

Capítulo VII: Hidalguía de los Caballeros

# Fogata N° 25:

## Ayuda al Próximo



*Baden Powell y Gilwell*



Si llegarais a encontraros en un accidente, recordad que no sois médicos. Como auxiliares, lo primero que debéis hacer es mandar buscar al médico, salvo caso de heridas pequeñas. Vuestra tarea es evitar que el paciente se ponga peor mientras recibe la atención médica necesaria, evitándole una conmoción, deteniéndole la hemorragia, dándole respiración artificial, o haciendo cualquier otra cosa que sea necesaria.

En un accidente en que os encontréis solos con una persona herida que esté inconsciente, colocadla con la espalda contra el suelo, la cabeza un poco levantada y vuelta hacia un lado para evitar que se ahogue y para que si le viene algún vómito éste pueda escurrir fuera de la boca. Soltadle la ropa alrededor del cuello y del pecho. Cubridle para que conserve el calor. Ved dónde está la herida y cuidadle de acuerdo con lo que se os ha enseñado en primeros auxilios.

Si encontráis yacente a una persona sin sentido, examinad con todo cuidado el piso a su alrededor, buscando huellas que puedan ser de utilidad y anotadlas, así como la posición en que encontrasteis a la persona por si acaso después hubiere sospechas de haber sido víctima de un atraco.

Si os encontráis con vuestra patrulla en el momento de un accidente o encontráis a un herido, el Guía deberá enviar a un Scout en busca del médico y él personalmente atenderá al herido con la ayuda de otro Scout. El Subguía, con los demás Scouts, ayudará trayendo agua, o mantas, haciendo camillas o manteniendo alejados a los curiosos, por medio de una valla formada con la ayuda de los bordones.

Por regla general, al principio hay que conservar quieto al paciente. Así pues, no tratéis de moverlo sino sólo en caso de absoluta necesidad y no le molestéis con preguntas hasta que se haya recuperado un poco.

### **Conmoción**

La conmoción es una condición peligrosa, que viene aparejada con casi todas las heridas. Debéis, pues, estar siempre preparados para hacerle frente, dando por hecho que el paciente se encuentra ya en ese estado y procurando hacer todo lo posible por que no se empeore.

El paciente se desmaya, se pone pálido y, a veces, pierde el conocimiento. Procurad que esto no suceda. Acostadle inmediatamente sobre la espalda, con la cabeza hacia un lado y conservadle caliente por medio de mantas o abrigos colocados a su alrededor.

## Hemorragias

Cuando una persona tiene una hemorragia producida por una herida, oprimid la herida o la carne inmediatamente por encima de ésta, es decir, entre la herida y el corazón; comprimidla bien con el pulgar para impedir el paso de la sangre por esa arteria. En seguida, buscad un objeto duro, algo así como una piedrecita en forma aplanada y redonda y atadlo fuertemente por encima de la herida.

Si la hemorragia es muy violenta, amarrad un pañuelo, sin apretar, alrededor del miembro, arriba de la herida y luego, atravesad un palo, y dadle vueltas hasta que se detenga la hemorragia. Esto se llama tornique, el cual debe aflojarse por lo menos cada quince minutos, para no causar daños serios y definitivos. Poned, si es posible, la parte herida más alta que el resto del cuerpo y conseguid un médico cuanto antes.

Si se trata solamente de una herida pequeña, haced una aplicación de yodo y cubridla con una cura limpia (esterilizada), manteniéndola en su lugar por medio de una venda.

Las hemorragias por los oídos, acompañadas de un estado de inconsciencia después de una caída, son señal de que el cráneo ha sido lastimado seriamente. Si fuera posible, el paciente no debe ser movido para nada. Lo mejor es acostarlo en el mismo lugar y ponerle agua fría o hielo sobre la cabeza, conservándolo en reposo absoluto hasta que llegue el médico.

El escupir o arrojar sangre por la boca, significa que hay una lesión interior o que se ha reventado algún vaso interno. Si la sangre es de color rojo pálido y está mezclada con espuma, significa que la lesión es del pulmón. En cualquier caso, mantened quieto al paciente y dadle a chupar hielo o sorbos de agua fría. Enviad a buscar un médico.

## Respiración artificial

Para volver en sí a alguien que aparentemente se ha ahogado o que no respira por haberse asfixiado con humos o gases nocivos, es necesario hacerle la respiración artificial. Ésta consiste simplemente en acostar al paciente boca abajo y exprimirle el aire que tenga dentro y alternativamente hacer que aspire y espire.



*Todo Scout debe saber cómo dar respiración artificial.*

1. Inmediatamente después de sacar del agua al paciente, lo acostaréis boca abajo, con un brazo extendido y la cabeza del lado, reclinada sobre el otro brazo. Poneos a horcajadas por encima de él, mirando hacia su cabeza.

2. Colocad vuestras manos en la cintura del paciente, una de cada lado, con los dedos todos juntos sobre las costillas inferiores.

3. Echaos hacia delante con los brazos bien extendidos, haciendo hacia abajo, una presión firme y uniforme sobre las costillas del paciente, mientras contáis despacio por miles: "dos mil, tres mil", comprimiendo así al paciente contra el suelo y obligando al aire a salir de su pecho.

4. Echad, ahora, el cuerpo hacia atrás para hacer cesar la presión, sin quitar las manos de su lugar, mientras contáis despacio: "cuatro mil, cinco mil".

Continuad así este movimiento hacia atrás y hacia delante, quitando y poniendo presión alternativamente para hacer que el aire entre y salga del pecho del paciente hasta que éste empiece en forma gradual a hacerlo por sí mismo.

El ritmo apropiado de este movimiento es de unas doce veces por minuto

Tan luego como el paciente respira, se deja de hacer presión, pero hay que observarlo cuidadosamente y, si falla, hay que volver a comenzar, hasta que respire por sí solo definitivamente. Bien pudiera ser que hubiera necesidad de tener personas de relevo.

Después, hay que dejarlo descansar en posición natural y ponerse a trabajar para hacerle entrar en calor, poniéndole paños calientes o botellas de agua caliente entre las piernas, debajo de los brazos y en las plantas de los pies.

Debe quitársele la ropa mojada, envolviéndole en mantas calientes. Se le ayudará a dormir y se le molestará lo menos posible, observándole cuidadosamente al menos durante una hora.

Ahora, practicad esto varias veces con otro Scout para que os familiaricéis bien con la manera de ejecutarlo y así **ESTÉIS LISTOS** para hacerlo algún día con alguien que lo necesite.

## **OTROS AUXILIOS**

### **Quemaduras de ácido**

Una vez aconteció que una mujer arrojó vitriolo a la cara de un hombre. Es éste un ácido terrible que quema y corroe la carne que toca. Afortunadamente, había allí un policía que sabía lo que debía hacer. Inmediatamente le echó gran cantidad de agua mezclada con sosa, para lavar el ácido y después le trató la herida como una quemadura ordinaria.

### **Apendicitis**

Esta enfermedad asalta a algunas personas de repente, aunque, generalmente, va precedida de indisposición. Da un dolor muy fuerte en el abdomen, cinco centímetros a la derecha y debajo del ombligo. Recurrid en seguida al médico.

### **Vendajes**

Para vendar un miembro roto, se necesita una venda triangular amplia tal como vuestra pañoleta Scout, cuyos dos lados deben ser iguales y de un metro de longitud.

Para hacer un cabestrillo para un brazo o una clavícula rota, colgad la venda al cuello del paciente, amarrando las dos puntas con un nudo de rizo (nudo cuadrado) con la punta de la venda hacia el brazo roto. Descansad el brazo en el cabestrillo y llevad la punta por detrás del brazo para prenderla con un broche de manera que el codo quede dentro del cabestrillo.

El vendaje de cabeza se usa para sujetar una curación de la piel de la cabeza. Abrid vuestro vendaje triangular y doblad la base a unos cinco centímetros, colocad la a la mitad sobre la frente del paciente, inmediatamente sobre las cejas, de tal manera que la punta cuelgue sobre la nuca; luego, tomad las dos puntas y cruzadlas firmemente por debajo de la base del cráneo y volvedlas hacia arriba para anudarlas con un nudo de rizo sobre la frente. Doblad la punta hacia arriba y prendedla con un broche sobre la coronilla. Tened cuidado de que los dobleces queden bien a los lados de la cabeza y de que las dos puntas queden recogidas.



*La pañoleta Scout puede emplearse para formar un cabestrillo y un vendaje. Haced un vendaje pulcro, metiendo bien la punta, como se ve en el grabado.*

### **Hemorragia por la nariz**

Generalmente, ésta no causa mucho daño ni es peligrosa. Pero, algunas veces, la hemorragia no se detiene y eso significa gran pérdida de sangre. Para contenerla colocad al paciente sentado en una silla y haced que eche la cabeza bien hacia atrás y que respire totalmente por la boca. Aplicar algo frío a la nuca puede ser beneficioso.

### **Envenenamiento de la sangre**

Esto proviene de permitir que la suciedad se introduzca en una herida. Los síntomas son: hinchazón, dolor y enrojecimiento. El mejor calmante son los fomentos de agua caliente. Hay que llevar al paciente con el médico.

### **Rotura de huesos**

Generalmente puede saberse cuando un brazo o una pierna están rotos, por la hinchazón y el dolor del lugar de la rotura. Algunas veces el miembro está doblado en forma anormal y el paciente no puede usarlo. Hay que llamar al médico y tratar, entretanto, al paciente por conmoción.

El miembro roto no debe ser movido para nada. Si fuere absolutamente necesario mover al paciente, atad primero el miembro fracturado a algo rígido, una tablilla que, impidiendo toda flexión, lo mantenga derecho mientras el paciente es conducido al hospital.

La tablilla puede ser hecha de listones de madera, con el bordón Scout, con periódicos enrollados ajustadamente, etc. Deberá ser lo suficientemente larga para ir más allá de las articulaciones de arriba y debajo de la fractura. Si es posible, colocaréis una tablilla a cada lado del miembro roto. Hay que amarrar firmemente las tablillas de punta a punta, con un pañuelo ordinario o con la pañoleta Scout, o con tiras de género, pero no tan apretadas que impidan la circulación de la sangre o que se entierren en la parte inflamada.

La clavícula se rompe, a veces, con una caída. En estos casos, no hay necesidad de tablillas. Dóblese el antebrazo, del lado roto, hacia arriba, cruzándolo diagonalmente sobre el pecho, y colóquese en un cabestrillo. Amárrese una venda angosta alrededor del cuerpo y sobre el cabestrillo.

### **Quemaduras y escaldaduras**

Cuando alguien, por accidente, se quema o escalda con agua caliente y se le pone roja la piel, lo que debe hacerse inmediatamente es poner sobre el lugar alguna grasa como vaselina, vendando después ligeramente. Una pasta hecha de bicarbonato de sosa y agua alivia las quemaduras ligeras. Las quemaduras de sol se tratan como cualquiera otra.

Si una parte de la ropa se adhiere a una quemadura, no hay que arrancarla, sino cortar el pedazo con unas tijeras o una navaja afilada e inmediatamente proteger del aire la quemadura.

Cuando se trate de una quemadura grave (ampollas y aún carbonización), enviar por un médico y, mientras tanto, tratad al paciente como para conmoción. Jamás abráis las ampollas.

### **Asfixia**

Para desalojar el objeto que esté obstruyendo las vías respiratorias, agachad al paciente hacia delante, dándole fuertes palmadas en la espalda entre los hombros. A un pequeñuelo, puede suspenderse cabeza abajo y pegarle en la espalda. Si con esto no se obtiene éxito abridle la boca, por la fuerza si fuere necesario, introducid dos de vuestros dedos, por encima de la lengua, hasta el fondo de la garganta y procurad extraer el cuerpo extraño. Si dicho procedimiento ocasionare vómito, volvedle la cabeza a un lado.

La asfixia proviene también, a veces, de una inflamación repentina del interior de la garganta. En este caso, poned alrededor del cuello del paciente, fomentos bien calientes, es decir, una toalla o franela mojada en agua muy caliente y bien exprimida, dándole al mismo tiempo hielo para que lo esté chupando o, al menos sorbos de agua fría.

### **Concusión o aturdimiento**

Éste es el resultado ordinario de una caída o un golpe en la cabeza. Mantened al paciente en reposo absoluto y caliente. Conseguid un médico lo más pronto posible. Y recordad que lo peor que podéis hacer es administrarle estimulantes, darle a oler sales y moverlo.

## **Descarga eléctrica**

Con frecuencia queda sin sentido un individuo por haber tocado un cable o un riel eléctricos. El paciente debe ser retirado, pero hay que hacerlo con mucho cuidado para no recibir uno también el choque eléctrico. Si fuere posible, cortad la corriente inmediatamente. Pero si no, entonces aislaos pisando sobre un vidrio o sobre madera seca si no hubiere vidrio o bien, poneos zapatos de hule. Emplead también guantes de hule antes de tocar al paciente. Si no los tenéis, envolved las manos con varias capas de trapo seco y tirad del paciente con un palo seco. Tal vez haya necesidad de darle respiración artificial; una vez restablecida la respiración, tratadlo como en los casos de conmoción.

En St. Quen, Francia, un muchacho andaba cazando mariposas cuando se cayó sobre un riel del ferrocarril eléctrico y quedó muerto instantáneamente. Un transeúnte trató de levantarlo y cayó muerto junto a él. Un obrero vino corriendo a rescatarlos y murió de igual modo. Ambos presuntos salvadores murieron por no haber aprendido de antemano lo que debía hacerse en un caso como ése.

## **Desmayo**

Si vuestro paciente se desmaya y se pone pálido -los desmayos provienen de falta de sangre en la cabeza- haced que se siente y empujadle la cabeza hacia abajo hasta tocar sus rodillas. Bañadle la cara con agua fría. Si tuviere la cara muy enrojecida, levantadle la cabeza, pues tiene demasiada sangre en ella, como sucede en la apoplejía o en los casos de insolación.

## **Un anzuelo enterrado en la piel**

En una ocasión, se me enterró un anzuelo en un dedo. Tomé una navaja y Corté la mosca que estaba en el gancho; entonces, empujé el gancho aun más dentro de mi dedo hasta que la punta empezó a empujar la piel de dentro para afuera. Con una navaja filosa, hice una cortadita en la piel para que la punta pudiera salir fácilmente y entonces ya pude asirlo bien y sacar todo el gancho. Naturalmente que un gancho no puede extraerse haciéndolo retroceder, porque las púas agarrarían la carne siempre.

Llevar a cabo luego el aseo de la herida.

## **Ataque**

Una persona da un grito y cae, y se retuerce y agita sus miembros, echando espuma por la boca; tiene un ataque. No hay para que hacerle nada, como no sea meterle en la boca un pedazo de madera o de corcho para evitar que se muerda ia lengua. Dejadla dormir bien después del ataque.

## **Cuerpo extraño en el ojo**

No permitáis que vuestro paciente se frote el ojo; ello sólo le causará inflamación e hinchazón, haciendo mucho más difícil la extracción del cuerpo extraño.

Si éste se encuentra en el párpado inferior, volved éste hacia abajo lo más que podáis y, con la punta humedecida de un pañuelo, llevad hacia afuera el cuerpo extraño.

Si estuviere bajo el párpado superior, tirad de él hacia afuera, bajándolo sobre el inferior cuyas pestañas se encargarán de limpiar el interior del párpado superior.

Otro método, que todo Scout debe practicar, es el siguiente: sentad a vuestro paciente y, colocándoos de pie a su espalda apoyad su cabeza contra vuestro pecho. Colocad un fósforo en la parte de arriba del párpado superior y entonces tomad la orilla del párpado y dadle vuelta hacia arriba por encima del fósforo, de manera que el interior quede hacia afuera. Quitad suavemente el cuerpo extraño con la punta humedecida de un pañuelo y volved el párpado a su lugar.

Si el ojo está irritado, bañadlo con agua tibia.

Si el cuerpo extraño está firmemente adherido al ojo, poned unas gotas de aceite (de recino o de oliva) en el párpado inferior. Cerrad el ojo y cubridlo con una compresa húmeda, vendándolo. Conseguid un médico que lo vea.

## **Histeria**

Las personas nerviosas, especialmente las mujeres, a veces se ponen histéricas cuando están excitadas, llorando, riendo o gritando. El mejor tratamiento consiste en encerrar al paciente en un cuarto y dejarlo enteramente solo hasta que se le pase. No tratéis de calmarlo, pues sólo conseguiréis que se ponga peor.

## **Envenenamiento**

Si una persona, después de haber comido, se pone de repente muy enferma, o si se sabe que ha tomado algún veneno, lo primero que debe hacerse es llamar al médico. En seguida, si la boca del enfermo no está manchada o quemada por el veneno, procurad que vomite dándole sal o mostaza con agua tibia y, con una pluma de ave, hacedle cosquillas en el fondo de la garganta. Si el veneno es un ácido que quema, no debe hacerse vomitar al paciente sino darle magnesia o bicarbonato ordinario en un poco de agua, para destruir el ácido. Si el paciente se pone somnoliento, debe mantenerse despierto y no dejar que se duerma.

## Humo, vapores o gas

Continuamente ocurren accidentes por el desprendimiento de gases en las minas, en las atarjeas o en las casas. En estos casos, al tratar de salvar a una persona, conservad vuestra nariz y boca bien cubiertas con un pañuelo húmedo y la cabeza lo más cerca del piso que os sea posible, arrastrando a la persona inconsciente en la misma forma en que os lo he sugerido para los casos de incendio. Arrastrad a vuestro paciente al aire libre lo más pronto que os sea posible, pues si tardáis en hacerlo, quizá vosotros también sufráis las consecuencias. Una vez fuera, aflojad todas sus ropas alrededor del cuello y del pecho, y rociad agua fría sobre su cara. Si notáis que no respira, hacédle la respiración artificial, como se hace con los ahogados, para devolverle de esta manera su respiración.



*Haced nudos de As de Guía en una cuerda para poder arrastrar a una persona que haya perdido el conocimiento.*

## Mordeduras de víbora

Recordad que el veneno de una víbora, cuando pica, va directamente a la sangre y se esparce por todo el cuerpo en unos cuantos latidos del corazón. Por tanto, cualquier remedio que se aplique, debe aplicarse inmediatamente. Lo más importante es evitar que el veneno corra por las venas y se extienda por todo el cuerpo. Para esto, amarrad fuertemente una cuerda o un pañuelo alrededor del miembro y por encima de la picadura, evitando así que la sangre regrese al corazón y le lleve el veneno de la herida; luego, abrid ésta aún más, cortándola, para hacerla sangrar de modo que salga el veneno. Cuando se chupa el veneno con la boca, no hace ningún daño, a menos que tuviereis en ella alguna herida.

En seguida hay que dar estimulantes al paciente, por ejemplo café, para evitar que se ponga somnoliento, pues, hasta que el médico lo vea, hay que mantener sus sentidos bien despiertos; para lograr esto, deberéis hacerlo caminar, pincharlo, pellizcarlo y darle palmadas.

## Torceduras del tobillo

Poned al paciente un vendaje apretado y evitad que camine o se apoye para nada sobre el pie. Conseguid ayuda para transportar al paciente a su casa. Mantenedle el pie elevado; quitadle el zapato con mucho cuidado. Aplicadle frío para aliviar el dolor y detener la hinchazón. Esto se hace mojando en agua bien fría un pedazo de trapo o una toalla chica doblada varias veces y colocándola, bien exprimida, alrededor del tobillo.

Si con el frío no se aliviara el dolor, entonces puede aplicársele calor, es decir, fomentos calientes, para lo cual, hay que tener presente varias cosas: sobre el lienzo ya doblado, echad agua hirviendo; envolvedlo en una toalla delgada o en un trapo para poder exprimirlo. Es importante exprimirlo bien, hasta que esté lo más seco posible, pues, de lo contrario, escaldaréis al paciente. Sacudid el fomento y aplicadlo rápidamente mientras esté muy caliente. Una vez aliviado el dolor, ya no hay que poner más fomentos, sino vendar el pie firmemente y tener al paciente en reposo durante algunos días.

## Picaduras

El mejor antídoto para toda picadura es el amoníaco. Podréis recordar esto por la primera letra del alfabeto: (A) moníaco y (A) bejas. La soda de hacer pan también es buena. Sacad el agujón de la abeja con una aguja limpia.

## Suicidios

Cuando una persona ha llegado hasta el extremo de intentar suicidarse, un Scout debe saber lo que tiene que hacer.

En el caso de un hombre que se ha hecho una cortadura en el cuello, lo importante es contener la hemorragia de la arteria, si ésta ha sido lesionada. La arteria va del punto de unión de la clavícula con el esternón al extremo de la mandíbula y la manera de contener la hemorragia es haciendo presión, con el pulgar, sobre el lado de la herida más cercano al corazón, manteniéndola hasta recibir asistencia.

En el caso de un presunto suicida que ha tomado veneno, tratadlo en la forma anteriormente descrita, para los casos de envenenamiento.

En el caso de un ahogado, cortad la cuerda inmediatamente, teniendo cuidado de sostener al individuo con un brazo mientras lo hacéis. En seguida, cortad la lazada y aflojadle toda la ropa alrededor del cuello y del pecho. Haced que el paciente reciba la mayor cantidad posible de aire fresco; rociadle la cara y el pecho con agua fría, o bien, con agua fría y caliente alternativamente. Dadle respiración artificial como a los ahogados.

A veces, un Pie Tierno acaso tenga tendencia a ser demasiado tímido para manejar con sus propias manos a una persona sin sentido, o a un muerto, o aún para ver sangre. Pues bien; no podrá ser de mucha utilidad, mientras no se sobreponga a esas tonterías. El pobre individuo que está sin sentido no puede hacerle ningún daño; por tanto, debe forzarse a ayudarlo. Una vez que lo haya hecho, sus temores pasarán.

### **Cómo transportar a un paciente**

Dos Scouts pueden hacer una silla de manos, cogiendo cada uno su muñeca izquierda con su mano derecha y la muñeca derecha del otro con su mano izquierda. Si hubiere necesidad de respaldo, la silla se hará de tres manos solamente y uno de los Scouts pondrá su mano sobre el hombro del otro, formando con su brazo el respaldo.

Las camillas pueden improvisarse de alguna de las maneras siguientes:

- (a) Con una puerta o una reja bien cubierta con paja, heno, ropas o sacos vacíos.
- (b) Un pedazo de alfombra, manta, sacos vacíos o un lienzo alquitranado extendidos y enrollados sus extremos en dos palos largos. Poned unas ropas como almohada.



*Dos Scouts pueden hacer una silla de manos, con o sin respaldo.*

- (c) Dos chaquetas con las mangas vueltas del revés. Pasad por ellas dos palos largos y abotonad las chaquetas por encima.
- (d) Dos palos largos pasados por dentro de dos costales a través de dos agujeros hechos en las esquinas del fondo.

Al llevar a un paciente en una camilla, tened cuidado de colocarlo lo más cómodo que os sea posible, antes de principiar a caminar. Los dos camilleros deberán levantar la camilla al mismo tiempo; deberán caminar con pasos cortos y encontrados. El camillero trasero observará cuidadosamente al paciente.

Si los palos son cortos serán necesarios cuatro camilleros, uno para cada extremo de la camilla.

## **PRÁCTICAS DE PATRULLAS EN PRIMEROS AUXILIOS**

El adiestramiento en Primeros Auxilios debe ser muy completo, ya que el público espera mucho de los Scouts.

Preparad "accidentes" de sorpresa para las juntas de patrulla o de Tropa, haciendo que se encarguen de ellos diferentes Scouts.

En los momentos disponibles, practicad lo Siguiete: improvisación de camillas, Sillas de manos, la respiración artificial, improvisación de tablillas para miembros lesionados.

## **JUEGOS DE PRIMEROS AUXILIOS**

### **Misioneros**

Por turno, todos los Scouts harán de exploradores o misioneros, con unos cuantos remedios sencillos. A cada uno le serán presentados, uno después de otro, tres enfermos con diferentes lesiones o enfermedades. El Scout tendrá que dar o aconsejar el tratamiento adecuado.

### **Prisioneros heridos**

Colocados a 50 metros en diferentes puntos del campamento, hay tantos prisioneros como competidores en el juego. Cada uno de los prisioneros tiene, prendida a la camisa, una etiqeto en que se describe una lesión.

A una señal, los competidores correrán al lado de un prisionero, le prestarán los primeros auxilios que requiera y lo traerán al campamento. El primero en llegar con su prisionero debidamente atendido es el que gana.

## Exhibiciones

Las exhibiciones de salvamento de vidas gustan mucho, tanto a los ejecutantes, como a los observadores.

*Accidente de bicicleta.* - Unos muchachos regresan de un campamento. Un ciclista temerario. Una desgracia. Curación de heridas y transporte de pacientes al hospital en camillas improvisadas.

*Exposición de gas.* - La señora Coddles y su familia salen de paseo. Al regreso se encuentra con una amiga. Manda a María que se vaya a casa, encienda la estufa y prepare el té de su padre. Éste regresa de su trabajo y encuentra la casa llena de gas. Viene una ambulancia. Arrastran a María fuera de la casa y le dan respiración artificial. El policía Ado aparece en escena. cómo no había de buscar la fuga de gas! Trágico fin de un policía valiente, pero irreflexivo.

*Exhibición de incendios.*- Noche, en el No. 5 del suburbio Villas. Se oye la señal de alarma. Se avisa a los moradores. Se forma valla para contener a la gente. Llegada de los bomberos trayendo mantas para recibir a los que saltan por las ventanas, y también cuerdas y escaleras. Salvamento de los que aún quedan en la casa incendiada.

*Incendio en una fábrica.* - Encontrándose los obreros dedicados a sus labores cotidianas, ocurre una explosión que ocasiona un incendio dentro del edificio y el derrumbe de una pared exterior que lesiona a un hombre que pasaba por allí. Los obreros ilesos atienden a sus compañeros menos afortunados, mientras otros corren en busca de socorros, regresando con una ambulancia y con los extinguidores de incendios. Algunos hombres son rescatados del edificio incendiado saltando desde la torre y siendo recibidos en la manta.



Un Mundo sin Límites

[WWW.TRAVESIASCOUT.COM](http://WWW.TRAVESIASCOUT.COM)