lleva la puntuación de Escuadras.**

Instrucciones para llevar los modelos impresos de organización, fichas de encuadramiento, partes de asisten

cia y actividades y cartillas de mandos, perfectamente articulados, de forma que todas las actividades, méritos, puntuaciones y faltas sean "contabilizadas" y registradas con claridad absoluta en las correspondientes hojas de los expedientes personales.

La permanencia en las Centurias de Falanges Juveniles de Franco se justifica por el coeficiente de conducta resultante de las actividades, servicios, asistencias, faltas y puntuaciones, de tal modo que todo miembro será separado de las Falanges Juveniles de Franco si no llega al coeficiente mínimo que se ha de fijar cuando estas Centurias alcancen el reajuste definitivo.

Para esto se precisa establecer un criterio de unidad total en las normas de aplicación, contabilidad y registro de actividades, asistencias, puntuación, etc., a cuya finalidad tienden estas instrucciones.

Hoja de encuadramiento (modelo 1)

Anverso.—En el acto de ingresar todo miembro en la correspondiente Escuadra, el Jefe del Grupo le extiende su ficha de encuadramiento y le incluye en la hoja impresa de constitución de su Grupo (modelo 2).

Dorso.—Tiene 12 casilleros para recoger las sumas mensuales de **asistencia, asistencias voluntarias, faltas de asistencia y faltas de disciplina**

que arroja el **parte mensual de actividades diarias** (modelo 7). Tiene, además (como puede observarse), **otras cinco partidas:** una destinada a recoger la suma de **asistencias a marchas y excursiones.** Se refiere a marchas y excursiones extraordinarias (excursiones especiales o marchas de varios días de duración), ya que las marchas semanales se registran como asistencias ordinarias o voluntarias, según sean.

En las tres partidas siguientes se "contabiliza" la participación en concentraciones, campamentos de verano y de invierno y campamentos y expediciones al extranjero. Como estas actividades no son diarias ni mensuales, sino que se suceden cada largo tiempo, en el **parte mensual de actividades diarias** (modelo 7) no tienen casilleros de registro: se anotan en la casilla de observaciones. De allí se pasan a esta ficha.

Y el último casillero, destinado a contabilizar la suma mensual de puntuación individual desfavorable.

Hoja de encuadramiento de los Grupos (modelo 2)

No ofrece dificultad. Es un impreso que se os facilita para registrar los camaradas componentes de cada Grupo de vuestra Centuria. No tiene otra finalidad.

Parte mensual de actividades diarias (modelo 7)

Es el parte oficial. Le llevan los Jefes de Centuria; pero para llevarlo se valen de los Jefes de Grupo, y éstos, a su vez, de los Subjefes; por esta razón están hechos para dos Escuadras, o sea que la Centuria tiene nueve partes.

El parte tiene casilleros para **asistencias ordinarias y voluntarias**, más otros casilleros para la suma total, que llevan, respectivamente, las letras iniciales A., que corresponde al total de **asistencias**; A. V., para la suma de **asistencias voluntarias**; F. A., para las **faltas de asistencia**; F. D., para las **faltas de disciplina**, y P. t., para la **puntuación desfavorable**. Y, por último, lleva una casilla de **observaciones**, en donde anotaréis la participación en marchas extraordinarias, concentraciones, campamentos y expediciones al extranjero.

Los signos convencionales para registrar las actividades se detallan al dorso del parte.

Estos signos los pondréis dentro del cuadrado correspondiente, en el día que sea, conforme a las siguientes instrucciones:

Que el camarada asiste, hacéis una +. Que tiene justificada la falta, ponéis una J. Está enfermo, una E. Tiene permiso, una P. Falta y no sabéis por qué, dejáis el cuadro en blanco hasta que el Jefe de Escuadra indague la causa; si no es justificada, el Subjefe de Grupo marca este sig-

no: =. Como la falta injustificada es también falta de disciplina, cuando el Jefe de Grupo registre su castigo, completa el signo así: $\begin{array}{|c|} \hline + \\ \hline \end{array}$ El camarada asiste, pero comete una falta de disciplina, por encima de la cruz señaláis un punto: $\begin{array}{|c|} \hline + \\ \hline \end{array}$ Si el Jefe de Grupo estima aplicarle un castigo, al registrarlo convierte el punto en una raya y el signo quedará de este modo: $\begin{array}{|c|} \hline + \\ \hline \end{array}$ Cuando la falta de disciplina sea sancionada con algún punto desfavorable, dentro del cuadro, por debajo y a la derecha de los signos de asistencia o falta que corresponda al día, marcáis un punto.

Queda, pues, entendido que las faltas castigadas con puntos desfavorables y las faltas sancionadas con otros castigos se registran en el parte diario de la forma siguiente:



Faltas desfavorables.



Faltas sancionadas con otros castigos.



Las faltas por enfermedad y permiso son también faltas justificadas.

Las faltas justificadas **no son faltas de asistencia, ni tampoco son asistencias**; por consecuencia, se anotan en el cuadro del día que corresponda con los signos convencionales de J., E. o P., para saber la causa de su ausencia, **pero no se suman ni se registran en el modelo 1, ni pasan a su hoja de servicios.**

Las faltas de asistencia ordinaria son a la vez faltas de disciplina.

Las faltas de disciplina personal pueden ser sancionadas con un punto individual desfavorable o con otro castigo, según estime en justicia el Jefe de Grupo o el de Centuria. Como los puntos individuales se aplican también a su Escuadra como puntos desfavorables, puede darse un caso no reincidente de falta de disciplina y, sin embargo, tratarse de una Escuadra que, por su buena conducta, no se merece un punto colectivo en contra, en cuyo caso puede aplicarse un castigo exclusivamente personal.

En el casillero de F. D. (falta de disciplina) sólo se suman las que hayan sido registradas con castigos personales, y en el casillero P. t., las castigadas con puntos. Esta operación es muy sencilla: el número de faltas registradas en el parte tiene que ser igual a la suma de faltas y de puntos que arrojen los casilleros del total. Todos estos signos convencionales se traducen, se suman

al cabo del mes, y se registran en cifras en los correspondientes casilleros A., A. V., F. A., F. D. o P. t. de dicho parte. Mensualmente pasan al dorso de la Hoja de Encuadramiento (modelo número 1). Estas sumas, por años políticos que terminan el 30 de septiembre, pasan a la Ficha-Expediente personal (modelo núm. 8).

Los puntos desfavorables se registran también en la cartilla de Subjefes de Grupo, diariamente y por sumas mensuales.

CARTILLAS DE MANDO

Cartillas de Jefe de Escuadra (modelo 3).

Lleva los signos convencionales para anotar asistencias, faltas, etc.

Una hoja para anotar los nombres y domicilios de sus Jefes.

Cinco casilleros dobles para registrar el encuadramiento de sus cinco escuadristas (están dobles a fin de disponer de lugar en donde se pueda inscribir el sustituto de algún escuadrista que cause baja).

Parte mensual de actividades diarias, en doce hojas, para el año completo.

Cuadro de puntuación mensual por Escuadras.

Puntuación individual desfavorable, en doce hojas mensuales, para todo el año.

También lleva las normas que motivan puntuación individual contraria y puntuación colec-

tiva de las Escuadras, contraria y favorable. Los Jefes de Escuadra no conceden puntuación ni tampoco llevan la contabilidad oficial de dichas puntuaciones; los cuadros de puntuación individual diaria y mensual de puntuación colectiva son para uso particular y estímulo de su Escuadra; toman los datos del portavoz oficial correspondiente, o sea que en la puntuación individual toman los datos del Subjefe de Grupo, y en la de Escuadra, del Jefe de Grupo, que es quien da lectura mensual en la primera reunión del siguiente mes.

Cartilla de Subjefes de Grupo (modelo 4).

Esta cartilla lleva:

Las normas de puntuación individual contraria.

Normas de puntuación colectiva favorable y contraria por Escuadras.

Certificado de su nombramiento, que lo firma el Jefe de Centuria, con el visto bueno del Delegado provincial.

Una hoja para anotar los nombres y domicilios de tus Jefes.

Un casillero para registrar el encuadramiento de las dos Escuadras de tu Sección (a cada Subjefe le corresponde una Sección de dos Escuadras).

Parte diario de puntuación colectiva por Es-

cuadras (para doce meses). Este cuadro está hecho a tres planas dobles. Cada plana tiene cuatro casilleros para dos Escuadras, que sirve para cuatro meses y que en las tres planas completan el año.

En cada uno de estos casilleros debes poner de puño y letra el número de orden de las dos Escuadras que te correspondan, es decir, 1.ª y 2.ª, ó 3.ª y 4.ª, ó 5.ª y 6.ª.

En las normas de puntuación por Escuadras hay puntos favorables que se otorgan mensualmente por cada una de estas causas:

a) Por no tener puntos contrarios durante el mes ningún escuadrista en el conocimiento semanal de la consigna.

b) Por no tener puntos contrarios durante el mes ninguno de los escuadristas en la presentación y aseo personal.

c) Por no tener puntos contrarios en el transcurso del mes ningún escuadrista por faltas de asistencia.

Hay otros puntos que se otorgan al día por competiciones, por asistencia de la Escuadra completa a actos no obligatorios y por demostración de buen espíritu. Por esta razón, los casilleros están dispuestos para diario; así se pueden anotar en el cuadrito correspondiente los puntos del día, y los puntos de conjunto mensual en el cuadro correspondiente al último día del mes.

Resumen de puntuación colectiva por Esca-

dras.—Se trata de un estadillo por meses, que se recoge del total del parte diario de vuestra cartilla.

Puntuación individual desfavorable. — Está repartido en doce hojas para el año completo (una para cada mes). Es el parte oficial. Aunque los puntos son otorgados por el Jefe de Grupo, la contabilidad la llevan los Subjefes.

Cartillas de Jefes de Grupo (modelo 5).

Lleva las normas de puntuación individual desfavorable y las de puntuación colectiva favorable y contraria por Escuadras.

Tiene el certificado de su nombramiento, que lo firma el Jefe de Centuria con el visto bueno del Delegado provincial. Tiene además:

Una hoja para anotar direcciones del Jefe de Centuria y los otros Jefes de Grupo.

Casillero para el encuadramiento de tu Grupo, cuya explicación se omite aquí por no ofrecer ninguna dificultad.

Parte diario de puntuación colectiva por Escuadras, con casilleros para las seis Escuadras de Grupo, más un casillero para dos Escuadras (la séptima y octava), en previsión de que algún Grupo pudiera tener circunstancialmente una o dos Escuadras de “estrambote”. Está planteado en doce planas dobles (una para cada mes), que completan el año.

Las puntuaciones se “contabilizan” de la misma forma explicada para las cartillas de Subjefes de Grupo, puesto que el parte es exactamente igual (a diferencia de que el de Jefes es para seis Escuadras y el de Subjefe sólo para dos).

Puntuación individual desfavorable (parte mensual), para registrar las sumas mensuales de puntuación individual de todo el Grupo. Estas sumas las tomaréis de las cartillas de los tres Subjefes de vuestros Grupos, que son quienes llevan la contabilidad oficial diaria.

Resumen de puntuación colectiva por Escuadras.—Estadillo mensual para todo el año, que tomaréis del parte diario de vuestra cartilla.

Puntuación colectiva del Grupo. — Estadillo mensual para todo el año. Este estadillo es para uso particular y estímulo del Grupo. Los datos serán tomados del portavoz oficial (que es vuestro Jefe de Centuria), cuando mensualmente dé lectura de la puntuación otorgada.

Cartillas de Jefes de Centuria (modelo 6)

Lleva las normas de puntuación individual desfavorable y la de puntuación colectiva favorable y contraria por Escuadras.

Certificado de vuestro nombramiento, firmado por el Delegado provincial.

Normas generales de puntuación para establecer un criterio de unidad total en Esoaña.

Hoja para anotar varias direcciones que os interesan. Méritos o causas que acreditan puntuación colectiva favorable. Se refiere a la puntuación del Grupo.

Casilleros de encuadramiento para los Jefes y Subjefes de Grupo y Jefes de Escuadra de todas las Centurias, cuya explicación se omite por no ofrecer dificultad.

Cuadro de puntuación trimestral colectiva por Escuadras. Está planteado a doble plana para cuatro Grupos, en previsión de que alguna Centuria pudiera tener circunstancialmente un Grupo de "estrambote". Es un estadillo mensual con sumas trimestrales, más la suma total del año completo.

La suma trimestral tiene por objeto otorgar trimestralmente a la Escuadra de mejor puntuación una recompensa o mención honorífica, que será registrada en la hoja de servicios de la ficha personal de todos los miembros de la Escuadra.

Cuadro diario de puntuación colectiva por Grupos (favorable). Está planteado para cuatro Grupos, en doce hojas mensuales, para el año completo. Es el libro de registro oficial de puntuación por Grupos.

Cuadro mensual de puntuación colectiva por Grupos (favorable). Los datos de este estadillo mensual los tomaréis del anterior cuadro diario de puntuación colectiva por Grupos que lleva vuestra cartilla.

Tarjeta de identidad de Militante de las Falanges Juveniles de Franco (modelo 9).

Lleva:

La fotografía estampada; el número Nacional, que es el mismo que el de su ficha-expediente personal (modelo 8); la filiación personal de carácter permanente; la fecha de ingreso en las Falanges Juveniles de Franco; antigüedad y cambios de encuadramiento; y, por último, un extracto de su expediente, para registrar aquellos méritos relevantes de su Hoja de Servicio, expresamente ordenados por el Delegado provincial a propuesta del Jefe de su Centuria o Jerarquías superiores.

Ficha de filiación y expediente personal con hoja permanente de servicio (modelo 8)

Duración de la ficha.—El tiempo de permanencia del titular en las Falanges Juveniles de Franco hasta su paso al Movimiento (diez años de duración máxima).

Recogerá, por períodos anuales ("año político"), las sumas de actividades, servicios, méritos, puntuaciones, ascensos, etc., contabilizadas en los modelos anteriores.

La llevan los Jefes de Centuria; será del mismo tamaño y formato que la del fichero provincial. Cuando una ficha del fichero provincial necesite ponerse al día (que sucederá únicamente por cambio de grado, traslado de provincial o paso al Movimiento), entonces se "desempol-

va" y se transcriben en ella los datos registrados en la ficha de la Centuria. Mientras tanto, el fichero provincial permanece inactivo.

DURACION DE LOS DIFERENTES MODELOS, CARTILLAS Y FICHAS

La solemnidad del paso de los miembros de las Falanges Juveniles de Franco al Movimiento y de recibir la credencial de Militantes, se realiza en la fecha histórica del 1.º de octubre. Por consecuencia, el "año político" de nuestras actividades empieza en octubre y termina en septiembre del año siguiente. Y por esta razón, los diversos modelos de organización, registro, puntuaciones, actividades, etc., tienen la duración siguiente (a fin de cuyo plazo serán periódicamente renovados):

Modelo núm. 1. — Hoja de encuadramiento. Duración: el "año político" (desde octubre a septiembre).

Modelo núm. 3. — Cartilla de Mandos, para Jefes de Escuadra. Duración: el "año político" (desde octubre a septiembre).

Modelo núm. 4. — Cartilla de Mandos, para Subjefes de Grupo. Duración: el "año político" (desde octubre a septiembre).

Modelo núm. 5. — Cartilla de Mandos para

Jefes de Grupo. Duración: el "año político" (desde octubre a septiembre).

Modelo núm. 6. — Cartilla de Mandos, para Jefes de Centuria. Duración: el "año político" (desde octubre a septiembre).

Modelo núm. 7.—Parte mensual de actividades diarias. Duración: un mes natural.

Modelo núm. 8. — Ficha de filiación y expediente personal con hoja de servicios. Duración máxima: diez años.

Modelo núm. 9. — Tarjeta de identidad de miembro Militante de las Falanges Juveniles de Franco. Duración máxima: diez años.

e) **Demostrar conocimiento de la organización general del Frente de Juventudes, tanto en su parte nacional como provincial o local.**

El Frente de Juventudes es una Delegación Nacional de la Falange creado por el Caudillo por Ley de 6 de diciembre de 1940, que incorpora al régimen la doctrina del punto 23.

Su misión es la de encuadrar a todas las juventudes españolas y atender a su formación física, premilitar y política, dentro del espíritu y doctrina del Movimiento.

Está organizado de la siguiente manera:

1.º **Delegado Nacional**, que asume la función total de organización y mando.

2.º **Secretario Nacional**, mando ejecutivo y jefe inmediato de todos los Servicios.

3.º **S. E. U.**—En conexión directa con el Delegado Nacional, engloba a todos los estudiantes universitarios, de Escuelas Especiales y de Estudios Superiores en general.

4.º **Sección Femenina**.—A las órdenes inmediatas de los Delegados Nacionales del Frente de Juventudes y de la Sección Femenina del Movimiento, encuadra a la juventud femenina desde los siete hasta los diecisiete años.

5.º **Falanges Juveniles de Franco**.—Son Unidades formadas por camaradas seleccionados que voluntariamente se alisten para ello y elegidos entre los de mayor capacidad política, de servicio y de entusiasmo. Es el más duro y más honroso servicio de nuestro Frente de Juventudes.

6.º **Servicio Nacional de Instructores**.—Tiene por misión, en cumplimiento de la Ley de 6 de diciembre de 1940, hacer llegar a la juventud encuadrada las enseñanzas y consignas del Movimiento, sirviéndose para ello de los Instructores, tanto nacionales como provinciales. Los primeros obtienen su título en la **Academia de Mandos José Antonio**, después de efectuar un curso.

7.º **Sección Central de Centros de Enseñanza**.—Agrupa a los escolares de primera y segunda enseñanza.

8.º **Sección Central de Centros de Trabajo**.—Encuadra a la juventud trabajadora o que efectúa aprendizajes.

9.º **Sección Central Rural**.—Encuadra a la juventud campesina.

10. **Administración e Intendencia**.—Tienen a su cargo las misiones cuyo mismo nombre indica.

11. **Asesorías Nacionales**.—Estudian iniciativas y asesoran al Mando. Son las de Educación Física, Premilitar, Formación política, Sanidad, Cultura y Arte y Religión y Moral.

12. **Departamentos Nacionales**.—Tienen a su cargo determinadas funciones. Son los de Organización y Personal, Publicaciones y Campamento y Albergues.

13. **Servicios Nacionales**.—Son los del Exterior, Jurídico y de Arquitectura.

Las Delegaciones Provinciales están organizadas en la forma siguiente:

- 1.º Delegado Provincial.
- 2.º Secretario Provincial.
- 3.º Administración Provincial.
- 4.º Regidora Provincial.
- 5.º Jefes Provinciales de las Secciones de Centros : Enseñanza, Trabajo y Rural.
- 6.º Jefes de Servicios Provinciales de Campamentos, Religión y Moral, Sanidad, Educación Física, Educación Premilitar, Publicaciones, Formación política, Cultura y Arte. Estos tres últimos están refundidos bajo el nombre de Publicaciones en las provincias de 2.ª, 3.ª, 4.ª y 5.ª categoría.

INDICE

MARCHAS. MONTAÑISMO. CAMPAMENTOS VOLANTES

	<i>Págs.</i>
Los Jefes de Marcha serán los mandos de las Centurias ...	7
Preámbulo	13
I.—Conceptos generales	17
Marchas a otras provincias	18
Organización	20
Jefes de marcha	21
Plan de marchas	22
Ciclo de marchas	30
Instrucciones y normas de organización y práctica	30
II.—Elección de sitio para establecer campamento volante	50
III.—Construcción de hornillos rústicos	52
IV.—Programa de actividades de un día de marcha	56
V.—Conocimiento del morral modelo "Celta". Descripción. Colocación del equipaje	78
Capote de lona impermeable, modelo "Español", transformable en tienda de campana capaz para seis camaradas ..	81
Modo de armar la tienda	85
VI.—Forma de construir zanjas de desagüe, sombreros, letrinas y otras obras para servicio y ornato de un campamento, según las necesidades del tipo de campamento y su duración	89
VII.—Precauciones para el consumo de agua en las marchas y en los campamentos	92

	<u>Págs.</u>
VIII.—Orientaciones.—Conocimiento de la rosa de los vientos. Orientación por la brújula.— Forma de orientarse por el sol con la hora solar. Orientación por la estrella polar. Orientación por indicios. Seguir el rumbo de cualquier sistema de orientación por un plano geográfico	94
IX.—Cálculos aproximados de anchuras, alturas, y distancias por abatimiento y semejanza de triángulos. Cálculos aproximados de pesos, medidas y cantidades a “ojo de buen cubero”	100
X. Conocimientos elementales de Topografía. Forma de levantar un plano a mano alzada. Trazar el croquis de un itinerario. Saber utilizar un plano para seguir el rumbo previsto	107
XI.—Alfabeto Morse	111
XII.—Conocimiento, por parte de todos los camaradas que ostentan mando, de los himnos de la Falange y del Frente de Juventudes. Los Jefes de Centuria deberán saber además seis canciones de marcha, de música y letra españolas; los Jefes de Grupo, cuatro, y los de Escuadra, dos por lo menos	117
Himno de Falange	119
Prietas las filas	121
Canto de la División Azul	122
La canción del legionario	125
¡Arriba España!	127
En pie, camaradas	128
Himno del Arma del Aire	129
Himno de la Academia de Infantería... ..	131
Soy nacionalsindicalista	135
Amanece	136
Juventud española	138
¡En pie, Flechas de España!	139
Somos hombres	140
¡Adelante!	141
Otras canciones	144
Canciones del folklore español	149
XIII.—Saber hacer los tres principales nudos de	

	<u>Págs.</u>
utilidad general empleados por la marinería española	168
XIV.—Saber preparar y condimentar una comida en el campo	173
Conocimiento del manejo del hacha. Cortar correctamente un leño	179
APENDICE AL CAPITULO II.—Condiciones principales que ha de reunir un emplazamiento de campamento fijo de verano	181
APENDICE AL CAPITULO V.—Instrucciones para montar, desmontar y doblar una tienda pesada modelo “Escuadra”	184
APENDICES.—Diversos formatos del Servicio Nacional de Marchas, para llevar constancia de las Centurias y movimiento activo y económico de las marchas	189
Normas de conducta	193

DOTES DE MANDO Y ORGANIZACION

- a) Mandar una unidad (Escuadra, Grupo o Centuria) formada y ordenar las evoluciones fundamentales.— Vigilense especialmente la postura y firmeza del mando 199
- b) Mandar una Centuria o Grupo sobre la marcha, cantando.—Saber iniciar las canciones con el paso 200
- c) Plantear un caso práctico de accidente imprevisto o cualquier otro problema por el cual pueda deducirse la decisión y rapidez de resolución del examinado 200
- d) Demostrar prácticamente el conocimiento y el manejo de todos los impresos y fichas de encuadramiento y cartillas de la Centuria.—Planteamiento de un caso práctico para, llenando los impresos y fichas correspondientes a dicho caso, saber cómo se lleva la puntuación de Escuadras 201
 - Duración de los diferentes modelos, cartillas y fichas 213
- e) Demostrar conocimiento de la organización general del Frente de Juventudes, tanto en su parte nacional como provincial o local 215