BOY SCOUTS DE CHILE

Manual del Guía de Patrulla

Adiestramiento en ciudadanía mediante el Sistema de Patrulla

Parte 1

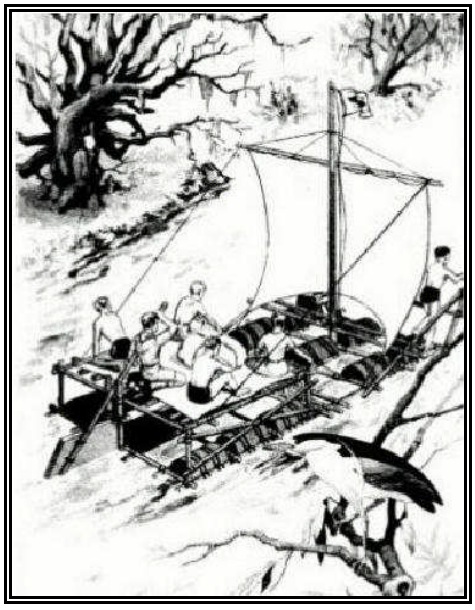
Por César Macazaga.

CONTENIDO:

Acerca de este libro	
No para leer... sino para hacer	
Capítulo 1	El Guía de Patrulla y su misión
	Dirigir tu Patrulla
	Participar en la dirección de la Tropa
Capítulo 2	El Sistema de Patrulla
Capítulo 3	El Espíritu y las Tradiciones de Patrulla
	La Patrulla en Uniforme
Capítulo 4	La Patrulla y la Tropa
	Corte de Honor
Capítulo 5	La Patrulla y su organización
	El Sub Guía
	Cargos en la Patrulla
Capítulo 6	Reuniones y Consejo de Patrulla
	Reuniones
	Consejo
Capítulo 7	Actividades de Patrulla
	Ley Scout
	Espíritu de Patrulla
	Civismo
	Higiene y Salud
	Cabullería
	Señalización
	Hacha y cuchillo
	Brújula y orientación
	Observación
	Fogata y cocina
	Primeros auxilios

	Estudio de la Naturaleza
	Natación, marinería
	Conservación
	Estimación de alturas y distancias
	Croquis topográficos
	Rastreo
	Excursionismo
	Pionerismo
	Campismo
	Arquería
	Fuegos de campamento
	Pasatiempos
Capítulo 8	Adiestramiento de la Patrulla
	El Guía y el Aspirante a Scout
	El Guía y la Segunda Clase
	El Guía y la Primera Clase
	La Patrulla y las Especialidades
Capítulo 9	Excursiones de Patrulla
	Equipo
	Preparación de la excursión
	Cómo excursionar
	El agua en la excursión
	Conservación de los bosques
	Acecho
	Rastreo
Capítulo 10	La Patrulla en campamento
	Tipos de campamentos
	Preparación del campamento
	Movilización
	El equipo
	Menú de campamento
	Presupuesto
	Permisos
	La instalación del campamento
	La tienda de campaña
	Instalación de la cocina
	La noche en campamento
	Cocina de campamento
	Salubridad y limpieza en el campamento
	Dirección del campamento
	Desmantelamiento del campamento
Capítulo 11	Pionerismo en la Patrulla
	Equipo y materiales
	Anclajes
	Caballetes
	Refugios de zacate o hierba
	Balsas
	Puentes
	Observatorios en árboles
Capítulo 12	La Patrulla y la habilidad manual
	Habilidad manual
	El Local o el Rincón de Patrulla
	Colecciones de la Naturaleza
	Conchas y caracoles
	Algas marinas

	Cómo hacer un arco
	Construcción de modelos
	Mochila de marco y saco
	Utensilios de latas vacías
	Tallado en madera
	Confección de tiendas tipo canadiense
	Decorado de tiendas y lonas
	Impermeabilización de carpas y de lonas
	Sandalias de campamento
	Nidos para aves
	Receptor de radio de un bulbo
	Teléfono
	Pasta de papel
	Cómo pintar
	Barcaza de río
	Cómo hacer una brújula
Capítulo 13	Juegos de Patrulla
	Juegos de esparcimiento
	Juegos de las Pruebas Scouts
Capítulo 14	Destrezas de Patrulla
	Cantos
	Narraciones
	Representaciones teatrales
Capítulo 15	La Patrulla y los demás
	La Buena Acción y el servicio público
Por último.., tus Jefes	
La Promesa del Guía de Patrulla	
Apéndice I	Equipo personal para campamento de una semana.
Apéndice II	Equipo colectivo de Patrulla
Apéndice III	Programa de Campamento
Animales de Patrulla	



ACERCA DE ESTE LIBRO

Texto y Dirección de la Obra: César Macazaga.
Revisado por Salvador Fernandez, Tamón Ulacia, Alejandro Soberón, Roberto Hernández Orozco, Rolando González.

Ilustraciones: Samuel Legorreta.
Se terminó de imprimir el 22 de Junio de 1961
en los talleres Impresiones Modernas, S.A.
Sevilla 702, México 13, D.F.

NO PARA LEER... SINO PARA HACER

Todo Scout aspira a ser el Guía de ese equipo feliz de muchachos para el juego y el servicio que es la Patrulla Scout. De aquí que este manual no sea por necesidad una publicación solamente para Guías de Patrulla, sino un libro para encontrarlo en las manos de cada miembro de la Patrulla.

Cuando los muchachos saben lo que se requiere para formar una buena Patrulla, cada uno tiene mejores oportunidades para ejercitar su responsabilidad y adiestrarse en las funciones de dirección que están reservadas a los hombres de carácter.

Al parecer la edición anterior ha probado que este manual enseña la manera de crear el Espíritu de Patrulla y la forma de organización para máxima eficiencia. Sugiere los pasos para llevar al cabo 1001 actividades Scouts.

Pero no basta conformarse con leer. El Escultismo sabe que el mejor adiestramiento se logra cuando se hacen las cosas por uno mismo en lugar de vivir como mero espectador. Así pues, lleva las sugerencias a la acción.

CÉSAR MACAZAGA

Capítulo 1

El Guía de Patrulla y su misión.

En la última reunión de la Corte de Honor, el Jefe de Tropa te nombró Guía de Patrulla; ¡enhorabuena! Esto es un honor a la vez que una responsabilidad. Si se te pudo hacer Guía de patrulla de un día para otro, hace falta convertirse luego en uno verdadero, plenamente convencido de la esplendidez de la misión que se te encomendó para que te consagres a ella por entero.

Tu misión como Guía de Patrulla es la misma que realiza el Escultismo: formar hombres de carácter, futuros buenos ciudadanos de la Patria.

Ponte sin miedo a la cabeza de tu Patrulla, aunque al principio sufras algunos fracasos: el primero es necesario porque te ejercita la voluntad, el segundo puede serte útil; y si te levantas del tercero, eres ya un hombre.

Tu adiestramiento. Sin duda eres un magnífico Scout, que posee buen conocimiento del Escultismo; pero esto no es suficiente serás el mejor Scout de tu Patrulla si puedes adquirir tu adiestramiento subsiguiente:

1. De los libros y revistas Scouts;

2. De los múltiples consejos y enseñanzas de tus Jefes;

3. Practicando las materias de técnica Scout y tu función como GP;

4. Intercambiando ideas y experiencias con los demás Guías en la Corte de Honor.

Si te esfuerzas por completar tu adiestramiento hasta adquirir la Insignia de Caballero Scout, tú mismo serás el motor que impulse hacia adelante a tus muchachos; pero si ni siquiera te preocupas por pasar tu Primera Clase, tendrás una Patrulla insatisfecha y estancada en su adelanto. Concretando, debes ir siempre un paso adelante de tus Scouts.

DIRIGIR TU PATRULLA
Sé un verdadero Guía el compañero que señale a los muchachos el camino con conciencia de responsabilidad. Trata de lograr que tu Patrulla sea la mejor de la Tropa, porque así ayudarás a hacer mejores Scouts... y entre ellos estarás tú mismo.

En resumen:
1. Conoce individualmente a tus Scouts. Tu trabajo resultará mejor cuanto más los conozcas. Esto supone que desde su ingreso en la Patrulla te has interesado en ellos, en sus gustos, diversiones, y en su vida de familia y fuera de ella y de la Tropa..., que has visitado y hablado con sus padres. Así te tomarán confianza y te considerarán como su hermano mayor, responsable de educarlos *individualmente* por determinación de la propia voluntad del Scout de perfeccionarse. En esta forma, podrás crear un mejor medio, lleno de oportunidades de superación para tus propios Scouts, cuando te sean conocidos todos y cada uno de ellos.

2. Crea y fomenta el Espíritu de Patrulla. Crea alrededor tuyo ese equipo unido para el trabajo y los juegos que favorece el desarrollo de una buena personalidad, mediante consejos fraternales (en lugar de regaños), construyendo (en vez de destruir), adiestrando (en lugar de criticar).

El mal GP quiere hacerlo todo por sí mismo en lugar de delegar parte de sus responsabilidades entre los patrulleros.

3. Sé amigo de todos los Scouts. La Hermandad del Escultismo descansa en los buenos cimientos de mutua confianza y estimación recíproca. Estima a tus Scouts por sus cualidades y ellos admirarán y apreciarán las tuyas.
Prueba tu amistad viril hacia todos tus patrulleros, sin preferencias, mediante tus actos, sacrificio y comunicación de alegrías y penas.

4. Sé un ejemplo. La clave de tu acierto en el trabajo como GP es ser vivo ejemplo de Espíritu Scout, es decir, de fidelidad a la Ley y a sus principios. Debes considerar toda falta a la Ley Scout como lima falta a la confianza de tus Scouts y a la que los Jefes han puesto en ti.

Cuando tus muchachos vean que haces lo posible por vivir la Promesa y la Ley Scout, ellos tratarán de hacer lo loísmo.

Considera que no tardará en reflejarse tu propio carácter en cada uno de tus muchachos.

Ellos imitarán tus cualidades... pero también tus defectos. Ríe y mira a tu Patrulla y verás siete figuras alegres; frunce el ceño y verás siete figuras molestas. Enseñándoles virtudes no tardarás en darte cuenta de que también las estás adquiriendo con gran firmeza. Tu abnegación, tu franqueza, tu ánimo y toda tu energía serán indispensables para formar el carácter de tus Scouts.

Porta el uniforme en todas las actividades Scouts y apremia a tus muchachos a que lo hagan así.

La puntualidad y asistencia a todas las actividades de tu Patrulla y de la Tropa es un ejemplo necesario.

5. Sé responsable. Esto quiere decir que sabrás probar que has actuado según el deber, justificando tus actos y los de tus muchachos, como verdadero Jefe.

Para transmitir el sentido de responsabilidad a otros, es preciso que ese mismo sentido tenga un hondo arraigo en uno mismo. Sé responsable contigo mismo de tus deberes personales, ante Dios, ante tu Jefe de Tropa, ante tus Scouts y ante todos los demás.

Eres responsable de tu Patrulla en lo concerniente a sus bienes y fondos, actividades, espíritu, salud y seguridad.

Eres responsable también de tu actitud en la Tropa, como miembro de la Corte de Honor.

Eres responsable de hacer que germine en cada uno de tus Scouts el espíritu de la Ley y de la Promesa Scout, como un modo, libremente aceptado, de bienvivir. Es decir, eres el responsable directo del adiestramiento de tus Scouts en el genuino Escultismo.

6. Aprende a mandar. Ya que eres responsable, a ti te toca mandar, con prudencia, con paciencia y con conciencia de que vas a ser obedecido.

Demuestra a tus muchachos que sabes obedecer las órdenes de tus Jefes, ya sean escritas o verbales, y que las ejecutas lo mismo esté o no el Jefe. Ellos imitarán entonces tu buena disciplina.

Tus patrulleros saben que los estás dirigiendo con autoridad afianzada por tu alegría, tu iniciativa, tu buen corazón y tu desinterés; por lo tanto, no necesitas imponerte como capataz. Da tus órdenes con claridad y precisión, en forma completa y breve, pero sin ceguedad.

No desanimes por su inconstancia o las dificultades que te originen, pero tampoco toleres la impertinencia de los caprichosos o de los malos caracteres.

7. Sé un adiestrador. Emprende cualquier cosa después de haberla reflexionado bastante; no toleres en ti mismo ni en tus Scouts la inactividad, ese enemigo peligroso que es la vagancia; evita la monotonía en las actividades de Patrulla; crea siempre algo nuevo; toma la iniciativa en los momentos vacíos de una reunión o de una excursión.

Adiestra a tu Subguía de Patrulla para que pueda conducirla cuando estés ausente.

Probablemente va a ser él quien te reemplace en tu misión cuando pases a ser Primer Guía o Rover; honda satisfacción te producirá saber que el nuevo Guía de la Patrulla, a quien tanto has querido, será mejor que tú, porque recibió el beneficio de tu experiencia.
Adiestra continuamente a tus Scouts llevándolos a seguir el programa de adelanto en Clases y Especialidades. Cada uno de tus Scouts debe tener siempre una meta que alcanzar: la Primera Clase o alguna Especialidad.

PARTICIPAR EN LA DIRECCIÓN DE LA TROPA
Además de dirigir a tu Patrulla, la otra función que debes desempeñar como Guía es la de colaborar en el manejo de la Tropa:

1. Asiste con entusiasmo a todas las sesiones de la Corte de Honor. Ahí recibirás el adiestramiento que necesitas para poder adiestrar a tus Scouts; ahí aprenderás a ejercitarte en el método democrático de opinar, discutir, resolver y seguir disciplinadamente el acuerdo de la mayoría; y ahí es donde desempeñarás tu parte en la planeación del programa y en la salvaguarda del honor de la Tropa.

2. Promueve la participación puntual, entusiasta y bien disciplinada de tu Patrulla en todas las actividades de la Tropa, campamentos, excursiones, competiciones, etc.

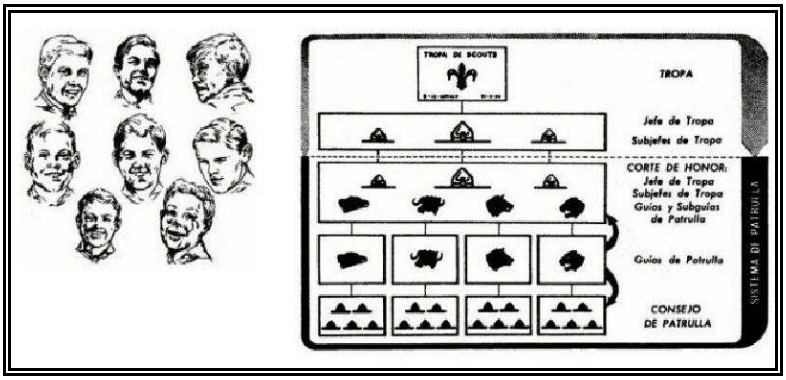
Capítulo 2

El Sistema de Patrulla

Es la llave del éxito en la misión de dirigir tu Patrulla y de participar en la dirección de la Tropa, confiriendo a cada Scout la ocasión de desarrollar los sentidos de responsabilidad, de cooperación, de equipo, de obediencia, de organización, etc.

Es evidente que el Guía (como el Sub guía en menor grado), ocupan puestos de responsabilidad.

Por no ser un sistema de Guías de Patrulla, no todos los Scouts se convierten en Guías dentro de la vida normal de la Tropa, ni todos tienen capacidad de serlo. Sin embargo, el ejercicio de la responsabilidad en cada Scout se lleva al cabo en la parte individual que ellos realizan como promotores del bienestar de la Patrulla, con recursos propios, desarrollando su propia iniciativa y ejecutando, en un espíritu de buena voluntad, las tareas que les encomiendan el Guía o la Corte de Honor.



Vemos así que la aplicación del Sistema de Patrulla conduce a un adiestramiento en ciudadanía, ya que facilita oportunidades para proyectar actividades y adiestramiento, mediante la orientación del GP y por el trabajo de Patrulla como unidades de la Tropa. Ésta es la razón fundamental por la que el subtítulo de este libro es: *Adiestramiento en Ciudadanía mediante el Sistema de Patrulla*.

La idea del Sistema de Patrulla nació con las raíces del Escultismo que Baden-Powell sembró en el memorable campamento Scout de Brownsea Island, allá por el año 1907, y desde entonces ha sido una característica distintiva de la educación en carácter por el Escultismo. Es pues lo que distingue el Movimiento Scout de otras organizaciones de la juventud.

Por si esto no fuera suficiente, es el sistema que se adapta naturalmente al espíritu de asociación de los muchachos.

Hoy en día es más necesario que nunca insistir en la necesidad de que los muchachos tengan la oportunidad de ser personas, reflejando su individualidad en beneficio de las demás. Es urgente que nuestros muchachos reciban una educación individual y no meramente instrucción en masa, y el Sistema de Patrulla nos brinda esa gran oportunidad.

El Sistema de Patrulla puede compararse como aleación. Como sabes, una aleación es la mezcla íntima y homogénea de diferentes metales para producir un material con propiedades diferentes a las de cada uno de los metales que la componen. Así es el Sistema de Patrulla: aleación de diferentes ideas o principios (componentes). Es por esto que se presentan algunas dificultades y problemas por lo cual no es muy fácil entenderlo. Con la lectura de este libro espero que logres tener una visión clara y verdadera de todo lo que puede y debe ser el Sistema de Patrulla, de lo que significa, y cómo llevarse a la práctica.

Celebro que no sea asunto demasiado fácil, porque en ello reside su secreto, su encanto y sus tremendas posibilidades. Su aplicación requiere dos cualidades esenciales: sentido común y esfuerzo. Espero que poseas la primera (que no es tan común como debiera serlo) y que te empeñarás en desarrollar la segunda, porque de esas dos fuerzas depende todo.

¿Cuáles son los componentes del Sistema de Patrulla enlazados entre sí para producir una idea completa? Muchos, pero los más importantes son estos:

1. En primer lugar, como en todo el Escultismo, la Promesa y la Ley Scout.
2. La idea de la Patrulla Scout.
3. El concepto del Consejo de Patrulla.
4. El concepto de la Corte de Honor.

Analizaremos brevemente cada uno de estos cuatro componentes principales. Después, en el curso de estas páginas, los volverás a encontrar con más detalle.

1.- Promesa y Ley. Pudiera parecer innecesario recalcar sobre este punto, pero la Promesa y la Ley Scouts son el alma del Escultismo. Como GP eres muy afortunado al tener una Patrulla para aplicar tus ideas y la guía adecuada para saber si tal o cual iniciativa merece ensayarse, es sencillamente ésta: ¿se ajusta al espíritu de la Ley Scout? Si es así, adelante con ella; pero si no, habrá que buscar otra cosa.

2.- El GP y el SG reciben considerable adiestramiento de sus Scouters de Tropa para poder adiestrar, a su vez, a los Scouts de su Patrulla2.- Patrulla Scout. Es el equipo permanente de cinco a ocho Scouts dirigido por uno de ellos, que es el Guía de Patrulla. Es la unidad en todas las actividades del Escultismo.

Cada uno de los Scouts que la componen tiene funciones propias dentro de la vida de la Patrulla.

El Sub guía aconseja, ayuda y reemplaza al GP.

La Patrulla Scout satisface ese instinto hacia la formación de pandillas, propio de los muchachos, que los conduce a reunirse en "sociedades secretas", las más de las veces con lamentables resultados. El Sistema de Patrulla canaliza hacia fines más elevados ese instinto y lo convierte en propósitos y realizaciones útiles a la sociedad.

1. Consejo de Patrulla. El GP manda en la Patrulla. Cuando preside el Consejo de Patrulla, integrado por él y sus Scouts, escucha sus sugerencias y deseos. En el Consejo elaboran juntos el programa de actividades, los trabajos especiales; hacen planes para campamentos y excursiones; proyectan su adelanto en técnica Scout; tratan otros asuntos que piense emprender la Patrulla. El Guía vigila que se lleven a cabo, con su habilidad, iniciativa y su ejemplo personal.

También recoge el GP de este Consejo el criterio de su Patrulla para poder representarla en la Corte de Honor.

2. Corte de Honor. Es el gobierno de la Tropa. Está integrada por los Jefes y Subjefes de Tropa, el Capellán, el Primer Guía y los Guías de Patrulla. En las Tropas con tres o menos Patrullas, también asisten los Sub guías con voz pero sin voto. En sus reuniones se planean las actividades de la Tropa, se discuten sus finanzas y se observa el progreso logrado por los Scouts.

El concepto de la Corte de Honor demuestra los principios democráticos desarrollándose en la práctica. Enseña a los Scouts a elaborar sus propias actividades e intereses sin que le sean administrados como recetas, y puede hacer énfasis en las buenas tradiciones que ha desarrollado una comunidad pequeña como lo es la Tropa. Vemos así, a grandes rasgos, que el Sistema de Patrulla es una escuela para hacer muchachos jefes, ya que cuentan con ocasiones y medios muy propicios para ejercitar su personalidad. Es el Jefe de Tropa, quien colocado en magnífica situación dentro de la Corte de Honor, educa a cada uno de sus Guías, quienes a su vez participan en la administración general de los asuntos de la Tropa.

Después es el Guía quien transmite el adiestramiento recibido por él a sus Scouts, preparándolos también para asumir el mando y las responsabilidades inherentes bajo el sabio consejo de los Jefes. El Guía estimula en sus muchachos el sentido solidaridad y de fraternidad, sustituyendo así el egoísmo con un noble espíritu de servicio.

Capitulo 3

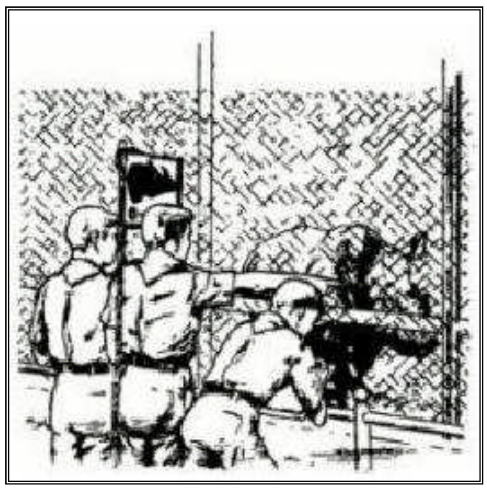
El Espíritu y las Tradiciones de Patrulla

El Espíritu de Patrulla es el Espíritu Scout en la Patrulla, es decir, el espíritu de la Promesa y de la Ley Scouts. Permite que la Patrulla se convierta en un sólido bloque cuya base descansa en el legítimo orgullo que los Scouts sienten por ella.

El Espíritu de Patrulla logra que todos deseen el éxito, y como únicamente depende de ellos, se esfuerzan por conseguirlo. Cada Scout sacrifica sus sentimientos personales en provecho de los intereses de la Patrulla, que siempre se ponen en primer plano, como eslabones de una cadena susceptible de romperse al partirse uno de ellos. Los Scouts no solamente se regocijan de la buena marcha de su Patrulla sino también del progreso y bienestar de cada uno de sus miembros, con genuino Espíritu de Patrulla.

Eres tú, GP, quien debe crear y mantener el Espíritu de Patrulla, hacerlo desenvolverse y cultivarlo. No esperes que brote como un hongo, de la noche a la mañana. Tampoco es algo que pueda imponerse, pero sí desarrollarse del mismo modo que hacemos crecer un árbol con suelo fértil, sol y riego.

Estructura. Son muchos los factores que crean y vigorizan el Espíritu de Patrulla, y en primer lugar está la personalidad ejemplar del GP, secundada por la del Sub guía. Siguen después las cosas *propias* de la Patrulla, que constituyen su tradición, y hacen distinguir a tu Patrulla de las demás: el nombre que haya adoptado, las Cintas con los colores de Patrulla, el Grito, el Banderín, el Álbum, el Canto, el Lema.



Vienen en seguida las cosas que posee la Patrulla, es decir, sus bienes comunes. Estos son: (1) un Local o Rincón de Patrulla, y (2) el equipo y el material que todos juntos tienen y utilizan.

Muy importantes son las cosas que *hace* la Patrulla: Reuniones, juegos, excursiones, campamentos, BA colectivas, la Especialidad de Patrulla y demás actividades que crean imborrables recuerdos comunes, que son la trama de una verdadera amistad.

Por último, aunque no menos importante, es la distribución de los cargos internos entre todos los Scouts de la Patrulla, aceptando y cumpliendo cada uno con sus respectivas responsabilidades.

En este capítulo veremos las cosas que son propias de la Patrulla y que constituyen su tradición, y al seguir adelante iremos viendo las demás.

LAS TRADICIONES DE PATRULLA

Las características de la Patrulla vienen a ser el esqueleto del Espíritu de Patrulla.

Sólo el Consejo de Patrulla puede aceptarlas, modificarlas, añadir otras o anularlas, y para su aprobación las presenta al Jefe de Tropa.

El Animal Emblema y el Grito de Patrulla. La Patrulla lleva el nombre de un ave o de un animal porque:

1. Los Scouts imitan las buenas cualidades o hábitos recomendables de algún animal, como por ejemplo: la laboriosidad de los castores, la astucia de los zorros, la previsión de las ardillas, etc.

2. Contribuye al Espíritu de Patrulla, que es de unidad entre sus miembros.

3. Estimula entre los Scouts el ambiente del bosque, de vida al aire libre, de amor a la Naturaleza.

4. El grito o canto del Animal Emblema, cuando esto es posible, es la llamada de reunión, o sea el Grito de Patrulla, sirviendo como medio de identificación y de comunicación lo mismo de día que de noche, entre los Scouts de una Patrulla.

Es recomendable la selección de un animal o ave que se encuentre en la localidad, y sus características y hábitos deben ser conocidos por todos los miembros de la Patrulla.

La selección del Animal Emblema para una nueva Patrulla en cada Tropa, debe hacerse después de discutirla en Reunión de la Corte de Honor. Si no se hizo ahí, no debe hacerse sino hasta que las Patrullas estén constituidas, a fin de que cada una pueda discutir el asunto y decidir sobre el mismo.

El Lema de Patrulla. Cada Patrulla tiene su Lema conocido por todos sus Scouts.

Sobra decir que no es letra muerta, sino el principio directivo de la Patrulla.

Es ésta una vieja tradición tomada de los caballeros de antaño y revivida por los
Scouts.

La Patrulla debe esforzarse por encontrar un Lema que, en sí mismo, sea programa de acción, que junte todas las voluntades de la Patrulla y las agrupe en un haz. En Consejo de Patrulla, y basándose en el Animal Emblema, la Patrulla puede encontrar Lemas como estos:

"El invierno llega de prisa para el perezoso" (Ardillas)

"Más vale ser querido que temido" (Jaguares);

"La pereza es la red del diablo" (Castores);

"Verse a sí mismo es tener la vista clara" (Águilas);

"Apresúrate lentamente, tal es la base del éxito" (Panteras u otros animales de costumbres afines);

"La ignorancia es la noche sin estrellas" (Lechuzas); u otros por el estilo.

Banderín de Patrulla. Simboliza los ideales, los trabajos y los triunfos logrados por la Patrulla, manteniendo y elevando el Espíritu que debe reinar entre sus miembros. A medida que la Patrulla va constituyendo una tradición con base en las cosas sobresalientes que ha efectuado en épocas pasadas, su Banderín va cobrando un significado más profundo, más simbólico.

Es casi imposible imaginar a una verdadera Patrulla sin un Banderín. Este une a todos sus miembros bajo un símbolo común. A dondequiera que vaya la Patrulla, el Banderín irá en su compañía. Si tu Patrulla es nueva, probablemente no tenga Banderín, y ésta es la oportunidad para empezar a trabajar en él.

Para que un Banderín *pertenezca* realmente a una Patrulla, será condición indispensable que lo haga ella misma. La decisión final sobre su diseño habrá de surgir del Consejo de Patrulla, y cada vez que haya de sufrir cambio alguno, adición de algún emblema o de algo que tenga significación de conjunto para la Patrulla, deberá hacerse también por resolución del Consejo de Patrulla. Ahí será donde los Scouts llevarán sus ideas, sus dibujos, etc., y donde se resolverá la parte del trabajo que a cada uno le toca desempeñar.

¿De qué material? La Patrulla estará orgullosa de su Banderín, y éste habrá de acompañarla, en manos del Guía, a todas las actividades Scouts en las cuales participe. Por supuesto, no faltará en las excursiones y campamentos. Ahí sufrirá las inclemencias del tiempo; lluvia o sol.

Esta es la razón por la que el material empleado en su confección debe ser suficientemente resistente, corno por ejemplo: piel, gamuza, boa, pana, cuero, etc. Los adornos pueden ser de otro tipo de materiales. Si se emplean telas, éstas serán de excelente calidad, gruesas, consistentes y que no se destiñan o deterioren fácilmente.

¿De qué color? Los colores claros se ensucian más fácilmente que los oscuros, y por consiguiente, requieren ser lavados con mayor frecuencia, cosa que supone un desgaste mayor del Banderín.

Pero al fin y al cabo, tu Patrulla puede adoptar los colores que más le convengan o le gusten.

Una buena idea consiste en usar los mismos colores de las Cintas de Patrulla que llevan los Scouts en el hombro de su camisa. Tanto las siluetas corno los colores se encuentran en las últimas páginas de este manual. La mayoría de los Animales Emblema están representados por dos colores; uno de ellos puede utilizarse como color de fondo, y el otro para la silueta.

¿De qué diseño? Un Banderín bien diseñado como un conjunto que se planea, puede resultar algo verdaderamente artístico... o un hilacho sin ninguna belleza, si no se piensa en él cuidadosamente.

¿Su forma? La que guste la Patrulla: rectangular, cuadrangular, triangular o de cualquier otro diseño especial.

¿Debe llevar el Animal Emblema de la Patrulla? No necesariamente. Claro está que el Animal.

Emblema no es sólo una mera figura decorativa de gran importancia, sino que también identifica fácilmente a la Patrulla ante los demás Scouts; pero no es indispensable que vaya en todos los Banderines. Pueden acondicionarse objetos o descripciones alusivos a la corporeidad del Animal de la Patrulla, como huesos, plumas, colas, pieles, etc.
El Banderín puede llevar el número del Grupo y la ciudad a la que pertenece tu Patrulla. Esto será una identificación ante la vista de los demás.

Los dibujos que acompañan estas notas pretenden dar a las Patrullas ideas más o menos terminadas sobre cómo han hecho otras Patrullas sus Banderines. Más recuerda: no te limites a hacer una fiel reproducción de alguno de estos tipos, pues es

la Patrulla la que debe crearlo, otorgándole una configuración propia con toda la originalidad de que sean capaces sus miembros.
Sólo siguiendo el camino de la originalidad tendrán algo representativo de su Patrulla.

¿Qué adicionarle? Además del Animal Emblema, o de algo que lo represente, y del número y localidad del Grupo, al Banderín pueden agregársele otras cosas.

Franjas adicionales de diversos colores con los datos que simbolicen los más importantes sucesos acaecidos durante la vida de la Patrulla, como cuando resultó vencedora en determinada competición o concurso.

Cuando todos los miembros de la Patrulla han pasado determinada Clase o Especialidad, se puede colocar sobre el Banderín la Insignia correspondiente.

En fin, por cuanto respecta a las adiciones que se puedan hacer, hay dos conceptos a recordar, y son:

1) Que únicamente deberán ponerse al Banderín las cosas que tengan para la Patrulla un significado claramente definido.

2) Deben evitarse Banderines sobrecargados de adornos que los conviertan en algo nada estético.

La belleza es máxima cuando va provista de sencillez.

El Álbum de Patrulla. Es el libro artístico y secreto de la vida de la Patrulla, en el cual se anotan los datos y sucesos más importantes de la Patrulla y de sus Scouts.
Encierra el historial de la Patrulla y no es, de ninguna manera, la libreta de anotaciones personales del GP.

El Álbum sólo puede ser visto por los Scouts de la Patrulla que han hecho su Promesa.

Toda Patrulla se siente orgullosa de su pasado y transmite su tradición conservando interesantes reseñas acompañadas de fotografías, dibujos, caricaturas, esquemas, etc.

El Álbum de Patrulla puede contener lo siguiente:

1. Sobre la cubierta y también en la primera página: el nombre de la Patrulla, el dibujo del Animal Emblema, su Lema, el número del Grupo y la Provincia Scout.

2. Una breve monografía del Animal Emblema: sus costumbres, región donde habita, descripción de sus huellas, el Grito de Patrulla, etc.

3. El Escudo de Patrulla.

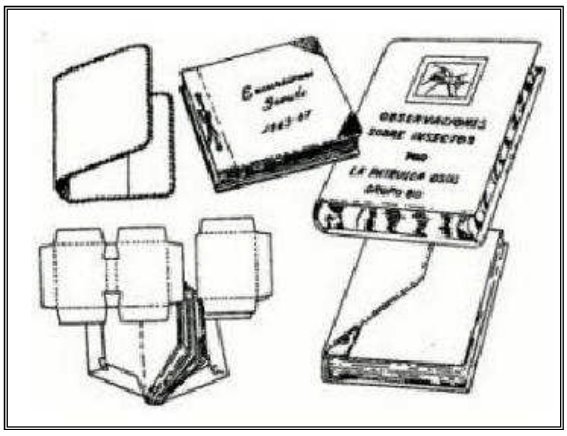
4. El Canto de Patrulla. Puede ser una marcha o corrido que se compone después de un hecho sobresaliente; las estrofas se van agregando hasta formar una verdadera historia.

5. Historia de la Tropa: sus comienzos, campamentos, competiciones entre Tropas.

6. Historia de la Patrulla: nombre de su fundador y fecha de fundación; nombres de los Scouts que han sido sus miembros (por orden de antigüedad, con su Firma Scout hecha el día de su Promesa); lista de Primeras Clases y Caballeros Scouts que ha

tenido la Patrulla; narraciones de campamentos, excursiones y otras actividades memorables, croquis, dibujos y fotografías.

El Registro de Patrulla. Además del Álbum de Patrulla, donde se encuentra el historial, la Patrulla posee un Registro de reportes, asistencias, inventarios, estados de cuenta, etc. Este puede ser un volumen de hojas encuadernables y, como el Álbum, permanece en el Local de Patrulla.



En el Registro de Patrulla aparece:

1. Composición de la Patrulla: nombres, direcciones y número telefónico de los Scouts; número de sus Credenciales Scouts; fechas de nacimiento, de Promesa; Clases y Especialidades ganadas; nombres de los padres, etc. En resumen, todo lo que se refiere al Scout, a razón de una o dos páginas para cada uno.

2. Cargos y atribuciones de los Scouts, en una página especial.

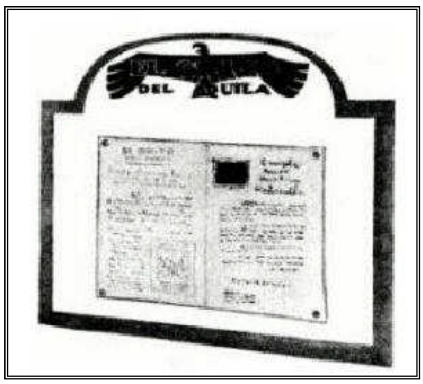
3. Inventario del material y del equipo de Patrulla.

4. Lista de los libros de la biblioteca.

5. Actas y reseñas de las reuniones, excursiones, campamentos, Consejos de Patrulla, competiciones, sin omitir fechas y resoluciones tomadas.

6. Cuadro de asistencias de los Scouts de la Patrulla.

De este Registro de Patrulla se van formando las cosas interesantes para enriquecer el Álbum.



El Periódico de Patrulla. Puede hacerse de muchas formas, pero una de las mejores es hacer un solo ejemplar y colocarlo en un marco de la pared del Local o Rincón de Patrulla, para que lo lean los Scouts. Una vez que aparece el número siguiente se guarda el anterior y se coloca el nuevo a la vista de todos, a una altura media.

No se requiere mucho trabajo, aunque sí imaginación, buen humor y originalidad. Dos hojas de cartulina tamaño carta y después unidas por grapas son suficientes. El texto se escribe a máquina y los dibujos y caricaturas se hacen directamente en la cartulina. Pueden pegarse directamente en la cartulina fotografías o impresiones recortadas de las revistas Scouts.

LA PATRULLA EN UNIFORME

Tú, como GP, debes establecer una tradición de uniformidad y de corrección en el uso del Uniforme, con tu ejemplo personal y con tu constante vigilancia.

Procura que los muchachos adquieran su Uniforme tan pronto como lleguen a tu Patrulla.

El público ha aprendido a conocer a los Scouts por su Uniforme, y el buen nombre del Escultismo atrae nuevos miembros a la Asociación, por lo que es importante que llevemos el Uniforme con propiedad y corrección. El efecto que un Uniforme mal llevado produce entre el público es desastroso, ya que da motivo para pensar que quien lo porta es desordenado y de carácter poco disciplinado.

El Fundador del Movimiento Scout dijo: La buena presentación del Uniforme y la perfección en los detalles parece ser una cosa sin importancia, pero tiene mucho valor en cuanto al desarrollo del amor propio, y significa suncho más en cuanto a la reputación del Movimiento entre aquellas personas que juzgan sólo por lo que ven.

No es imaginable que tus Scouts lleven Uniformes sucios, rotos o mal presentados, porque el verdadero Scout es limpio, ordenado y practica la economía al cuidar su Uniforme. Las Patrullas correctamente uniformadas, con prendas limpias y bien cuidadas, son una magnífica propaganda para el Escultismo.

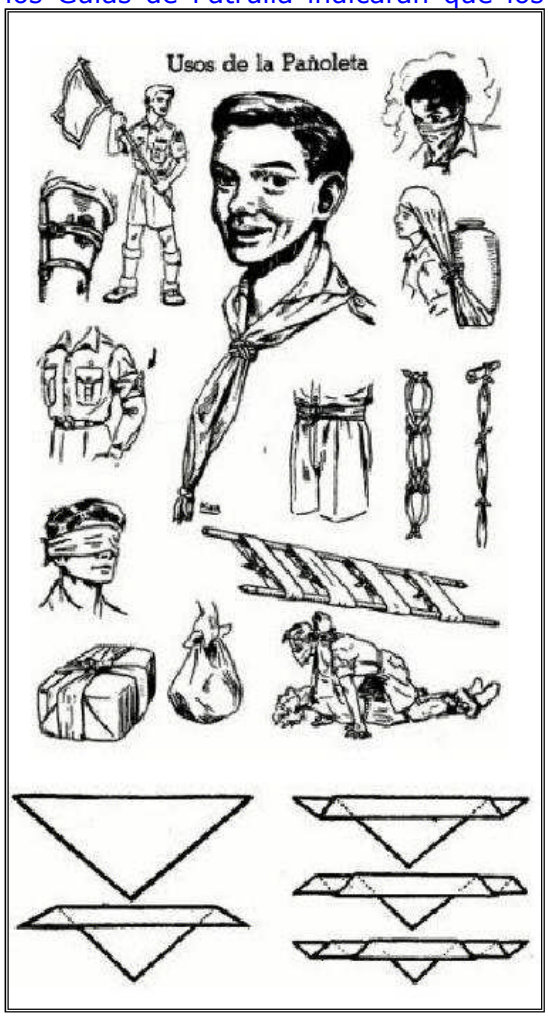
Hay algunas preguntas para las que todo Scout debe tener las respuestas correctas cuando usa su Uniforme:

- ¿Es de mi talla y complexión?
- ¿Llevo bien colocadas todas las Insignias?
- ¿Está mi Sombrero limpio y con el ala recta?
- ¿Llevo bien abotonados los bolsillos?
- ¿Llevo lustrado mi calzado?

Cuando tus Scouts se preparen para ir de excursión o campamento, recuérdales que no olviden sus Insignias, ni ninguna prenda del Uniforme, a fin de que puedan presentarse correctamente durante la inspección.

Sombrero. El Sombrero es una parte integral y esencial del Uniforme Scout. En cierto modo, es la prenda distintiva, ya que aun a considerable distancia proclama que quien lo usa es un Scout.
El Sombrero Scout debe usarse en todas las ocasiones en que se porte el Uniforme. Sin embargo, el Scout se quita el Sombrero en presencia de damas o al entrar a una casa, iglesia, escuela, oficina o edificios públicos.

Al entrar en formación a escuelas o iglesias, los Guías de Patrulla indicarán que los Scouts se quiten el Sombrero.



Pañoleta. Cada Grupo registrado en la Oficina Nacional posee un color o combinación de colores distintivos y de uso exclusivo dentro de un Distrito.

Esta prenda, doblada y colocada en forma correcta, da un toque de especial elegancia y distinción a nuestro Uniforme. Durante las excursiones, o cuando se siente mucho calor, la Pañoleta puede aflojarse a voluntad sin que su posición cambie en nada, gracias al Anillo que puede deslizarse. En cambio, por la noche o en invierno, puede cerrarse y servir así de abrigo para el cuello y la garganta.

La Pañoleta es sumamente útil al Scout, por servir para un sinfín de menesteres, principalmente en casos de emergencia en la atención de accidentados.

Camisa. Los Scouts llevan las mangas de la Camisa Cortas o enrolladas hacia adentro porque así tienen más libertad de movimiento y porque esto les recuerda que deben estar "Siempre Listos" para cumplir con su Divisa.

Enseña a tus Scouts a improvisar una camilla con dos Camisas y dos Bordones. Las Camisas se abotonan y voltean al revés, dejando las mangas por dentro; enseguida, se pasan los bordones por las mangas. También pueden improvisar una mochila con una Camisa.

Pantalones. Dos cosas son muy importantes en el uso de los Pantalones:

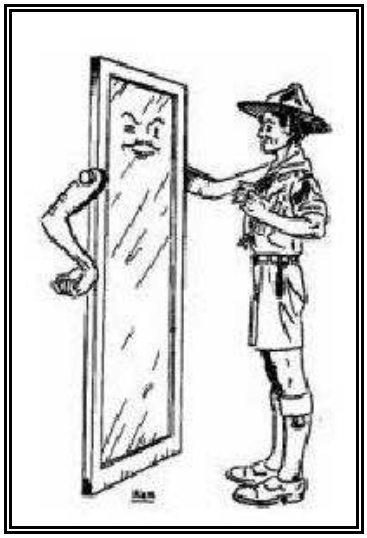
1. Que sean del largo Correcto, es decir, a cuatro dedos arriba de la rodilla.

2. Que se lleven bien planchados, con el doblez recto.

Medias y Calzado. Lo importante en la corrección de las medias es llevarlas bien colocadas, jamás caídas, cubriendo toda la pantorrilla, y con las estrías perfectamente

rectas. No deben usarse calcetines visibles sobre las medias.

Usa zapatos bajos, correctamente lustrados y bien abotonados. Que su forma no lastime los dedos de los pies.



Capítulo 4

La Patrulla y la Tropa

La Patrulla forma parte de la Tropa, ya que su vida no existe por sí sola. No puede ser dichosa sin la fraternidad que debe reinar en la Tropa, es decir, sin la amistad de las otras Patrullas, porque la vida de Tropa no es solamente ocasión para adiestrar a la Patrulla en los grandes juegos, maniobras, aventuras y campamentos, sino también un modo de convivir con los demás.

La Tropa es la suma, el conjunto de sus Patrullas, y sólo llega a ser tan buena como la más débil de éstas, al igual que una cadena resiste tanto como su eslabón más débil. Tu Patrulla no podrá tener un verdadero Espíritu de Patrulla, a menos que tenga también un genuino Espíritu de Tropa y muestre su determinación para lograr que la Tropa haga un brillante papel en todo lo que emprenda, con lealtad hacia los Jefes y a la Tropa misma.

Tu actuación en la Tropa debe estar inspirada por altos ideales: honor, tradición y dignidad, y a la vez, regida por un elevado sentido de responsabilidad.

CORTE DE HONOR

La Corte de Honor es el organismo que gobierna la Tropa, del que los Guías de Patrulla forman el principal esqueleto.

En la Corte de Honor te reúnes con los demás Guías, el Jefe de Tropa, los Subjefes, el Primer Guía (y los Sub guías cuando la Tropa consta de tres o menos Patrullas), para planear las actividades de la Tropa y discutir y resolver sus problemas. Ahí recibes indicaciones, advertencias, ayuda y consejo para dirigir los asuntos de tu Patrulla y adiestrar a tus muchachos; en resumen, la necesaria inspiración para hacer de tu Patrulla la mejor de la Tropa.

Con esto descubrirás que dirigiendo una buena Patrulla, que desempeñe su parte activa y lealmente en la vida de la Tropa, estarás contribuyendo a hacer buenos Scouts.

Principales funciones de la Corte de Honor

La Corte de Honor desempeña básicamente tres funciones, relacionadas con el *honor*, la *administración* y el *adiestramiento*, como veremos en forma más detallada a continuación:

Honor. El honor de la Tropa es la actuación de todos sus miembros, como individuos y como corporación basada en el Espíritu de Promesa y de la Ley Scout, y es función primaria de la Corte de Honor la de custodiar y salvaguardar el honor, tanto de la Tropa misma, como de cada Scout.

Como GP encontrarás a tu Jefe de Tropa dedicado en buena parte a recordarte esto.

Es imperativo que todo Scout haga un supremo esfuerzo por vivir la Promesa, y también es importante, por el legítimo orgullo de la Tropa que la verificación de ese hecho la realice la Corte de Honor.

Administración. La Corte de Honor te ofrece la gran oportunidad de participar en forma activa en un Comité organizado, para discutir tus ideas y para programar sobre asuntos que no conciernen únicamente a ti, sino que afectan también a otros.

Esto te hará sentir lo que significa la responsabilidad, al comprender que las normas de conducta y de organización pueden ser impuestas por la autoridad que representa a un conjunto de personas.

Es en la Corte de Honor donde se elaboran los programas sobre lo que la Tropa decide hacer, digamos durante el mes o el trimestre próximo, dando sólo *generalidades* y no detalles, ya que corresponde a los Jefes precisar, improvisar y dar sorpresas; de otra manera el Escultismo resultaría monótono.

A los Scouters de Tropa les corresponde vigilar que la Corte de Honor realmente trabaje, por lo que de cuando en cuando te harán indicaciones al perder el objetivo inmediato del asunto, al enfrascarse en detalles triviales del programa, o al discutir quién va a ser responsable de la ejecución de determinado trabajo.

No olvides que tu Jefe está puesto ahí, precisamente a tu lado, para actuar como guía y consejero sobre todo lo que ocurra en la Tropa, presto a dar un tirón a los GP que estén a punto de salirse de la senda trazada, desde un lugar privilegiado para observar que sus Guías no se engolosinen o se atonten, pero casi siempre sin intervenir, salvo cuando le sea imperativo el hacerlo. (¡Y por supuesto que puede!)

Adiestramiento. Otra función básica de la Corte de Honor concierne con tu adiestramiento como Scout y como GP. Para poder adiestrar a tus Scouts es necesario que a su vez hayas recibido ese adiestramiento de tus Jefes, y qué mejor ocasión se presenta que las Reuniones de la Corte de Honor donde se encuentran juntos los Jefes y los Guías.

El papel del Guía en la Corte de Honor
Aquí tienes una oportunidad de conocer verdaderamente lo que significa la responsabilidad, y de ver trabajando un comité, como método de organización.

La Corte de Honor te enseñará también que en un grupo de personas pueden florecer normas de conducta emanadas de entre ellos mismos, tan válidas como las impuestas por una autoridad superior.

Aprenderás también de la Corte de Honor cómo tomar decisiones, y sabrás que todos los acuerdos traen resultados para bien o para mal.

O sea que estás ahí para que tengas la oportunidad de aprender el método democrático de administración interna de un grupo de personas que trabajan todos por alcanzar el mismo objetivo.

Esta es una de las grandes aportaciones que hace el Escultismo por tu bien futuro como ciudadano... en los negocios, en la profesión, en fin, en la vida de relaciones que te aguarda dentro de la comunidad.

El GP asiste a la Corte de Honor bajo dos categorías:

1. Como delegado de su Patrulla, para expresar los intereses y los proyectos de sus Scouts; para explicar lo que está haciendo la Patrulla y lo que espera hacer; y para poner a sus Jefes al corriente de los progresos y dificultades de cada Scout.

El Consejo de Patrulla instruye al Guía para llevar sus deseos a la Corte de Honor.

El GP presenta su caso tratando de convencer a la Corte; si la decisión le es desfavorable, asegura la lealtad de su Patrulla al acuerdo general de la Tropa, convirtiéndose de esta manera en vocero y ejecutor de las declaraciones, planes e ideas que afecten especialmente a su Patrulla.

2. Como consejero de los jefes, participando en la dirección de la Tropa en general con sus ideas, sugerencias, y su acuerdo. En lugar de pensar en meras diversiones, debes sugerir y discutir lo que más convenga a la Tropa, absteniéndote de hacer Críticas de lo que pasa en otras Patrullas.

Algunas atribuciones de la Corte de Honor. Además de su misión principal de salvaguardar el honor de la Tropa, algunas otras funciones son:

1. Admisión de los Aspirantes para ingresar a la Tropa.

2. Aceptación de la Promesa Scout, previa recomendación del Guía de Patrulla

3. Autorización para que un Scout pase determinada Clase O Especialidad, tomando en cuenta, fundamentalmente, su Espíritu Scout.

4. Separación eventual de Scouts por falta grave y repetida a la Ley Scout.

5. Programa general de actividades de Tropa.

6. Nombramientos: Primer Guía, Guías y Sub guías. Designaciones a favor de Scouts para misiones relacionadas con determinados eventos; cargos para el desempeño de funciones de servicio a la Tropa.

7. Puntos a reforzar en el Espíritu Scout de la Tropa, como Buenas Acciones, disciplina, educación en la vida de familia.

8. Sugerencias acerca del progreso o estancamiento en la Tropa.

9. Concursos entre Patrullas y la forma de llevar la puntuación.

Código de los miembros de la Corte de Honor. Es deber de cada miembro de la Corte de Honor:

1. *Establecer mediante el buen ejemplo, las normas de vida contenidas en la Ley y en la Promesa Scouts.*

2. *Salvaguardar el honor y las buenas tradiciones de la Tropa en general, y de cada Scout en Particular.*

3. *Considerar los deseos de les Scouts tanto como sus propias iniciativas.*

4. *Ser Prudente y justo al hacer toda clase de juicios.*

5. *Subordinarse con honradez y ecuanimidad a las decisiones de la mayoría. Es decir, aprender esa difícil lección de que la minoría acepte las decisiones de la mayoría como si hubiese sido una resolución unánime*

6. *Respetar el secreto de las discusiones de la Corte de Honor cuando su divulgación menoscabe el honor de otras personas.*

7. *Ayudar lealmente a los Jefes en el funcionamiento eficiente de la Tropa.*

8. *Terminada la reunión, evitar la discusión sobre el voto u opinión de algún miembro.*

La Patrulla y las actividades de la Tropa
Como has visto, la Corte de Honor es la que decide las actividades de las Patrullas trabajando como un todo en la Tropa, y tú eres un miembro importante en la dirección de ésta, así que debes asegurar la participación de tu Patrulla en todas las actividades de la Tropa con lealtad y entusiasmo, lo mismo se trate de excursiones que de campamentos de reuniones o de competiciones.

Competiciones entre Patrullas. Las encontrarás de gran ayuda para inspirar a tus muchachos a que realicen un esfuerzo extra en las materias técnicas. Y ten en cuenta:

Tus Jefes apreciarán no solamente los resultados materiales, sino también la homogeneidad y coordinación de los esfuerzos; que la victoria a lograr no sea el único objetivo de la Patrulla; y que el valor moral y técnico de una Patrulla está en función del valor personal de los Scouts que la componen, como componentes individuales de la unidad.

Capítulo 5

La Patrulla y su organización

Una Patrulla Scout comprende generalmente no menos de cinco y no más de ocho muchachos que han sido escogidos para trabajar y jugar juntos como un equipo.
Bajo ninguna circunstancia se coloca arbitrariamente a los muchachos en una Patrulla

En las Tropas nuevas, o cuando se reorganiza la integración de sus Patrullas es permitido que los muchachos se agrupen naturalmente de acuerdo con sus preferencias. Después, cada Patrulla debe reclutar a sus nuevos miembros, a fin de que puedan constituir un equipo permanente y feliz, apto para el trabajo, el juego y toda clase de actividades. Para esto último es pues necesario que la Patrulla tenga una organización interna, que verás expuesta en este y en el siguiente capítulo.

EL SUB GUÍA
Como Guía tienes el privilegio y el deber de escoger a tu Sub guía, un Scout de tu Patrulla, para que sea tu brazo derecho en tu trabajo, y un posible sustituto tuyo. Tu selección debe ser meditada, porque será responsabilidad tuya. (Es ésta una oportunidad que se te presenta para empezar a juzgar a las personas.) Puedes pedir consejo y orientación a tu Jefe de Tropa, pero la decisión final la tomarás tú. Es obvio que tu decisión deberá ser aceptable también para los miembros de la Patrulla.

Para que tu decisión llegue a ser acertada, piensa al menos en estos dos puntos:

(1) El Sub guía debe poseer cualidades parecidas a las que se requieren para ser Guía, a que está destinado a asumir la jefatura de tu Patrulla cuando la dejes. Esto no quiere decir que necesariamente habrá de serlo, y por lo tanto, debes advertirlo sobre este particular.

(2) Debe trabajar en completa armonía contigo, y a su vez, tener la confianza de los otros Scouts de la Patrulla. Tu Sub guía no debe ser por necesidad tu mejor amigo personal; si al escogerlo gobiernas tu decisión suciamente por tus sentimientos personales, tal vez cometas un error.

Definitivamente piensa en el muchacho que pueda ser el mejor Sub guía de la Patrulla, ya que ésta cuenta más que tus propias preferencias.

Tu Sub guía te apoyará en todo lo que trates de hacer para la Patrulla y estará listo en cualquier momento para tomar tu lugar cuando no puedas estar presente, ya que ambos formarán una pareja de verdaderos amigos, sólida y a toda prueba, que trabaja como un solo hombre en la dirección y formación de los Scouts de la Patrulla. Esto no impide que la Patrulla tenga un solo jefe, aunque sí permite que tu ausencia eventual pase inadvertida en tu Patrulla, porque tu Sub guía ha sabido hacerlo como lo hubieses hecho tú.

El Sub guía obedece y confía absolutamente en su Guía, y cuando éste se encuentre ausente, lo reemplaza con perfecta lealtad y completo desinterés.

Cuando llegue a ocurrir alguna desavenencia entre el Guía y el Sub guía, el GP se cuidará de no hacerle ninguna observación delante de la Patrulla. Esto ocurre muy raras veces porque existe el preventivo de la amistad.

Puedes asignarle trabajos especiales en la Patrulla, pero una de sus principales responsabilidades será la de cuidar de los muchachos menores.

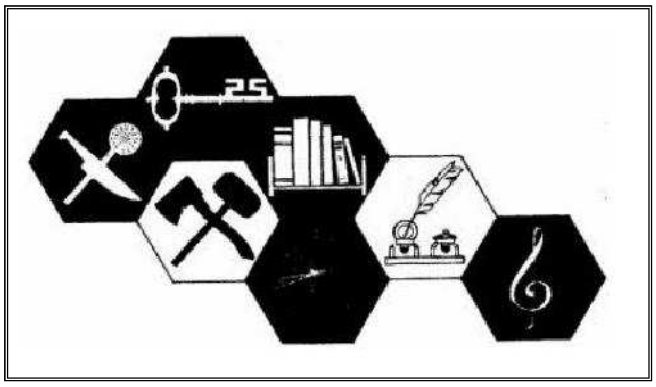
Antes de las Reuniones de Patrulla, platica con tu Sub guía para preparar lo que van a hacer; pídele consejo para formar los programas y deja que él lleve al cabo ciertas partes de ellos.

El Sub guía nunca estará desocupado; deberá tomar iniciativas, sobre todo en la organización y técnica, que tomarían demasiado tiempo del Guía. Él se las arreglará para que la presentación de los Scouts sea siempre reglamentaria y apropiada, y de que cada uno lleve bien puestas sus Insignias; le gustará ocuparse del buen aspecto y elegancia de la Patrulla, y finalmente se las compondrá siempre para que lo previsto se efectúe.

En cuanto a la técnica, él se dedicará a la preparación de las Especialidades, para lo cual debe ayudar a los Scouts.

Cuando el Sub guía es un acampador experimentado, suele tener a su cargo el adiestramiento en campismo de toda la Patrulla.

En la Corte de Honor. En las Tropas con tres o menos Patrullas, los Sub guías asisten también a la Corte de Honor con sus Guías, sin voto, pero pudiendo hablar con la autorización del Jefe de Tropa o del Primer Guía. Si el Guía está ausente, lo representa el Sub guía, esta vez con plenos poderes para actuar.



CARGOS EN LA PATRULLA

Uno de los factores del Espíritu de Patrulla es la participación activa de todos los miembros en su buena marcha. Esto se logra repartiendo las tareas y responsabilidades entre todos. En efecto, cada uno de los Scouts de la Patrulla tiene una función (misión, responsabilidad) asignada por el Consejo de Patrulla según las capacidades y necesidades de ésta. La función se compone: (1) de un cargo permanente, específico, y (2) de un puesto de acción, provisional. Es así como se desenvuelven las aptitudes de cada miembro, y cómo el Scout es responsable, tanto en el Local como en el campo, de una parte definida en el éxito del trabajo en conjunto.

El GP no tiene ninguna misión especial, salvo la de dirigir, pero vigila la coordinación y la ejecución de todas las funciones y ayuda a cada Scout en la ejecución de su trabajo. Procura dar oportunidades a todos los muchachos para que desempeñen un papel activo de acuerdo con sus mejores aptitudes. De este modo, aun el más reciente miembro de la Patrulla se sentirá útil, podrá cumplir con sus responsabilidades, y ocasionalmente tendrá la oportunidad de dirigir. Esto es lo que forma a los muchachos: les da confianza en sí mismos, aprenden a dirigir y se convierten en personas responsables de sus actos.

Una vez establecidos los cargos, son la regla de oro de la vida de la Patrulla, y cada uno de los Scouts cumple lealmente sus responsabilidades. Pueden ser modificados en una nueva sesión del Consejo de Patrulla para ajustarse a nuevas necesidades o a habilidades personales, pues es evidente que una organización que funcione con

eficacia no se logra de una sola vez; pero paulatinamente, y gracias a tu energía y a tu imaginación, irás viendo realizados tus anhelos.

Cómo adjudicar los cargos
La regla consiste en que cada Scout desempeña el cargo para el que está mejor preparado o tiene mejores aptitudes. Esto requiere algo de estudio y de reflexión; y también el observar cómo reaccionan tus Scouts a las cosas que suceden, averiguando acerca de sus gustos e intereses. Si a uno de tus Scouts le interesan los libros, lee casi todo lo que tiene a la mano, escribe bien sus cartas, colecciona fotografías y recortes de revistas, no habrá titubeos en nombrarlo Secretario.

Para los demás cargos debes hacer un análisis similar.

Secretario
Aptitudes y conocimientos: saber redactar; trabajo editorial; buena ortografía; asistencia puntual a las reuniones y actividades; Coleccionista de fotografías y de recortes de re vistas; saber hacer o seleccionar viñetas y dibujos; registros, etc.

1. Mantiene al día y enriquece constantemente el Álbum de Patrulla.

2. Es responsable del museo de Patrulla (recuerdos, autógrafos, trofeos) y de las colecciones de cantos, danzas, juegos, representaciones, menús, etc.

3. Elabora y entrega los citatorios para Reuniones de Patrulla.

4. Mantiene al día el Registro de Patrulla y redacta las actas de su Consejo.

5. Archiva las circulares que recibe la Patrulla.

6. Lleva a los campamentos papel, lápices, tarjetas y estampillas postales.

7. Puede también aconsejar al Guía sobre las prácticas de adiestramiento de la Patrulla en Señalización: Morse, Semáforo, Señales de Pista y de Brazos, Firma Scout, etc.

Tesorero
Aptitudes y conocimientos: nociones de contabilidad; espíritu sistemáticamente ahorrativo; cumplimiento de sus obligaciones sin atraso; considerado para hacer gastos; responsable de los fondos encomendados; etc.

1. Lleva la Caja en el Registro de Patrulla y es responsable de toda transacción monetaria, anotando con comprobantes los ingresos y los gastos de la Patrulla.

2. Da cuenta al Consejo de Patrulla del estado financiero y propone las medidas que deben tomarse para el ingreso de fondos, de acuerdo con el espíritu del Escultismo.

3. Da su parecer motivado sobre los proyectos de gastos.

4. Cobra las cuotas y donativos. Se cerciora de que cada Scout de la Patrulla haya pagado su cuota de Registro Anual a la Asociación, que da derecho a la Credencial Scout.

Intendente
Aptitudes y conocimientos: habilidad manual, espíritu de economía; sentido práctico; disposición para trabajar en equipo; trabajo tesonero, consciente de sus responsabilidades; capaz en las emergencias; espíritu de inventiva; sensato en sus apreciaciones, etc.

1. Lleva el inventario de las propiedades de la Patrulla.

2. Asegura la conservación y cuidado de todo el equipo de Patrulla: muebles, equipo de campamento, de juegos, de primeros auxilios; herramientas y utensilios; y material técnico.

1. En esta tarea puede ser ayudado por otros Scouts de la Patrulla.

2. Guarda, entrega y recibe el equipo de Patrulla.

3. Gestiona ante el Consejo de Patrulla la confección o adquisición de nuevo material, habiendo averiguado previamente los mejores precios, modelos y características.

Histrión
Aptitudes y conocimientos: buena entonación musical; recitación; representación teatral; conocimiento del folklore nacional, facilidad de palabra, alegría de vivir, etc.

1. Fogatas Scouts: elabora el programa de las Fogatas de Patrulla, procurando la mayor participación posible de los demás Scouts; actúa como maestro de ceremonias; y vigila el fuego.

2. Festivales y representaciones: selecciona y confecciona con los demás Scouts de la Patrulla, los disfraces y trajes que sean necesarios.

3. Vida de Patrulla: mantiene el buen humor y el sano divertimiento.

Enfermero
Aptitudes y conocimientos: Especialidades de Primeros Auxilios y de Enfermero; consciente de su responsabilidad, etc.

1. Mantiene y lleva consigo el botiquín durante las salidas de la Patrulla.

2. Solicita fondos en Consejo de Patrulla para comprar el material necesario.

3. Imparte los primeros auxilios.

4. Aconseja al Guía sobre determinadas prácticas relacionadas con el adiestramiento en primeros auxilios de la Patrulla.

Bibliotecario
Aptitudes y conocimientos: amor por los libros; afecto a la lectura, etc.

1. Conserva y ordena los libros y revistas que posee la Patrulla.

2. Selecciona los libros interesantes cuya adquisición somete al Consejo de Patrulla.

3. Aconseja a la Patrulla sobre lecturas interesantes.

Puestos de acción
Los puestos de acción, provisionales en toda Patrulla, consisten en desempeñar de vez en cuando misiones particulares, como las de: Mensajero, Salvavidas, Cocinero, Señalero, Carpintero, Observador, Pionero, Artista, Naturalista. Estas responsabilidades especiales no son privilegio exclusivo de cada muchacho. Por ejemplo, el Cocinero no hace todo lo de cocina, sino que a cada Scout se le señala su turno para cocinar; pero recurrirá al consejo del Cocinero sobre cómo preparar ciertos platillos. Sin embargo, bajo una emergencia, o en una competición, la Patrulla funcionará a su eficiencia máxima si cada muchacho hace el trabajo encomendado.

Cada titular de un puesto de acción debe ser el mejor de la Patrulla para las técnicas correspondientes, y ser capaz de enseñar esta técnica a los demás Scouts.

PATRULLA LEONES
GRUPO 38 HGO.
GACELAS

Capítulo 6

Reuniones y Consejo de Patrulla

Si cautivas a tus Scouts a una intensa vida de Patrulla, pidiendo y utilizando su colaboración en los asuntos internos de la Patrulla, es decir, confiándoles responsabilidades, obtendrás la fidelidad de tus muchachos a la Patrulla y por consiguiente, su asistencia a reuniones y actividades.

REUNIONES DE PATRULLA
Lo ideal es que cada Patrulla se reúna semanalmente, durante una tarde diferente a la de celebración de Reunión de Tropa, en su propio local. Así podrá contarse con más tiempo si la Patrulla desea hacer una actividad extraordinaria. Pero, si por muy buenas razones, no fuera posible hacer esto, pueden adoptarse algunos de los siguientes arreglos:

a) Alternar semanalmente las Reuniones de Patrulla con las de Tropa.

b) Efectuar mensualmente tres Reuniones de Patrulla y una Reunión de Tropa.

c) Celebrar las Reuniones de Patrulla, planeadas y ejecutadas por el Guía de Patrulla, durante las Reuniones de Tropa, con una duración mínima de media hora.

Normalmente las reuniones de Patrulla duran de una hora y media a dos horas, o sea el tiempo que el Guía puede mantener a sus muchachos trabajando y jugando.

A los padres no les agrada ver llegar tarde a sus hijos y, por otra parte, las reuniones prolongadas conducen a la pérdida de interés.

¿Qué hacer?
En estas reuniones es donde los Guías de Patrulla entran en su propio terreno, donde pueden trazar y planear, y donde pueden efectuar la mayor parte del trabajo de adiestramiento. Sólo ocasionalmente asistirá algún Scouter de la Tropa como huésped invitado.

Así como el Guía de Patrulla ha sido instruido y adiestrado por su Scouter, así Él también pasa ese adiestramiento a los miembros de su Patrulla. El adiestramiento no lo efectúa por sí solo, sino con la ayuda de su Sub guía y de otros miembros de la Patrulla, de acuerdo con sus aptitudes.

El adiestramiento debe estar relacionado con las actividades futuras de la Tropa, a fin de que cada Patrulla esté lista para desempeñar su parte cuando la Tropa se reúna.

Si el muchacho regresa a casa sin haber aprendido o participado en algo, es que la Reunión de Patrulla fue pobre. Y entonces no debes sorprenderte de que prefiera permanecer en casa al lado de la televisión.

El programa. La preparación de la Reunión de Patrulla se basará, antes que nada, en el programa mensual o trimestral que elaboró la Corte de Honor, en el cual ya existen algunos puntos fijados con anterioridad, y que es preciso olvidar.

Con base en estos puntos y otros de actualidad, el GP empieza a hacer el borrador del programa para su próxima Reunión, desde una semana antes, anotando en una libreta las ideas que vayan ocurriéndosele. Esto supone que el Guía piensa a menudo en el programa y que no espera al último minuto para reflexionar.

Junto con su Sub guía (y a veces con el más antiguo Scout de la Patrulla), precisará cada punto del programa, que bien pudo haber sido como este:

1. Grito de Patrulla;

2. Palabras del Guía: una historia, anécdota o ejemplo de actualidad que enfatice algún aspecto de la Promesa o de la Ley Scout;

3. Un juego Scout dirigido por alguno de los Scouts de la Patrulla.

4. Adiestramiento en técnica sobre alguna prueba de las Clases o de Especialidad, a cargo del Sub guía o del Scout más antiguo de la Patrulla. Ejemplo: Explicar los usos del vendaje triangular (haciendo los vendajes);

5. Juego Técnico. Ejemplo: Kim por los sentidos;

6. Técnica individual. Esta parte de la Reunión permite al GP iniciar a los Aspirantes en pruebas de Tercera Clase, y a los demás Scouts practicar algunas materias de Segunda Clase bajo la dirección do los que ya la pasaron. Puede ser también una preparación de Especialidades o una actividad de manualidades;

7. Cantos;

8. Oración Scout.

Con esté ejemplo de Reunión de Patrulla podrás notar que: ha sido preparada; es atrayente y equilibrada; incluye actividades Scouts; y que participan todos los patrulleros.

EL CONSEJO DE PATRULLA

Éste es un nombre muy pomposo para una breve reunión, más o menos formal, de todos los miembros de la Patrulla donde éstos discuten sus asuntos internos y expresan su opinión sobre un plan, que recoge el Guía para llevarla a la siguiente Corte de Honor. Los muchachos que no han hecho su Promesa no forman parte del Consejo de Patrulla, porque el Consejo se interesa solamente por los miembros de la Patrulla, y no de los demás.

Cada miembro tiene su título y sus funciones: El Guía es el presidente, el Sub guía el vicepresidente, y los demás Scouts representan sus respectivos cargos. El Consejo se reúne bajo la presidencia del Guía. Todos los Scouts guardan silencio cuando no están en el uso de la palabra.

Las discusiones no se prolongan indefinidamente, sino que al tiempo prudente de argumentar, la Patrulla adopta el parecer de la mayoría, por votación si es preciso. Terminado el Consejo, se acaban todas las discusiones. El Guía es el único Jefe y sólo en el Consejo pueden dar su parecer los Scouts sobre el funcionamiento de la Patrulla.

Normalmente, las sesiones del Consejo de Patrulla se celebran cada dos semanas en el Local de Patrulla. Pero si durante una actividad se presentara un problema sin solución inmediata, el Guía de Patrulla puede constituir al momento el Consejo. Así todos tendrán oportunidad de expresar su opinión, tal vez llegar a la mejor solución, y emprender todo el trabajo, conociendo ya su objetivo y qué es lo que va a hacer cada uno.

Una sesión del Consejo de Patrulla puede incluir lo siguiente:

1. El Secretario lee los acuerdos del último Consejo. El Guía comprueba que cada Scout haya cumplido con lo que le encomendó hacer la Patrulla.

2. Puntos e informes de la Corte de Honor que se relacionan con la actividad y el trabajo de la Patrulla, presentados por el GP.

3. Estudio para aplicar las órdenes dadas por el Jefe de Tropa. El Guía distribuye los diferentes deberes.

4. Resultados del Concurso de Patrulla.

5. Los cargos en la Patrulla: El Tesorero da cuenta de los fondos; el Intendente informa sobre el estado del equipo, etc. ¿Se han cumplido los deberes? ¿Falta algo por hacer?

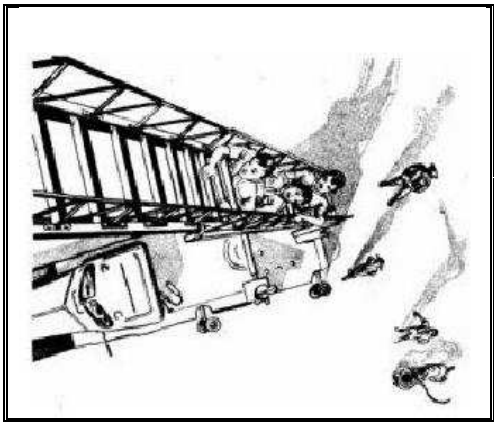
6. Temas a discutir: el Guía y los Scouts proponen.

7. Se fija la fecha y hora de la próxima reunión.

Los temas a discutir pueden incluir, por ejemplo, la Insignia o Especialidad que deberá estudiarse; a dónde deben ir de campamento o de excursión; tipos y reglas de la próxima competición de Patrulla; sugerir los asuntos de la Patrulla que presentará el Guía a la consideración y resolución de la Corte de Honor, etc.

Un programa así llevado significa que cada Scout tiene la oportunidad de participar en el Consejo de Patrulla, exponiendo sus ideas y haciendo que éstas sean discutidas. De esta manera, el Scout aprende que los intereses que están en juego son los de la Patrulla, sintiendo que verídicamente pertenece a ella y que toma parte en la dirección de sus asuntos sin importar lo joven que sea.

Así tus Scouts tomarán más empeño en ejecutar las decisiones que han tornado en común y en las que se ha tenido en cuenta su opinión, aprendiendo de este modo a dirigir con responsabilidad.



Capítulo 7

Actividades de Patrulla

Las actividades del Escultismo satisfacen el anhelo de los muchachos por las aventuras y lo ingenioso. Hasta donde es posible se desarrollan en el escenario natural del Escultismo, que es el bosque o la manigua, y por ello incluyen preferentemente excursiones, campamentos y conocimiento y observación de la Naturaleza.

Las actividades de Patrulla pueden caer dentro de las siguientes categorías:

1. Adiestramiento para actividades de conjunto de la Tropa.

2. Adiestramiento para el progreso personal en el programa de Adelanto: Clases y Especialidades.

3. Actividades de conjunto de la Patrulla, tales como modelos de puentes, invención de astucias para campamento, excursiones y campamentos, trabajos rústicos en madera, etc.

4. Juegos y pasatiempos: papalotes, zancos, balancín, etcétera.

5. Deportes y juegos atléticos: natación, competiciones de agilidad, lucha japonesa, pirámides, salto del tigre, fútbol, baloncesto, etc.

6. Buenas Acciones.

Es importante que el Guía sepa mantener el equilibrio entre estas seis categorías y que la Patrulla participe en sus actividades con su característica esencial, es decir, como una unidad y un todo.

Conducir una Patrulla es igual que manejar un negocio. Si un hombre de negocios es torpe en sus procedimientos, no puede estar bien relacionado con el jefe. De la misma manera, si un GP se contenta con hacer las cosas desordenadamente, sin plan alguno, nunca progresará. Como Guía serás juzgado por lo que hagas por tu Patrulla. Seis o siete de los muchachos te esperan para que los conduzcas, porque tú eres el Guía; ellos están preparados a poner a tu disposición su tiempo y su talento, ven esto como una inversión y esperan obtener ventajas en forma de buen Escultismo.

Si abusas de esa inteligencia, si especulas con ese capital, seguramente lo retirarán para invertirlo en cualquier otra parte. Si lo usas sabiamente, se desenvolverá con amplitud bajo tu control.

Esto de conducir a tu Patrulla representa un trabajo largo, algo así como atravesar un país más bien que seguir un rastro. Si vas galopando a toda marcha, pronto te encontrarás corriendo solo; por otra parte, un trote lento es mejor para adelantar grandes distancias. Probablemente para trazar los proyectos que debe seguir tu Patrulla, sea necesario adoptar una técnica al estilo del Paso Scout: una serie de carreras cortas alternadas con paso vivo, alegre y despierto.

Traza tus objetivos. No seas demasiado ambicioso: mantén tu blanco a razonable distancia, considerando el nivel técnico de los muchachos que conduces y su valor moral (que no ha sido estimulado tanto como el tuyo por la responsabilidad). Tampoco hagas planes muy largos; dos meses para un proyecto que valga la pena son razonables. Mantente flexible; modifica tus planes a la luz de la experiencia.

Cuando hayas definido tu objetivo, tu primer trabajo será delinear los programas de las Reuniones de Patrulla, de manera que se puedan cumplir cubriéndolos en una forma progresiva para que cada Reunión sea un paso hacia la meta.

Un Guía que tiene ideas y reúne a sus muchachos para que le ayuden con sugerencias, tendrá una Patrulla en la cual se escuchen risas y se hable de éxitos en las competiciones. Por otra parte, existiendo 1,001 ideas por realizar dentro del Escultismo, selecciona para el momento las que puedan producir en tus patrulleros el mejor beneficio o el mayor interés, efectuando tantas actividades como sea posible, en lugar de perder valiosas tardes deambulando por ahí o simplemente haciendo nada. Sólo con un programa de ideas activas mantendrás a tus patrulleros alrededor tuyo.

Encontrarás a continuación numerosas ideas para aplicarlas en el adiestramiento de tu Patrulla.

Espero que agregues otras de tu cosecha, además de las sugerencias de tus patrulleros. Como comprenderás, estas ideas no son para leerlas únicamente, sino para hacerlas, para ayudarte en tus necesidades, y las encontrarás ordenadas por materias.

LEY SCOUT
(1) Decir el número de algunos de los artículos de la Ley Scout y ver quién lo escribe primero.

Escenificar representaciones cortas basadas en la Ley Scout, vistiendo trajes de carácter para esas escenas. Esto es bueno también para los Fuegos de Campamento.

(2) Agrupar a los miembros de la Patrulla de dos en dos. Por turno, cada par escenificará algún artículo de la Ley sin hablar. Los demás tienen que decir qué artículo están representando.

(3) Hacer un cuadro para el Local con la Ley y la Promesa Scouts.

(4) Coleccionar fotografías o dibujos que tengan relación con la Promesa y con la Ley Scout.

Montados por separado en cartones y usarlos para adiestrar a los muchachos.

(5) Coleccionar relatos que traten algún punto de la Ley Scout, de periódicos o revistas, y pegarlos en el álbum de recortes.

(6) Salir como caballero andante buscando posibilidades de hacer BA.

ESPÍRITU DE PATRULLA
(7) Tallar en madera el Animal Emblema de la Patrulla. Esto no podrá hacerse bien en una tarde o en una semana. Trazar el proyecto en el papel, hacer después el modelo en plastilina, y ponerse después a trabajar en un buen pedazo de madera con martillos y formones.

(8) Hacer una cubierta artística para el Álbum de Patrulla.

(9) Invitar a una Patrulla de otra Tropa a acampar juntas. Actuar como anfitriones.

(10) Sostener un debate con otra Patrulla sobre temas del Sistema de Patrulla. Por ejemplo: ¿Son necesarios los Guías de Patrulla? ¿Qué temas pueden ser tratados en Consejo de Patrulla?

(11) Encontrar nuevos usos a las diferentes prendas del Uniforme Scout.

(12) Inventar un grito mejor para la Patrulla o una nueva canción Scout.

CIVISMO
(13) Obtener una caja metálica con chapa para los fondos de la Patrulla y pintarla con los colores de la misma.

(14) Encontrar el edificio más viejo en la localidad, interesarse por su historia y arquitectura. Hacer un informe ilustrado.

(15) Tratar de encontrar el origen del nombre de todas las calles dentro del perímetro de medio kilómetro alrededor del Local.

(16) Tratar de arreglar una visita a algún lugar como: taller de imprenta, estudio cinematográfico, rancho, fábrica; en fin, en cualquier lugar en donde la Patrulla pueda meter sus narices sin producir ruido.

(17) Hacer un cuadro que ilustre la historia de la bandera del país.

(18) Reproducir los escudos de los Estados, Provincias o Departamentos, tratando de averiguar su simbolismo.

HIGIENE Y SALUD
(19) Practicar escalamientos con cuerdas.
(20) hacer ejercicios en el trapecio, pero cerca del suelo, donde no es tan malo caer.

(21) Potabilizar agua en campamento o durante una excursión. Aprender primero la técnica en el Local.

(22) Hacer obstáculos y organizar una carrera.

(23) Descender de un árbol con un Nudo del Fugitivo.

CABULLERÍA
(Nudos, Amarres, Empalmes, etc.)
(24) hacer un cuadro de nudos, amarres, empalmes, etcétera.

(25) Tratar de que la Patrulla invente tres nudos. Consigue el libro Cómo hacer Nudos de Gilcraft, y cada vez que un Scout produzca un nudo, asegúrate de que no está ahí. Esto no es tan difícil como parece. Hay en realidad algunos nudos útiles sobre los que no se ha escrito nada.

(26) Fabricar una cuerda. Toma tres tramos de cordel de unos tres metros y átalos a una silla.

Cada extremo libre es sostenido por un Scout, a la distancia necesaria para que los cordeles queden tensos. Cada muchacho retuerce su cordel en el sentido de las manecillas de un reloj hasta que ya no se puede más, conservando tenso el cordel. Después se tuercen los tres juntos en sentido contrario al movimiento de las manecillas de un reloj. Un cuarto Scout comprueba que los cordeles vayan cayendo juntos a medida que se van torciendo. Ésta es una buena actividad para una tarde de lluvia, cuando no es posible hacer prácticas al aire libre.

(27) Vendar a cada Scout, pasar a todos un nudo y ver quién puede hacerlo mientras está vendado.

(28) Construir una escala de cuerdas.

(29) Hacer ejecutar los nudos de Tercera Clase en un minuto, ya sea sobre la misma cuerda o sobre la espalda.

SEÑALIZACIÓN
(30) Hacer un cuadro de las Señales de Pista o usarlas para decorar las paredes del Local o de la tienda de campaña.

(31) Practicar el Morse de diferentes maneras; ejemplo: rascarse la oreja derecha para el largo y la izquierda para el corto. Esto es muy evidente, pero puede pensarse en otro modo que no lo sea.

(32) Hacer señales de humo. ¿Lo ha intentado tu Patrulla alguna vez? Tal vez no, y en esto radica el asunto. Hay muchísimas cosas de las que leemos y nos ponemos a soñar, pero que raras veces intentamos hacer. Ensáyalo durante la próxima excursión o campamento de Patrulla. Averigua si pueden interrumpir la ascendente columna de humo en bocanadas. El humo se produce colocando hierbas sobre una fogata y se interrumpe con un cobertor o una manta. ¿Resultará el experimento?

(33) Practicar Señalización con banderas, lámparas, tambores, silbatos, heliógrafos, humo.

Observa que todos estos medios de transmisión pueden ser hechos por la Patrulla.

(34) Levantar un par de torres para transmisión de mensajes.

(35) Escribir por medio de Señales de Pista los detalles de cómo encontrar un tesoro escondido.

Ver quién lo encuentra primero.

HACHA Y CUCHILLO
(36) Instalar una piedra de amolar en el Local y afilar las hachas y cuchillos.

(37) Practicar el corte seccional de ramas con sierra y cadena.

(38) Hacer fundas para hachas y cuchillos.

(39) Practicar el tallado en madera con cuchilla (navaja), haciendo tazas, cucharas, etc.

(40) Hacer un hacha primitiva con piedra u obsidiana como material.

(41) Aprender a poner mango nuevo a un hacha.

(42) Visitar un aserradero o una región donde se talen árboles.

BRÚJULA Y ORIENTACIÓN
(43) Dibujar cuidadosamente una Rosa de los Vientos y emplearla en los mapas.

(44) Hacer una brújula con su Rosa de los Vientos. Hacer flotar una lámina imantada en el agua y compararla con una brújula ordinaria. Ir de exploración con la brújula hecha en el Local.

(45) Clavar en una tabla 16 alfileres para representar los puntos de la Rosa de los Vientos. Marcar el Norte con un alfiler de cabeza más grande. Utilizar este tablero para localizar rumbos con los ojos vendados.

(46) Hacer una carta celeste (un mapa del cielo) y colgarla sobre la pared.

(47) Hacer un reloj de sol portátil o de otra clase.

(48) Uno de la Patrulla debe señalar algunos de los puntos cardinales, por ejemplo el Sur. En seguida es vendado y paseado varias veces. Ver si puede apuntar el mismo lugar mientras esté vendado.

(49) Oscurecer el Local y con la luz de una linterna eléctrica representar en el techo un avión que se mueve. Cada Scout, por turno, dirá el rumbo de la trayectoria.

(50) Encontrar el Norte por medio de las constelaciones.

(51) Determinar los rumbos o azimutes de objetos prominentes que se encuentran alrededor del Local de Patrulla o del campamento.

(52) Anotar la dirección del viento y observar mediante desplazamiento y altura de las nubes, si ésta cambia. Si es posible, inflar con helio seco (gas carbónico sólido) un globo y seguir su trayectoria.

(53) Seguir un rumbo dado y ver qué tan lejos se puede llegar en esa dirección subiendo o pasando por debajo de los obstáculos.

(54) Colocar cierto número de Bordones que no se vean todos al mismo tiempo y no estén en línea recta. Determinar el rumbo de cada uno con respecto al siguiente y medir la distancia entre ambos.

OBSERVACIÓN
(55) Juego del Embajador: Adivinar las palabras que el Embajador no puede explicar sino por signos y gestos.

Juego de Kim
(56) Recortar fotografías con numerosos detalles y darlas a los Scouts para que las observen durante medio minuto. Después deben contestar por escrito las preguntas que se les hagan. Ver quién lo hace mejor. Pueden emplearse dibujos que contengan varios errores (encontrarlos).

(57) Sentarte formando una circunferencia y pasar alrededor 24 objetos de mano en mano. Ver quién puede escribir de memoria la lista mejor y más completa.

(58) Juego de Kim con los ojos vendados. Cada Scout tratará de conocer diferentes objetos al tacto y hacer después una lista de ellos.

(59) Colocar los objetos como para el juego de Kim común y corriente; pero en lugar de lista, los Scouts harán un dibujo de cada objeto.

Juego de Morgan
(60) Practicar el Juego de Morgan o del escaparate (vidriera). Camino al lugar de la Reunión de Patrulla observa determinada vidriera de una tienda, toma en cuenta lo que hay ahí y prepara algunas preguntas. Envía a la Patrulla a resolverlas, y no les des demasiado tiempo para ello.

FOGATA Y COCINA
(61) Practicar cocina en las Reuniones de Patrulla, si es necesario en una estufa tipo primus (que resultará útil en muchas ocasiones).

(62) Experimentar, con tres maderas diferentes, encendidos de fogatas y probarlas haciendo hervir agua en una marmita. Anotar los datos obtenidos.

(63) Averiguar cuál Scout conoce el mayor número de maneras para hacer varios tipos de fogatas, encendiéndolas para ver si realmente funcionan. Ver también quién deja más aseado el lugar.

(64) Encender una fogata y hacer un aditamento para secar lonas o ropas mojadas.

(65) Encender un fuego por fricción, golpeando pedernales, o sin utilizar papel.

(66) Efectuar un concurso de fogatas para hacer hervir una cacerola o quemar una cuerda. (Ilustración, pág. 83).

(67) Encender una fogata en la lluvia, con el terreno y la madera húmedos o en tiempo airoso.

(68) Obtener una cubeta vieja o un bote de lámina. Hacerle agujeros y utilizarla como hornilla.

(69) Antes y después de un campamento, revisar los utensilios de cocina.

(70) Cocinar sin utensilios, por ejemplo papas, huevos, pan de cazador, salchichas asadas con varas, etc.

(71) Dividir en dos la Patrulla. Cada grupo puede hacer un fuego elevado, de manera que pueda cocinar parado.

(72) Efectuar un campamento de fin de semana, especialmente para practicar la cocina.

(73) Hacer cacerolas para cocinar, de latas vacías. Hacer ganchos para colgar los baldes o cubetas de cocina.

(74) Hacer sacos para los víveres de campamento.

(75) Hacer un soplete para avivar el fuego, de un metro de longitud, aproximadamente. Es útil la madera de saúco sin médula, carrizo, gradúa o bambú.
(76) Hacer un modelo de cocina para Patrulla, con todos sus detalles. Hacer también un modelo de los diferentes tipos de fuegos.

(77) Llevar un cuaderno con recetas y menú para la Patrulla. Calcular pesos y cantidades.

PRIMEROS AUXILIOS
(78) Conseguir un médico amigo que hable a la Patrulla y resuelva sus dudas sobre primeros auxilios.

(79) Hacer un concurso de lanzamiento de cuerdas salvavidas. La cuerda debe ser de unos 20 metros de largo, ser ligera, flexible y resistente, y tener en un extremo un lastre acojinado que pese un cuarto de kilogramo y una gaza en el otro.

(80) Dividir la Patrulla en parejas y mandar a cada una en diferentes direcciones para encontrar el domicilio del doctor, dentista u hospital más cercanos. Deben regresar con datos completos respecto a curaciones, horas de visita y número de teléfonos y direcciones de bomberos, policía, puestos de socorro, etc.

(81) Hacer un botiquín y pegar las instrucciones al reverso de la tapa; etiquetar los frascos.

(82) Aprender a tomar la temperatura y el pulso.

(83) Durante la natación, practicar respiración artificial, siempre útil en accidentes.

(84) Dividir la Patrulla en dos partes y encargarles la atención de un "accidentado" (simulado.)

Ejemplos: un hombre tiene una hemorragia en un muslo; otro se encuentra atrapado por las llamas (el Local se ha llenado de humo, y hay que rescatarlo); un Scout está en contacto con un cable eléctrico (por supuesto sin corriente, pero el rescate se hace tomando toda clase de precauciones); Otro sufrió la fractura del antebrazo y hay que entablillarlo, etc.

(85) Improvisar con diversos materiales una camilla y practicar el transporte de un "accidentado" durante una excursión, franqueando arbustos, muros, riachuelos, etc.

(86) .Descender de la orilla de un barranco a un herido, con un As de Guía Doble. Practicar el descenso, con una escala de cuerdas, desde un árbol, muro o ventana.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA
Ideas generales: Organizar excursiones y visitas. Adquirir libros ilustrados que estudien todos los aspectos de la historia natural. Hacer colecciones y álbumes de especimenes y de fotografías y dibujos; esto será el comienzo de un museo de historia natural en la Patrulla, y con él podrán hacerse muchos concursos de identificación.

(87) Dar a cada Scout un pedazo de cartulina en blanco y pedirle que pinte sobre ella una figura o paisaje utilizando únicamente "pigmentos" naturales, por ejemplo: clorofila de hojas, polen de flores, sangre de insectos, jugo de cerezas, tierra y agua mezclada, etc. Debe improvisar también sus pinceles y espátulas.

(88) Conseguir un telescopio y observar las estrellas por las noches claras.

(89) Efectuar una competición de vuelo con papalotes o cometas improvisados.

(90) Averiguar las clases de nubes conocidas y el tiempo que pronostican.

(91) Hacer una veleta para el Local.

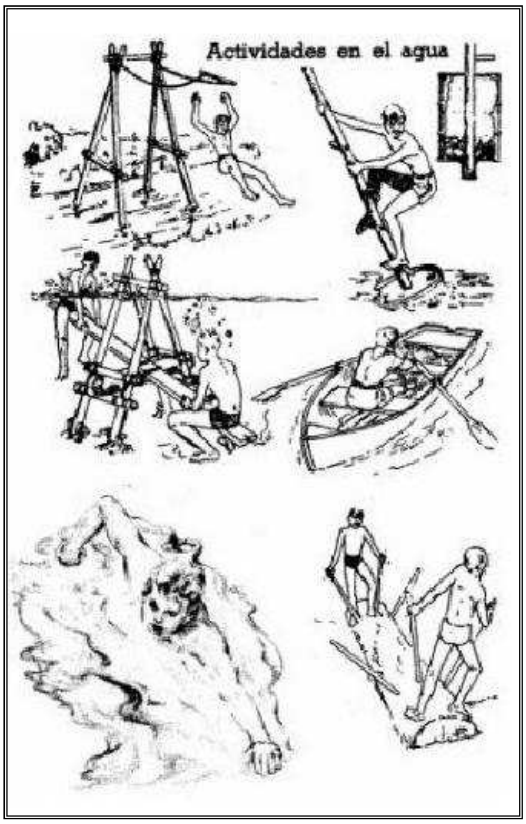
(92) Llevar día a día un registro del tiempo.

(93) Mandar termómetros de máxima y mínima con papalotes y determinar cómo varía la temperatura del aire con la altura. Llevar un barómetro aneroide y un termómetro en las excursiones y anotar los resultados.

(94) Explorar los ríos o corrientes de la localidad, manantiales, lagos, etc., y estudiar su fauna y flora silvestres.

(95) Construir un pluviómetro.

(96) Visitar un jardín botánico, un vivero o un parque con numerosas especies de árboles, y estudiarlos con toda la Patrulla. Visitar también un lugar donde se lleve a cabo un programa de reforestación.



(97) Hacer impresiones de hojas de árboles entintándolas por el envés con un rodillo y tinta de imprenta; y darles color. Esto ayudará a reconocerlas.

(98) Mandar a la Patrulla por parejas y ver quién trae la colección más completa de hojas, ramas, semillas o frutos. Hacerles competir en identificación.

(99) Reproducir hojas de árboles en yeso o plastilina.

(100) Coleccionar ramas de diferentes clases de árboles en un tablero. Establecer su valor como combustibles y catalogarlas por su nombre.

(101) Aprender a identificar un ave por lo menos cada mes.

NATACIÓN, MARINERÍA
(La natación, el remo y los juegos náuticos deben practicarse siempre bajo la vigilancia de un adulto responsable.)

(102) Hacer frecuentes prácticas de natación para que los Scouts puedan pasar su prueba de Primera Clase en forma oportuna.

CONSERVACIÓN
(103) Hacer una maqueta para demostrar la pérdida que sufre el suelo fértil por los deslaves.

(104) Construir nidos y comederos para aves.

(105) Tratar de hacer crecer árboles de semillas.

(106) Plantar algunos árboles y cuidar su desarrollo en los primeros días.

ESTIMACIÓN DE ALTURAS Y DISTANCIAS
(107) Conocer las medidas personales y talonar el paso.

(108) Hacer una cinta para medir o una cuerda suficientemente larga, marcada en metros y centímetros.

(109) Ensayar varios métodos para estimar alturas (torres, árboles, faros, etc.) y distancias (ancho de un lago, distancia entre dos postes, etc.). Comprobar las medidas. Hacer un concurso de estimaciones.

CROQUIS TOPOGRÁFICOS
(110) Hacer un cuadro con los signos convencionales para croquis topográficos.

(111) Hacer un relieve en yeso o plastilina, reproduciendo una parte de un mapa.

(112) Cortar pedazos pequeños de cartón. Dibujar un signo convencional en cada uno y utilizarlos en el Juego de Kim.

(113) Marcar un área sobre un croquis topográfico. Ver quién hace el mejor croquis ampliado de la misma área.

(114) Dar a cada Scout una brújula y un mapa. Ver quién puede orientar el mapa con el Norte verdadero (tomando en cuenta la declinación magnética del lugar).

(115) Hacer con yeso o plastilina un modelo topográfico de una región imaginaria en el que aparezcan planicies, cerros, acantilados, cauces de ríos, etc., y trazar después el mapa topográfico de esa "región".

(116) Calcular la distancia entre dos puntos de un mapa y la longitud de un itinerario.

(117) Hacer un croquis de ruta conforme se va viajando en una excursión, y una descripción del área explorada.

(118) El Guía describe un itinerario o recorrido, diciendo lo que hay a la derecha e izquierda, y los Scouts deben hacer el croquis topográfico.

(119) La Patrulla se divide en dos o más grupos, cada uno con una copia del mismo croquis. Siguiendo trayectorias diferentes, deben encontrarse en un lugar previamente indicado en el croquis.

(120) Explorar una gruta y hacer un croquis del recorrido que se siguió.

(121) Dar a cada Scout un itinerario en un croquis topográfico y hacer que lo siga solo.

(122) Estudiar un mapa topográfico de la región y decidir el lugar al que la Patrulla desea llegar, trazando la ruta a segur.

(123) Salir al anochecer y hacer competiciones de *camuflaje*. Cada Scout en turno se parará enfrente de un arbusto o árbol. Debe estar pendiente de mezclarse y

confundirse con el fondo para ocultarse, y no esconderse detrás de nada. Ver qué tanto se acerca la Patrulla a él antes de descubrirlo.

(124) Hacer un concurso para ver quién puede moverse silenciosamente en la maleza sin ser visto ni oído, ya sea de día o de noche.

(125) Construir un observatorio cómodo en un árbol y una escalera de cuerda para subir.

RASTREO
(126) Trazar rastros de diferentes maneras como por ejemplo:
a) Con un cordel y vendar a un Scout para que llegue al otro extremo.

b) Marcando los árboles con tiza (gis) verde o café.

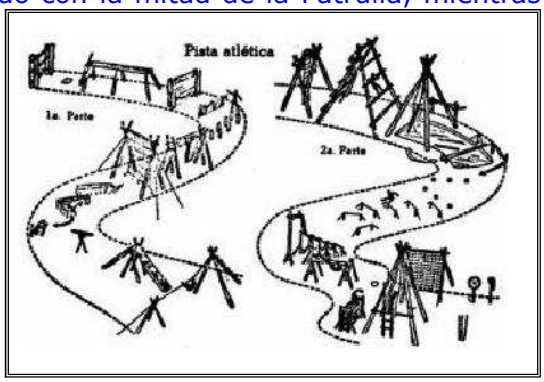
c) Con Señales de Pista naturales: nudos de zacate o hierbas, piedras, ramas, etc.

d) Empleando las bicicletas de la Patrulla para poner problemas sobre rastros.

Estudiar las huellas hechas por diferentes tipos de llantas.

e) Remolcando un tronco tachonado de clavos.
f) Con huellas de metal adosadas a los zapatos.

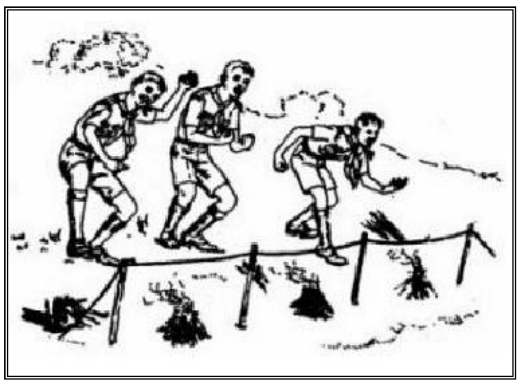
(127) Escenificar en un arenal o suelo apropiado con la mitad de la Patrulla, mientras la otra mitad está retirada para no ver. Estos tienen que deducir qué sucedió leyendo las señales o huellas dejadas en la arena. Para ahorrar minutos, los dos grupos pueden actuar al mismo tiempo y después cambiar de lugar.



(128) Hacer reproducciones en yeso de las huellas descalzas de la Patrulla.

(129) La mitad de la Patrulla sale del Local, y el resto escenifica un crimen dejando huellas. Los primeros tienen que deducir por medio de ellas qué ha ocurrido.

EXCURSIONISMO
(130) Hacer una excursión a algún lugar de interés: museo arqueológico, monumento histórico, aserradero, etc.
(131) Encargar a un Scout de guiar a la Patrulla hasta un punto determinado, previamente conocido.



(132) Hacer el croquis panorámico de un paisaje desde la cima de una colina, asignándole a cada Scout una sección.

(133) Hacer una corta excursión de noche.

(134) Hacer una mochila para excursiones.

(135) Aprender a improvisar mochilas con sacos, camisas, etc.

PIONERISMO
(136) Dividir la Patrulla en dos partes y hacer

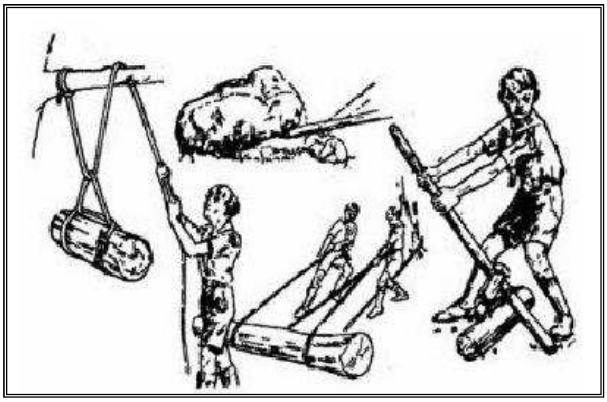
una competición con Bordones y amarres construyendo caballetes.

Coleccionar fotografías y dibujos de diferentes tipos de refugios, tantos como sea posible.

Construir un refugio, una choza o alguna otra clase de albergue, seleccionado previamente por la Patrulla de las ideas reunidas.

(137) Construir balsas de cualquier tipo con pisos viejos de tiendas de campaña, con barriles, con ramas, con lo que puedas. Aunque es divertido caer de una balsa al agua, la prueba consiste en que no se hunda.

(138) Tratar de inventar un puente nuevo, y cuando esté inventado, hacer un modelo y luego construirlo de verdad.



(139) Construir una catapulta para tender una cuerda sobre un río. Si se usa para otra cosa yo no respondo.

(140) Construir un asta bandera con Bordones.

(141) Dar a cada Scout la misma cantidad de cordel y pedazos de juncos, carrizos, bambúes, cañas bravas o ramas. Ver quién hace el mejor uso de este material.

CAMPISMO
(142) Construir una tienda elevada y dormir en ella.

(143) Dividir la Patrulla en dos grupos y ver cuál puede levantar una tienda de campaña en menos tiempo, de día o en la oscuridad.

(144) Ir de campamento de fin de semana a un lugar realmente inapropiado, donde no haya agua

Y muy poca leña y donde el suelo sea rocoso Será una experiencia interesante.
(145) Ensayar diferentes clases de camas envolviendo en sacos hojas secas de árbol, helechos o ramas de pino.

(146) Hacer un telar de campamento.

(147) Emplear piedras calientes dentro del saco de dormir (son muy efectivas en tiempo de frío).

También se usan para secar un talego o saco de dormir que se encuentre húmedo.

Observar el tiempo que permanecen calientes.

(148) Hacer un concurso de artículos hechos en el campamento, entre los miembros de la Patrulla.

(149) Revisar el estado de la tienda de campaña, armándola en el Local; hacer las reparaciones que requiera.

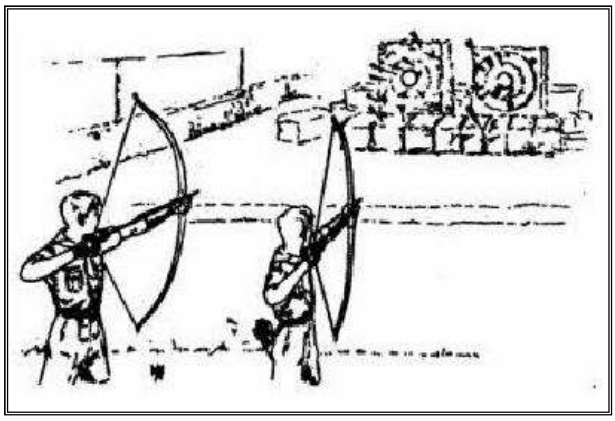
(150) Aprender a empacar mochilas en la oscuridad o con los ojos vendados.

(151) Diseñar y probar un talego o saco de dormir.

(152) Averiguar cuáles tipos de tiendas de campaña pueden ser útiles para la Patrulla. Hacer modelos de ellos. Confeccionar la que más les agrade.

(153) Construir un carrito de Patrulla que pueda llevarse a cualquier parte.

(154) Hacer estacas para tiendas, y sacos para las estacas y las tiendas.



(155) Hacer sin modelo de campamento para Patrulla.

(156) Hacer dibujos a escala grande de los planos de campamento de Patrulla, poniendo en ellos todos los detalles, como tiendas, letrinas, hoyo de desperdicios líquidos, etc.

(157) Decorar la tienda de campaña, teniendo cuidado de no dañar la tela.

(158) Tratar de inventar una astucia de campamento que nunca hayan visto los Scouts en su vida. Quizá nunca deseen volver a saber de ella; pero ya la tienen.

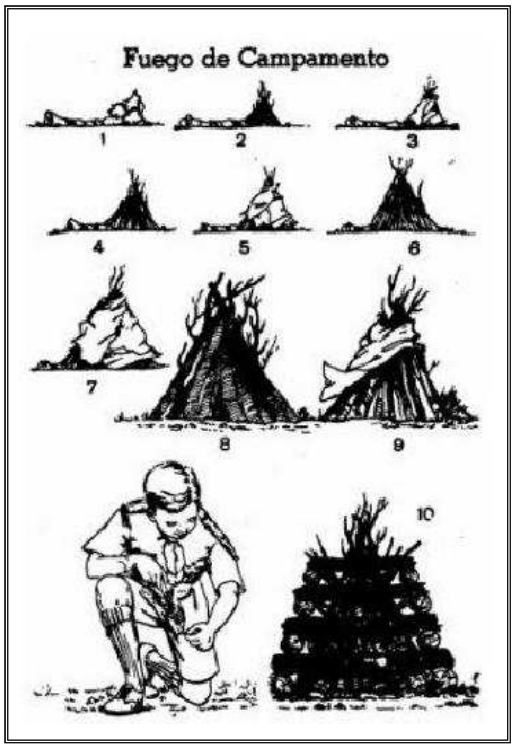
ARQUERÍA

(159) Hacer un arco y algunas flechas y aprender a usarlos.

(161)) Con arco y flecha tratar de pasar una cuerda por la rama más alta de sin árbol.

FUEGOS DE CAMPAMENTO

(161)Construir un fuego de campamento y dar una audición musical. Si es posible, invitar a otra Patrulla.



(162) En los Fuegos de Campamento pueden representarse:
a) Escenas animadas, pantomimas, cantos.
b) Danzas.
c) Pasajes de la historia de tu patria o de leyendas locales que son muy interesantes.
d) Dramas cortos.

(163) Hacer un concurso de disfraces con periódicos.

PASATIEMPOS

(164) Hacer un concurso de diez minutos para ver quién puede instalar un péndulo de cualquier clase, que oscile rápidamente en un arco de dos metros cuando menos, durante 90 segundos. (No es tan fácil como parece.)

(165) Improvisar zancos con latas vacías, taquetes o trozos de madera.

(166) Practicar el lanzamiento de la jabalina con el Bordón.

(167) Hacer *boomerang* y establecer un concurso de tiro.

(168) Improvisar cerbatanas (un tubo de 1.20 m. es ideal); utilizar dardos o municiones de barro y practicar sobre un blanco.

Capitulo 8

Adiestramiento de la Patrulla

Como Guía de Patrulla eres el encargado de adiestrar a tus Scouts y de vigilar sus progresos en las pruebas de técnica Scout. Claro que para ello necesitas conocerlas tú mismo, así que estúdialas en tu Manual del Scout, y aprovecha toda la ayuda que puedas de tu Jefe de Tropa y de otras personas expertas.

El Plan de Adelanto Scout representa un esquema de adiestramiento *progresivo* para ti y tus muchachos. Comprende las Insignias de Tercera, Segunda y Primera Clase; las Especialidades; y las Insignias de Escultismo más avanzado que son las de Correa de Manigua y Caballero Scout
(Scout Quetzal).

A medida que tu Patrulla vaya avanzando por esta única senda, tendrás el modo de saber si obtienen satisfacción de la experiencia del Escultismo. La mejor señal de que tus Scouts están logrando los anhelos del Escultismo, es la rapidez con que cambian Insignias en la manga de su Uniforme. Este progreso lleva implícito el reconocimiento de que su Espíritu Scout es al menos satisfactorio, porque de no ser así, la Corte de Honor no les autorizaría a pasar nuevas Insignias.

Resumiendo, es deber tuyo lograr que tus Scouts estrenen nuevas Insignias en su Uniforme, de tiempo en tiempo, por el derecho de su propio valer espiritual, y por el mérito de su capacitación técnica.
El modo de lograrlo es el siguiente:

Haz un cuadro de Adelanto Scout de los muchachos de tu Patrulla y colócalo visiblemente en el Local. Así sabrás el nivel en que se encuentran y del cual es necesario partir.

Planea los pasos siguientes. Da preferente atención a las actividades de Patrulla que son necesarias para que tus Scouts puedan pasar las pruebas que les falten y obtener esa insignia. Si por ejemplo, están atrasados en primeros auxilios, dedica al menos una Reunión de Patrulla a estas prácticas.

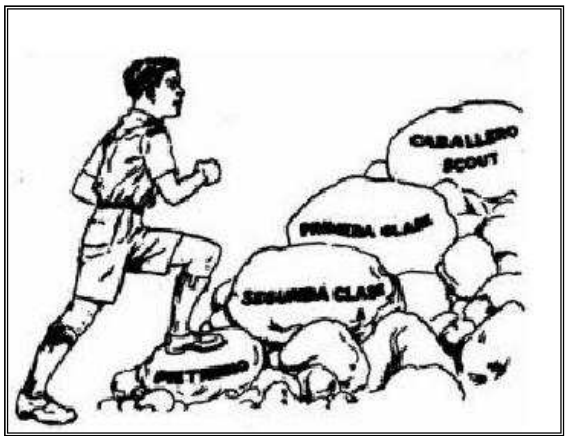
Comunica a la Patrulla el logro de una insignia. Cuando uno de tus Scouts haya pasado una nueva insignia, haz la marca correspondiente en el cuadro de Adelanto, en presencia de toda la Patrulla.

Esto estimula el adelanto.
Arregla con tu Jefe de Tropa oportunidades para pasar pruebas. Informa anticipadamente a tus muchachos las fechas en que el Jefe va a pasar pruebas.

"La práctica hace al maestro", dice el sabio proverbio que se aplica muy bien al caso. No basta aprender una cosa hoy para olvidarla mañana; si quieres mantener a tus muchachos en constante adiestramiento, aplica continuamente sus habilidades en juegos, concursos y prácticas. Para su adiestramiento, tal vez encuentres útiles muchas de las ideas dadas en el Capítulo 7, así como los juegos del capítulo respectivo.

EL GUÍA Y EL ASPIRANTE A SCOUT

Que tu primer contacto con él sea amigable; recuerda que las primeras impresiones son siempre muy importantes.



El trabajo consiste en ponerlo en el camino del Escultismo y asegurarse que aprenda, que entienda y, especialmente, que le gusten las Pruebas del Pie Tierno o de Tercera Clase para que por fin, puedas presentarlo a tu Jefe de Tropa, listo para pasar las Pruebas y lleno de entusiasmo para seguir adelante.

Si el Aspirante ha sido Lobato, tal vez Seisenero o Subseisenero, encontrarás dos particularidades en él. Primero, ha tenido que desprenderse de sus Insignias y de la compañía de los Lobatos al ingresar en la Tropa. Segundo, cuenta ya con un adiestramiento previo para ser Scout. El adiestramiento que ya posee facilita tu misión, pero has de ser cuidadoso en estimular su interés por la Patrulla y la Tropa, donde tendrá nuevas aventuras y un programa de acuerdo con su edad.

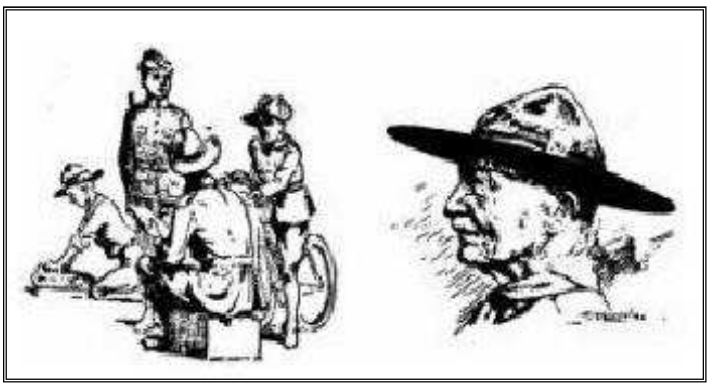
Si el Aspirante ha llegado directamente a la Tropa, necesitará aún más comprensión y ayuda. Su entusiasmo podrá desbordarse en deseos de avanzar muy aprisa. Tal vez quiera excursionar y acampar antes de aprender un nudo o conocer las Señales de Pista. Encauza su entusiasmo y hazle ver que su primera meta es pasar sus pruebas de Tercera Clase.

Algunos puntos interesantes en el adiestramiento de tu Aspirante son:

Espíritu Scout. Hazle saber que ésta es la más importante de todas las pruebas. Nadie puede ser Scout si no acepta los propósitos y los ideales de la Promesa y de la Ley Scouts.

Es bien fácil esperar que el Aspirante aprenda de memoria el texto de la Promesa, los artículos de la Ley, las Virtudes, los Principios y la Oración Scouts; pero lo importante no es que pueda repetirlas como un perico, sino que entienda sus palabras, que sienta lo que dicen, y que tome la determinación de aceptarlas. Por supuesto, no es fácil explicar lo que significan el honor, la lealtad, la cortesía, la obediencia, pero él tal vez tenga una idea; déjalo hablar y luego agrega a sus ideas las de tu propia experiencia, ilustrándolas siempre que sea posible con una historia o anécdota que le ocurrió a algún miembro de la Patrulla.

Al Jefe de Tropa le corresponde probar que el Aspirante ha asimilado los ideales contenidos en la Promesa y en la Ley Scouts.



Conocimiento del Escultismo. Si posees el libro *La Vida de B-P en cuadros* dáselo a leer y ahí aprenderá, de manera fácil, mucho acerca de la historia del Escultismo.

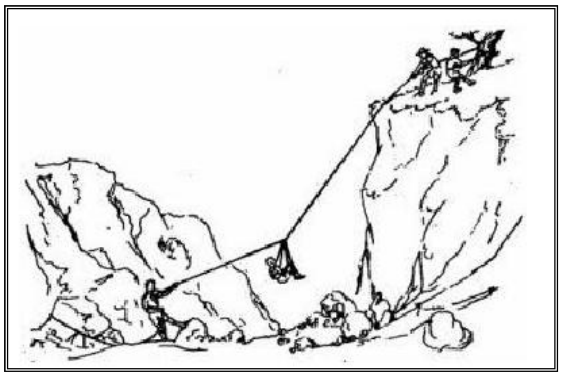
La Seña y el Saludo son signos de identificación de un Scout. La Señal se hace cuando se recita la Promesa y cuando queremos decir a otro que somos Scouts. Ve que el Aspirante aprenda desde el principio a completar su Saludo con el apretón de mano izquierda.

Civismo. La Bandera es el símbolo de nuestro territorio, de su pasado y de su futuro, y no habrá ningún muchacho que no quiera aprender su origen, su composición y los honores que debe rendirle.

Salud. En tu Patrulla quieres muchachos que cuiden su salud como uno de sus grandes bienes: derrocharla es de tontos, no de Scouts. Algo de lo más importante dentro del Escultismo, es que el Scout sepa cuidar su salud personal. Ejercicios, Vida Sana.

Observación. Las Señales de Pista son muy sencillas y atrayentes para todo muchacho, porque le abren el mundo de la exploración. En el campo con el Aspirante ve trazando una pista mediante el uso de materiales naturales de modo que él mismo vaya sugiriendo el empleo de las señales; después haz que siga la pista indicándole sus errores. Luego invierte los papeles, y que sea él quien trace para ti una pista.

Señalización. Las Señales de Brazos y las formaciones se practicaran con toda la Patrulla y en la Tropa, en la primera oportunidad que se presente. Al mismo tiempo se aprenderá a portar el Bordón si todos los ejercicios se hacen con esta prenda del Uniforme.



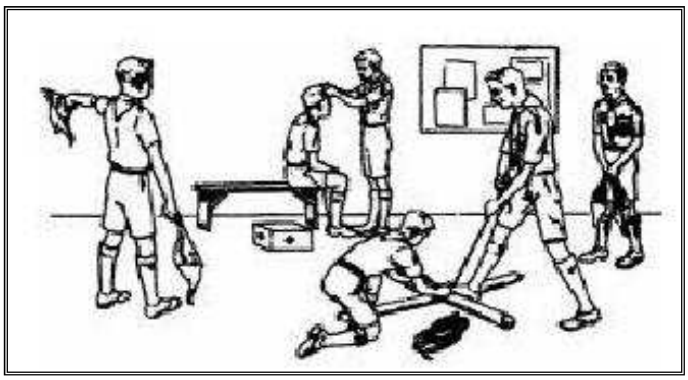
Pionerismo. La habilidad de hacer nudos es otra de las cosas que ayudan al Scout a vivir su Divisa o Lema Siempre Listo. Los nudos son necesarios en nuestra vida diaria y en pionerismo; y en una emergencia, una vida puede depender de un nudo.

Como en todo el Escultismo, enseña las cosas haciéndolas. Si le dices a un muchacho que el Nudo de Rizo se emplea en vendajes, utiliza una Pañoleta y haz uno. Si el Aspirante dice que puede usarse para hacer un paquete, déjalo atarlo. Cerciórate que puede hacer y deshacer todos los nudos, bajo condiciones difíciles y quizás de más de un modo.

La cabullería es algo que debemos practicar frecuentemente en campamentos y excursiones, al construir puentes, en una embarcación, etc.

Ceremonial de la Promesa. Tan pronto como consideres que tu Aspirante está listo, informa a tu Jefe de Tropa para que pase ante él las Pruebas.
La Corte de Honor se encargará de admitirlo a hacer su Promesa, y debes prepararlo para el Ceremonial.

Todo se encuentra preparado para la Ceremonia y llega el gran momento en que el muchacho pronuncia la Promesa Scout ante el Jefe de Tropa, estando tú a su lado. Su voz podrá temblar un poco por la emoción de la solemnidad que convierte al muchacho en Scout. Tu Patrulla lo recibe después como uno de sus miembros.



Ha recorrido su primer tramo en la senda del Escultismo y ahí estás tú para ayudarlo a seguir adelante.

EL GUÍA Y LA SEGUNDA CLASE
El primer punto que debes anotar es el siguiente: las materias de la Segunda Clase son pasos hacia la Primera Clase y hacia las Especialidades. De hecho, ninguna materia se completa en Segunda Clase, sino que es el comienzo de un desarrollo por venir, el portal de un Escultismo a explorar.

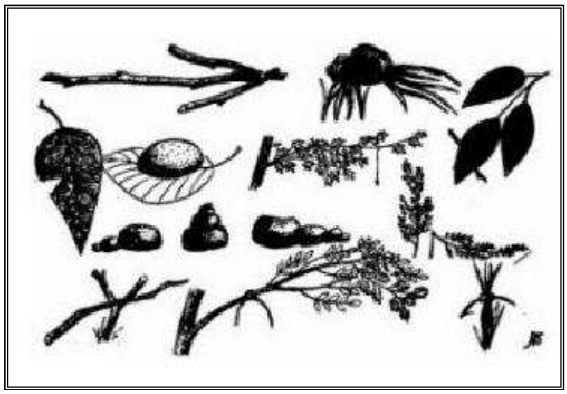
Desde esos portales del Escultismo comencemos a explorar, para terminar con las Pruebas de Primera Clase.

Preliminar. La primera Prueba es un bombazo: "Estar capacitado para volver a pasar las Pruebas de Tercera Clase ante su Jefe de Tropa." Por supuesto que podemos; pero espera un minuto ¿realmente podemos? Quizás debemos repasarlas, no ahora, sino una vez por mes.

Espíritu Scout. La Ley y la Promesa deben estar siempre por encima de lo que hagan tú y tu Patrulla.

Combatir el despilfarro de tiempo, energías, salud, equipo y materiales, es algo muy importante en la educación del Scout.

Conocimiento del Escultismo. Al igual que las dos Pruebas anteriores, ésta también aparecía en Tercera Clase, sólo que el adiestramiento va siendo progresivo a medida que se avanza en Escultismo En Tercera Clase fue necesario conocer cómo se desarrolló el Escultismo, y ahora necesitas saber cómo está organizado en tu país.

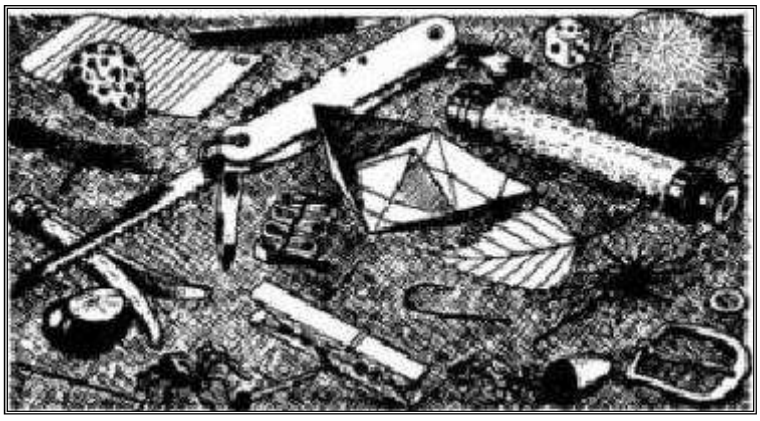


Servicio Público. La Prueba concierne con el tránsito y con el cuidado de la bicicleta para los Scouts que la tienen, ¿Tendría que recordarte que ha habido más muertes en las calles y en las carreteras que durante la pasada guerra?

Salud y Vigor. Saber respirar es algo de mucha importancia en la salud personal, y los ejercicios de Baden-Powell son ejercicios respiratorios que pueden y deben hacer los Scouts diariamente.

Es necesario practicar primeros auxilios aun en condiciones difíciles, ya que los accidentes ocurren en cualquier parte y cuando menos lo espera uno. Que tus Scouts comprendan la importancia de acudir al médico cuando se trate de un caso serio: lo que realmente debe importar es el cuidado y la atención inmediatos.

Observación. Hay muchachos que tratan de ser Scouts sin ser buenos observadores esto es como querer ser médico sin aprender diagnóstico Trata de que tus Scouts aprendan a observar en detalle, en todo momento.



En cuanto a la Pista, pasaremos de las señales muy evidentes, como la flecha y la cruz, al pasto anudado, a la rama quebrada, a las piedras colocadas ordenadamente al lado del camino, al ramo de Jacaranda suspendido en un álamo negro; en fin, a las señales que resultarían inadvertidas para las personas no acostumbradas a observar.
En cuanto al juego de Kim, hay 1,001 variantes que puedes practicar con los Scouts de tu Patrulla.

Señalización. El Morse o el Semáforo se prestan para muchos juegos y actividades interesantes dentro del Escultismo, pero no vayas hacer de esto un objetivo demasiado importante en tu Patrulla. Mejor que practicar continuamente Morse y Semáforo es emprender otras actividades más Scouts, como son el pionerismo, el estudio de la Naturaleza o la habilidad manual.

Pionerismo. Hay algunos nudos más que aprender y dos amarres muy importantes.

La Vuelta de Braza es excepcional para muchos usos; se hace fácilmente y realiza un buen trabajo: es especialmente buena porque mientras más la aprietes más se afianza, sin que nunca se trabe, y no hay muchos nudos de los cuales puede decirse esto.

La prisa en la ejecución de amarres resulta perjudicial, porque hay que apretar cada vuelta para que queden bien hechos esos nudos.

Enseguida pasamos al hacha y al cuchillo. ¿Cuántos hay que no saben usarlos tomando las precauciones necesarias? Que tus Scouts aprendan a tratar el hacha como a un amigo y no como un simple instrumento.

Exploración. En cuanto a la brújula, su aprendizaje no tiene sentido en el Local, sino al aire libre, en una exploración. Cuando tus Scouts lleguen a la prueba de croquis topográficos de Primera Clase verás la importancia que tiene el que hayan aprendido bien el manejo de la brújula.

La prueba de fogata da dos fósforos para encenderla: pero es de desearse que tus Scouts aprendan a ahorrar uno de ellos. No esperes día y lugar propicios para el encendido de fogatas; haz que la Patrulla practique bajo condiciones extremadamente difíciles. El buen Scout puede encender una fogata después de un aguacero torrencial; quizás le tome algo de tiempo, pero podrá hacerlo.

Una vez encendida la fogata sería tonto no cocinar en ella, y tus Scouts deben saber cocinar bien, para ellos mismos y para la Patrulla cuando esté en campamento.

EL GUÍA Y LA PRIMERA CLASE

El modo más fácil y sensible para estimular a tus Scouts a que lleguen a ser de Primera Clase, es que tú la hayas ganado. Así les demostrarás que estás haciendo lo mismo que esperas de ellos.

La Primera Clase es el final del Escultismo elemental que todo Scout debe alcanzar, y no una meta para Guías de Patrulla y tipos privilegiados. Así pues, procura que tus Scouts piensen y sientan que es un grado *normal* del Plan de Adelanto y, por consiguiente, al alcance de su esfuerzo y de su voluntad.

Las Pruebas están concebidas para que pueda pasarlas un muchacho de 14 años que forma parte de una Patrulla y de una Tropa que hace buen Escultismo, y no hay que andarlas exagerando a niveles de fantasía, sino fijarse muy bien en lo que piden los requisitos, que no son cosas del otro mundo.

El modo de enseñar a tus Scouts la Primera Clase consiste en practicar alguna de sus Pruebas en cualquier ocasión propicia: excursiones, campamentos, en el Local, etc. Así, insensiblemente, la Patrulla se estará preparando para ser de Primera Clase desde el primer día que estés con ella como GP. Mantén siempre en tu cabeza el objetivo de la Primera Clase, con lo que la Patrulla saldrá ganando en adiestramiento, diversión y en actividades cada vez más interesantes.

Preliminar. El repaso de las Pruebas de Segunda Clase confirma lo que ya te he dicho. La Primera Clase no es una insignia separada, sino que nace de la Tercera y de la Segunda Clases, y hasta que estemos seguros de no haber olvidado nada de la Segunda, no hay que empeñarse en las Pruebas más avanzadas de la Primera Clase.

Si tu Patrulla ha salido normalmente de campamento, ningún Scout tendrá dificultades por alcanzar las diez noches que pide la Prueba. Por el contrario, tendrá más de las necesarias y de un auténtico campismo, no meramente el de pasar la noche al aire libre.

Espíritu Scout. Esta Prueba es una extensión de la de Segunda Clase, Si el adiestramiento de tu Patrulla ha sido continuo, ninguno de tus Scouts tendrá dificultad en pasarla.

Conocimiento del Escultismo. Sigue el adiestramiento progresivo, que va avanzando de etapa en etapa. Ahora compete a tus muchachos saber cómo está organizado el Escultismo Mundial.

Servicio Público. Los Scouts realizan una Buena Acción permanente con la Patria al cuidar los recursos naturales no renovables del país.

Si al explicar a tus Scouts el significado del sexto artículo de la Ley, tuviste cuidado de relacionarlo con la protección y conservación de este patrimonio de la Nación que son sus bosques, suelo, agua y animales silvestres los habrás iniciado en el conocimiento de esta Prueba. Después, en subsecuentes actividades, la Patrulla habrá hecho algo por la conservación, como construir nidos para aves, hacer represas en los ríos o plantar árboles.
Salud y Seguridad. Esta Prueba representa el adelanto natural de lo que se aprendió en Segunda Clase.

Como GP estarás desarrollando continuamente accidentes y emergencias simulados para repasar los conocimientos adquiridos en primeros auxilios y aprender otros casos; las prácticas deben tener todo el realismo posible.

Acerca de la natación, sólo es asunto de práctica, de muchas idas a la piscina, al río o a la playa. Aun fuera del agua puede empezarse algo; tendidos en un banco pueden practicarse los movimientos y el ritmo de la respiración; esto último es el secreto de la natación.

Observación. Bajo este encabezado aparecen tres partes: (1) interpretación de una serie de huellas humanas, (2) identificación de árboles y aves; y (3) apreciación de alturas y distancias.

Interpretar el significado de una serie de huellas no es difícil. Cada Scout en turno plantea un problema sencillo al resto de la Patrulla y los demás tratan de descifrarlo.

Mientras se está haciendo esto (por supuesto, en el campo), puede aprenderse algo de árboles y de aves.

Además de aprender a identificar los árboles en primavera y en invierno, debemos conocer los usos de su madera, pero sobre todo como combustible para nuestros campamentos y excursiones.

Los parques, y a veces las calles de las ciudades, ofrecen una gran variedad de árboles, y ahí pueden los Scouts observarlos. Al pasar la Prueba, el Scout entrega a su Jefe de Tropa una lista de los doce árboles que él puede identificar, y sobre ellos vienen las preguntas.

Si hemos aprendido a observar por todas partes, encontraremos aves en las calles de la ciudad, en los parques y jardines, y hasta en el árbol que está frente a nuestra casa.

La apreciación de alturas y distancias es también observación, pero observación especializada ya adquirida por la práctica y la experiencia. Haz que tus Scouts verifiquen sus medidas personales cada tres meses, ya que están en pleno crecimiento. Y sobre todo, comprueba las medidas cada vez que hagan una estimación.

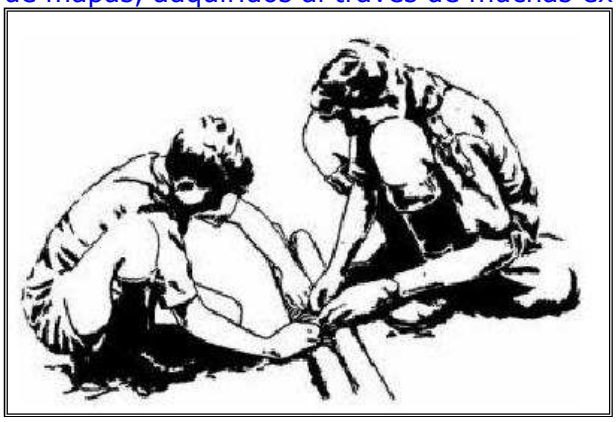
Señalización. Ya te recomendé en Segunda Clase que no concedas demasiado tiempo e importancia a esta Prueba, al grado que prive a tus Scouts de un adiestramiento más completo en las otras materias del Plan de Adelanto. Alcanzada la velocidad que pide la Prueba, abstente de mejorarla con la obsesión de un corredor olímpico.

Pionerismo. Practica en el Local, y en cuanto sea posible, lleva a tu Patrulla a la acción, a experimentar realmente con nudos y amarres sobre el trabajo.

Viene luego el uso del hacha de leñador. Quiero recordarte que el hacha es, potencialmente, tan peligrosa la primera vez que la uses como la última. Que el lugar que deja el hacha de árboles muertos que derribemos, sirva para plantar otros nuevos, de ser posible aumentando su número.

Exploración. La primera parte de la Prueba trata de la orientación sin brújula, es decir, mediante la posición del sol y las estrellas, y el reloj, y te recuerda que el Scout debe estar preparado para valerse por sí mismo, aun careciendo de un instrumento tan importante para sus excursiones como es la brújula.

La parte de croquis topográficos es consecuencia de los conocimientos de orientación y de mapas, adquiridos al través de muchas excursiones.



La parte de cocina le pide al Scout que sepa cocinar bien al aire libre. El adiestramiento para este requisito empezó el día que tus muchachos construyeron su fogata de Segunda Clase, y es en excursiones y campamentos donde tus Scouts encontrarán las oportunidades para hacer diferentes platillos que constituyan una comida balanceada y apetitosa.

Y por último, la Prueba que resume los conocimientos anteriormente adquiridos, y que deben pasarte al final, actuando como Sinodal el Comisionado de Distrito. Otra vez más salta a la vista la importancia de los campamentos y de las excursiones, pues en ellos harás buenos Scouts.

LA PATRULLA Y LAS ESPECIALIDADES

Las Especialidades representan una ayuda muy valiosa en la formación del carácter y en el desarrollo de las cualidades que hacen un buen ciudadano. Para el muchacho son incentivos para progresar en el campo que le sugieren sus propios gustos y habilidades.

Los Scouts no pueden ganar Especialidades sino hasta después de haber pasado su Segunda Clase, y solamente pueden pasar hasta seis Especialidades antes de haber obtenido su Primera Clase.
Todas las Especialidades caen dentro de tres categorías principales:

1. *Habilidades e intereses*. Ejemplos: Jardinero, Fotógrafo, Aeromodelista. Estimulan el empleo correcto del tiempo libre.

2. *Arte Scout* Ejemplos: Cocinero, Acampador, Remero, Guardacostas. Éstas promueven el buen Escultismo.

3. *Servicio público*. Primeros Auxilios, Salvavidas, Bombero. Estas Especialidades conducen a la aplicación práctica y habilitada de la Buena Acción.

Los métodos y las prácticas varían constantemente, sucediéndose a menudo mejores ideas. Las cosas que aprendimos hace tres o cuatro años también han cambiado; piensa en el tratamiento de quemaduras, en la respiración artificial, en los nuevos sistemas de comunicación. Si el Scout ha de portar orgulloso sus Especialidades, se necesita de su parte un continuado esfuerzo y una revisión permanente a sus conocimientos; no basta limitarse a pasar una Especialidad, sino que es necesario mantenerse al día en la materia, sabiendo cuál es el mejor modo de enfrentarse a una situación.

Como Guía, puedes dejar que cada Scout tome su propia iniciativa (si la toma), y se lance por sí solo a prepararse en alguna Especialidad; pero sería mejor si tratas el asunto en Consejo de
Patrulla. Es probable que todos los Scouts estén de acuerdo en trabajar juntos en la misma
Especialidad. Esto facilita el aprendizaje y mantiene y aviva el Espíritu de Patrulla.

Pero además de la Especialidad de Patrulla, que es una buena idea, tus Scouts pueden dedicarse cada uno a pasar otras Especialidades, y tu misión será orientarlos. Cada tres meses debes leer los requisitos de todas las Especialidades. Esto te servirá para aconsejar a alguno de tus Scouts a que se prepare para determinada Especialidad que casa muy bien con su manera de ser.

Que tu Patrulla no se convierta en una partida de cazadores de Especialidades, pero tampoco en una pandilla holgazanes que no quiere saber nada de ellas. Ganar Especialidades es de Scouts, pero con el equilibrio y la naturalidad apropiados, y sobre todo, sin perder de vista el propósito de las Especialidades.

Cómo ganar una Especialidad
El procedimiento para pasar una Especialidad, aun cuando puede variar en detalles, tiene como base lo siguiente:

1. El Scout comunica al Guía de Patrulla su deseo de ganar determinada Especialidad.

2. El GP lleva el asunto a la Corte de Honor. Ahí se discute si el candidato tiene el Espíritu Scout que demanda la Especialidad, y en caso afirmativo concede al Scout el derecho de intentar ganarla.

3. Tan pronto como el Scout está listo para pasar la Prueba (o un poco antes), el Jefe de Tropa se encarga de indicar al Scout el día, hora y lugar que se ha señalado para que se presente a examen con el Consejero (Sinodal) de la Especialidad.

4. Pasado el examen, el Consejero (Sinodal) firma el Certificado de Especialidad y el Scout recibe la Insignia correspondiente en una ocasión propicia.

Capitulo 9

Excursiones de Patrulla

Uno de los puntos fundamentales del Método Scout es su programa de excursiones y campamentos. La vida Scout es eminentemente al aire libre; se desarrolla a plenitud en el escenario de la Naturaleza inmensa de Dios; ahí se gusta la verdadera amistad de los Scouts y también la fraternidad de la Tropa.

Las excursiones de Patrulla no consisten sencillamente en caminar a pie de un lugar a otro, o cubrir tantos kilómetros en equis horas; caminar es muy bueno para la salud, pero los muchachos reclaman un poco de aventura y de imaginación en las excursiones. Una excursión de Patrulla debe dejar un grato recuerdo, aumentar los Conocimientos de los Scouts y robustecer el Espíritu de Patrulla.

Como responsable de tu Patrulla, debes ser prudente tratándose de actividades peligrosas o exageradas. También a ti corresponde vigilar la conducta de tus Scouts.

EQUIPO
En todos los casos el equipo debe ser lo más ligero posible.

Un Scout es bueno para caminar en la medida en que lo son sus pies: ten buen cuidado de ellos. Lávales el día anterior a la excursión y ve que las uñas estén cortadas rectas, no redondeadas.

Asegúrate que no te aprieten los *zapatos*. Quien sale de excursión con zapatos nuevos aprenderá el significado de la palabra *Pie tierno* los mejores zapatos llevan suelas gruesas y flexibles, y la parte de arriba es suave. Los zapatos "tenis" y los de suela delgada no son buenos para excursionar; éstos pueden ser útiles como zapatos de descanso en campamento. Para las medias, lo mejor es la lana. Asegúrate que no tengan agujeros, y que los remiendos estén donde no puedan irritar la piel.

Al ponerse las medias hay que cuidar que queden sin arrugas.

Si se supone que va a llover, lleva un *poncho* (*manga*) o *impermeable* Su es un paraje frío, lleva sin suéter u otra ropa caliente.

Debe llevarse el *cuchillo de monte*, una caja de *fósforos* y una *cuerda* delgada, y en la camisa un *cuaderno de apuntes* y un *lápiz*.

El resto del equipo depende de la clase de excursión: *equipo de cocina*, *brújula* y *mapas topográficos*, *cámara fotográfica*, etc.
Para cualquier emergencia haz que uno de tus Scouts se lleve el *botiquín de Patrulla*.

Deben llevarse de casa *cantimploras* con agua siempre que se dude de la calidad del agua de que valla a disponerse en el Camino.

Mochilas. Constan esencialmente de dos partes: un marco con correas y un cuerpo o receptáculo para llevar las cosas. Existe un gran número de tipos diferentes de mochilas: desde la cesta de mimbre llevada a la espalda por medio de dos correas,

hasta la mochila con armadura que permite la ventilación de la espalda, y no hay una que pueda recomendarse como la mejor en cualquier ocasión.

Lo importante al llevar una carga es que la mochila sea lo más cómoda posible. Pueden evitarse incomodidades mediante una selección adecuada de la mochila y el cuidadoso arreglo de lo que va en ella. El tipo de mochila que se seleccione está basada en la preferencia personal, tomando en cuenta el lugar a donde se va, la distancia que hay que llevarla y el dinero o el tiempo de que se disponga, ya sea al comprarla o al hacerla.

Mochilas improvisadas. Esto no solamente tiene el propósito de simplificar en parte el problema del costo del equipo a los Scouts, sino el de fomentar su ingenio y dotación de recursos.

El modo de improvisar mochilas es emplear un costal de harina, un saco de alimento, una funda de almohada o un saco semejante, una cuerda y dos correas. También con pantalones o una camisa de tela resistente pueden improvisarse mochilas.

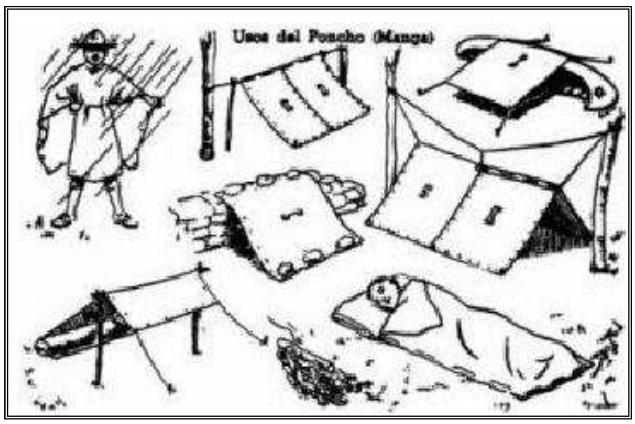
Empacado. Hay ciertas reglas que gobiernan el empacado correcto:
a) La mochila que se use debe ser suficientemente grande, ligera, estar impermeabilizada, quedar bien balanceada a la espalda y tener correas amplias que no se encajen en los hombros.

b) El material suave debe colocarse en la parte de la mochila que descansa contra la espalda del que la lleva.

e) Debe haber un lugar definido para cada pieza del equipo.

d) El equipo de Patrulla debe empacarse por separado.

e) Los artículos semejantes en uso deben empacarse juntos.



f) Los artículos pequeños no deben dejarse perdidos en la mochila.

g) La ropa para lluvia debe quedar a la mano. Dejar en los bolsillos exteriores los objetos que puedan necesitarse de momento.

h) La mochila no debe sonar al moverse y quedar equilibrada en peso.

i) Deben evitarse los artículos de vidrio o loza.

Estos problemas se resuelven aplicando el sistema de empacar las cosas semejantes en sacos diferentes, que se hacen fácilmente y no resultan costosos. Además es más

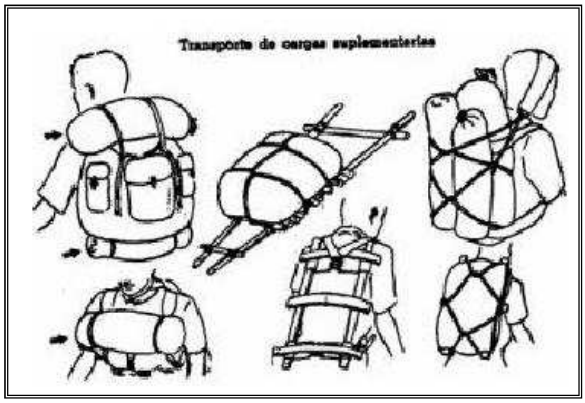
fácil empacar costales o sacos Pequeños que arreglar todo en un espacio grande, pues así se localizan rápidamente los artículos del equipo y la mochila queda en orden perfecto.

Cómo hacer la mochila. El día anterior a la partida deberá quedar perfectamente listo todo el equipo que habrá de llevarse a la excursión (o al campamento). Para hacer la mochila, coloca primero los diferentes artículos en los costales o sacos a los cuales pertenecen.

Enseguida coloca la mochila con la espalda hacia abajo en el piso o en una mesa. Dobla los cobertores tan planos como sea posible y colócalos contra la espalda. Coloca el costal o saco de ropa arriba de los cobertores. Enseguida coloca el costal de raciones arriba del de la ropa. Luego el costal de zapatos a un lado de la mochila y el de reparaciones y el de aseo en el otro lado, el primero en el fondo. Deja el jarro (taza) a la entrada de la mochila. Dobla la manga (poncho) y colócala inmediatamente abajo de la entrada de la mochila. Cierra, y la mochila queda lista por lo que al equipo personal se refiere.

Si algunas partes del equipo de Patrulla deben ir en la mochila de alguno de tus Scouts, éste debe variar algo el arreglo para llenar las necesidades adicionales. En este caso será necesario llevar los cobertores en forma de herradura afuera de la mochila. Enrolla los cobertores y coloca el rollo dentro de la manga (poncho). Este rollo debe ser de tal longitud, que al sujetarse a la mochila empiece del fondo por un lado, vaya a la boca de la mochila y llegue al fondo del otro lado.

Sujétalo con las correas.



El lugar de los cobertores dentro de la mochila, lo toma una tienda o una sección de ella. Si asignas a un Scout llevar una marmita, ésta puede llenarse con los sacos de raciones y colocarla sobre la ropa.

PREPARACIÓN DE LA EXCURSIÓN
Para gozar plenamente de una excursión, ésta debe prepararse de tiempo atrás. Hay que tener un lugar definido a dónde ir y una razón para ello. Las excursiones resultarán más divertidas si se observan todas las cosas de interés a lo largo del camino.

La Patrulla debe tener en cuenta los medios de transporte, su horario y su costo; el recorrido que va a hacer; y el equipo especial que se requiere.

Tipos de excursiones
De acuerdo con la actividad principal desarrollada, hay muchos tipos de excursiones:

Exploración. Los Scouts parten con brújula y mapa, y al llegar al lugar de destino, se encienden fogatas, se cocina, se dan instrucciones de primeros auxilios, de pionerismo, acecho, forestal, etc.

Busca del tesoro. Cada Scout recibe un sobre cerrado. Por fuera hay un croquis topográfico con una cruz en él, y la instrucción: "Lleguen al lugar marcado con una X y abran el sobre" En el interior del sobre se encontrarán las instrucciones probablemente escritas en Morse, para llegar al primer jalón. Valiéndose de sus conocimientos los muchachos irán llegando de un lugar a otro hasta encontrar el "tesoro".

Buena Acción. Los Scouts salen, como los antiguos caballeros andantes, en busca de Buenas Acciones Que llevar a cabo.

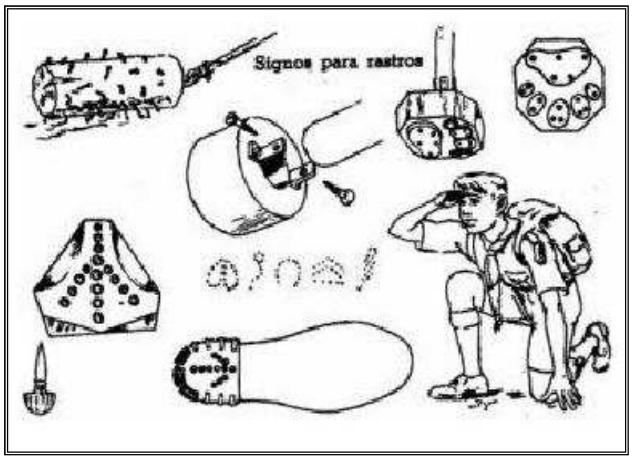
Búsqueda de un niño extraviado. Los Scouts se movilizan y reciben instrucciones de ir al bosque a encontrar al niño. Este puede "hacerse" de almohadas con ropas de niño, y dejarse en algún paraje, no muy visible.

Arqueología e historia. Visitar lugares de interés histórico o arqueológico en la localidad: ruinas, museos lugares de batallas, casas en donde nacieron hombres célebres etc. Tomar fotografías.
Hacer croquis o dibujos esquemáticos.

Observación de la Naturaleza. Buscar y estudiar árboles, aves, plantas, animales. Hacer las observaciones en cuadernos de apuntes. Coleccionar hojas, flores, minerales, insectos, conchas, etc.

Constelaciones. En una excursión nocturna guiarte por las estrellas y estudiar las constelaciones.

Industrias. Visitar fábricas y tomar notas de lo que se vea.



Natación. Excursionar a algún lago o estanque donde pueda practicarse la natación en forma segura, siempre que puedan contar con un adulto experimentado.

Conservación. Proyectar una excursión en la que puedan hacerte cosas como instalar nidos de aves, plantar árboles, limpiar veredas, etc.

Rastreo. Puede seguirse la huella natural de algún animal y hacer dibujos con medidas o reproducciones en yeso de las huellas. O pueden trazarse pistas con señales o con fierros de rastreo.

CÓMO EXCURSIONAR
El que sabe excursionar, empieza caminando lentamente, para tomar su paso después. No hay que apresurarse, porque esto cansa.

Unos cuatro kilómetros por hora es una velocidad promedio muy buena y fácil de conservar si se camina adecuadamente. Imita a los nativos, que colocan sus pies suavemente en el suelo, con los dedos señalando la línea recta hacia el frente, y balanceando con suavidad todo su cuerpo.

Caminando de día, inclinar el tronco hacia adelante. Mover un poco las caderas con cada balanceo de los brazos. Agregar el empuje final con los dedos del pie que en ese momento queda atrás.

Mantener los brazos balanceándose suavemente. La barbilla levantada. Respirar profundamente.

Caminando de noche, palpar el terreno con los dedos de los pies, antes de dar el paso en firme.

Inclinar ligeramente el cuerpo hacia atrás, con la cabeza un poco hacia adelante. Estar alerta. *Llevando una carga*, dar los pasos tan largos como sea posible a la comodidad. Combarse hacia adelante. Mantener sueltos los brazos.

Descanso. Después de excursionar por cierto tiempo, los muchachos se habrán cansado. Los Aspirantes necesitarán altos cada media hora de camino, para que recobren el ritmo de su respiración y descansen el cuerpo fatigado. Los Scouts entrenados en excursionismo podrán caminar distancias mayores sin sentir cansancio.

Los períodos de descanso deben ser cortos, tres o cinco minutos, raras veces más. Los descansos prolongados endurecen los músculos de las piernas, y se hace difícil empezar la marcha de nuevo.

Como regla general puede decirse que se llega más lejos y con menos esfuerzo si se sigue una marcha lenta y continua, que una carrera y largos descansos.

La mejor posición durante el descanso consiste en acostarse con la espalda en el suelo y dejar las piernas hacia arriba, apoyándolas en una roca o contra un árbol; luego mover las piernas como si se estuviera pedaleando una bicicleta imaginaria.

Seguridad en el camino. La regla de oro consiste en ser siempre cuidadoso. La mayor parte de los accidentes son causados por temeridad y falta de precauciones. Otra causa de los accidentes es la fatiga.

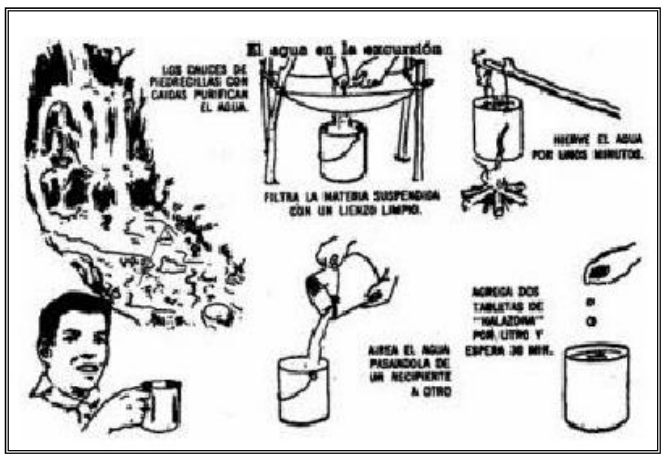
La seguridad en la carretera comprende dos reglas:
a) Caminar en fila india en sentido contrario al del tránsito. Observar los automóviles y hacerse a un lado del camino cuando vayan a pasar. Tener especial cuidado al acercarse a las curvas de la carretera, a los cruceros y en las subidas, que es cuando no se puede ver a distancia.

b) Excursionando de noche, hay que atarse un pañuelo blanco u otra pieza de tela blanca alrededor de la pierna y del brazo derechos (si se camina por el lado izquierdo de la carretera). Si se camina por el lado derecho, marcar el lado izquierdo. Así podrán los muchachos ser fácilmente vistos por los conductores que se acercan. Pero aún así, hay que hacerse a un lado del camino cuando vaya a pasar algún vehículo.

Recuerda también que la Patrulla *está excursionando*, y que no hay que pedir "aventones" o llevadas gratis en automóvil sino en circunstancias muy excepcionales, cuando se trate de verdaderas emergencias. El estar cansado no es excusa para ello; si se ha emprendido una excursión, hay que terminarla excursionando. Recuerda que hay reglas Scouts internacionales que prohíben los "aventones".

Cortesía hacia los demás. La conducta de la Patrulla en el ferrocarril o en los medios públicos de transporte, debe distinguirse por la más exquisita corrección. Los gritos destemplados, el retozo y el bullicio no son testimonios de alegría ni motivo de ella para los otros pasajeros. Los cantos deben hacerse desear a los viajeros.

En caso de extraviarse. No ser presa del pánico; detenerse y pensar el lugar donde probablemente se encuentra uno. Proyectar el camino a seguir, antes de gastar energías inútilmente, y luego seguirlo. Observar las cosas prominentes del terreno en la dirección que se va a seguir, como árboles altos, y dirigirse hacia ese rumbo. Subir a un lugar alto si se piensa que puede encontrarse alguna señal. No gastar el aliento con gritos constantes. En el día ayudarán las señales de humo, y en la noche, las fogatas. Se tendrá mayor oportunidad de salir, si se busca un camino en vez de una casa. Si no se tiene ninguna idea de a dónde ir, lo mejor puede ser caminar hacia abajo y seguir las corrientes de los ríos; las haciendas y los pueblos se encuentran generalmente en los valles y en las tierras bajas.



EL AGUA EN LA EXCURSIÓN
Los manantiales, ríos y pozos que se encuentran en el campo pueden ser de aguas contaminadas, y no hay que correr el menor riesgo con el agua que se ha de beber. El agua contaminada puede ocasionar tifoideas, disenterías, parasitosis intestinales, etc. Resultaría tonto en extremo pasar por alto las

precauciones que aquí se recomiendan, aun por una sola vez; el precio puede ser de resultados serios y aun fatales.

No debe considerarse que el agua sea pura sólo porque se encuentra lejos de la civilización. El agua potable es fresca, sin olor (el olor revela la presencia de alguna materia orgánica en descomposición), y sabor débil y agradable: ni salado ni dulzaino (el sabor amargo, dulce, salado, o a lejía, es índice de substancias en vías de putrefacción o existencia de considerable cantidad de gases disueltos).

De dónde beber. Lo primero que ha de observarse para suponer que el agua es potable, es que ésta corra. Siempre es preferible el agua de los arroyos que bajan a un lago, que el agua del lago, y es mejor agua la de los manantiales que nacen entre las rocas de la montaña y quebradas que forman arroyos, que el agua de éstos. Conviene consumir el agua que sale directamente de las rocas o de la tierra, por razón de la filtración que ha tenido; el agua de manantiales es casi siempre la mejor. Mientras más piedrecillas tenga el fondo de un arroyo y más accidentado sea su cauce, tanto mejor.

Las siguientes reglas serán útiles como guía al escoger los lugares para beber agua en el campo:

El agua de depósitos estancados y de lagunas no es buena para beber. Puede beberse la de pozos artesianos profundos, construidos de acuerdo con la técnica de la ingeniería sanitaria. Descartar los pozos viejos de las haciendas abandonadas; nadie sabe lo que ha caído o ha sido arrojado a ellos.

Raras veces es apta para ser bebida el agua de río, especialmente si pasa por poblados o casas, debido a los desagües que inficionan sus aguas.

Si en el agua flotan plantas parásitas o insectos, probablemente contendrá organismos vegetales o animales en descomposición.

Del agua de arroyo ha de beberse la que corre profunda, ya que en la superficie el agua arrastra palitos, hojas, insectos muertos, etc. Ésta es una de las razones por las cuales no es recomendable beber pegando la boca al agua; procura que tus Scouts beban en el vaso de la cantimplora.

No es prudente beber agua cuando el cuerpo se encuentra fatigado y acalorado, sin antes darle reposo y enfriamiento.

Métodos de purificación del agua en las excursiones. A menos que se sepa positivamente que el agua es potable, siempre debe "purificarla" uno mismo.

Por ebullición. Si hay la menor duda sobre la pureza del agua, llena el recipiente más grande de que dispongas y hiérbela por lo menos cinco minutos aunque de preferencia durante veinte. Si contiene tierra u otra clase de sedimentos, hay que filtrarla antes de hervirla y, después de ello, pasarla repetidas veces de un recipiente a otro para que quede bien "aireada". La ebullición mata las plantas y los animales dañinos; el aireado le da buen sabor e impide que resulte indigesta.

Por medios químicos. Las tabletas de "Halazona" (una sustancia química que cede cloro) ayudan a protegerse del agua impura. Emplea tabletas frescas en toda el agua dudosa que beban tus muchachos, siguiendo las instrucciones del fabricante. Generalmente se disuelven dos tabletas en cada litro de agua, media hora antes de beberse. El cloro tiene propiedades bactericidas muy francas. El agua así tratada tiene un ligero sabor a cloro.

En caso de no disponer de las tabletas comerciales, se puede acudir a la aplicación de una solución de hipoclorito. Se disuelve una cucharada de hipoclorito en un litro de agua, y se guarda en botellas oscuras, azules o cafés. Una cucharada de esta solución sirve para tratar ocho litros de agua.

Dos o tres gotas de tintura de yodo recientemente preparada aplicada a una cantimplora ayudan a purificar el agua, después de treinta minutos de reposo. Es requisito indispensable que la tintura sea recientemente preparada, pues cuando envejece se descompone en substancias irritantes para el aparato digestivo.

De una solución concentrada de permanganato de potasio pueden aplicarse unas gotas al agua por tratar, hasta que ésta tome un tinte rosado, muy débil; el color se elimina con jugo de limón. El permanganato de potasio es venenoso en cierta concentración.

CONSERVACIÓN DE LOS BOSQUES

Si se acampa o excursiona en los *parques nacionales*, debe recordarse que sólo pueden usarse para hacer leña, árboles derribados. En propiedades privadas muchos dueños permiten solamente usar las ramas muertas. Pero se puede acampar o excursionar en áreas donde no haya ningún control del corte de árboles sino el de la propia conciencia.

El buen nombre de la Asociación recae sobre los hombros de cada Scout. Sólo deben utilizarse árboles muertos.

Si se permite cortar leña verde, hay que seguir estas reglas generales:

1. Estimar la cantidad de leña que se necesita, el número de mástiles y su largo, y no cortar más de la que sea absolutamente necesaria.

2. Buscar por los alrededores vástagos o grupos de árboles de tres a cuatro, creciendo juntos. No cortar un árbol a menos que no tenga vástagos y escoger el árbol que sea menos sano y atractivo.

3. Cortar solamente uno de un grupo de tres, o dos de un grupo de cuatro, y hacer el corte lo más cercano del suelo.

4. Después de podar el árbol, no hay que dejar las ramas hacinadas porque esto constituye un peligro de incendio.

5. En casi todas las zonas forestales hay dos o más clases de árboles: los propicios al clima del bosque, y los que sólo pueden crecer por algunos años y luego mueren. Normalmente se pueden seleccionar los mejores árboles del área y dejarlos en pie; solamente se cortarán los menos deseables.}

Peligros y daños de los incendios forestales

En ciertos tipos de bosques no muy densos, con cambios rápidos y frecuentes de las condiciones de humedad, se pudren con prontitud las hojas, ramas y ramitas que caen de los árboles y Que cubren el suelo. En lugares más abiertos, y en casi todos los pinares, hay crecimiento de pastos y semillas. Cuando esta cubierta vegetal del suelo está seca, puede empezar el fuego, extendiéndose rápidamente por la superficie, y se habrá originado un *incendio superficial*. Estos incendios raras veces dan calor suficiente para matar árboles grandes. Las personas no bien informadas tienden a creer que no sólo no dañan el bosque, sino que son beneficiosos porque destruyen la leña menuda, y esto estimula el crecimiento de plantas que sirven como forraje al ganado. En muchas regiones forestales ha sido costumbre quemar cada año los pastos para "mejorar su calidad".

Pero nada puede estar más alejado de la verdad. Aunque los incendios superficiales pueden no matar los árboles grandes, sí queman su corteza, originan zonas muertas y empiezan las enfermedades de los árboles causadas por los hongos. La podredumbre va creciendo de año en año, ocasionando cavidades cada vez mayores en los troncos de árboles de madera dura; aumenta el número de defectos de ésta, evita que los árboles se desarrollen normalmente y acorta sus vidas. Mucho de lo que se quema consiste de tallos, semillas y vástagos de especies valiosas, a las que debe permitírseles vivir y crecer para que reemplacen, gradualmente, a los árboles viejos. Por otra parte, el fuego evita la acumulación del *humus o mantillo* (materia vegetal) en

el suelo, haciéndolo menos apto para alimentar a los árboles. Los fuegos superficiales queman también muchas semillas de árboles que pueden brotar y crecer.

En algunos tipos de bosques, donde las lluvias son fuertes y continuas, o donde hay un invierno largo y el suelo permanece completamente cubierto de nieve, los árboles crecen juntos, el suelo está siempre sombreado, y se seca solamente después de largos períodos sin lluvias o sin escarcha. Bajo tales condiciones, la leña menuda se acumula llegando a formar un manto hasta de un metro de profundidad.

Cuando esta capa se encuentra seca después de una temporada sin lluvias, el fuego puede mantenerse vivo y correr lentamente por su interior, a menudo sin llegar a la superficie; pero siempre destruyendo las raicillas y aun quemando los árboles mismos. Esto es un *incendio en el suelo*. Su efecto dañino es directo y obvio: mata toda vegetación di cualquier tamaño y clase.

En casos de extrema sequía cuando aun los árboles más grandes y de raíces más profundas empiezan a sufrir la escasez de agua, el viento puede avivar un incendio en la superficie o en el suelo, haciéndolo llegar hasta las puntas de los árboles y extenderlo así de copa en copa. Con viento fuerte no hay manera de detener el incendio, a menos que el bosque haya sido previamente dotado de zonas anchas sin vegetación, y aún así, el fuego puede brincarlas bajo la intensidad del viento.

Al reconocerse los daños que causan los incendios a los bosques, debe apreciarse el peligro de accidentes personales, y aun de pérdidas de vidas.

Cuando no hay viento, tanto los incendios en la superficie como en el suelo, se propagan lentamente y generan tan poco calor que es posible permanecer suficientemente cerca para construir a tiempo una línea de defensa que pueda detenerlos. En estas condiciones, el peligro principal estriba en la formación de densas nubes de humo, lo que hará difícil la respiración, si no imposible. Sin embargo, cerca del suelo podrá haber una capa de aire más puro y frío que sea posible respirar agachándose por un momento. Si se puede permanecer de pie para ayudar a las brigadas de combate del incendio, resultará útil atarme una pañoleta o un pañuelo mojado sobre la nariz y la boca.

Habrá que estar siempre pendiente del incremento en la velocidad del viento, que puede avivar el fuego en tal intensidad que no sea seguro permanecer cerca de él. Algunas veces, el viento puede propagar el fuego, a una velocidad mayor que la que uno puede correr. El aire puede cambiar de dirección, lo que lo hace todavía más peligroso. Un incendio en las copas de un bosque de coníferas puede resultar tan incontrolable que consuma a su paso toda cosa viviente. Para protegerse en una emergencia de esta naturaleza, habrá que recurrir a cuanto camino, vereda, corriente de agua, laguna o cueva pueda encontrarse, buscando siempre un refugio temporal.

Combate de incendios forestales.

Durante las salidas al campo podrá encontrarte en más de una ocasión un pequeño fuego, que alguna persona descuidada ha provocado y dejado sin extinguir.

El viejo proverbio "más vale prevenir que lamentar", se aplica especialmente a los incendios en los bosques.

Quien ha evitado un incendio cuando apenas empieza, ha cumplido más que quien ha ayudado a apagarlo. Debe buscarse la oportunidad para ayudar a algunos acampadores inexpertos a encender su fogata o a apagarla.

Al descubrir un incendio demasiado grande para poderlo apagar con recursos propios, debe reportarse a las autoridades tan brevemente como sea posible.

Heridas a los árboles
Los guardabosques jamás hieren la corteza de un árbol que va a permanecer de pie. La herida de un árbol es semejante a la de una persona, pues sobreviene la infección si no se atiende la herida.

Al cortar la corteza con hacha o con cuchillo, se deja una zona donde se desarrollarán hongos o por donde podrán entrar insectos. A esto puede seguir la podredumbre, y aunque el árbol no muera inmediatamente, se reducirá su valor como madera.

ACECHO
La persona que ha tratado de acechar animales silvestres, sabrá que esto requiere una habilidad real y buenos conocimientos. Los animales están siempre alertas y sus sentidos del olfato, oído o vista les avisan el peligro antes de que el hombre pueda verlos. Pero con un poco de preparación y de paciencia, cualquier muchacho puede seguir a los animales y acercarse lo suficiente para averiguar cómo viven, y hasta tomarles fotografías o hacer dibujos de ellos. También en muchos juegos de Patrulla al aire libre se requiere "espiar sin ser visto ni oído".

La observación cuidadosa es importante. Esto significa saber cómo, cuándo y dónde reconocer las señales naturales. Y todavía más que eso, entender el significado de lo que se ve.

En tanto que el rastreo requiere habilidad de observación para seguir las huellas por cualquier camino y bajo cualesquiera condiciones, el acecho entraña habilidades diferentes.

El rastreo puede conducir a un muchacho a donde se encuentra un animal. Pero el acecho es la habilidad que da una finalidad al rastreo. ¿Por qué seguir un animal, si no se le puede observar lo suficientemente cerca?

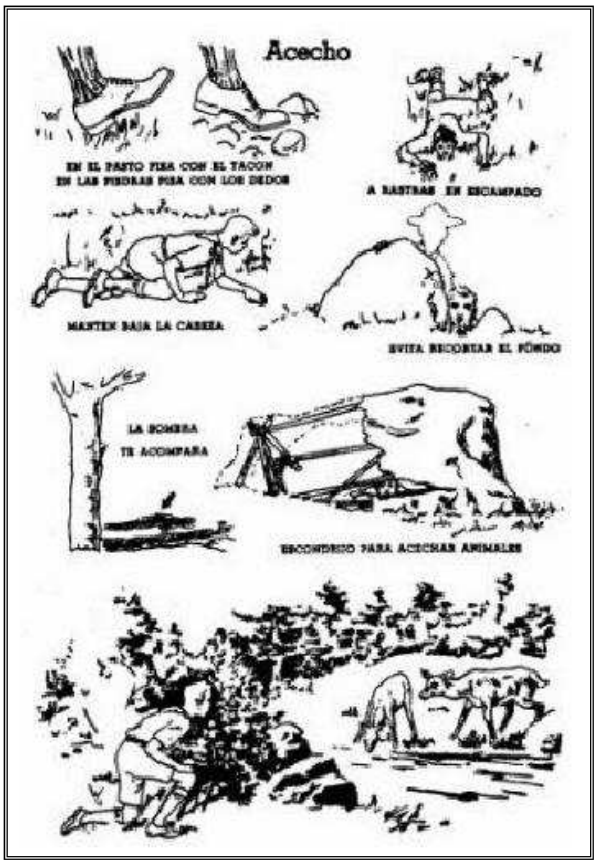
Para tener éxito en rastreo y acecho se requiere conocer cuatro cosas:

1. Algo acerca de los animales mismos.

2. Cómo encontrar sus huellas u otras señales.

3. Cómo seguir esas huellas.

4. Cómo acercarse a ellos lo necesario para poder observarlos sin que nos noten.



Las reglas del acecho
Las reglas del acecho se aplican por igual para seguir a un conejo que tratando de sorprender a una Patrulla en un juego amplio.

Alguien vigila. La primera de estas reglas es: "*Considerarse vigilado en todo tiempo y por todas partes*". En realidad, nadie podrá estar vigilando. Pero imaginándose que hay alguien cerca, se tendrá más cuidado en los movimientos y se estará más alerta.

Moverse lenta y silenciosamente. Cualquier movimiento repentino puede delatar enseguida la presencia de alguien. Por otra parte, moviéndose lentamente y pisando con cuidado para no romper con los zapatos las ramas o

hacer tronar las hojas secas, se puede uno acercar mucho, sin ser sentido. Sincronizar los pasos con el susurro del follaje o con otros sonidos naturales de la vecindad.

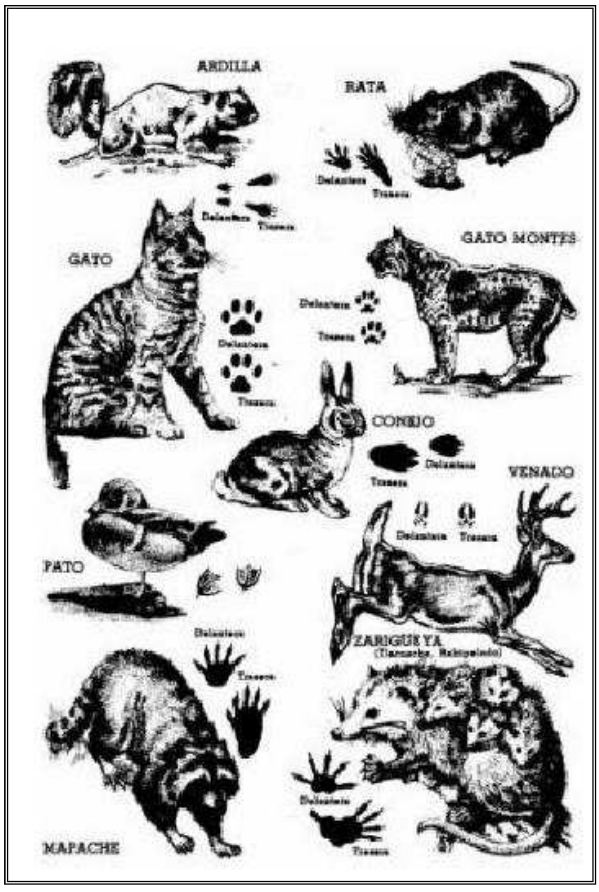
Caminar sobre el pasto. Asentar primero el talón. En suelos duros y rocosos, asentar antes los dedos para dar una pisada firme y callada. En todos los casos, levantar bien los pies del suelo.

Saber cómo caminar es especialmente importante de noche.

La posición del cuerpo depende de los alrededores. Al encontrarte lejos del objetivo, entre árboles o entre arbustos altos, se puede avanzar cuidadosamente en posición vertical. Si los arbustos son bajos, habrá que acuclillarse. Al acercarte a la presa hay que proceder a arrastrarte gateando.

Eventualmente hay que convertirse en gusano y caminar pecho en tierra.

Observar la presa en todo momento al dirigirse hacia ella. Quedarte "*congelado*" en el instante en que ésta voltee. En esta forma se hará creer al animal que está mirando un tronco de árbol o una piedra en el suelo.



Los estornudos pueden detenerse presionando generalmente la ventana de la nariz, y los accesos de tos apretándose la manzana de Adán.

El fondo. Siempre que sea posible, mantenerse a la sombra de árboles y de arbustos. Observar la sombra personal al irse proyectando en el tronco. La sombra puede ser el peor enemigo del que acecha.

Si hay que atravesar colinas cuando queda el cielo atrás, hay que caminar pecho a tierra hasta un lugar en que se rompa la línea recta de la colina con rocas o hierbas. El cielo es el fondo más peligroso que puede tenerse.

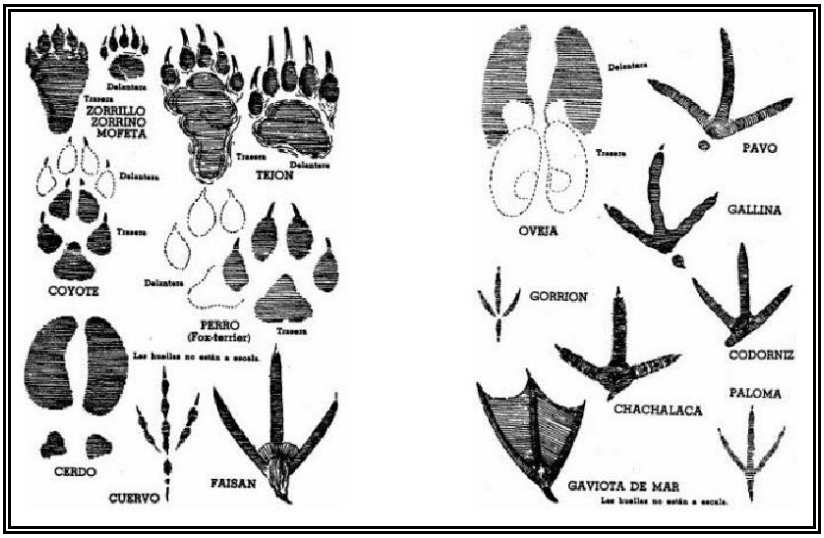
Los escondrijos y el disfraz. Antes de avanzar, dar un vistazo topográfico del lugar hasta la presa, y decidir el curso a seguir, tomando nota de la ventaja que ofrezcan todos los posibles escondrijos colimo árboles, arbustos, rocas y tocones. No mirar nunca por los lados de los escondrijos naturales, sino en posición baja, cerca del suelo. No es siempre seguro ir de un escondrijo a otro en línea recta. Hay que hacer rodeos, aun largos si es necesario, para evitar la localización.

Algunos acechadores recorren al disfraz para encubrirse bajo falsas apariencias. Cubren sus sombreros de hojas y se pintan rayas cafés o verdes alrededor de los ojos y sobre la nariz.

Transforman las ropas viejas en trajes de acecho, pintándolas con manchas de color violeta oscuro para las sombras, amarillo verdoso para el follaje y rojo quemado para el suelo. Cuando usan esas ropas son difíciles de localizar. Es evidente que, aun usando trajes de acecho, nunca debe olvidarse el fondo.

El temible viento. Al acechar a un animal no hay que olvidar el viento. Muchos animales dependen de su oído y de su olfato para alejarse del peligro. En el momento de llegar a escena o de oír un ruido, correrán en estampida. Asegurarse, por lo tanto,

que el viento sople de la presa al acechador y no de otra manera. La dirección del viento puede comprobarse por los árboles, las hojas y el pasto, o mojándose un dedo y sosteniéndolo en alto; el lado del cual sople el viento se sentirá más frío.



RASTREO
Muchos hombres de los bosques tienen un modo definido de "mirar". A medida que van caminando, sus miradas se mueven en anillos semicirculares frente a ellos, algo así como las ondas que se forman en las aguas tranquilas cuando cae en ellas algún objeto.

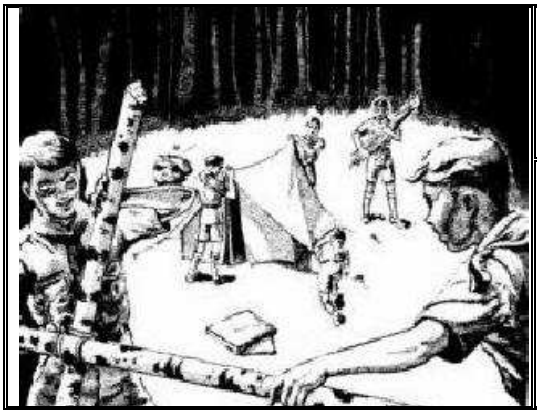
Primero concentran la mirada en un área de dos o tres metros al frente de ellos y en bandas de unos tres metros de ancho. Este anillo de visión sigue un semicírculo de izquierda a derecha.

Observan completamente esa área antes de dirigir la vista hacia otro anillo más al frente. Luego pasean la mirada de derecha a izquierda en el segundo anillo. Continúan así hasta que se aseguran que no hay nada en quince metros delante de ellos. Miran hacia arriba lo mismo que hacia abajo, desde las puntas de sus zapatos hasta la punta de los árboles. Ocasionalmente miran hacia atrás.

Si van siguiendo huellas, procuran caminar hacia el sol, porque de este modo las ven más fácilmente. Las sombras son mayores y la huella aparece más profunda.

Al encontrar una huella, se detienen por un minuto. La estudian para averiguar de qué animal es; después observan otras huellas más para imaginarse lo que estaba haciendo. Luego siguen la pista con cuidado: si ésta es fresca, esperan lograr de un momento a otro echar un vistazo al animal, que bien pudo haber trepado a un árbol o esconderse bajo una roca. O quizás el suelo no registre bien las huellas.

El rastreador deja una señal en el último punto donde vio la pista, y camina hacia atrás algunos metros. Después camina en círculo hasta localizar nuevamente la pista. Si aún no tiene éxito camina en círculos más grandes.



Capítulo 10

La Patrulla en campamento

Es en el campamento donde puede practicarse lo más atractivo del Escultismo, y donde mejor se preparan Scouts.

Viendo acampar a una Patrulla puede tenerse una muy buena medida de su capacidad.

TIPOS DE CAMPAMENTOS
Campamentos de Patrulla y de Tropa. Ambos forman parte de las actividades normales de un Scout.

El campamento de patrulla, para que resulte interesante, debe de ser corto, preferente de fin de semana; la Patrulla sólo sale a acampar con la autorización del Jefe de Tropa.

El campamento de Tropa es lo ideal, desde el punto de vista del Escultismo. Ahí pueden practicarse numerosas actividades que mantienen en constante diversión y aprendizaje a todos los Scouts. Su éxito se ve asegurado por la Patrulla misma y por el Jefe de Tropa.

Campamentos fijos y móviles. Los Scouts saben combinar estos dos tipos de campamentos, sin abusar ni de uno ni de otro.

En el campamento fijo se destina algún tiempo y trabajo a su instalación y a la práctica de otras actividades muy interesantes para los Scouts, como son pionerismo, acecho y rastreo, juegos, etc.

Puede ser de fin de semana o de más días.

En el campamento móvil predominan el excursionismo, las exploraciones, las aventuras, los juegos amplios, etc. Cada mañana se desmonta el campamento y se excursiona a otro lugar, donde se instala nuevamente al caer el día. Este tipo de campamento requiere Scouts experimentados y buenos Guías.

PREPARACIÓN DEL CAMPAMENTO
Cada Guía lleva a la Corte de Honor las ideas de su Patrulla sobre:

1. Programa general del campamento;
2. Actividades deseadas;
3. Práctica de determinadas Pruebas de Clases y de Especialidades;
4. Competiciones;
5. Lema del campamento, etc.

Entonces, la Corte de Honor determina:

1. Fecha del campamento más conveniente para los Scouts, y su duración.
2. Tipo del campamento: fijo, móvil o semi móvil.

3. Lugar. Se consideran los gastos y los gustos.

4. Programa general del campamento. Los Jefes se reservan el derecho de modificarlo o improvisarlo, de acuerdo con las circunstancias.

En el Consejo de Patrulla, cada Guía con sus Scouts hacen:

1. Proyectos de instalaciones: plan, astucias de campamento, trabajos.

2. Distribución de los puestos de acción: cocinero, intendente de campamento, enfermero, etc.

3. Revisión del equipo: material para el campamento, para juegos, para fuegos de campamento, herramientas (su reparación o adquisición).

4. Sus proyectos para los fuegos de campamento.

EL LUGAR PARA ACAMPAR

Nada mejor que organizar una excursión, pues así se queda satisfecho de que el lugar reúne las condiciones necesarias para el campamento que se planea llevar a cabo. Si se realiza una visita previa al lugar donde se piensa efectuar el campamento, no debe olvidarse establecer contactos personales con el carnicero, el lechero, el abarrotero y el boticario de la localidad. Deben visitarse también el hospital, la sala de primeros auxilios o los médicos más cercanos para los casos de emergencia, y hacerse los arreglos necesarios para los servicios religiosos.

Localización del lugar. El campamento puede hacerse tan lejos como se disponga de recursos económicos, facilidades de transporte y tiempo para acampar.

Si se trata de un campamento de fin de semana, evidentemente tendrá que hacerse cerca de donde se vive.

Si el campamento es por varios días, busca un lugar con abastecimiento cercano, donde puedan obtenerse verduras frescas, frutas, leche, huevos, carne, etc. Sin embargo, el campamento no debe localizarse muy cerca de un centro de población, para evitar las molestias de los turistas y poder hacer una vida independiente.

Procura evitar en el campamento la proximidad de animales domésticos que puedan destrozarlo o perjudicar el orden del mismo.

Condiciones del lugar. El lugar ideal para acampar debe llenar las siguientes condiciones:

Clima saludable. Descarta los lugares húmedos o de suelo pastoso, que son insalubres.

Cercanía de árboles. En las inmediaciones de un claro del bosque, donde se exponga el campamento al sol durante las primeras horas del día. Los árboles proporcionan sombra y abrigo contra el viento, si se protegen los lados norte y oeste de la tienda de campaña. Pero no se debe acampar abajo de los árboles, especialmente en tiempo de lluvia; puede parecer que abrigan del agua, pero la mayor dificultad estará en el hecho de que el goteo de los árboles continúa varias horas después de que la lluvia ha cesado, y las tiendas necesitan horas para secarse. Otra desventaja de acampar bajo los árboles es el hábito inconveniente de algunos árboles de dejar caer sus ramas, como los eucaliptos y las palmas. El bosque proporciona combustible para el fuego y material para las instalaciones y las construcciones. El lugar de un campamento no puede considerarse ideal si hay que traer de lejos la madera. Además, los árboles presentan grandes ventajas para la salud, pues purifican la atmósfera, especialmente los eucaliptos, que son muy buenos desinfectantes y medicinales para las vías respiratorias.

Agua potable en abundancia. Para beber, para cocinar, para el aseo personal. El agua buena para beber es un punto absolutamente esencial en un lugar donde acampar. Si

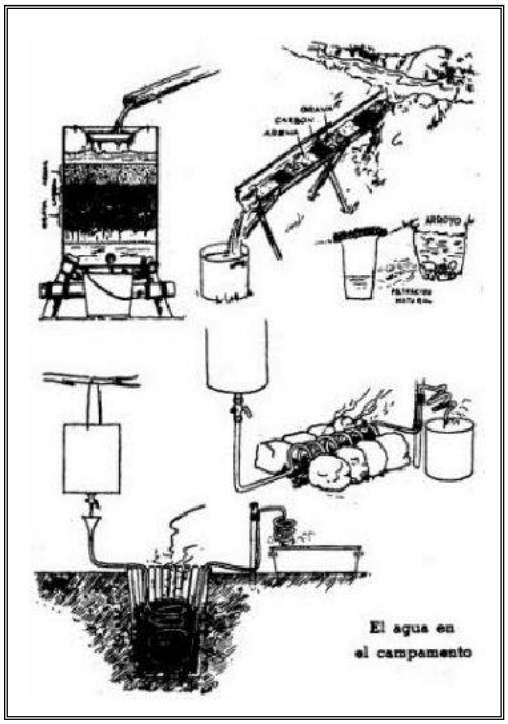
es posible, también debe buscarse algún lugar para nadar como, por ejemplo, el mar, un río o un lago; sin embargo, los campamentos cerca de los lagos sufren a veces los inconvenientes de los mosquitos.

La fuente de agua potable debe estar cerca del campamento porque, de lo contrario, se gastará mucha energía en acarrear el agua y se desperdiciará mucho del tiempo que puede emplearse en trabajos más útiles para los Scouts.

Cuando se proyecte instalar un campamento de varios días, conviene recorrer río arriba unos kilómetros, para observar si hay bebederos de animales, filtraciones de agua estancada, algún animal muerto, ganado en las proximidades del río, o algún otro foco de contaminación semejante.

La mayoría de los ranchos, haciendas y pueblos se encuentran donde están debido a la existencia de agua potable en el lugar. Para el campamento debe buscarse una fuente de agua que proporcione, en este orden de importancia, agua pura, en abundancia y fácilmente accesible.
Para quitar del agua los sólidos minerales y orgánicos que lleva en suspensión, se hace pasar a través de *filtros*, generalmente hechos de arena, piedra porosa y carbón. La arena retiene las substancias sólidas en suspensión. El carbón tiene la propiedad de absorber los gases disueltos en el agua; ésta debe ser tratada posteriormente por ebullición, para que pueda beberse sin temor a enfermedades. Estos filtros son fáciles de construir en el campo, de muchas maneras diferentes.

En el interior de un barril se coloca una capa de carbón vegetal desmenuzado entre dos capas de arena lavada; el filtro debe quedar suspendido, de manera que pueda recogerse en un recipiente el agua clarificada que escurre por debajo. Al verter el agua sobre el barril, se coloca un plato sobre la última capa evitando así canalización del material filtrante. Este filtro puede durar hasta unos tres meses. Después de ese tiempo debe lavarse cada capa de material por separado.


El agua en el campamento

Si no se dispone de carbón vegetal, puede construirse el filtro siguiente: se colocan en un recipiente una serie de capas, del fondo hacia afuera, en este orden: piedras regulares, piedras menudas, arena gruesa y arena fina. Tanto las piedras como la arena deben lavarse antes de colocarlas. El recipiente se llena con agua, y al cabo de un tiempo filtrará un agua clara.

Estos filtros deben renovarse de tiempo en tiempo para tener siempre un carbón con buen poder absorbente y una arena limpia de materia orgánica.

Puede desviarse el agua de una acequia por un pequeño canal previamente llenado con piedras, arena y carbón vegetal triturado, colocados en secciones sucesivas. Este canal puede hacerse de tejas, cortezas o de un tronco ahuecado. La longitud mínima del mencionado canal filtrante debe ser de un metro, y si excediera de tres metros resultaría completamente inútil.

Si hay necesidad de tomar agua de un río o de un canal en una región poco habitada, se puede cavar un hoyo a algunos metros de distancia de la orilla, para que el agua pueda filtrarse a través de la tierra y llenar el hoyo; una vez lleno, se vacía varias veces hasta que se obtiene agua clara.

El agua filtrada y hervida sólo sirve para beber si se está plenamente convencido de que no es infecciosa. Este procedimiento siguió Baden-Powell cuando los boers le cortaron las conductoras de agua durante el sitio de Mafeking.

Si el agua de que se dispone contiene gran cantidad de sales disueltas, entonces habrá que *destilarla*. Para esto se hace uso de una vasija cuya tapa tenga un orificio del cual salga una manguera que pase por agua fría. Se hace hervir el agua; el vapor pasa por la manguera, donde se condensa y sale ya destilada para recogerla en otro recipiente. Debe desecharse la primera porción, que contiene gran cantidad de gases disueltos y la última, que ya tendrá muchas sales. La porción intermedia se pasa repetidamente de un recipiente a otro para airearla, porque de lo contrario será indigesta.

Mientras se camina, un poco de paja en una cubeta llena de agua impide que ésta salte por los bordes.

Para mantener fresca el agua, se puede colocar en recipientes que se cubren con sacos mojados y se colocan a la sombra, cuidando de mantener siempre mojadas las lonas.

El terreno. Con una ligera *pendiente*, para dar el curso natural a las aguas de lluvia, sin que inunden el lugar del campamento. Si se acampa en las cercanías de un río caudaloso, escoge un lugar alto que no quede expuesto a inundarse en caso de desbordamiento de las aguas. *Cubierto de pasto*, lo que ayuda a la filtración rápida de las aguas por su buena *permeabilidad*, evitando la formación de lodo con el agua y de polvaredas con el viento. Los terrenos cubiertos de hierbas muy altas albergan multitud de insectos molestos.

El terreno debe ser además *seco*; la maleza y las hierbas abundantes indican un subsuelo con mucha agua. *No debe estar circundado por pantanos o terrenos anegadizos*, que son focos de transmisión de enfermedades y ponen en peligro la salud.

Por último: el lugar ideal para cada campamento es difícil de encontrar; pero hay que tratar de localizar uno que satisfaga la mayor parte de estas condiciones. Hay regiones de nuestro país en las cuales el mejor paraje conocido llenará solamente alguno de los puntos mencionados. Pero, abre los ojos, que siempre puedes encontrar un sitio mucho mejor de lo que te imaginas.

MOVILIZACIÓN

La movilización debe hacerse utilizando los medios de transporte más prácticos y económicos, previendo siempre la capacidad de los mismos. Solicita la rebaja que las empresas establecen por concesión especial. Si el viaje se hace por ferrocarril, a ningún Scout debe permitírseles permanecer en la plataforma de los coches, así como tampoco pasar de un carro a otro cuando el tren este en movimiento. Los asientos próximos a las puertas de ambas plataformas deben ser ocupados por los
Guías y Jefes siempre que sea posible.

Transporte de cargas. Hay diferentes medios para transportar el equipo y los alimentos hasta el lugar del campamento, pero el más comúnmente utilizado por los acampadores es la mochila o morral.

En terrenos casi llanos resulta muy conveniente el dispositivo llamado *trineo indio* para el transporte de cargas pasadas en campamentos largos. El peso de la carga puede ser fácilmente el doble de la que podrían levantar las dos personas que tiran del trineo. Cuando el terreno es accidentado y montañoso, se prefiere la subdivisión de la carga y el transporte en mochilas; pero si la carga no se puede dividir, entonces conviene el empleo de una camilla improvisada con dos Bordones y Camisas, costales o cuerdas.

EL EQUIPO

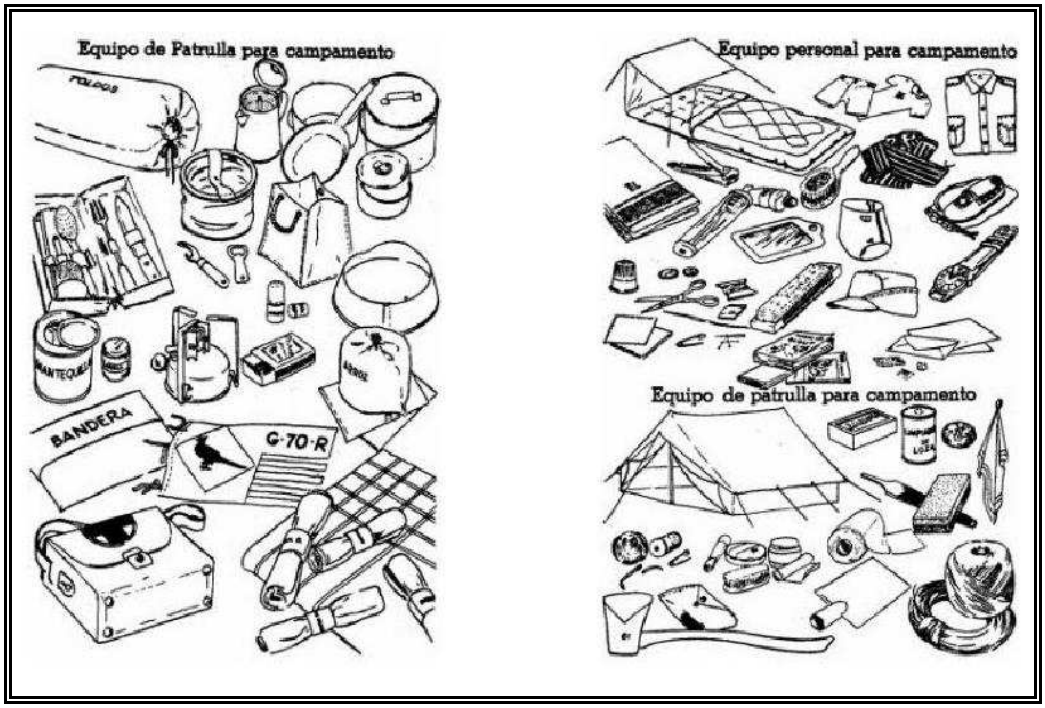
Cuando se haya decidido el lugar y la clase de campamento que se va a tener, hay que pensar en el equipo. Al principio se cargará con demasiadas cosas y se olvidarán otras muy necesarias, pero la experiencia en campismo irá enseñando a conocer qué es lo que se ha de dejar en casa, y a no olvidar lo que realmente se ha de necesitar.

El equipo necesario para un campamento fijo es casi el mismo de un campamento volante, aun cuando se querrán agregar algunos artículos para disfrutar de mayor comodidad. El Scout sale con un equipo donde no falta lo necesario; pero nunca con artículos que no sean de utilidad práctica o que puedan improvisarse con los elementos naturales del campo, especialmente cuando se han de realizar caminatas más o menos largas.

Una cosa muy importante en campamento es la ropa. Si se está demasiado frío o caliente, o el cuerpo ha de quedar mojado cuando llueve, ningún campamento resultará divertido y aun se corre el riesgo de enfermar.

Cada Scout debe llevar en su respectiva mochila, los objetos que son de su uso, y de los cuales él debe ser el dueño. Se recomienda en lo posible que todas las piezas equipo lleven su marca personal.

En el Apéndice 1 aparece una lista de lo que conviene llevar a un campamento fijo. Para un campamento móvil o uno de fin de semana, hay que descartar las cosas que verdaderamente o sean indispensables. Claro está que se pueden agregar o sustituir Partes del equipo señalado, según el clima, la naturaleza del campamento y las condiciones probables del lugar elegido.



MENÚ DE CAMPAMENTO

El menú debe responder a un principio alimenticio, procurando también satisfacer el paladar de todos.

Debe prepararse cuidadosamente antes de comprar los alimentos. La carne, el pan, la mantequilla, los huevos y los vegetales frescos deben comprarse hasta el último minuto, mientras que los alimentos que se conservan bien, tales como: azúcar, harina sal, frijoles, etc., pueden comprarse al primer momento que convenga.

En general, hay que poner especial atención para que abunden en el menú la carne y las legumbres y frutas frescas y evitar en lo posible el uso de alimentos enlatados.

Es muy recomendable llevar de la casa la comida preparada del primer día para así disponer de mayor tiempo en la instalación del campamento.

En clima frío se requieren comidas más sólidas y en cálido más liquidas.

Las comidas deben ser sencillas, eliminando toda clase de excitantes.

Es difícil en un libro de esta clase dar listas de cantidades de alimento que puedan aplicarse para todos en cualquier campamento. Los abastecimientos locales son variables y diferentes las necesidades de cada expedición. Los alimentos varían según las necesidades individuales, gustos, costumbres y otros factores.

En campamentos largos conviene llevar lo menos posible, y alimentarse con lo mejor que se consiga de los poblados próximos al lugar del campamento (pescado, legumbres, pan, carne, frutas, etc.)

Sacos para alimentos. Los Scouts experimentados llevan sus alimentos en sacos pequeños que permiten descartar los envases de la tienda y hacer la mochila de menor tamaño y menos pesada.

Para impermeabilizarlos el tratamiento es sencillo: parafina que impregna bien la tela y se aligera con una plancha caliente. Pueden confeccionarse también de telas plásticas, obteniéndose saquitos a prueba de agua, del polvo y de la grasa.

PRESUPUESTO
En la elaboración del Presupuesto detallado deben seguirse las siguientes recomendaciones: calcular con exactitud, de acuerdo con precios reales, los elementos que se van a necesitar: procurar que no falte dinero para gastos generales, teniendo presente que una vez efectuado el campamento, es contraproducente pedir nuevas cuotas; y que no es conveniente prestar dinero a los Scouts durante el campamento.

PERMISOS
Para acampar en un terreno que sea propiedad del Estado o de particulares: conseguir el permiso del dueño. No perjudicar en nada lo existente, sino por el contrario, procurar mantenerlo en buen estado de conservación o aun más, mejorarlo con reparaciones adecuadas. Así se verá cómo el dueño del terreno da las gracias por haber acampado en su propiedad, en vez de despedir malhumorado a los Scouts.

Los muchachos deben conseguir con anticipación el permiso de casa para salir de campamento. De ser preferible, este permiso debe obtenerse por escrito, atestiguando la buena salud del muchacho que va a acampar, sobre todo si es por vez primera. Conviene explicar a los padres o tutores los grandes beneficios que se obtienen de un campamento para el desarrollo físico e intelectual de los muchachos, el programa que se va a desarrollar, etc.

Cuando llegue el gran día, el ansiado día del campamento, deberán reunirse puntualmente todos los Scouts a la hora señalada, llevando cada uno su equipo personal. Desde luego se procede a distribuir el de Patrulla, procurando que cada uno lleve aproximadamente el mismo peso. Para esto habrá que pesar las cosas algunas veces y buscar las combinaciones necesarias para distribuir equitativamente la carga. Por otra parte, si hay muchachos que sean verdaderos "elefantes" y otros realmente débiles nadie pensará dejar que todos lleven el mismo peso.

Es importantísimo llegar de día al lugar escogido, para poder instalar debidamente el campamento y poder apreciar ampliamente sus ventajas y desventajas de último momento.

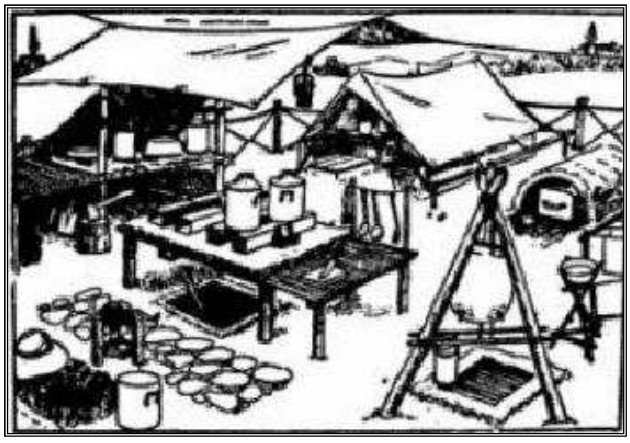
LA INSTALACIÓN DEL CAMPAMENTO
Una vez llegados al lugar, hay que empezar de inmediato con diferentes trabajos. El Guía y el SG escogen los lugares para instalar la tienda de campaña, la cocina, la letrina y las demás construcciones. Los Scouts retiran los sacos del equipo de Patrulla y agrupan en el suelo los objetos.

Todas las construcciones que piensa hacer la Patrulla para instalarse en el campamento se hacen, por lo general, en los dos primeros días del campamento; después no se emprende ningún trabajo grande de instalación. También los trabajos de instalación de la Tropa quedan terminados el segundo día de campamento, repartidos entre las Patrullas. Una vez decidido el emplazamiento del campamento, de

monta la tienda de campaña. Este en un trabajo que hay que hacer cuanto antes, en previsión de una lluvia repentina.

La Patrulla entera recolecta los troncos y ramas que necesitan para sus construcciones.

El GP recuerda a cada Scout su trabajo, y todas las tareas deben hacerse ordenadamente.



La Patrulla prosigue con la construcción del fogón para cocinar, los hoyos para desperdicios, el hoyo para tirar el agua, el levantamiento de un toldo para abrigar el material de cocina y la leña para cocinar y, finalmente, la colocación del equipo en su lugar. Los cocineros encienden la fogata y, si no es hora de cocinar, se pone a hervir agua en un balde.

En el preciso lugar señalado por el Guía, dos Scouts hacen una zanja para la letrina.

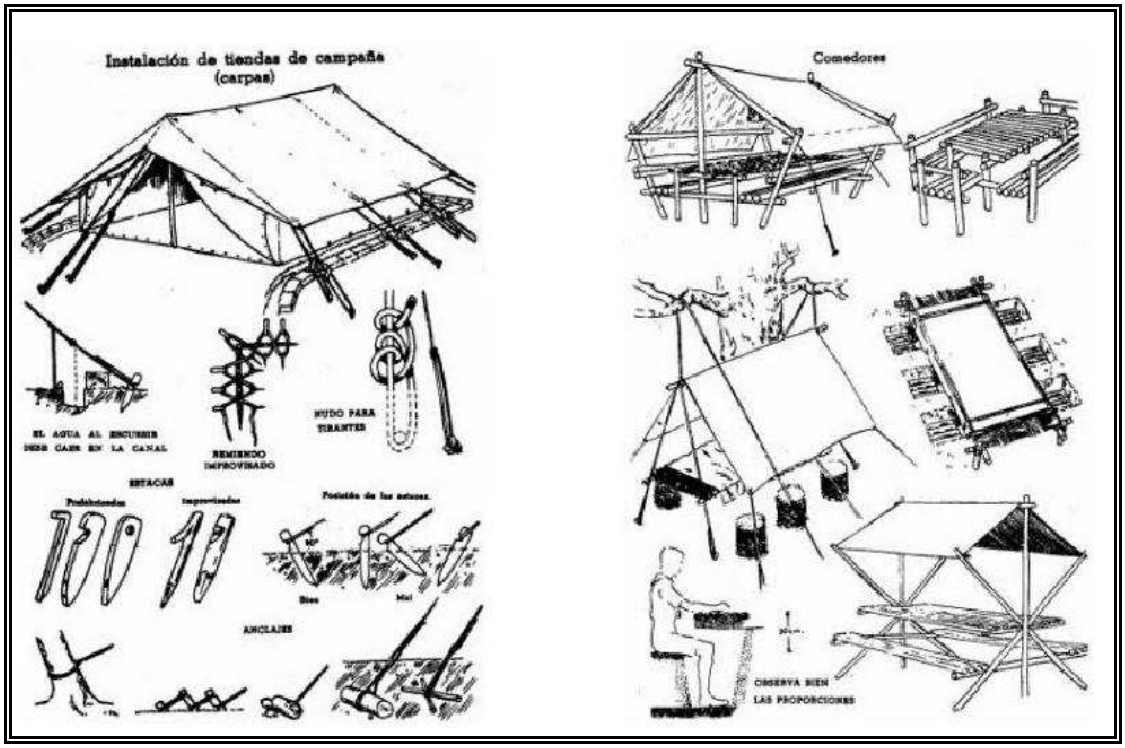
De antemano la Patrulla habrá hecho ya su diseño para el comedor y las sillas, de modo que lo empieza el Guía con otro Scout.

Y así la Patrulla va instalando su campamento.

LA TIENDA DE CAMPAÑA

De las veinticuatro horas de un día de campamento, probablemente se pase más tiempo en una *tienda de campaña* que en cualquier otro lugar. Por lo tanto, es natural y hasta necesario, que la tienda de campaña, sea lo más cómoda posible para que los muchachos se sientan a gusto.

Es conveniente que cada Patrulla posea su tienda de campaña; siendo éste el primer gasto que deba hacerse.



Tipos. Cada Patrulla parece tener sus propias ideas acerca de lo que constituye una buena tienda.

Pero las cualidades generales de una buena tienda son: a) protección (contra la lluvia, el viento, los insectos, etc.); b) espacio del suelo y altura del techo y c) peso. No se puede tener todo en una sola tienda. Debe seleccionarse la tienda, por su diseño y material para que llene la mayor parte de los requisitos que fijan las necesidades. Aunque parezca extraño, la tienda de invierno es la tienda abierta, porque brinda la oportunidad de instalar un fuego en reflector para dar calor; la tienda cerrada es la de verano, ya que protege contra las sabandijas.

Accesorios. Además de la tienda de campaña se necesitan algunos artículos más. A menos que se espere cortarlos donde vaya a acamparse, habrá que llevar los *mástiles* o parantes y las *estacas*.

Además, las *cuerdas*, una *tela impermeable para el suelo* y una lámpara para alumbrarse por la noche dentro de la tienda.

La tela impermeable para el suelo puede ser de lona o de tela ahulada; y no debe cubrir toda la superficie del suelo.

En una emergencia, podrán improvisarse lámparas con tarros de vidrio o latas vacías, si se lleva una vela o un poco de petróleo.

Dónde instalar la tienda de campaña. Ya hemos visto las condiciones que debe llenar un lugar para acampar, Pero el sitio preciso donde habrá de instalarse la tienda debe satisfacer otras necesidades.

Hay que arrodillarse y observar cada centímetro del terreno que va a ocupar la tienda. Retirar todas las piedras, ramas y raíces; pueden parecer pequeñas durante el día, pero una piedrecilla en la espalda se sentirá crecer y molestará durante toda la noche.

Las tiendas deben instalarse en lo más alto y plano del terreno; los terrenos hundidos se anegarán si es que llueve.

Si el terreno es ligeramente inclinado, debe procurarse que la parte más baja quede hacia la puerta de la tienda.

Debe tenerse presente la distribución del sol y de la sombra; las puertas no deben colocarse en dirección a los fuertes vientos. Se deben buscar direcciones intermedias, de tal manera que los vientos y las lluvias fuertes tomen de costado la tienda.

Las tiendas deben instalarte distantes de los árboles y a pleno sol, por razones de salud e higiene.

Oriéntense sus puertas de preferencia al Este, de modo que el sol ilumine y caliente por la mañana y las deje en la sombra por la tarde.

Montaje. Cualquiera que sea el tipo de tienda que se use, hay unas cuantas reglas generales para montarla. Como ejemplo damos el de una tienda tipo canadiense o de paredes laterales.

Una vez con la tienda desenvuelta, los mástiles o panales unidos, las estacas fuera de sus cubiertas y las cuerdas listas, se colocan los palos de las esquinas de la parte de atrás; luego se colocan los dos palos de la esquina del frente. Un Scout levanta el mástil del frente a su posición vertical, mientras otro clava las estacas del frente. Luego se levanta el mástil posterior y el otro Scout clava las estacas de atrás. El primer Scout entra en la tienda y coloca la lona para el piso, mientras que otro clava las estacas de los lados y deja la tienda en su posición correcta.

Las tiendas grandes necesitan un soporte horizontal entre los dos mástiles verticales (cumbrera) para asegurar una posición más firme de la tienda y darle mejor presentación.

Las tiendas bien montadas no ofrecen el menor pliegue. Estos se forman debido a la mala colocación de las estacas, a la tensión indebida de las cuerdas, a irregularidades del terreno, o a que la tienda no fue confeccionada correctamente, que es lo más probable.

Conviene utilizar mástiles resistentes, de longitud adecuada para cada tienda. A falta de mástiles, la tienda puede suspenderse entre dos árboles.

Hay que revisar los tirantes o "vientos" de la tienda, para cerciorarse de que no tengan lugares por donde romperse y, en ese caso, reemplazarlos por unos nuevos. No olvidar rematar los cabos de las cuerdas.

Deben tenerse suficientes estacas a la mano al momento de montar la tienda. En el campo es muy fácil hacerlas. Éstas son simplemente ramas o palos con perforaciones o muescas por donde pasan las cuerdas o vientos de las tiendas. Para clavar las estacas conviene colocarse dando la espalda a la tienda; colocar la estaca en posición inclinada, formando un ángulo de cuarenta y cinco grados con el suelo y golpearla con un mazo de madera.

En suelos arenosos o de tierra muy floja, hay que fijar las estacas de manera de que no puedan ser arrancadas por el viento. Esto se logrará de muy diferentes modos: poniendo mayor número de estacas, utilizando troncos o piedras grandes que descansen sobre la cuerda o haciendo anclajes en el suelo.

Para que la lona quede tendida normalmente, en forzoso plantar las estacas guiándose por la dirección que toman las cuerdas o vientos de la tienda al prolongarse en línea recta con la inclinación del techo de la propia tienda. El trabajo de las cuerdas debe distribuirse en tal forma que desarrollen igual esfuerzo en todos los puntos de la lona.

Durante la noche conviene aflojar suavemente los vientos o tirantes, pues la humedad del rocío los contrae

No deben introducirse clacos ni en los mástiles ni en las cumbreras, para evitar su roce con la lona.

Únicamente puede colocarse un gancho en el centro de la cumbrera para la lámpara o farol, el cual debe colgarse por lo menos a una distancia de treinta centímetros debajo de la lona.

Desmontaje. El desmontaje de la tienda de campaña se lleva a cabo por lo regular en forma inversa a como se instaló, cuidando de hacerlo bien.

Las estacas deben recogerse simultáneamente al soltar sus respectivos vientos; de otra manera se lleva el riesgo de perderlas. Si el terreno es duro o muy seco, las estacas ofrecen resistencia al ser retiradas: en este caso no deben golpearse porque llegarían a quebrarse; lo mejor será atarles una soga y tirar en la misma dirección de la estaca, humedeciendo previamente el terreno. La tienda no debe guardarse definitivamente, sino cuando se esté bien seguro de que se encuentra completamente seca. Si las estacas se rompen al sacarlas del suelo, no deben envolverse junto con la tienda.

En caso de lluvia. Una vez montada la tienda, es necesario cavar a su alrededor una zanja de unos diez centímetros de profundidad por otros diez de ancho, destinada a recoger el agua que escurre de la tienda en caso de lluvia

La zanja cercana a la esquina más baja, debe ser un poco más ancha para facilitar el escurrimiento del agua. La zanja se hace enterrando la pala en el suelo unos diez centímetros, sacándola y volviéndola a enterrar más adelante a otros diez centímetros,

desprendiendo de esta manera los terrones, que no deben colocarse cerca de la lona de la tienda, sino siempre hacia afuera, pues la misma lona, al absorber el agua como una esponja, se dañaría.

Estos mismos terrones servirán para tapar la zanja al desmontar el campamento, no dejando así agujeros que echen a perder el terreno para un nuevo campamento.

La zanja debe caer directamente bajo la pared de la tienda, de modo que pueda colectar el agua de lluvia que se desliza del techo, y no recibir el agua que caiga en otros sitios cercanos.

En lugares en que el suelo se erosiona muy fácilmente, conviene recubrir la zanja con piedrecillas, ramitas o pasto, a fin de evitar que se llene de tierra.

Cuando amenace lluvia, hay que aflojar ligeramente los tirantes o vientos, pues con el agua se contraen y se corre el riesgo de que se rompan, desgarren la tela o desprendan las estacas del suelo.

Si la tienda no está perfectamente impermeabilizada, tiene mucho uso, es de tela delgada o no está bien estirado el techo, será atravesada por una fina niebla al empezar la lluvia; pero no hay que alarmante. Si no es del todo tan malo, el rocío se detendrá al quedar completamente mojada la tela. Es peor si las gotas empiezan a caer por los lados de la tienda; esto puede remediarse colocando un dedo en la gota y llevándola por la lona hasta el suelo; en vez de seguir atravesándola, la gota seguirá su nuevo curso. Cuando esté lloviendo habrá que evitar tocar el interior de la tienda sobre todo, como ocurre generalmente, con la cabeza y los hombros.

Aun lloviendo es necesaria la ventilación dentro de la tienda. Si el viento sopla por atrás, puede haber la posibilidad de mantenerla completamente abierta por el frente. Si no, debe procurarse cerrarla por su parte baja, dejando abierta, a manera de ventana, la parte alta.

Reparaciones de emergencia. Si en campamento se produce una rotura del techo de la tienda, ésta se repara provisionalmente aplicando un parche de tela impregnada con un cocimiento de aceite comestible común y resina de cualquier pino de la región.

Utilizando espinas o palitos bien afilados, puede coserse el techo desgarrado como se ilustra en la figura, haciendo dicha operación desde el interior de la tienda.

También con tela adhesiva puede momentáneamente cubrirse una rasgadura.

Conservación y cuidado. Las tiendas de campaña deben ser objeto de cuidado y atención constantes.

Al comprar una tienda nueva, debe observarse cuidadosamente cómo está empacada. Nota que los tirantes o vientos vienen enrollados y las estacas empacadas por separado. Si tiene piso, éste debe quedar envolviéndola cuando se la empaca, para protegerla.

Las tiendas deben estar completamente secas antes de empacarlas. Los dobleces deben hacerse, en lo posible, siguiendo las costuras, porque estos son sus puntos más fuertes. Las estacas deben limpiarse del lodo antes de empacarlas. Si por circunstancias especiales se tiene que empacar mojada una tienda, desempáquesele tan pronto como sea posible y cuélguesele para que se seque.

INSTALACIÓN DE LA COCINA

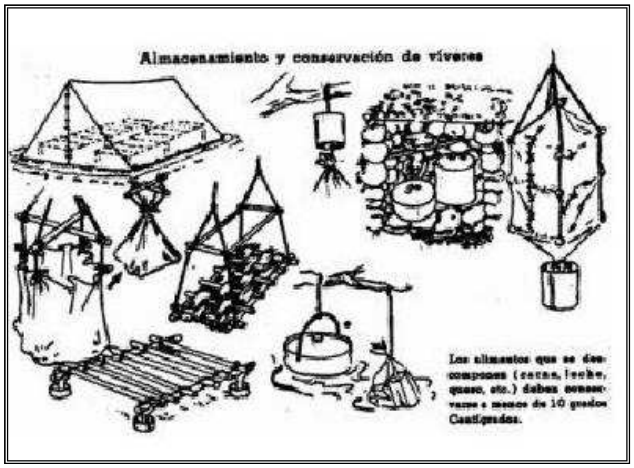
La cocina debe ubicarse lo más cerca posible del agua; el brasero o fogón se situará de modo que el viento no lleve el humo a la tienda de campaña, y lo suficientemente retirado de los árboles para evitar incendios.

Un poco de sombra, sobre todo si hace calor, no será mal acogida por los cocineros.

Conviene cercar el lugar por medio de estacas y cuerdas, siempre que sea suficientemente amplio para que los cocineros puedan moverse; sólo ellos podrán entrar a este lugar. Si es tiempo de lluvias resulta apropiado instalar un techo para impedir que se mojen el cocinero y el fogón.

Los cocineros deben procurarse una mesa para preparar cómodamente los alimentos.

Alacenas y refrigeradores. Los alimentos deben preservarse de la invasión de moscas, abejas, hormigas, etc., y de la descomposición por el calor, como le puede ocurrir a las carnes, a la mantequilla y a la leche. Por esto han de hacerse instalaciones adecuadas para el almacenamiento y la conservación de los alimentos.



Pueden almacenarse en una *tienda de campaña*, instalada bajo la sombra, dentro de la cual se hayan construido repisas para evitar que permanezcan en el suelo; como en toda tienda, alrededor de ella se cavarán las correspondientes zanjas.

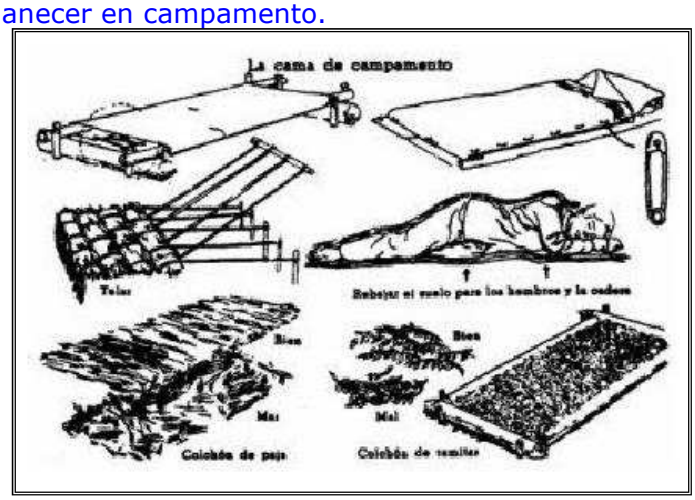
Conviene utilizar telas impermeables para guardar los alimentos. Éstas pueden colgarse de trípodes o de las ramas de los árboles: o bien colocarse sobre mesitas convenientemente separadas del suelo.

Una buena manera de almacenar y conservar los alimentos es la de guardarlos en una alacena suspendida y envuelta en un costal, y cuya boca cerrada se sumerge en una lata con agua; al absorber el costal el agua y evaporarse ésta, se produce el enfriamiento. Otra consiste en hacer una excavación en la tierra, revistiendo sus paredes interiores con piedras, ladrillos o rajas de madera: mediante una buena tapa se mantiene la humedad, y pueden conservarse frescos la carne, la mantequilla, la leche y las frutas y legumbres.

LA NOCHE EN CAMPAMENTO

Todo el desgaste físico producido durante el trajín del día, debe ser plácidamente recuperado durante el sueño.

Cama de campamento. La clase de cama para el suelo que hay que hacer, depende del lugar y del tiempo que se va a permanecer en campamento.



Si, por ejemplo, se trata de un campamento volante o uno de fin de semana, el Scout puede quedar satisfecho con allanar el suelo, retirando todas las piedrecillas, cavar un agujero poco profundo para las caderas y los hombros, extender en el suelo una manga (poncho) o lona impermeabilizada y envolverse en los cobertores. El secreto de no tener frío consiste en tener *tantos cobertores debajo como encima*; si los cobertores no bastan, puede colocarse una capa de papeles; los papeles se emplean aun como calcetines, cuando no se tienen de lana.

Para dos o tres noches en un lugar boscoso, se puede colectar una pila de hojas secas, hierba o zacate y envolverlas, para formar un colchón, en la lona impermeable. Para varios días o una semana, se puede hacer un marco de leños y rellenarlos con hojas. El inconveniente del zacate y de las hojas es que atraen los insectos.

Más bien que cuidarse del frío, hay que hacerlo de la *humedad*. Por esto es indispensable extender sobre el suelo una tela impermeable o simplemente periódicos, paja, heno o pasto bien secos. El número y clase de los cobertores depende de lo frío del lugar. No hay nada tan molesto como cobertores que se abren a media noche, especialmente si es en invierno. Conviene por esto sujetar los cobertores con alfileres de gancho gigantes (que se pueden improvisar con alambre) o mejor aún coser los cobertores para formar un *talego* o *saco para dormir*. Los pies pueden introducirse en una mochila o en un costal y atarlos suavemente después.

Ahora, si se trata de una noche verdaderamente helada, es de suma utilidad tener un pequeño fuego reflector a la entrada de la tienda, cuidando de no acercarlo demasiado.

Talegos o sacos para dormir. La selección de los talegos para dormir depende de dos cosas: dónde se van a usar más, y del dinero que pueda gastarse en ellos.

Su costo depende de la calidad y peso del material usado como relleno (lana, kapok, plumón, etc.) y del material usado como cubierta.

Iluminación. La tarea de iluminar el campamento por las noches se realiza con *fogatas, lámparas de gasolina o de keroseno y linternas eléctricas y de carburo*. Las lámparas de gasolina tienen la ventaja de no causar mal olor en el interior de la tienda y de ser más limpias que las de keroseno; pero el uso de éstas resulta más económico y seguro. Pueden usarse *candeleros* o *palmatorias* sólo donde no haya peligro de incendio.

La limpieza de las linternas debe realizarse por las mañanas, al hacer el aseo del campamento.

Una vez dado el toque de silencio, sólo debe dejarse luz en el centro del campamento y junto a los guardias y letrinas. Dentro de las tiendas se apagará la luz.

El Fuego de Campamento. Los Scouts se reúnen en torno a un fuego brillante. Cada Patrulla ejecuta un Canto, una comedia, una pantomima o algo que ha preparado antes del campamento. A dormir. Después de la oración final del día, la gran ley del campamento es el silencio.

La tienda de campaña no se cierra completamente: una abertura en la parte superior de las puertas permite la circulación del aire.

Se escucha la señal de silencio y se apagan las luces. Desde ahora, debe haber un silencio completo hasta el despertar a la hora temprana.

COCINA DE CAMPAMENTO

El éxito del campamento depende en buena parte del funcionamiento regular de la cocina, tanto porque los Scouts necesitan de una buena alimentación, como porque ésta influye en la moral de ellos. Por otra parte, el retraso en las horas de comida puede alterar todo el programa del campamento. ¡La puntualidad ante todo!

El cocinero y un ayudante preparan los alimentos para cada Patrulla y son responsables de las provisiones, del agua, de la leña y del orden y limpieza de la batería y de toda la cocina.

En toda Patrulla debe haber por lo menos un Scout que sepa cocinar bien; éste enseña a su vez a otros Scouts.

Los alimentos deben servirse ajustándose al horario previamente establecido, a las mismas horas cada día; esto se logra con un poco de organización y de voluntad de parte del cocinero.

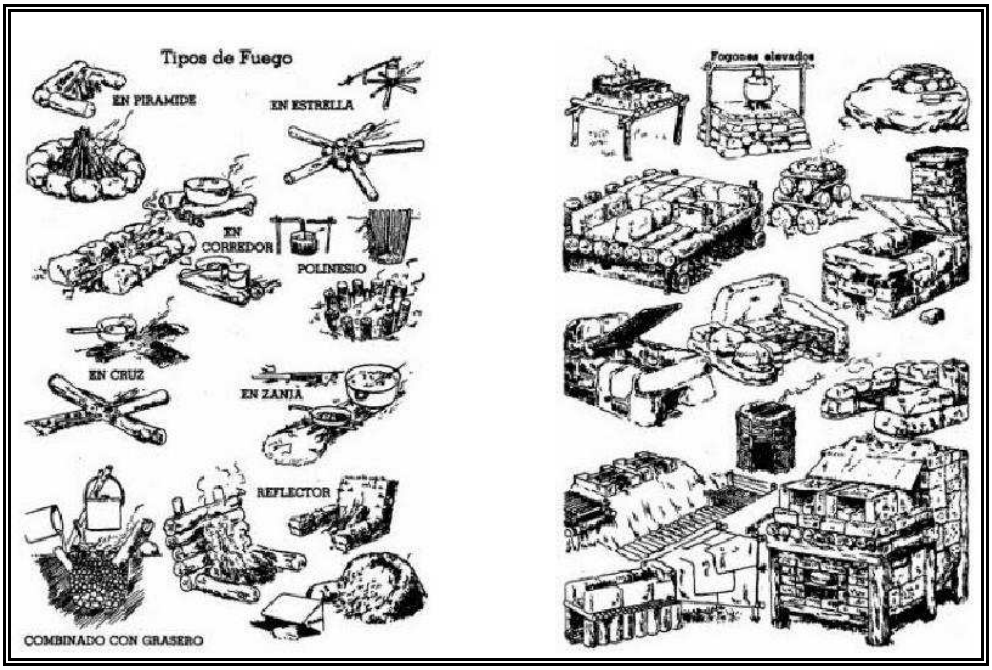
La cocina habrá de resplandecer de orden y limpieza, y en ella permanecerán solamente los cocineros.

En la mesa todos los Scouts deben presentarte debidamente aseados y guardar una completa compostura. El ayudante del cocinero servirá la mesa con las manos perfectamente aseadas. Antes de sentarse se hará la oración o bendición de los alimentos.

En la fogata habrá siempre un recipiente con agua caliente. Después de la comida, cada Scout lava sus útiles, y los cocineros los suyos y los de la Patrulla.

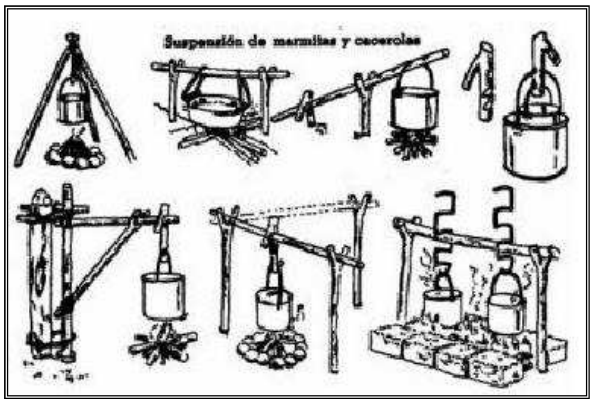
Fuegos y fogones

Los Scouts conocen varios modos de instalar fogones. Sus ventajas y desventajas varían según la circunstancia, como son: el material que se tiene a mano, la naturaleza del terreno y el propósito del fuego. Conviene que experimentes con tu Patrulla los fuegos aquí presentados; así sabrán qué fuego deben construir en cada ocasión.



En general, las condiciones que ha de llenar un buen fogón son: (1) que tenga buen tiro; (2) que aproveche bien el calor para ahorrar combustible; (3) que sea de fácil alimentación, y (4) que proporcione completa estabilidad a las ollas y sartenes.

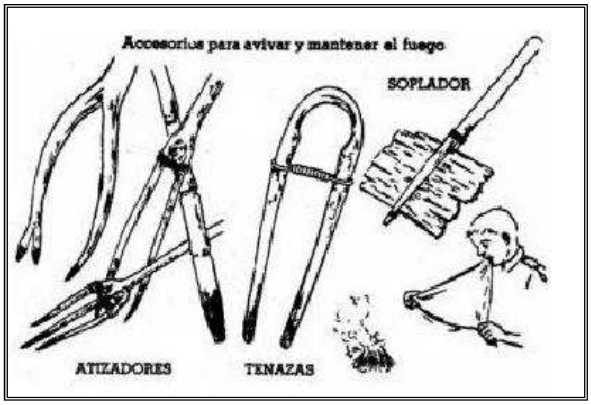
Para que la madera o algún otro material puedan arder, se requiere oxígeno del aire, y si no hay un adecuado suministro, el fuego cesa. También demasiado aire apagará el fuego. Si se tiene en mente la necesidad de un suministro adecuado de aire fresco y de una buena salida para el aire quemado (gases de combustión) se podrá proyectar correctamente un fogón.



En campamento se acostumbra no apagar con agua el fuego por la noche, sino cubrirlo completamente con sus mismas cenizas, lo cual facilita mucho el encendido a la mañana siguiente.

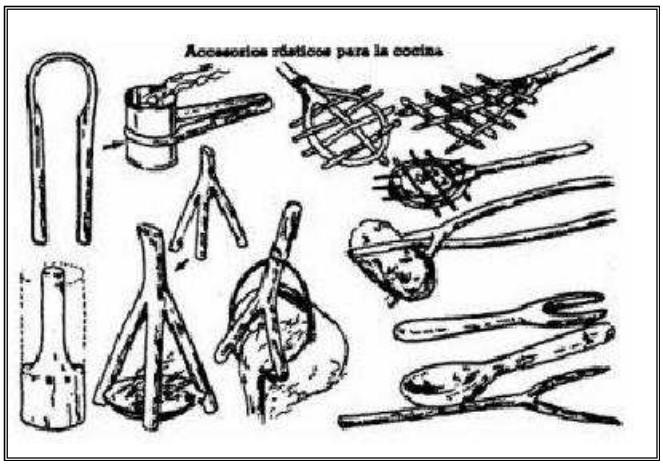
Fuego en pirámide. Se construye en forma de cono sobre el suelo y se limita simplemente con piedras a su alrededor. Conviene dejar libre de piedras el lado en que sople el viento. Arde en forma viva, lo que permite obtener en corto tiempo buenas brasas.

Fuego en estrella. Conviene hacerlo cuando el combustible escasea o no se dispone de hacha para cortar leña. En el centro puede colocarse una marmita como para preparar el café. Produce llama baja y poco humo. Los leños colocados en estrella se consumen por el centro y se acercarán de tiempo en tiempo para asegurar continuidad en la llama. Cuando se pernocta fuera de la tienda de campaña, uno de los troncos quedará siempre al alcance de la mano, de modo que se le pueda acercar al fuego sin necesidad de levantarse para atizarlo.



Fuego en cruz. Es muy adecuado en casos de viento variable, Se compone de dos zanjas que se cruzan en ángulo recto, teniéndose así cuatro fogones Que se utilizan según sea la dirección del viento. Las marmitas se colocan sobre las zanjas o se suspenden en alguna forma.

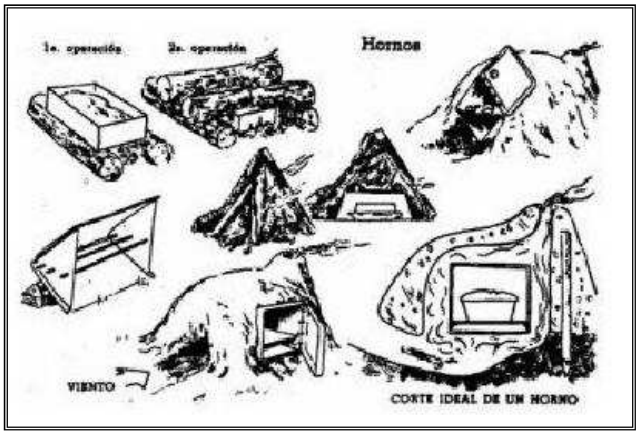
Fuego en corredor. Se colocan paralelamente sobre el suelo dos troncos, separándolos a menor distancia que el diámetro menor de los utensilios de cocina. También pueden situarse los troncos en ángulo, para poder colocar al mismo tiempo sartenes y cacerolas de diferentes tamaños. Los troncos verdes y húmedos duran algún tiempo sin necesidad de reemplazarlos. El tiro puede controlarse colocando una piedra o un palito abajo del tronco en que sopla el viento; al levantar el tronco circula el aire por abajo y aviva el fuego, produciendo un calor intenso.



Cuando no se dispone de troncos, o el terreno es demasiado duro, puede formarse un corredor de piedras y colocar sobre ellas los utensilios de cocina. Se escogen piedras de cualquier tamaño, lo más planas posible por arriba y por abajo.

Fogones de zanja. Se usan cuando no se dispone de troncos ni de piedras, o cuando soplan fuertes vientos. Ábrase una zanja de unos veinte centímetros de profundidad por unos setenta de longitud, con la entrada orientada hacia el lado del viento y siguiendo un suave declive. La mayor parte de las marmitas son demasiado chicas para poder hacer la zanja del ancho razonable y si ésta se hace un poco más ancha, resulta difícil colocar sobre ella las marmitas. Dan la solución unas barras de hierro o unas ramas verdes descansando a través de la zanja. E] calor para cocinar se controla mediante la colocación del utensilio sobre la zanja.

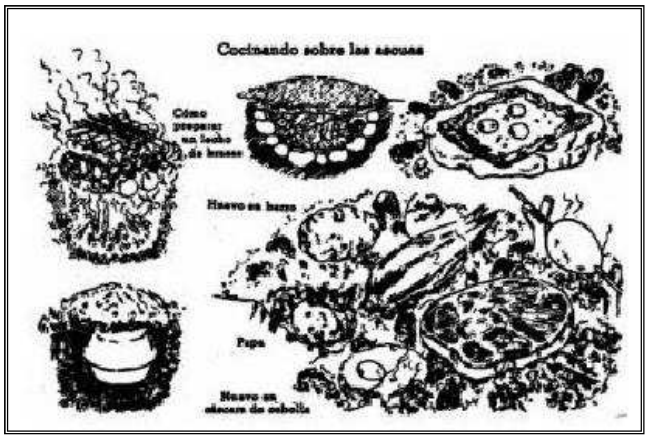
Este fuego consume poco combustible y es más seguro que los construidos sobre el suelo, sobre todo en los días en que sopla mucho el viento.



Fogones y hornos con chimenea. Todo cocinero ambicioso encontrará que un fogón abierto tiene sus limitaciones, y que no es difícil construir uno *con chimenea*. Se hace como el fogón en zanja y se le completa con un túnel para el tiro, que se termina al exterior con una chimenea de ladrillos, piedras

o barro mezclado con zacate o pasto.

Para hacer el *horno con chimenea*, basta colocar algún recipiente metálico entre el fuego, cerca del lado más caliente y algo retirado del viento. Debe disponerse de modo que la mayor área posible quede expuesta al fuego o a los gases calientes, mientras que el resto del recipiente se protege del aire frío; esto se puede hacer recubriéndolo con barro, que a la vez sostiene o da forma a la chimenea.

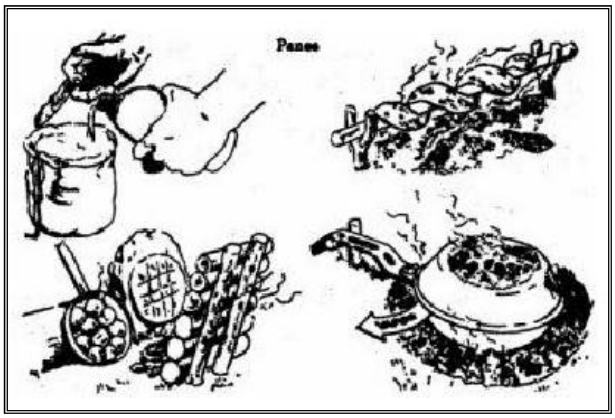


Fuego polinesio. Lo usan los indígenas de Oceanía y es de larga duración e independiente de la dirección en que sopla el viento. Se hace un agujero de unos 40 cm. de profundidad en forma de cono truncado, invertido, con boca de unos 50 cm. de diámetro y fondo de 30 también de diámetro. El fondo se recubre de piedras y se enciende el fuego sobre ellas. Se colocan sobre las paredes del agujero algunos trozos de leña para que se vayan quemando, hasta formar una buena cantidad de brasas. Las viandas pueden cocinarse en una olla bien tapada, ya sea que se coloque sobre las brasas y se cubra de tierra, o se suspenda en alguna forma. Puede hacerse pan de cazador aprovechando el calor que sale de la boca del agujero.

Fuego reflector. No es muy popular para cocinar. Su función principal es dar calor, sobre todo en las noches de invierno. Se compone de un fuego hecho sobre el suelo y de un reflector formado con troncos apilados o con piedras orientado frente al viento; éste choca contra la pared o empalizada, y regresa para avivar el fuego de la hornilla. Para cocinar, se necesita un gancho u otra cosa en que se pueda suspender la marmita. Puede hacerse pan utilizando el calor que irradia el fuego. Los troncos verdes duran algún tiempo pero si no se dispone de ellos en abundancia, deben cubrirse con lodo o barro.

Fogones elevados. Cocinar en un fuego al nivel del suelo resulta una labor rompe-espaldas, de modo que para un campamento largo debe intentarse una de dos cosas: bajar el cocinero o subir el fogón.

Puede cavarse una zanja como de un metro de profundidad alrededor del fuego. El cocinero camina entre la zanja y hace su trabajo con comodidad. Este método depende de la facilidad o dificultad para cavar la tierra y de la energía disponible.

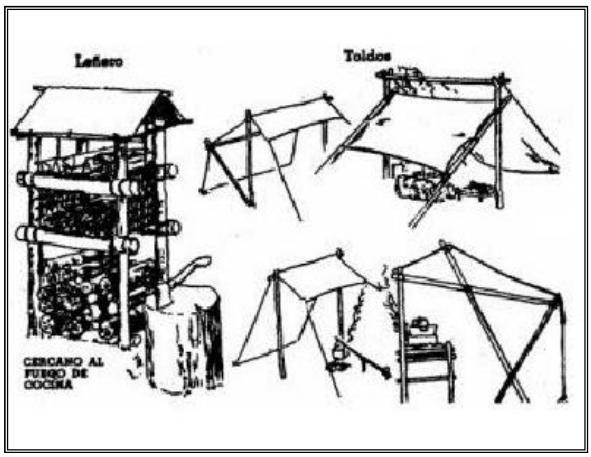


Fuego en altar o pedestal. Se construye mejor de tierra maciza, pero también puede hacerse con troncos amarrados. En este caso se erige una plataforma de ramas fuertes, a la altura adecuada. Arriba se colocan piedras, ramas gruesas o una capa de barro o de lodo. El fogón se instala arriba de este pedazo de suelo elevado.

Fuego de Campamento. Este fuego, que se prepara para las veladas de campamento, es diferente al que se utiliza para cocinar. Su objeto es irradiar calor y luz. En torno al fuego en pirámide, se monta un enrejado de troncos colocados de dos en dos, alternadamente.

Leñeros

En campamento se tiene a la mano una pila de leña, la cual puede hacerse clavando unos palos en el suelo y colocando la leña entre ellos, de acuerdo con sus diámetros.



Si el tiempo es lluvioso, puede construirse un refugio sencillo con una lona; si esto no es posible, habrá que guardar todas las noches cierta cantidad de leña en la tienda de campaña, para que pueda prepararse rápidamente el desayuno al día siguiente.

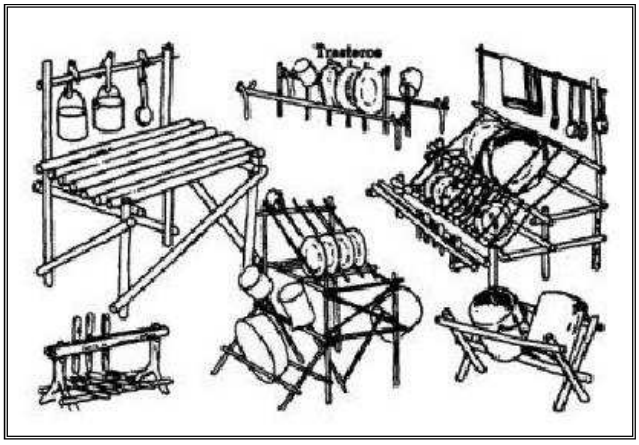
Cerca de la pila se coloca un tronco para partir la leña y cortar todas las ramas. Esto facilita el trabajo y evita que se desperdiguen por todo el campamento las astillas. En este tronco se conservan clavadas las hachas cuando no están en uso.

Accesorios del fuego

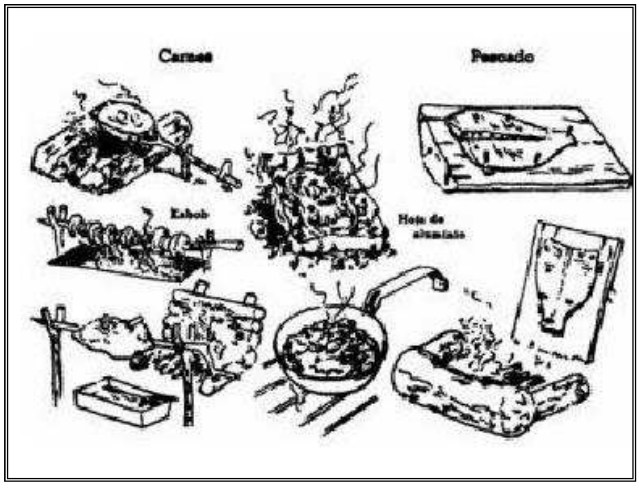
Para arreglar y avivar el fuego, son muy útiles unas *tenazas* y un *soplador*, que pueden improvisarse. El fuego puede avivarse con la ayuda de una pañoleta triangular detenida con los dientes por una punta y agitada con ambas manos.

Características del fuego para cocinar

Aunque el antiguo proverbio dice que "No hay humo sin fuego", no hay razón para que todo el fuego humee, y menos aún si vamos a cocinar en el bosque. Cocinar en un fuego humeante es una situación miserable. El humo da un sabor peculiar a los alimentos, mancha las cacerolas y rápidamente cambia de lugar.



Los fuegos de cocina pueden dividirse en dos clases: *rápidos y lentos*. Los primeros dan toda su energía o calor en un momento, y se acaban pronto; en tanto que los otros dan un calor permanente por un tiempo largo. Los dos nos sirven; el primero, por ejemplo, cuando hacemos una taza de café o queremos dar a conocer nuestra posición; el otro es mejor para nuestra comodidad y para hacer la comida principal. En ambos casos hay que saber usar la clase adecuada de madera.



Cómo obtener un manto de brasas

El Fuego en Pirámide generalmente suministra un manto regular de carbones incandescentes; pero en ciertos casos pueden requerirse en mayor cantidad. Para esto hay que conseguir madera dura y cortarla en trozos de tamaño y espesor casi uniformes.

Entonces puede hacerse una pira con los palos entrecruzados, como de unos treinta centímetros de alto, e iniciar un fuego sobre ella. Cubrirlo luego con una capa de palos paralelos, separados unos tres centímetros entre sí, y cruzarla con otra capa semejante, a ángulos rectos, y así sucesivamente. El tiro libre hará un fuego rugiente, y pronto arderá todo, juntándose los carbones.

La corteza delgada de los abetos y de los árboles de madera dura, proporciona brasas rápidamente.

Para conservar las brazas por largo tiempo, pueden cubrirse éstas con ceniza, teniéndose así el fuego listo con sólo retirar las cenizas y soplarle para avivarlo.

Suficiente leña para el fuego de cocina
En el campo, hay que tener siempre a mano suficiente leña partida de diferentes gruesos, para iniciar el fuego de cocina.

Cocinado con hojas de aluminio
Las hojas de aluminio se utilizan para envolver la comida, preservarla y almacenarla en alacenas y refrigeradores. También sirven para cocinar.

Simplemente envolver los alimentos por cocinar, colocarlos en ascuas poco incandescentes y cubrirlos con cenizas. El principio es el mismo que para cocinar con arcilla, salvo que en ésta el espesor es de unos tres centímetros, y el de la hoja de aluminio es de un milímetro. Así, el calor llega enseguida a los alimentos, y éstos pueden quemarse si las brasas están muy calientes. Si se desean enfriar las ascuas muy calientes, pueden rociarse con cenizas. Una capa de cenizas es una buena protección para el cocinado sobre hojas de aluminio, antes de ponerlas al fuego.

Cómo cocinar los alimentos
Usar las cantidades precisas de ingredientes, para obtener mejores resultados. Cocinar lo suficiente, nunca en demasía; nadie tiene derecho a desperdiciar alimentos. Nunca se ha de freír sobre una llama, porque la grasa cogerá fuego en seguida. Para freír se requiere poco calor. Si las flamas están muy altas, tomar un palo y separar algunas brasas a un lado del fogón. Antes de engrasar la sartén conviene dejarla calentar primero. Demasiada grasa da mal sabor a los alimentos fritos y, por el contrario, éstos se adhieren a la sartén si se emplea muy poca. Las raciones dadas en las recetas que siguen, son para seis muchachos, siempre que no se especifique otra cosa.

Platillos para el desayuno
El desayuno en campamento debe ser una comida sólida, con frutas, cereales y un platillo más alimenticio, como un huevo. En días fríos hay que servir un cereal caliente y cocoa o chocolate, también caliente.

Frutas frescas. Son excelentes para el desayuno, naranjas, plátanos, manzanas, ciruelas y alguna de las frutas de la estación.

Frutas cocidas. Lavar las ciruelas, duraznos, manzanas, etc., y tirar el agua de lavado. Cubrirlas con agua. Agregar azúcar. Hervirlas por 20 ó 30 minutos.

Frutas secas. Las manzanas, peras, duraznos y ciruelas secas pueden utilizarse en campamentos, cuando no puede conseguirse fruta fresca. Déjense remojar durante la noche en agua que apenas las cubra. Por la mañana hiérvanse con un poco de azúcar por unos minutos en la misma agua.

Cereales preparados. Hay de ellos gran número en el mercado.

Avena. Hervir 6 tazas de agua. Agregar una cucharadita de sal. Añadir 3 tazas de hojuelas de avena rápida, mientras se agita. Cocinar a fuego lento por quince minutos, agitando fuertemente hasta el fondo del cazo. Añadir azúcar.

Huevos preparados en utensilios
Huevos fritos. Colocar una cucharadita de manteca o mantequilla en la sartén y calentarla hasta que empiecen a desprenderse humos. Quebrar los huevos uno por uno, cuidando de no romper las yemas. Agregar sal. Freírlos suavemente hasta que la clara llegue a ser suave y firme. El secreto de preparar los huevos fritos consiste en cocerlos lentamente, sobre las ascuas.

Huevos escalfados. Vaciar en una cacerola agua hasta unos tres centímetros de altura, agregándole un poco de sal. Romper por separado cada huevo en una taza y deslizarlo al agua cuando esté bien caliente. Ayuda a conservar la clara junta una cucharadita de vinagre o de jugo de limón añadida al agua. Calentar de 4 a 6 minutos sin que hierva. Retirarlos con una cuchara plana. Escurrirlos antes de colocarlos sobre pan tostado o sobre un plato caliente.

Huevos hervidos. Poner agua a hervir. Dejar en ella los huevos con una cuchara, uno en cada vez.

Hervirlos de 2.5 a 3 minutos si se quieren "pasados por agua", y unos 15 minutos si se desean "duros". Dejar los huevos hervidos en agua fría por un momento para poder quitarles fácilmente el cascarón.

Huevos revueltos. Batir 6 huevos en un cazo con media cucharadita de sal y dos cucharadas de agua o de leche. Cocer el revoltijo en la sartén a fuego lento, agitando los huevos batidos y despegándolos ocasionalmente del fondo de la sartén. Servirlos solos o con tiras de jamón, tocino frito, tomates o chícharos.
Tortilla de huevo. Batir bien 6 huevos y agregar solamente una cucharadita de leche por cada uno, mezclarlos bien y ponerlos a cocer en una sartén con el fondo completamente engrasado. Cocinar rápidamente, pero no tanto que se queme la tortilla. Cuando se ha empezado a cocer la tortilla, pueden añadirse algunos rellenos como queso rayado, perejil, cebolla picada, etc. Cuando los lados y el fondo estén cocidos, levantar las orillas y dejar que el líquido de arriba corra por debajo; continuar haciendo esto hasta que la superficie quede porosa.

Huevos preparados sin utensilios

El método más simple consiste en cubrirlos con una capa delgada de arcilla o barro y cocerlos directamente sobre las ascuas, o mantener el fuego sobre una piedra plana caliente, donde enseguida se fríen. También puede cocerse un huevo haciéndole un pequeño agujero en uno de sus extremos y colocarlo cuidadosamente en las brasas. No hay que olvidar hacerle el agujero, porque puede salir "disparado". Puede atravesársele con una varita a lo largo de su eje mayor y cocinarlo por 10 minutos sobre las ascuas, dándole vueltas entre dos horquetas clavadas cerca del mismo huevo.

Otra forma muy interesante de hacer un huevo a la rústica es ésta: cortar por su mitad una papa grande a lo largo de su eje mayor. Cavar una parte de otra de las mitades y hacer otro agujero más pequeño en la otra. Quebrar un huevo en la cavidad mayor. Si el agujero es del tamaño correcto, correrá un poco de la clara por las caras expuestas, y la yema quedará adentro. Tapar con la otra mitad de la papa y esperar un momento a que la clara selle las dos caras cortadas.

Colóquese el todo cuidadosamente en las ascuas, sosteniendo unidas las dos mitades. En un momento endurecerá la clara y pegará las dos partes y en unos 15 minutos quedarán cocidos el huevo y la papa. Retirarlos del fuego y cortarlos a lo largo del eje menor esta vez. Agregarles sal y mantequilla al gusto.

Tomar una mitad de cebolla grande y dejarle solamente las tres capas exteriores. Quebrar un huevo en ella y dejarla en los carbones por unos 20 minutos. Cuando quede cocido se retiran las capas de cebolla hacia el exterior.

Las conchas de ostiones son recipientes naturales que pueden servir para cocer huevos.

Tocino
Poner las rebanadas de tocino en una sartén fría y cocerlas a fuego lento, volteándolas frecuentemente. La grasa acumulada se recoge en un recipiente para usarla después.

Panes
Como en todos los libros de cocina, tendremos una lista de ingredientes:

40 partes de harina (preferible si es integral).
1 parte de sal.

Notar la proporción de sal a harina. Es muy importante que el pan sepa ligeramente salado o de lo contrario no tendrá sabor. Antes de trabajar con la harina, espolvorear con ella los utensilios y las manos, para evitar que se peguen los platos a las manos.

Mezclar en seco la harina, la sal y el polvo de levadura. Formar una pequeña pirámide, abrir en su cúspide un agujero, a modo de represa, verter el agua y mezclar con un cuchillo hasta obtener una masa suave y de fácil manejo.
Trabajar con rapidez, o de lo contrario el pan será pesado y no levantará.

Galletas. Tomar porciones de la masa antes dicha, como del tamaño de un huevo, y aplastarlas en la mano hasta dejarlas del espesor de un medio Centímetro. Colocarlas en una sartén seca y caliente, sobre una piedra también caliente o frente a un fuego reflector. Voltearlas cuando ya se haya dorado una de sus caras. Estas galletas se esponjarán hasta unos dos centímetros.

Pan torcido. Cortar primero una rama verde y recta de dos a tres centímetros de grueso; descortezarla y calentarla hasta que salgan burbujas de savia por alguno de sus extremos. Esto indica que se ha cocido el interior del palo. Aplastar la masa en una banda de unos dos centímetros de espesor por tres de ancho y enrollarla firmemente en el palo así preparado. Cocerlo sobre las ascuas, dándole vueltas regularmente, hasta que aparezca un color café dorado. El "torcido" puede romperse en pedazos o rellenar su interior con jamón y mantequilla, queso y tomate, o salchichas.

Pan de cenizas. Tomar la masa y darle forma ovalada. Remover el rescoldo, dejarla sobre las ascuas y cubrirla con carbones incandescentes por todos lados. Cocinar por quince minutos. ¿Se quiere quemarla? Sí, pero solamente la capa exterior, que puede cortarse y quedará adentro el pan.

Esta sencilla receta de harina y agua constituye la base de cosas más sabrosas.

Tortas de sartén. Se obtienen estregando manteca a la harina, añadiendo 4 partes de azúcar a la receta anterior, y batiéndola suavemente con agua y leche. Calentar bien una sartén y embadurnarla con un trozo de manteca o un papel impregnado de grasa (el batido se va a chamuscar tan pronto toque la sartén), verter el batido por el centro de la sartén, vibrándola para que quede cubierta de pequeñas burbujas, darle una voltereta. Se embadurna con mantequilla y se come caliente.

Panecillos. Se hacen sustituyendo un huevo por la manteca en la mezcla para las tortas de sartén y cocinándolos en una cuchara para tener esferas pequeñas. Cuatro huevos para un kilogramo de harina.

Un substituto de la levadura en polvo son las *cenizas blancas* del fuego; se emplean en la misma cantidad que la levadura.

Algo para beber
Leche. Si puede conseguirse leche fresca pasteurizada, mejor. Si no, leche evaporada o en polvo.

Para mejorar el sabor de la leche evaporada o en polvo pueden agregarse unas gotas de extracto de vainilla y una pizca de azúcar a cada taza.

1 parte de levadura en polvo.

12 partes de agua.

Cocoa caliente. Mezclar 3 cucharaditas de cocoa y 3 de azúcar en una taza con suficiente agua para formar una pasta delgada. Añadirla a 6 tazas de agua caliente y hervir durante 3 a 5 minutos.

Añadirle leche evaporada o en polvo poco antes de retirarla del fuego.
Café. Siempre que sea posible, usar el grano real y no un substituto. Hervir un poco de agua y agregar una pizca de sal. Verter rápidamente el café molido en el agua, que formará un carapacho sobre el agua, que empezará a romperse y a hundirse cuando el agua vaya a hervir nuevamente.

Antes que esto ocurra, es el momento de levantar la marmita del fuego. Cuando haya enfriado un poco, colocarla nuevamente en el fuego y repetir la operación, por tres veces. Poner la tapadera de la marmita y dejarla reposar cerca del calor del fuego por 5 minutos. El café se asienta en el fondo y entonces puede colarse.

Para la comida o la cena
La comida de mediodía es generalmente la comida fuerte en campamento. Puede componerse de una selección de vegetales, un platillo de carnero, pescado y postre.

Verduras, hortalizas y legumbres
Papas cocidas. Lavar unas 10 ó 12 papas y cubrirlas con todo y cáscara, en suficiente agua con sal.

Hervirlas suavemente por unos 20 minutos. Si les entra fácilmente el tenedor, ya están cocidas.

Puré de papas. Cocerlas y pelarlas después. Usar una botella como amasador. Agregar mantequilla, una pizca de sal y una cucharadita de leche. Cuando estén amasadas batirlas con una cuchara o tenedor.

Papas fritas. Pelar y cortar las papas crudas en tiras. Freírlas en una sartén caliente con un poco de grasa. Voltearlas seguido. Unas cuantas rebanadas de cebolla mejoran su sabor. Salarlas al gusto.

Ensaladas. Limpiar los vegetales y hervirlos hasta que queden suaves. Usar la menor cantidad posible de agua. Empezar temprano y cocinar rápido, evitando la ebullición violenta. Mantener la cacerola con su tapadera y no agitar. El líquido puede servirse como caldo o preparar con él una sopa. Los siguientes son los tiempos aproximados que requieren algunos vegetales frescos para cocinarse.

Sopas
Su valor nutritivo depende muchísimo de la parte líquida. Lo ideal para esto es una marmita a la que van huesos, carnes y vegetales. Se agrega agua y se hierve todo por una hora o algo así. El caldo se cuela cuando se requiere para sopa. La técnica de hacer sopa es más bien un asunto de experiencia y de dedicación para experimentar. Hacer pruebas para saber si está bien de sazón. A la mayoría de los muchachos les gustan las sopas espesas, de modo que hay que hacer una pasta de harina y agua y disolverla bien en el caldo. Algunos cubitos de pan frito agregados a la sopa en el momento de servirse hacen un gran cambio.

Berza, col, repollo	7 a 12 minutos
Coliflor	20
Chícharos, guisantes	20
Ejotes, habichuelas o vainicas	30
Espinacas	8 a 10
Maíz desgranado	6 a 10
Nabo	40
Zanahorias	25

Arroz amarillo. Lavar el arroz y dejarlo secar. En una sartén poner a calentar aceite o manteca y añadir cebolla picada, un poco de ají o de chile y un diente aplastado de ajo. Cuando las cebollas están refritas, añadir tomates en pedazos o una salsa de tomate. También se pueden agregar salchichas o jamón cortado en pequeños trozos. Adicionar un poco de azafrán o bijol, otro poco de agua hirviendo y tapar la cacerola para que hierva el contenido. Cuando esto ocurra, añadir el arroz y probar si está bien de sal. Dejarlo hervir, revolviéndolo de vez en cuando hasta que quede cocido.

Cocido de la carne

Hay muchas maneras de cocinar la carne; asada sobre las ascuas o en parrillas es la más rápida y cocerla la más tardada. Esto hay que tenerlo en cuenta al elaborar el menú. Para cada muchacho se necesitan por lo menos 100 gramos de carne.

Asada a la parrilla. Colocar la carne en un asador, como a 10 centímetros del manto de carbones.

Cada rebanada se asa durante unos 8 ó 9 minutos por lado. Añadir la sal después de asarla. Si se coloca directamente sobre las ascuas, se necesitan 5 minutos para cada lado.

Asado en sartén. Calentar el sartén seco sobre las ascuas. Colocarle la carne. Dorarla por ambas caras para que resulte jugosa, y cocinarla a fuego lento, volteándola ocasionalmente. Las chuletas y los bistec necesitan de 8 a 10 minutos por cada lado; las piezas de pollo requieren de 20 a 25 minutos con una tapadera (un plato) sobre la sartén. Usar cuchillo para voltear la carne, porque el tenedor puede atravesarla y dejar escapar el jugo.

Ajiaco. Los ingredientes son para 8 a 10 personas: yuca, malanga (guaui), malanga amarilla y calabaza, 500 gramos de cada uno; un kilogramo de boniatos (camotes) y otro de agujas de puerco; 3 plátanos verdes y tres maduros; una mazorca de maíz tierno; dos cebollas grandes; y una naranja agria. Este sabroso platillo cubano se prepara de la siguiente manera: se ponen a cocer las yucas, malangas, maíz, boniatos y plátanos verdes con las agujas de puerco. Cuando .ya están blandos se agregan la calabaza y el plátano maduro, que necesitan menos cocimiento. Todos estos ingredientes van cortados en pedacitos, a fin de que se cuezan fácilmente, y llevan la sal requerida. Previamente se cortan sobre un plato en rebanadas las dos cebollas y se dejan curtir en el jugo de la naranja agria. Se calienta un cucharón de manteca y se agrega al guiso de viandas, ya cocidas, junto con la cebolla curtida.

Pescado

Limpiarlo bien. Quitarle las escamas con un cuchillo romo, de la cola hacia la cabeza. Romper la espina precisamente abajo de las agallas. Doblar la cabeza y sacar las entrañas. Partirlo a lo largo y limpiar el interior. Tirar las aletas y la cola.

Pescado frito. Cortar la espina de los pescados pequeños en varias partes para evitar que se hagan arco al freírlos en la sartén. Partir los pescados grandes en pedazos, o bien cortarlos en filetes.

Secar las piezas con un trapo. Empolvarlos en harina y freírlos con un poco de mantequilla o grasa hasta que queden dorados por ambos lados.

Pescado al vapor. Dejarlo hervir suavemente en agua con sal. Añadir un poco de jugo de limón.

Tamales

Los ingredientes son: 1.5 Kg. de maíz tierno rallado, 20 tomates, 3 cebollas, ajíes o chiles, una cabeza de ajo, medio kg. de manteca, sal, una taza de agua y las cubiertas u hojas de las propias mazorcas para envolver. Los tomates, cebollas, ajíes y ajos se cortan en trocitos y, se cocinan en manteca caliente. Se añade el maíz, la sal y un poco de agua si es necesario, mezclando todo muy bien. Se coloca una cucharada de la masa entre dos hojas de maíz y se envuelve, atando con cordel. Los tamales se cuecen en una marmita con agua durante una hora, aproximadamente, o sea cuando se desprende la masa de las hojas.

Postres

Frutas. Las frutas, frescas o cocidas, son un buen postre. Puede hacerse una ensalada de frutas pelándolas y recortándolas en pedacitos y agregando azúcar.

Arroz de leche. Remojar el arroz durante 15 minutos en agua tibia, lavarlo en agua fría y ponerlo a cocer en agua. Cuando empiece a ablandarse, agregar leche y azúcar al

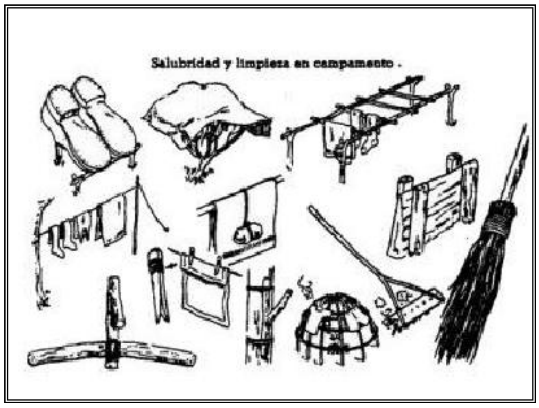
gusto. Cuando se encuentre espeso añadirle dos yemas batidas en un poco de leche y unas pasas. Dejarlo dar un hervor. Se sirve frío, en platos, espolvoreándolo con canela y adornándolo con nueces peladas.

Cajeta o dulce de leche. Ingredientes: un litro de leche, 250 gramos de azúcar, canela y dos cucharadas de "Maizena". Se cuecen durante unos minutos con poca leche el azúcar y la "Maizena", y después se va agregando poco a poco la leche restante, cuidando que no se formen bolas.

Cuando ya esté un poco espesa, se bate fuerte. Se le pueden añadir pasas, almendras, piñones o nueces.

SALUBRIDAD Y LIMPIEZA EN EL CAMPAMENTO

Un buen campamento es el más saludable, y para lograrlo deben tomarse todas las precauciones a fin de salvaguardar la salud de los Scouts.

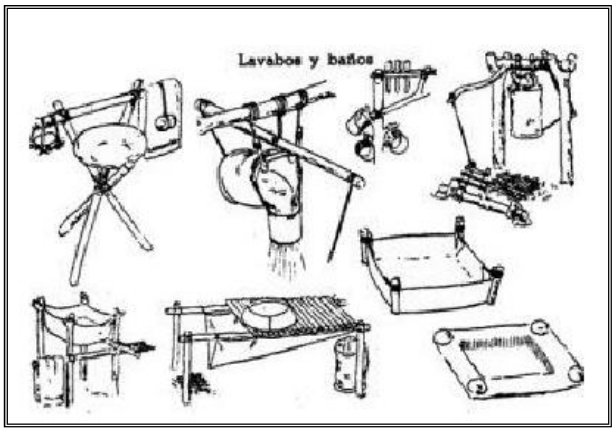


Los buenos acampadores mantienen y dejan sus campamentos en buenas condiciones sanitarias, tanto para protección de ellos mismos como para la de quienes les siguen. La higiene, tanto personal como del campamento, debe observarse cuidadosamente todos los días.

El Guía debe velar siempre por la limpieza general, en todos los órdenes, del campamento. Esto abarca todo el sector del campamento y sus alrededores, en donde no deben tolerarse ni basuras ni residuos de comidas.

Lavabos y baños

El lavabo es indispensable a la cocina para que los cocineros puedan lavarse frecuentemente las manos, así como a los demás acampadores para su aseo general.



Los muchachos deben asearse las manos y la cara por lo menos al levantarse, lo mismo que a las horas de las comidas y al acostarse. Todos los días, antes de la comida debe concederse un tiempo razonable para baño o, si el clima lo permite, el baño vendrá después de los ejercicios, hechos temprano por la mañana.

Lavado y esterilización de los utensilios de cocina

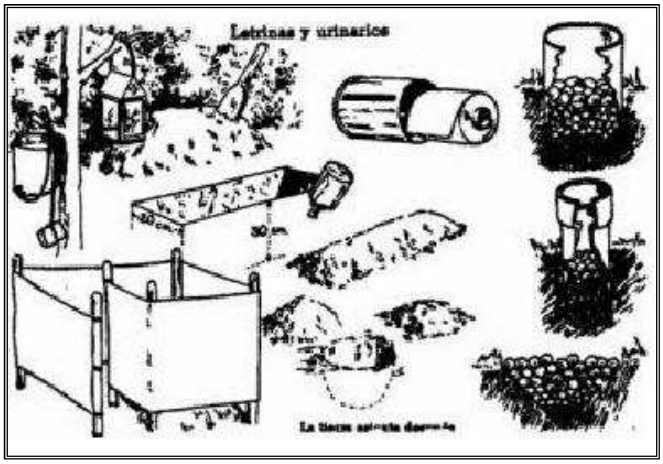
La transmisión de organismos infecciosos por medio de los trastos de cocina y cuchillería, es una cadena corta compuesta de cinco eslabones: primero, la saliva de la persona infectada; segundo, sus platos contaminados; tercero, el agua de lavado; cuarto, los utensilios utilizados por una persona sana; y quinto, su boca. Esta cadena de transmisión puede romperse mediante un punto central: el agua de lavado, usando agua hirviendo o desinfectantes apropiados.

Prácticamente, todas las llamadas enfermedades de niños (sarampión, fiebre escarlatina, etc.) pueden transmitirse por el contacto de artículos que han estado en la boca de otra persona.

Para que el agua pueda esterilizar los utensilios de cocina, debe estar hirviendo y hasta dejarlos en ella por uno o dos minutos, una vez que se les retiran los residuos de comida y se han lavado con agua fría.

La capa negra que te forma en el fondo exterior de las cacerolas, sartenes y otros utensilios, cuando se les expone al fuego, puede eliminarse frotándola con una pasta preparada mezclando ceniza de madera y kerosina.

Letrinas y urinarios



Una de las instalaciones más importantes del campamento es la letrina, la que muy a menudo suele descuidarse demasiado.

La forma de letrina más higiénica consiste en una zanja como de un metro de largo por treinta centímetros de ancho y sesenta centímetros de profundidad. El montículo de tierra se deja al lado de la zanja con una pala, y cada vez que se usa la letrina se arroja suficiente tierra. Pueden disponerse lonas o cortinas de ramaje para cubrir alguna parte. El papel sanitario se mantiene en una lata un poco más arriba de un lavamanos con toalla. Una de estas zanjas resulta suficiente para una Patrulla de seis u ocho Scouts durante dos días; después se cubre completamente con tierra y se cavan nuevas zanjas a lo largo de ésta.

Si se sigue este método no se requerirá usar desinfectantes, ni habrá olores desagradables; los desinfectantes y los olores significan una mala salubridad.

Cerca de la letrina puede hacerse un urinario separado, consistente en un agujero revestido de piedras.

Conviene asegurarse de que la filtración de las letrinas y del urinario no vaya a dañar la fuente de aprovisionamiento de agua.

En general, las letrinas se construyen por lo menos a unos cien metros de las cocinas y de las tiendas (carpas), en lugares apropiados y teniendo en cuenta la dirección del viento. Todos los Scouts deben conocer el lugar donde se encuentra la letrina, y de noche necesita indicarse su posición con una linterna.

Los Guías deben saber si sus Scouts van a las letrinas todos los días.

La ropa al aire y al sol

La ropa de cama debe extenderse al sol todas las mañanas, lo mismo que los cobertores y sacos de dormir. Nada debe quedar en la tienda de campaña después del toque de diana.

Cuando un muchacho se moja, debe aprovechar la primera oportunidad que se presente para quitarse la ropa mojada y secarla, con lo que se prevendrán resfríos y enfermedades quizá más serias.

Para secar la ropa mojada hay que extender una cuerda entre dos mástiles a un metro de altura y a un metro de distancia de una fogata. No intentar secar la ropa rápidamente. Para secar los zapatos mojados, se atan juntos con las agujetas o cordones y se cuelgan juntos, de modo que el calor les dé en las suelas. Una rama introducida en las medias o calcetines hará que se sequen más rápidamente.

También puede construirse un secador o jaula en forma de campana sobre las brasas y cenizas calientes, y colocar después la ropa sobre el secador.
Aun en tiempo caluroso resulta peligroso conservar puesta la ropa humedecida por la transpiración.

Por eso es muy conveniente llevar siempre una camisa de repuesto.

Control de insectos
Las moscas, los mosquitos y las hormigas han arruinado muchos campamentos. Vuelven locos a algunos animales y pueden hacer lo mismo con el hombre que no se protege contra ellos. Las lociones repelentes dan buena protección contra estas plagas.

La esencia de citronela es el producto más eficaz para ahuyentar los mosquitos, si se frotan con este aceite las manos, piernas, cuello y cara. Si los moscos persisten en el campamento, puede ahuyentárseles quemando pasto verde para producir bastante humo. Si de antemano se sabe que en el lugar abundan los mosquitos, convendrá proveerse de mosquiteros.
Desperdicios

Deben quemarse todas las grasas y desperdicios de los alimentos. Las latas se quemarán, aplastarán y enterrarán.

Las botellas y frascos pueden lavarse y enterrarse sin romperse (u obsequiarse a los moradores cercanos al lugar del campamento). Para esto servirá un hoyo de desperdicios; éste se cubrirá sucesivamente con capas de tierra. Para quemar los desperdicios puede utilizarse el fuego de cocinar, colocando ramitas sobre él y encima de ellas los desperdicios, que secarán las brasas; después se quemarán unas y otros agregando un poco más de combustible.

También el agua grasosa arrojada en el suelo atrae las moscas, por lo que en campamento se construye una trampa o fosa de grasas. Esta consiste en un agujero tapado con un emparrillado de ramas y cubierto con una gruesa capa de pasto o musgo. Al verter el agua grasosa, el pasto retendrá la grasa. La cubierta se quema diariamente y se prepara una nueva.

Tiendas de campaña
Es conveniente comer dentro de las tiendas de campaña, porque los residuos de alimentos atraen a los insectos.

A primera hora debe hacerse el barrido y limpieza de ella, y las paredes deben levantarse para que el lugar reciba el aire y el sol.

DIRECCIÓN DEL CAMPAMENTO
El día de campamento empieza a las siete en punto. Después de las oraciones salen los muchachos de las tiendas de campaña y se hacen algunos ejercicios gimnásticos para ir inmediatamente al baño, cerciorándose los Guías de que realmente se lavan y no olvidan sus cuellos y orejas; a nadie debe permitirse que descuide la limpieza de sus dientes.

Después sigue el trabajo del día. Los cocineros encienden sus fuegos y preparan el desayuno. Se retiran los cobertores de las tiendas para que les dé el aire y se dejen las tiendas sin un solo objeto dentro de ellas.

Mientras tanto, alguien puede ir al poblado cercano por carne y leche y otras cosas que sean necesarias. De ser posible, regresará al campamento a tiempo de desayunar con el resto de los Scouts de su Patrulla.

Se lavan los utensilios de cocina y se hace la limpieza general del campamento.
Los Scouts se presentan a la ceremonia de izar la Bandera. Al subir lentamente los colores patrios hasta la cima del asta, los Scouts deben recordar que su campamento es un rincón verdadero del territorio nacional.

Programa de actividades
Un campamento ocupado es de lo más feliz, y debe arreglarse un extenso programa de actividades: excursiones, estudios de la Naturaleza, pionerismo, rastreo y acecho, juegos, natación, arquería... todas las actividades para alegrar el corazón de un muchacho. Sin embargo, nunca debe olvidarse que la actividad esencial del campamento es el *campismo*. Las diferentes actividades deben llenar todo el interés de los Scouts, y de la mañana a la noche deben prevalecer la diversión y la felicidad.

En el Apéndice II aparece un programa para los días de campamento.

Descanso
Después de la comida y de haber lavado los utensilios, llega un período de descanso, a la sombra de algún árbol. La tienda de campaña no es para usarla durante el día. También una charla agradable puede ocupar este período de reposo. Algunos Scouts pueden tener ciertas actividades especiales que atender, como por ejemplo, escribir sus diarios o terminar aquella carta para casa.

Pueden hacerse los trabajos de reparación, como parchar un agujero de los pantalones, pegar un botón de la camisa, coser un agujero de los calcetines o asear el calzado. Aún otros querrán echarse una siesta; no se les moleste, que estarán mucho mejor el resto del día. Una hora es tiempo suficiente para descanso: si éste se prolonga demasiado, podrá originarse determinada tendencia a seguir flojeando el resto del día.

Después del descanso puede emprenderse un juego activo o un deporte, tal vez improvisando un campo atlético con carreras, salto longitudinal y de altura. La arquería, que tanto fascina a los muchachos, podrá ocuparles toda la tarde. Ocasionalmente un partido de fútbol o de béisbol podrá resultar de gran diversión.

Más tarde puede emprenderse una corta caminata, posiblemente en dirección a la puesta del sol. Y ya ha llegado el tiempo de hacer otra comida, a la cual seguirá otro corto descanso, para esperar el momento feliz de iniciar el Fuego de Campamento.

En tiempo lluvioso
Las actividades descritas anteriormente son para efectuarse durante el buen tiempo. Pero, claro está, puede llover y todos sabemos que la lluvia hace decaer aún a los espíritus más animosos, logrando con ello el aburrimiento de los Scouts. Sólo hay entonces una cosa que hacer: lo más que sea posible. Si se está preparado para cuando la lluvia cae, se podrá hacer frente a estas desventajas.

Pero antes de pensar en las actividades, habrá que preparar el campamento mismo.

Antes que nada, meter en la tienda de campaña todo el equipo que no deba mojarse. Las latas y los botes pueden dejarse afuera, pero la ropa, las hachas y los cubiertos deben resguardarse de la lluvia.

En seguida hay que pensar en las tiendas, antes que vayan a convertirse en regaderas. Cavar zanjas alrededor de ellas, si esto no se ha hecho antes. Después, podrán realizarse algunas actividades dentro o fuera de la tienda.

Dentro de la tienda tienen lugar los entrenamientos o competiciones. Podrá darse adiestramiento sobre algo de nudos o empalmes de cuerdas, algo sencillo de primeros auxilios, o tallado en madera. Se comprenderá que un instrumento musical vale su peso en oro en un día lluvioso, más aún si se logra que los Scouts empiecen a cantar. Una tarde lluviosa es una oportunidad para hacer un periódico que pueda leerse en el primer Fuego de Campamento. Inclusive, bajo la lluvia podrá hacerse algo. Hacer que los Scouts se quiten medias o calcetines, quedándose en tan poca ropa como sea

posible: si tienen a la mano un traje de baño, mucho mejor. Mientras se mantengan en movimiento bajo la lluvia, no sentirán frío. También una excursión bajo la lluvia tiene aspectos atractivos para los muchachos, si cuentan con ropa impermeable adecuada: los árboles se miran diferentes, las plantas se aprecian con más vida y la fragancia de la tierra mojada se antoja exquisita.

Algunas normas
Las órdenes diarias y el programa del día, serán fijados en un porta avisos localizado en un lugar prominente.

Salidas. Si alguien tiene que retirarse del campamento, debe hacerlo con el permiso del Guía y provisto siempre de su equipo de campaña.

Peligro. Deben hacerse conocer en todo el campamento los lugares peligrosos para nadar, excursionar o donde no puede beberse agua; los animales venenosos de la región y lo que deben hacer para evitar sus males, etc.

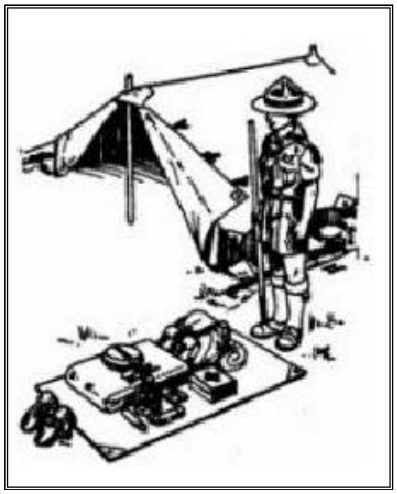
Visitas. Estas se sujetarán a los días y horas señalados.

Natación. La natación y el baño en ríos, lagos y el mar, sólo se permitirá bajo la vigilancia de salvavidas o de nadadores experimentados, siempre que se hayan tomado las necesarias precauciones de seguridad.
Propiedad ajena. Nadie debe tomar nada del fondo común: alimentos, fósforos, chocolate, etc.

Emergencias. Al escuchar alguna señal de alarma, los Guías de Patrulla deben reunirse inmediatamente en sus campos y esperar las órdenes.

Correspondencia. Debe considerarse de mucha importancia la correspondencia. El día de llegada, los Scouts deben escribir a sus padres, siempre que esto sea posible.

Guardias. Se encargan de velar por la seguridad del campamento y del cumplimiento de las órdenes disciplinarías, obligaciones y prohibiciones especiales. Su servicio es permanente de día y de noche, sobre todo en los campamentos muy concurridos, aunque los turnos personales son más largos durante el día que en la noche. En la noche, el servicio se hará mediante relevos de una o dos horas, según el número de Scouts y, si es posible, conviene que las guardias sean al menos por parejas. Se procurará que los mayores cubran los turnos por la noche, velando por la seguridad y el reposo de sus compañeros.



Inspección
La inspección es más bien una presentación que un examen. Los acampadores se desligan de sus quehaceres domésticos y se presentan al frente de su tienda de campaña, cada uno con su equipo personal dispuesto ordenadamente frente a él.

Después del toque de diana, se saca de la tienda la ropa de cama para asearla y asolearla. Al terminar la gimnasia y el baño, se arreglan en la siguiente forma: la manga, poncho o impermeable se dobla o tiende con el hule hacia afuera; encima se colocan los cobertores doblados, y sobre éstos las mochilas vacías; los zapatos de repuesto, bien lustrados, se colocan con las suelas hacia arriba; y el resto del equipo en buen orden y limpio. Los utensilios de cocina estarán perfectamente limpios, interior y exteriormente, y colocados en trasteros.

Los útiles de aseo se colocarán en sus repisas correspondientes; las toallas se colgarán para secarse.

Durante la inspección del campamento de la Patrulla, el Guía acompaña al Jefe.

Dios y el campamento
Recuerda esto: Dios está siempre en el campamento, y como Guía, hazlo recordar a tus Scouts.

El oratorio debe estar dispuesto en un lugar discreto, para que no vayan a sentirse molestos los acampadores de distintas denominaciones religiosas.

Se pueden usar flores silvestres de vivos colores, las que habrá que rociar con agua de vez en cuando.

Por la noche resulta muy llamativo instalar una fuente luminosa, o sea una lámpara o linterna.

DESMANTELAMIENTO DEL CAMPAMENTO
Empezar por desmantelar todas las construcciones, con la única excepción de las letrinas y posiblemente del mástil de la Bandera, que ha estado desde la ceremonia de apertura del campamento. Primero hay que limpiar la cocina, dejando encendido el fuego para poder quemar los desperdicios o basura.

Luego proceder a empacar el equipo personal, el de cocina y las tiendas.

Al desmontar el campamento deben observarse estas *medidas de conservación*:

1. Si se han hecho camas de hojas secas, pasto, heno o zacate, debe regarse el material para que se pudra.

2. Rellenar con tierra todas las zanjas y agujeros, y cubrir todos los lugares donde se haya retirado el pasto. En muchos lugares la erosión del suelo tiene lugar más rápidamente si se dejan jorobas y huecos expuestos al viento y a la lluvia.

3. Asegurarse que ya haya sido quemado todo el papel, y que todas las latas vacías han sido aplastadas, quemadas y enterradas (las botellas se lavan y se entierran sin romper). Muchos animales han muerto cruelmente al meter sus cabezas en latas de las que no han podido salir.

4. Si se va a regresar en breve al lugar del campamento, dejar los mástiles y la leña no quemada en un lugar despejado, para volverlos a usar en la siguiente ocasión.

5. Asegurarse de la extinción total de todos los fuegos. Si se pueden poner las cenizas en la palma de la mano, el fuego ya se ha apagado.

6. Asegurarse que todos los residuos de comida hayan sido quemados. Los desperdicios orgánicos sin quemar atraen moscas y otros animales indeseables, pudiendo inutilizar para otros el lugar del campamento. Algunos animales son capaces de desenterrar tales residuos y dejarlos expuestos a las moscas y a otras plagas.

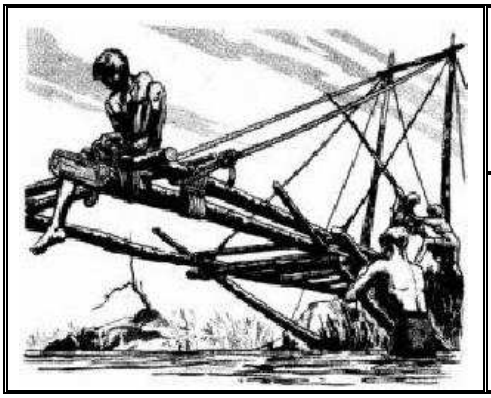
7. Dejar el lugar del campamento mejor de como se encontró. Cuando no quede ninguna huella del campamento y las mochilas y los empaques estén listos, se llevará a cabo la ceremonia de clausura. Después se baja el mástil de la Bandera, y se cubre el agujero donde éste estuvo.

Si el lugar del campamento es de propiedad privada, procede ir con el dueño que ha sido generoso, para que los Jefes le expresen con palabras su agradecimiento, y los muchachos su júbilo y su aprobación.

El campamento ha terminado. Los muchachos regresan a sus hogares, sabiendo que solamente queda ahí lo que Baden-Powell aconseja:

1. *Nada*.
2. *Sus agradecimientos*.

"Nada" en el lugar del campamento que indique que alguien ha estado ahí. "Agradecimiento" a las personas que ayudaron con su bondad a gozar de esta gratísima experiencia en campismo.



Capítulo 11

Pionerismo en la Patrulla

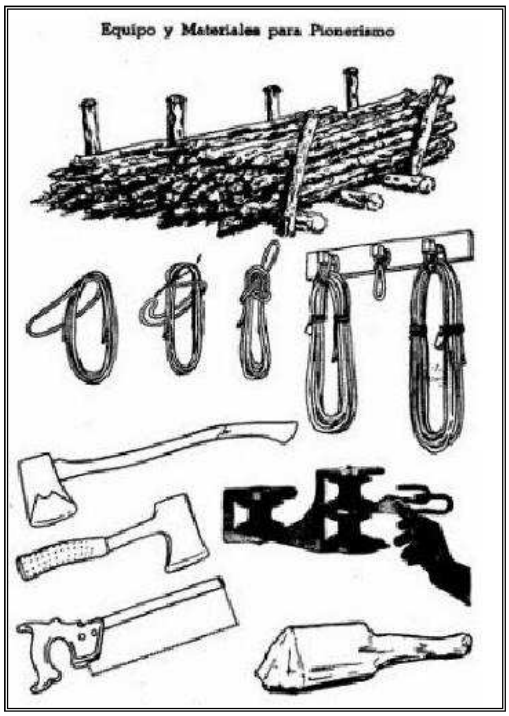
En pionerismo se considera que si la Patrulla tiene acceso a los materiales y al equipo precisos, puede ser una fuente inagotable de diversión y de adiestramiento en la vida de los bosques, tanto física como mentalmente.

Una vez que tu Patrulla haya aprendido a hacer bien los nudos y los amarres, y construido algunos refugios para pasar la noche, tus Scouts querrán seguir adelante aprendiendo nuevos y más complicados proyectos. El siguiente paso puede ser la Construcción de balsas. . . luego torres y después puentes.

Para consumar bien un proyecto se requiere una buena dosis de planeación, a la vez que algo de improvisación; hay que pensar en ordenar las ideas antes de emprenderlas, y allanar en el último minuto los obstáculos y las dificultades encontrados.

EQUIPO Y MATERIALES

Es bueno conocer los materiales y el equipo que requiere la Patrulla para sus trabajos de pionerismo, a fin de ir adquiriéndolos poco a poco, a la vez que es importante saber de su cuidado y conservación.



Troncos y ramas. La primera preocupación será encontrar la madera de troncos y apilarla por gruesos y tamaños; así podrás saber si tienes suficiente para emprender el proyecto. El siguiente paso consiste en probar su flexibilidad y resistencia.

Cuerdas. Las cuerdas necesarias dependen, por supuesto, del trabajo que va a hacerse.

Las de mejor clase son las hechas de *henequén*, material fuerte y durable.

La *manila* es también material de muy buena clase, aunque no tan resistente como el henequén, pero durable en extremo.

El *bonote*, hecho de las fibras del coco, es muy áspero y de clase inferior al henequén y a la manila.

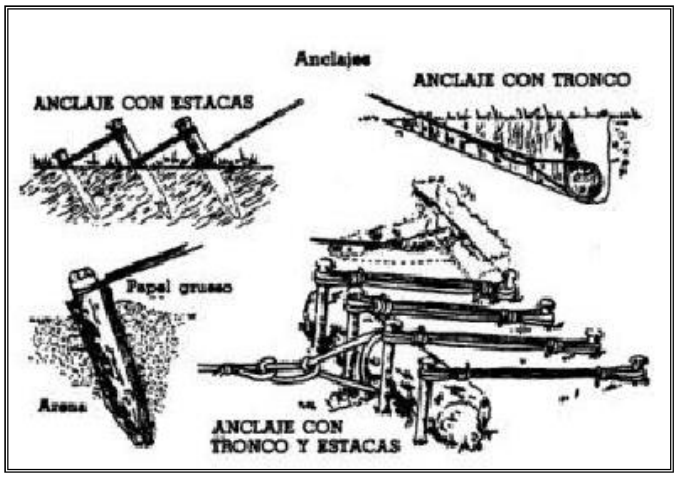
Hay que tratar de evitar unir en trabajos de pionerismo, las cuerdas con nudos, porque disminuyen su resistencia.

La Patrulla necesita unas tres cuerdas largas: una de unos diez metros de 63 mm. (2¼ pulgadas); y dos de unos doce metros de 38 mm. (1¼ pulgada). Recuerda que las cuerdas se miden por la circunferencia (mena) y no por el diámetro. También necesitarán suficiente cordel para los amarres menores.

Auxiliares. Además de troncos y cuerdas, son necesarias algunas garruchas o poleas, un mallete para aplanar los amarres, unos serruchos pequeños o sierras, cuñas, etc.

ANCLAJES

Si puedes lograr un afianzamiento natural para tu construcción, tal como un árbol al que se le una la cuerda que resiste la tensión, te ahorrarás trabajo. Cuando esto no es posible, es necesario construir un anclaje.



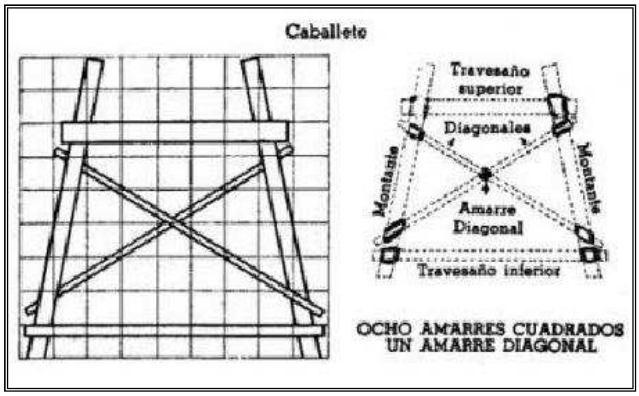
Anclaje con estacas. Las tres estacas que lo forman deben ser de un poco más de un metro de largo y hasta de unos ocho centímetros de grueso, dependiendo de la tensión que vayan a resistir.
Las estacas se introducen en el suelo, a ángulos rectos de la línea de tensión, y se ligan entre sí también a ángulos rectos, extendiéndose la ligadura desde la parte superior de la estaca que está adelante hasta la base de la siguiente; estas ligaduras deben asegurarse. Una vez aplicada la tensión sobre el anclaje, hay que cerciorarse que vaya quedando firme.

Anclaje con tronco. Para resistir tensiones algo mayores, se entierra un tronco al que va atada la cuerda.

Anclaje con tronco y estacas. Sustituyen muy bien al anclaje muerto un tronco y un sostén de estacas, y esto puede hacerse fácil y rápidamente. Ve que el tronco quede colocado en su ángulo recto con relación a la dirección del esfuerzo, y que las estacas se repartan por igual a ambos lados. Se cava una pequeña zanja para que pueda pasar la cuerda de tensión alrededor del tronco y se une con una Media Llave y Dos Cotes.

En todos los anclajes, el ángulo entre la cuerda y el suelo no debe ser mayor de 25 grados; a veces se comete el error de colocar el anclaje demasiado cerca de los caballetes, haciéndolo menos resistente (la distancia debe ser por lo menos el doble de la altura).

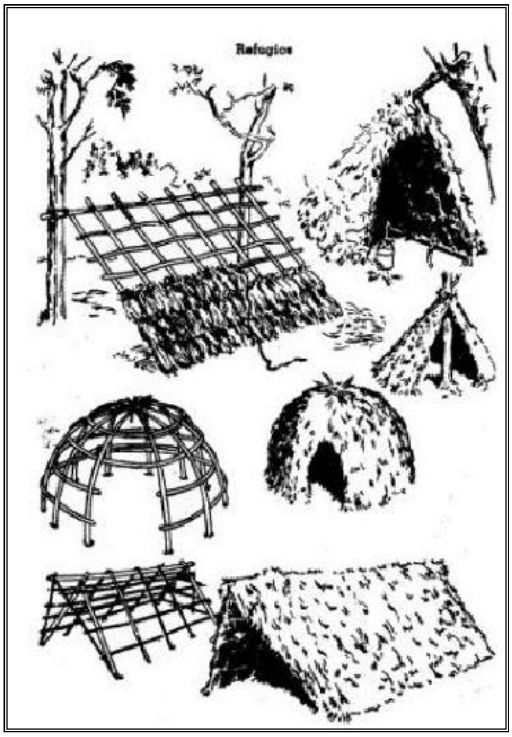
CABALLETES



Hay que poner especial atención en los ángulos generales, en la posición de los troncos y en los lados sobre los cuales se aplican los amarres. Estos pueden verse claramente detallados en el dibujo.

Después de que hayas hecho con tu Patrulla uno o dos intentos de construcción de un caballete, divide a tus Scouts en pares y ve qué pareja puede construirlo mejor.

REFUGIOS DE ZACATE O HIERBA

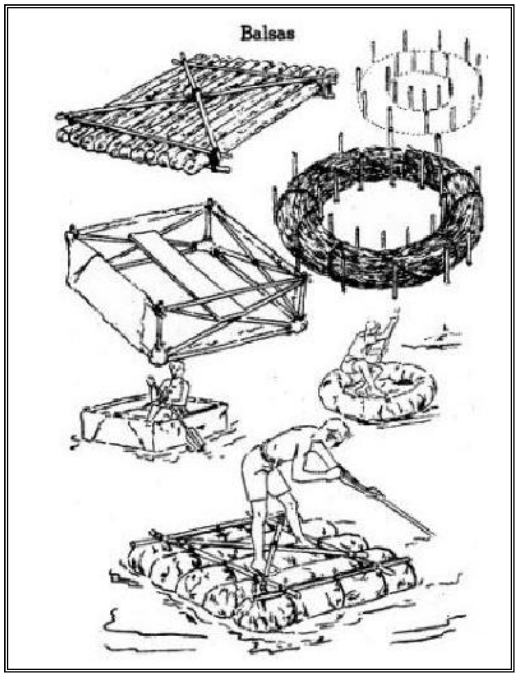


Cuando no se dispone de tienda de campaña, la Patrulla puede construir un refugio.

Si se encuentran dos árboles cercanos, separados uno de otro unos tres metros, se tendrán ya los mástiles para empezar el trabajo. Enseguida dos Scouts amarran un tronco delgado entre ambos árboles a una altura de unos dos metros del suelo. Los demás Scouts consiguen ramas largas para colocarlas sobre el travesaño, separadas unos treinta centímetros entre sí, y descansando en el suelo se unen al mismo travesaño con Amarres Cuadrados.

Después se consiguen ramas pequeñas que se entrecruzan por arriba y por abajo de las ramas largas, formando un reticulado o redecilla.

Sobre esta estructura puede hacerse un techo con haces tupidos de zacate seco. Principiando por abajo y a la izquierda, vamos trabajando hacia la derecha, sujetando los haces con cordel. Una vez terminada la fila más baja, la siguiente se empieza inmediatamente arriba, dejando traslapada una parte del haz sobre los de abajo. Esto es para lograr que el agua escurra sobre el zacate, de arriba hacia abajo y sin que pueda penetrar en el techo. Haciendo este trabajo con cuidado y abundante cantidad de zacate, este techo protege perfectamente bien de la lluvia.



BALSAS

El bote del pionero es una balsa. A menudo bailotea y se le cuela el agua; pero es mejor que nada y se ha utilizado en muchas ocasiones para el salvamento en los naufragios, aun de cierta importancia.

Donde haya agua quieta o de corrientes muy lentas, la construcción de las balsas será una gran diversión para tu Patrulla. Lo bondadoso, lo bonito de la construcción de balsas es que en ella puede usarse una gran diversidad de materiales, viejos y nuevos, y de que brinda la oportunidad de aguzar el ingenio.

Cuando experimentes por primera vez una balsa, toma muchas precauciones para asegurar a tus Scouts contra naufragios y accidentes.

Balsas de troncos

Puede hacerse una balsa con troncos caídos a la orilla de un lago o río. Entre más secos y más grandes sean, mejor flotará la balsa. Cinco troncos de 1.80 m. de largo y de 15 cm. de diámetro Sostienen a una persona. Estas balsas no se deslizan muy bien en el agua y se requiere llevar una estaca larga, de unos 5 cm. de diámetro para hacer movimientos en el agua. Se usa un número impar de troncos.

Balsa de mimbre con forro impermeable

Es una vieja idea modernizada. Se clavan dos círculos concéntricos de estacas de un diámetro que no exceda el ancho de una tela resistente e impermeable; se rellena el anillo que queda entre las estacas con ramitas secas y se atan con cordel.

Enseguida se coloca en un lugar plano la tela impermeable y se quitan las estacas. Ahora se desliza el haz de ramitas sobre la tela y se amarra ésta alrededor del anillo, teniéndose así la balsa terminada.

Balsa salchicha

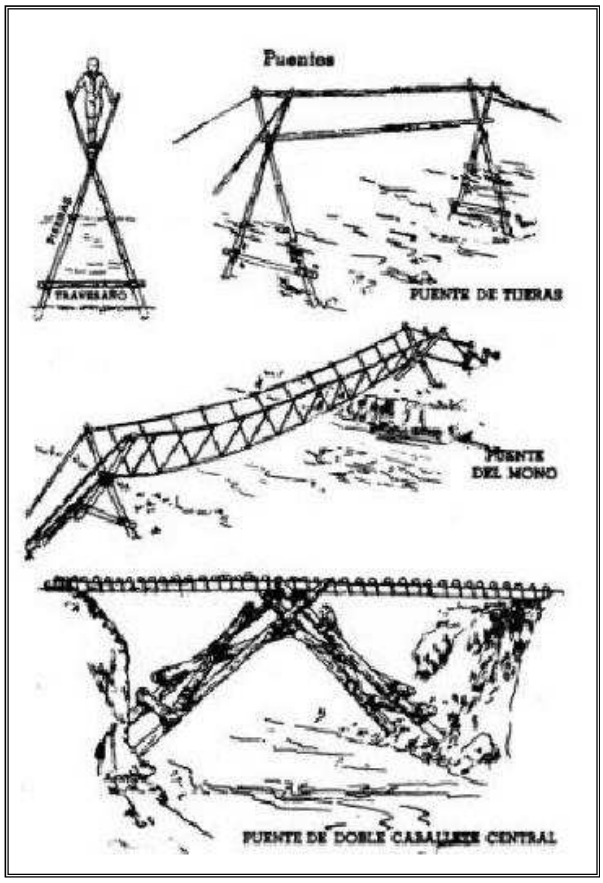
Otra idea para improvisar una balsa consiste en envolver lonas con ramas secas y amarrarlas como salchichas por los extremos. Varias de estas "salchichas" colocadas una al lado de otra se atan a un marco de troncos delgados, con brazos en sentido diagonal, y se tiene una balsa que flota. No conviene jalarla con una cuerda.

Balsa de caja de lona

Tu Patrulla puede construir una balsa con lonas enceradas, en un par de horas. Se arma un marco como el que aparece en el dibujo, relacionando estrictamente su tamaño con el de la lona disponible, y se le hace un piso para poner los pies y un asiento.

PUENTES

Cuando los primitivos constructores de puentes deseaban cruzar un río angosto, escogían un árbol de la orilla y lo derribaban. Si se necesitaban troncos más grandes los unían con cuerdas hechas de lianas y los suspendían de orilla a orilla. Todavía se usan estos puentes en algunos lugares del mundo, pero son solamente para pasajeros acróbatas, como ocurre con el llamado puente del mono.



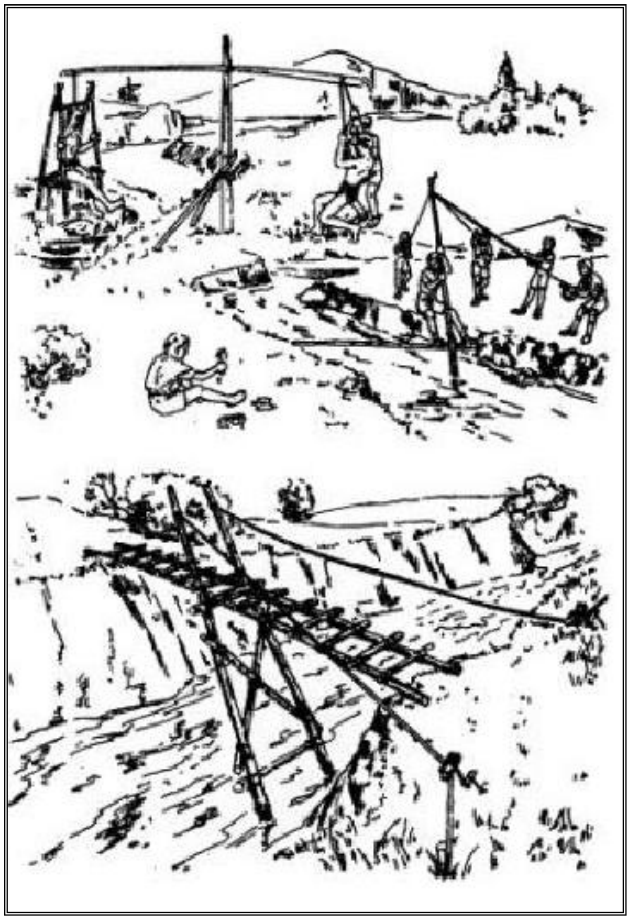
Cuando va a escogerse un lugar para construir, un puente, es necesario considerar la naturaleza de las orillas, el lecho del cauce y la velocidad de la corriente. El lecho del cauce debe ser más bien duro que fangoso, porque de lo contrario no se sostendrán por algún tiempo las patas de los caballetes. De la altura de las orillas dependerá la altura del pasadizo del puente sobre el agua. El agua suele ser más profunda y rápida a la salida de los recodos del río. Es mejor construir el puente donde la corriente sea suave y donde esté menos profunda el agua.

Puente de tijeras

Con determinado número de tijeras en forma de X, puede construirse un puente ligero que permite franquear grandes claros y no requiere mucho material para su construcción, que es rápida. Pueden usarse mástiles de tres metros de largo por unos cinco centímetros de grueso. Para formar cada una de las tijeras requeridas, se amarran dos mástiles como a un metro de sus extremos, con un Amarre Redondo (véase "Manual del Scout"). La distancia entre las patas, una vez que se abren las tijeras, debe ser aproximadamente igual a la tercera parte de la altura de las mismas patas. Se cruza un travesaño en la base de las tijeras y se sujeta con Amarres Cuadrados. Se levantan las tijeras en el lugar adecuado y se las une con otro mástil atado por sus extremos a cada una de las patas, en sus puntos de cruce, para que sirva de pasadizo. Los pasamanos se amarran a las puntas superiores de las patas, pudiendo hacerse esto con cuerdas o con mástiles más delgados, reforzando el todo mediante tirantes que se aseguran a las orillas.

Este puente puede construirse solamente sobre agua poco profunda y donde el fondo no sea demasiado blando. No es necesario ser acróbata para pasar por este puente si

se construye convenientemente y se tiene cuidado de no cargarse pesadamente en el momento de atravesarlo.



Puente del mono
Este tipo de puente puede hacerse en poco tiempo, pero no hay que hacerlo con grandes claros al principio: unos siete metros serán suficientes.

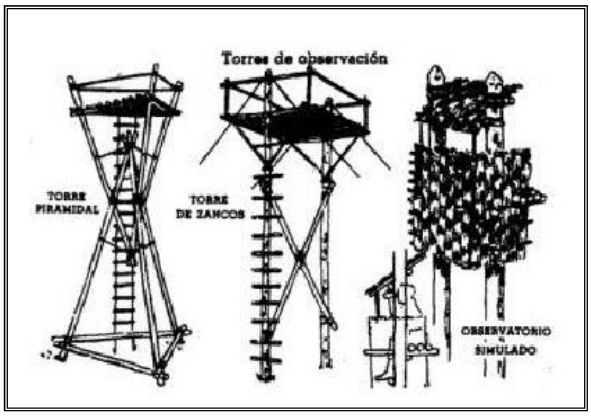
Se necesita una cuerda de 2.5 cm. de diámetro para el pasadizo de los pies, dos cuerdas más delgadas de la misma longitud para los pasamanos, una bola de cordel resistente, cuatro mástiles de unos 2.40 m. de largo y de unos 15 cm. de diámetro, seis buenos amarres y doce estacas para los anclajes (si no puede encontrarse un anclaje natural).

Se amarran los mástiles en forma de cruz y se abren dejándoles una distancia de separación entre las patas como de 1.20 m. Se cavan unos agujeros para montar las patas. El anclaje debe estar por lo menos a unos 2.40 m. de las patas.

Se colocan en el suelo la cuerda para pisar y las dos cuerdas de los pasamanos, paralelas a ella y separadas como un metro. Principiando por el centro, se van uniendo las cuerdas con el cordel con Nudos de Ballestrinque. Estas líneas de enlace se atan a distancias de unos 90 cm. y se van apartando gradualmente hasta 1.20 m.

Cuando todo está listo, se levantan las tres cuerdas enlazadas previamente, se colocan en sus posiciones, se unen a los troncos con Nudos de Ballestrinque, y sus extremos se llevan a los anclajes.

La cuerda del pie puede unirse a la primera estaca del anclaje con una Media Llave y Dos Cotes.

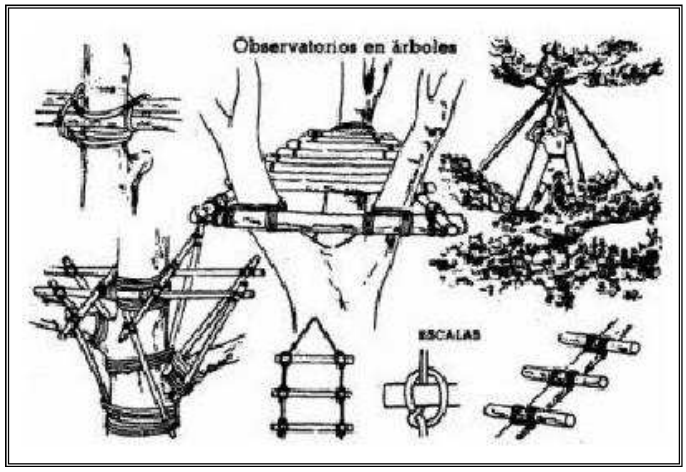


Las cuerdas de los pasamanos se sujetan del mismo modo, o se pasan sus extremos alrededor de las estacas para unirlas juntas. La cuerda del pie puede reforzarse utilizando el Anclaje de tronco y estacas. Debe tenerse cuidado en jalar las cuerdas de los pasamanos en la misma dirección, porque de lo contrario se pierde el balance del puente.

Antes de permitir que tus Scouts suban al puente, debes revisarlo totalmente, poniendo especial atención a los anclajes, a los amarres y a los nudos.

Puente de doble caballete central
Para este puente se requiere mayor cantidad de material y de trabajo. Es necesario que el río tenga baja profundidad en el

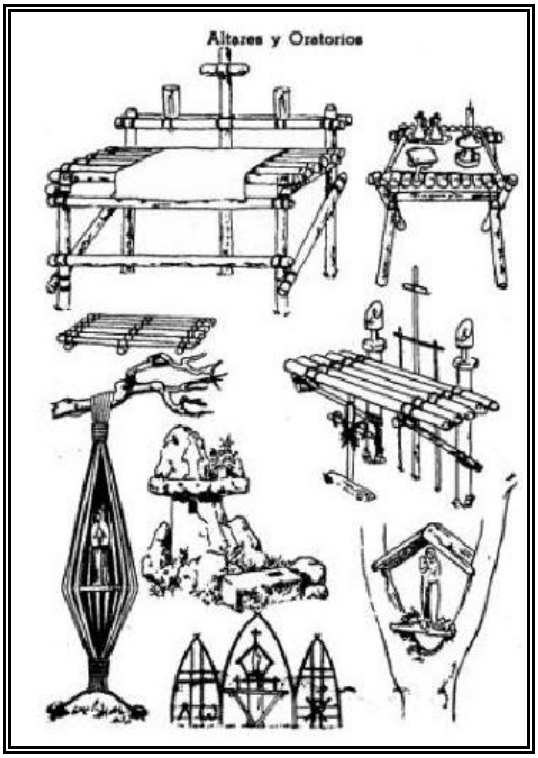
centro para poder trabajar fácilmente en su construcción.



OBSERVATORIOS EN ÁRBOLES

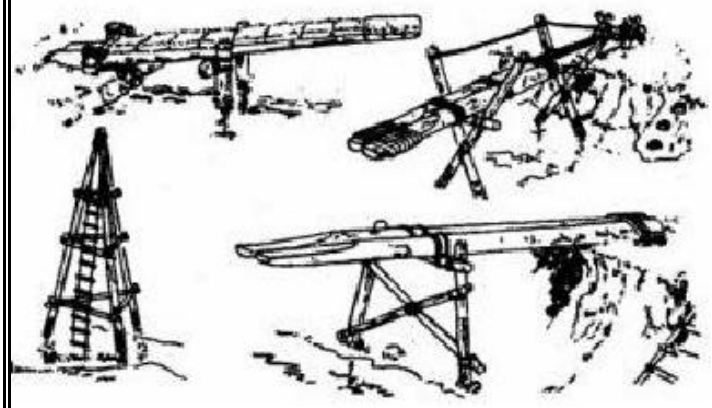
Tu Patrulla puede construir un observatorio para acechar aves y animales en lo alto de un árbol, teniéndose así una doble diversión: trepar a los árboles y observar a los animales en estado silvestre, desde un lugar prominente y confundido con la propia Naturaleza. Puedes añadir mucha diversión a esta actividad si llevas un telescopio o unos gemelos de larga vista.

Lo primero que tienes que hacer es seleccionar el árbol, considerando su resistencia, el tamaño y tipo de observatorio planeado y su altura sobre el suelo. Ciertos árboles, como los olmos americanos y los álamos negros, deben desecharse como probables observatorios, porque sus ramas son quebradizas. Otros, como los robles, pueden ser adecuados para construir en ellos mismos la plataforma, aunque generalmente a baja altura del suelo. Los pinos pueden crecer tan cerca unos de otros, que es posible utilizar dos, tres o hasta cuatro árboles como pilares para la construcción de una buena plataforma, que puede utilizarse inclusive en campamento para instalar sobre ella una tienda de campaña elevada. Si se requiere un lugar escondido arriba del suelo, conviene buscar un árbol cuyas ramas partan de un tronco central.



Una vez seleccionado el árbol, lo que sigue es la construcción de una plataforma. Siempre deben utilizarse amarres en lugar de clavos; es ésta una limitación a la que debemos acostumbrarnos los Scouts. El observatorio puede cubrirse con una empalizada de ramas, y una escalera de cuerdas será ideal para subir y bajar.

Trampolines



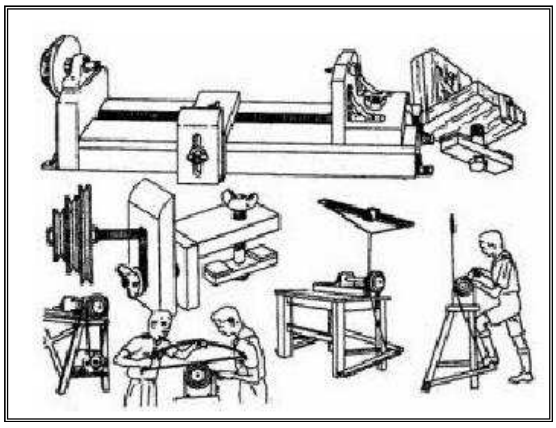
Capítulo 12

La Patrulla y la habilidad manual

Baden-Powell atribuía mucha importancia a la habilidad manual en los Scouts. Quería que todos se transformaran en hombres eficientes, trabajadores útiles o técnicos de valor en el medio profesional.

Establece la tradición en tu Patrulla de que todo lo que ésta haga sea bien ejecutado. No cuesta más hacer una cosa bella que una horrible.

Trabajando juntos en proyectos como el Local de Patrulla o una tienda para campamento, todos comprenderán la importancia del trabajo en equipo y de la cooperación.



HABILIDAD MANUAL
Semejante a la investigación intelectual es el placer del trabajo manual cuando se domina la materia al ir adquiriendo entre los dedos forma, figura, función, manifestadas según la idea modelo que se tiene en el espíritu.

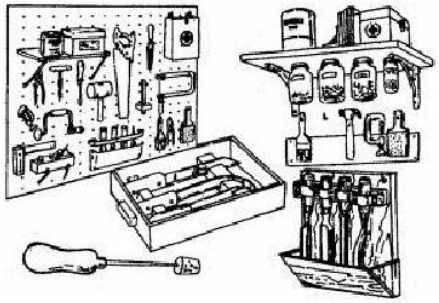
De esta manera va desarrollándose en la conciencia humana una sensación de poderío y de buen éxito, a semejanza de la satisfacción de gozo y Contento que se experimenta cuando encuentra uno la solución de un problema en el cual se ha reflexionado mucho. El trabajo manual, sobre todo con la intervención de la inteligencia, se encamina a perfeccionar el mundo y al hombre.

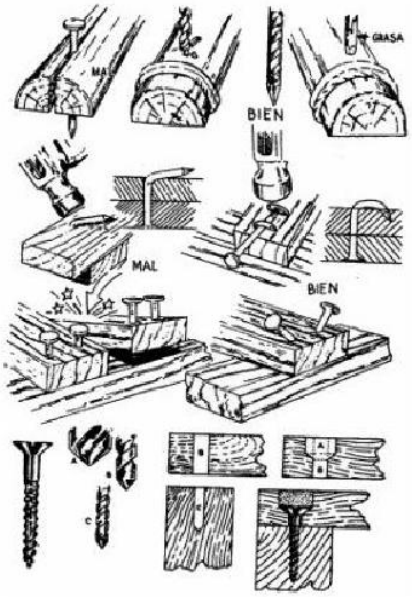
Materiales. Casi todas las ideas ilustradas pueden ejecutarse con materiales que tiene todo muchacho a la mano o que representan gastos muy bajos.
La madera puede obtenerse de cajas de embalaje, y aun con las mismas cajas pueden hacerse muebles muy ingeniosos para el Local o el hogar. De las carpinterías pueden obtenerse también muchas piezas de desecho a bajo precio. Otras fuentes de material son los palitos de las paletas.

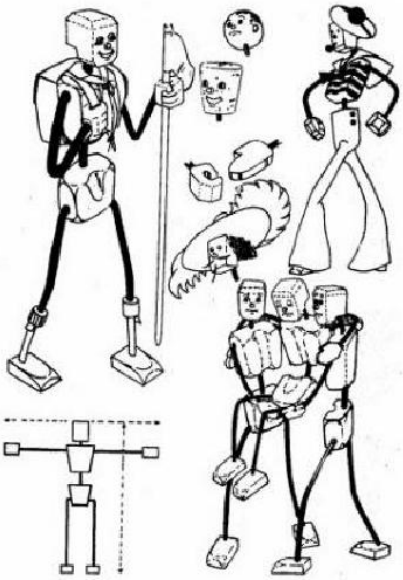
Aprovecha las habilidades especiales que puedan tener algunos de tus muchachos, ya sea para el dibujo, el modelado o en producción de ideas.

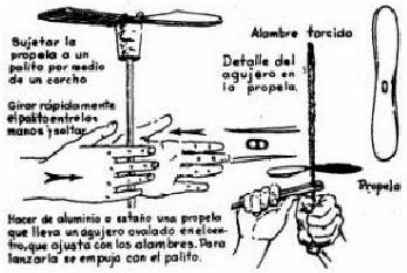
La materia es inagotable y, en las páginas que siguen, aparecen sólo algunas de las múltiples artes manuales que puedes practicar con tu Patrulla.

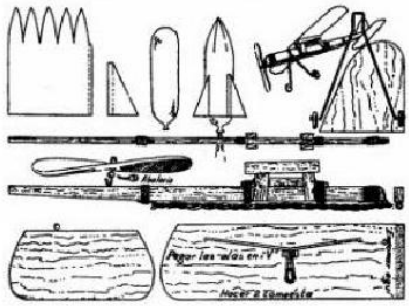
Además de la satisfacción que produce hacer trabajos con las propias manos, se adiestran la vista y la sensibilidad para apreciar las buenas cosas.

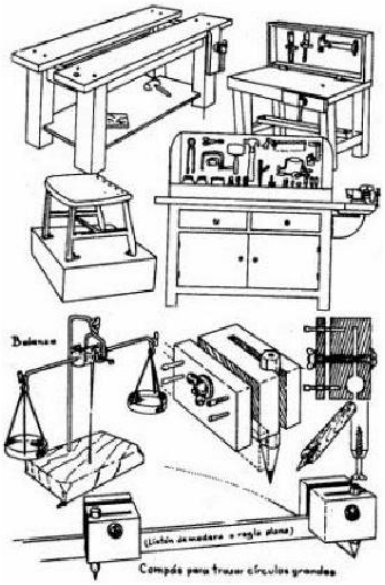


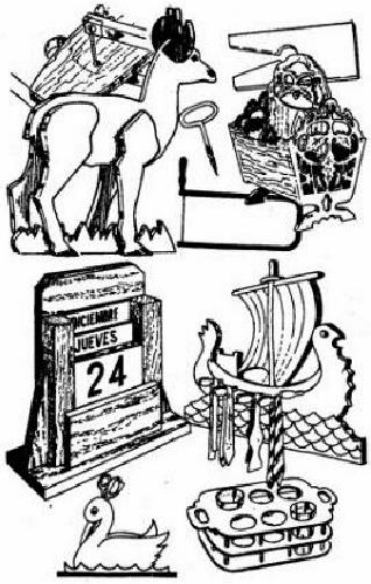

MAL
GRASA
BIEN
MAL
BIEN




Sujetar la propela a un palito por medio de un corcho
Girar rápidamente el palito entre las manos y soltar
Alambre torcido
Detalle del agujero en la propela.
Propela
Hacer de aluminio o estaño una propela que lleva un agujero ovalado excéntrico, que ajusta con los alambres. Para lanzarla se empuja con el palito.




Balanza
Compás para trazar círculos grandes


DICIEMBRE
JUEVES
24

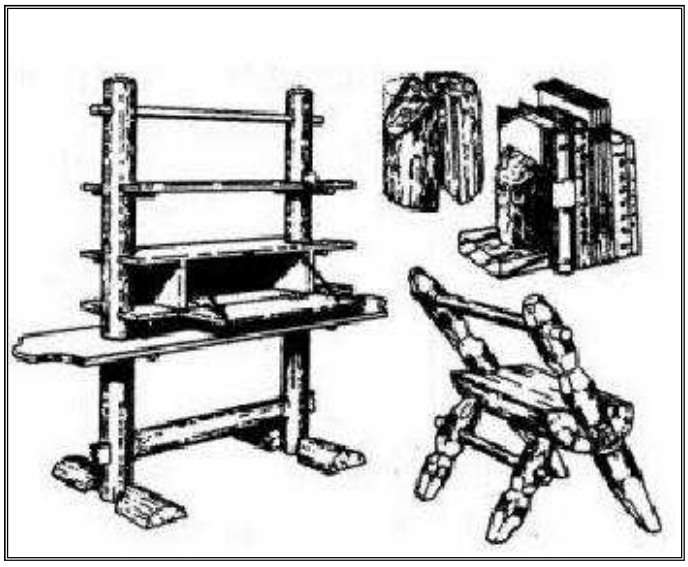
EL LOCAL O EL RINCÓN DE PATRULLA

Las Patrullas deben tener su propio Local para efectuar sus Reuniones y trabajos, de ser posible separados de la Tropa y de los Scouters, de las familias y sin temores de interferencias o de interrupciones.

Si la Tropa posee un Local, las Patrullas deben tener sus propios Rincones, separados por algún método como biombos, cortinas o tableros, a fin de que el Rincón constituya realmente un lugar privado. La Corte de Honor se encarga de asignar los lugares para cada Patrulla y de resolver las dificultades que puedan surgir.

Si la Tropa no posee local propio, es más necesario aún que las Patrullas encuentren un sitio adecuado para ellas, con el fin de poder guardar su equipo y material, y para prepararse y planear su Escultismo al aire libre.

El Espíritu de Patrulla se fortalece cuando se reparte el trabajo colectivo entre todos sus Scouts para emprender la construcción y procurar la conservación del Local. Los muchachos se sienten completamente en casa cuando el estilo, la decoración y la atmósfera del Local reflejan las cosas propias de la Patrulla. Es en Consejo de Patrulla donde los Scouts deben resolver el estilo o apariencia que piensan darle a su Local: camarote de barco, madriguera de algún animal, gruta de la edad de piedra, cabaña de guardabosques, pagoda china, o también cualquier estilo moderno.
Una vez definido el estilo general del Local, su decoración, mobiliario y alumbrado quedan subordinados al estilo elegido.



Si la Patrulla consigue un cuarto ya construido, debe empezar por limpiarlo completamente y después pintar, si es necesario, techo, paredes y piso. Evita en este caso los colores demasiado vivos; los pálidos son más dulces e íntimos. Puede pintarse un friso en la parte alta de las paredes para dedicarlo a presentar los sucesos más importantes de la vida de la Patrulla, o para adornarlo con siluetas de motivos Scouts.

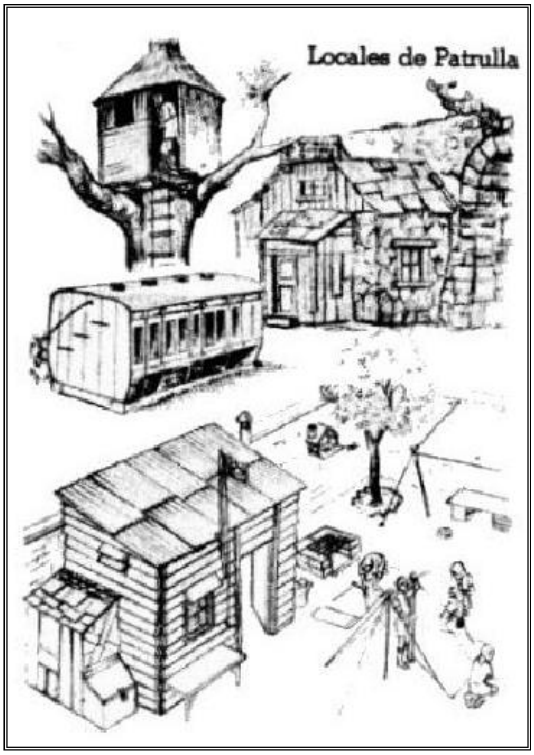
Mobiliario

Los muebles deben ser sólidos, cómodos, sencillos y agradables. El estilo rústico es más propio para una Patrulla, porque requiere menos trabajo y equipo de carpintería y porque permite hacer ahorros de material, si la Patrulla trae de sus campamentos y excursiones ramas y algunas veces hasta troncos pequeños.

En general, se requieren en el Local: sillas o bancos, mesa, librero, repisas o estantes para colecciones, modelos a escala y herramientas, y un arcón o armario para el equipo, el material y los archivos de la Patrulla. Conviene que las sillas sean bajas; pueden servir también como cofres individuales para cada Scout, si éste puede labrar o decorar su propia silla.

Conviene proyectar lo que va a adornar las paredes.

Una pared puede dedicarse a las cosas propias de la Patrulla, como son: su Animal Emblema (una pintura, un animal disecado o una escultura); el cuadro de Adelanto Scout de los distintos miembros de la Patrulla; su Lema; los trofeos ganados en competiciones; fotografías y recuerdos de sus actividades, excursiones y campamentos; el Banderín del Guía, los Bordones de los Scouts, etc.



En otra pared pueden colocarse los asuntos referentes a la técnica Scout: un mapa topográfico de la región, donde la Patrulla puede planear las rutas de sus excursiones y los lugares a donde ir a acampar; banderas de semáforo y un zumbador (chicharra) para Morse; un cuadro de nudos y amarres; cuadros sobre las materias de las Clases y de las Especialidades; colecciones de la Naturaleza; los anaqueles para la Biblioteca de la Patrulla; modelos de pionerismo, pero cuidando que la ornamentación no resulte sobrecargada.

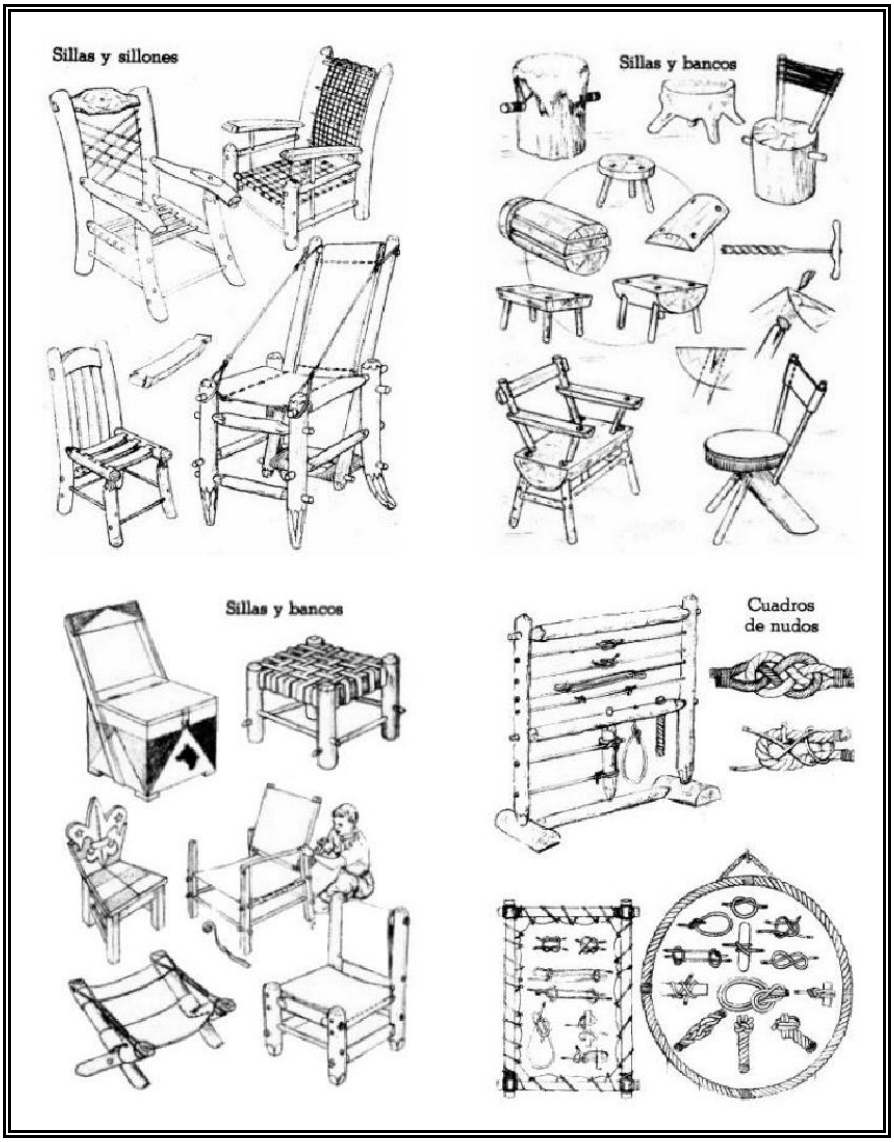
Otra de las paredes puede dedicarse a los asuntos del Escultismo nacional o internacional y al tablero del periódico de Patrulla. Ahí pueden colocarse también los retratos de Baden-Powell y del Jefe Scout Nacional, la Bandera del país, cuadros de la Promesa y de la Ley Scout.

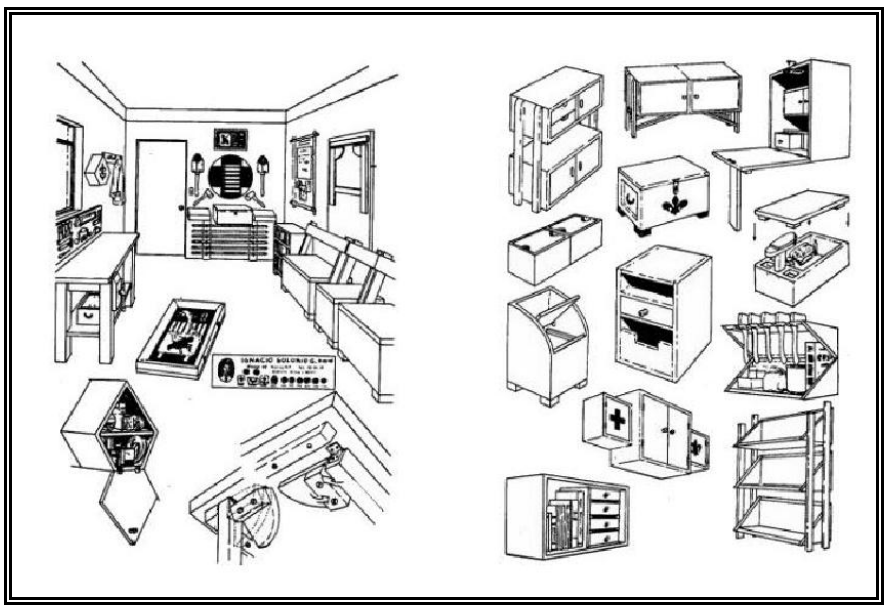
En un rincón puede estar el arcón de la Patrulla para guardar el equipo de campamento y otras de sus cosas.

Cada tres años el Rincón de Patrulla debe ser totalmente remozado y redecorado para dar oportunidad de intervenir en este trabajo a la nueva generación de Scouts que debe haber ingresado.

Orden y limpieza

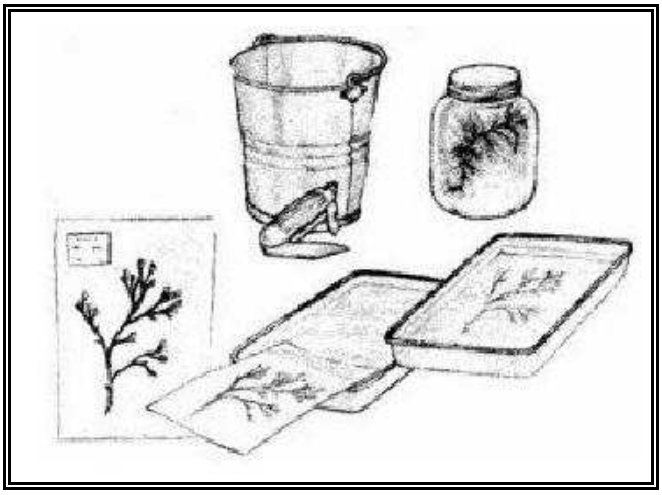
El desorden, los objetos rotos y empolvados y las chucherías abandonadas, hablan mal de toda la Patrulla. Desde el comienzo, los Scouts deben adquirir el hábito de tener su Local siempre limpio y ordenado.





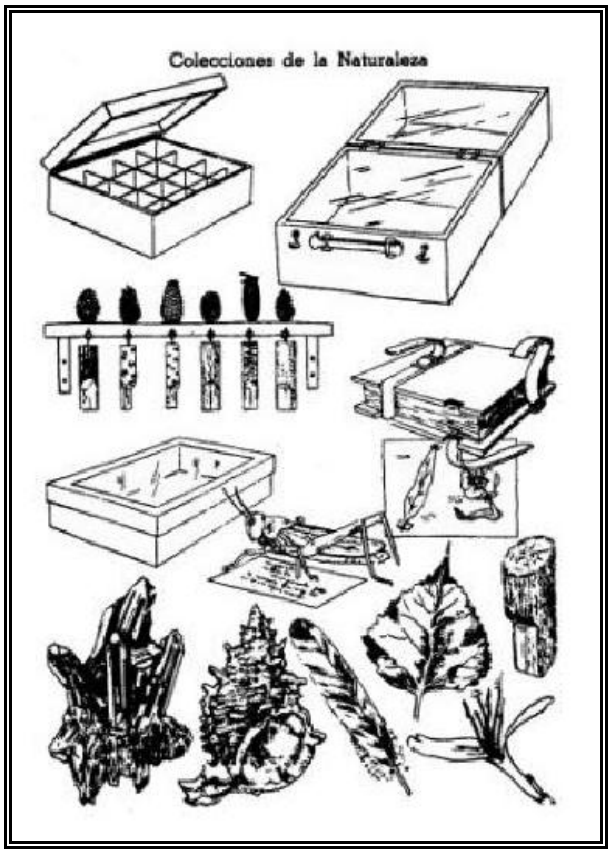
COLECCIONES DE LA NATURALEZA

Para coleccionar parte de lo creado por la Naturaleza hay que ir a ella, que es donde están los minerales, las plantas, los insectos, los animales o simplemente sus huellas. Tú y tu Patrulla deben buscar estas cosas en los campos y en los bosques durante sus excursiones y campamentos.



Las colecciones de la Naturaleza no cuestan dinero, son gratis y, por lo que respecta al equipo, éste es muy reducido y sencillo; casi todo lo necesario puede hacerlo uno mismo.

Si la Patrulla quiere disfrutar realmente las colecciones, hay que trabajar en serio. Además de la diversión, esto puede ser el comienzo de una larga vida de estudio científico.



CONCHAS Y CARACOLES

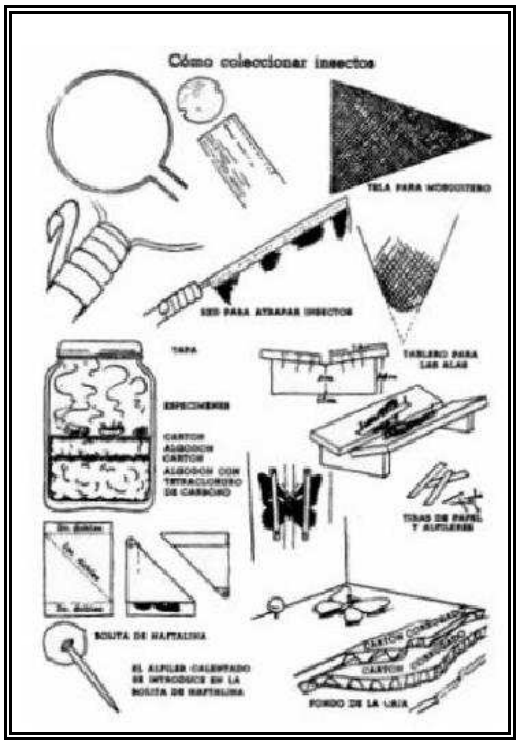
Se llaman conchas a las valvas de los moluscos: caracoles, lapas, babosas, sepias, armadillos de mar, etc. Después de los insectos, los moluscos son el grupo más numeroso del reino animal, encontrándose más de 80,000 especies conocidas.

La conquiliología es una rama de la zoología que trata de las conchas y de los moluscos, de su estudio y clasificación, y a la persona conocedora o versada en estos asuntos se le llama conquiliólogo.

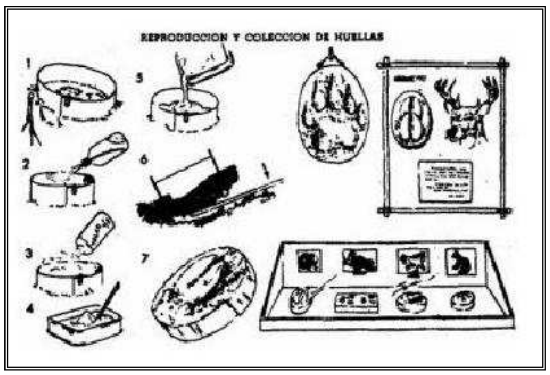
Observa en las playas y en los ríos. La costumbre de tomar notas y de llevar registros harán más profundas tus observaciones y será más amplia tu comprensión sobre el asunto.
Para nadadores experimentados, las anteojeras y el "esnorquel" serán la entrada a un mundo nuevo. Los principiantes deben tomar sumas precauciones.

Los moluscos recogidos pueden limpiarme hirviéndolos en agua.

Para identificar tus especimenes acude a los libros, museos de historia natural y a las personas conocedoras de la materia. También pueden ayudarte en la identificación de los mismos los vendedores de conchas y proporcionarte, además, ejemplares para tu colección.



Rocas y Minerales
La Patrulla puede coleccionar rocas, minerales y muestras de suelos, o especializarse en una clase.



Los especimenes deben llevar sus nombres y la región donde se encontraron; para esto ayúdate de libros y de los expertos en la materia.

Hojas y flores
Las hojas y flores prensadas pueden montarse en hojas de cartulina con cinta adhesiva o papel engomado, para constituir un herbario.
Insectos
Los insectos constituyen un mundo fascinante, como lo verás al descubrir sus interesantes modos de vivir y de actuar; tienen hábitos agradables y dignos de que los conozcas, cuerpos raros, una fuerza terrífica y a menudo maravillosos colores que habrán de fascinarte.

Tal vez preguntes dónde encontrarlos. La respuesta es: en todas partes. Los insectos viven en el aire, en el agua, en el suelo, sobre la tierra y aún en los interiores de las cuevas y de las casas, en los patios, en los caminos, en los lagos y en los bosques: hay millones de ellos en cualquier lugar.

Tan pronto como hayas cogido un espécimen, introdúcelo en un frasco que contenga en el fondo algodón con un poco de tetracloruro de carbono y una rodaja de cartón arriba del algodón. Sácalo tan pronto como estés seguro que está muerto.

Maneja tus especimenes con pinzas para que no se maltraten y ten cuidado de no tocar las alas de las mariposas con los dedos. Atraviésalos con un alfiler y consérvalos en una caja con cubierta de vidrio. Para que no se destruyan espolvorea dentro unas hojuelas de diclorobenzol o de paradiclorobenzol.

Anota tus observaciones en un cuaderno, con fecha, lugar, tiempo, hábitos de alimentación, etc.

Con la ayuda de libros puedes identificarlos y ponerles una etiqueta.
Huellas
Hacer reproducciones de huellas en yeso es una interesante actividad para la Patrulla, además de convertirse en magníficos adornos para el Local.

Por supuesto que no siempre encontrarás una huella bajo condiciones ideales: tendrás que retirar el pasto, las hojas o las ramas que estén a su alrededor. Si las huellas están en arena muy blanda o en suelo seco, rocíalas primero con agua.

Espolvoréala después con un poco de talco para evitar las grietas. Coloca una tira de cartón en forma de círculo alrededor de la huella. Calcula la cantidad de agua y añádele el yeso agitando continuamente hasta tener una mezcla de la consistencia de la crema. Viértela en la huella y déjala endurecer. Retira la huella y lávala. El resultado será un bloque circular que muestra el reverso de la huella, o sea la forma de la pata que la produjo, y que puede ser barnizado o pintado.

ALGAS MARINAS
Existen unas 18,000 especies de algas, muchas de ellas no exentas de singular belleza. Algunas viven en la tierra, prosperando en el mundo entero en pantanos, estanques, ríos y lagos. Pero la inmensa mayoría de ellas son marinas.

Las algas contienen clorofila, sustancia que las capacita para aprovechar los rayos solares y elaborar su propio alimento, produciendo oxígeno, con lo cual contribuyen a mantener el agua en condiciones propicias a la respiración animal. Esta propiedad de las algas de producir oxígeno está siendo considerada por los hombres de ciencia dedicados a la planeación de viajes interplanetarios, como una fuente de suministro de oxígeno para el hombre, que quizá muy pronto pueda salir de nuestro planeta a explorar otros mundos.

Además de clorofila, algunas de las algas marinas contienen pigmento amarillo, verduscos y aún variados tonos rojo. Son a veces tan abundantes que dan color al agua en que viven, como en el caso del Mar Rojo.

Es prácticamente fácil coleccionar, preservar y estudiar las algas marinas.

Crecen adheridas a las rocas, a los pilotes de construcciones costeras y aún a los barcos. Se encuentran abundantemente en las playas rocosas y en los muelles o embarcaderos. Las que crecen asidas a alguna roca de la costa, con frecuencia permanecen fuera del agua durante unas horas, y si la marca no volviera pronto a sumergirlas, quedarían mecas y morirían.

Con las algas pueden hacerse notables y artísticas colecciones. El equipo para coleccionarlas es muy simple y barato: una cubeta o un saco de polietileno grueso, un cucharón, una navaja (cuchilla) y un cuchillo fuerte para cortar las más resistentes. Una vez desprendida el alga, sumérgela en la cubeta con agua de mar, ya que el agua dulce descompone algunas algas.

Después, en casa, ponla a flotar en una charola plana o bandeja. Introduce una hoja de papel blanco y grueso por debajo de ella. Elévala lentamente, permitiendo que la planta se asiente en una forma artística y deja escurrir el agua. La mayor parte de los

especimenes quedarán adheridos y secos en su lugar. En cada ejemplar debe ponerse la fecha y el lugar en que se encontró. Las plantas mayores pueden fotografiarse o preservarse en alcohol o en formaldehído al 6 por ciento.

Cuando el mar ha estado muy agitado pueden recogerse en las playas muchas algas arrastradas por las olas, pero estos ejemplares suelen ser muy burdos.

Pero ten en cuenta que mucho más interesante que preservar los especimenes, es su estudio cuando están vivos, valiéndose de un microscopio de alto poder amplificador y armándose de paciencia.

CÓMO HACER UN ARCO

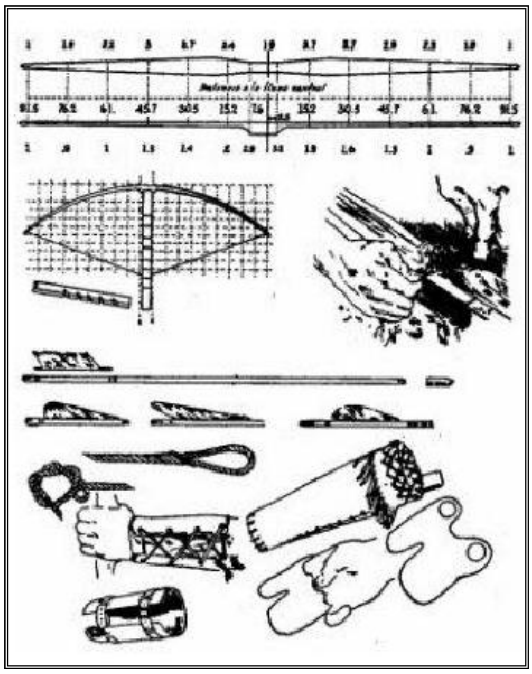
Arco. Para hacer un arco verdaderamente útil es necesario obtener un buen palo recto de fresno, sauce o hickory, de longitud igual a nuestra estatura. El espesor debe ser de 2.5 a 4 centímetros en su parte media. Si ha sido cortado del árbol por uno mismo, hay que dejarlo colgado hasta que seque completamente.

Deben marcarse unos 15 centímetros en el centro para la empuñadura o mango.

Partiendo de las marcas del mango, y con un escochévere, se rebajan gradualmente ambos brazos hacia las puntas, planos por un lado y redondeados por el otro. El lado plano va a ser el frente del arco. La disminución gradual de tamaño debe ser igual a ambos lados de la empuñadura. El arco deberá pulirse con papel lija.

Es necesario hacer en cada punta del arco una muesca que pueda recibir la cuerda.

Enseguida imprégnese bien el arco con aceite de linaza y désele una mano de barniz. Una vez seco, vuelva a pulirse con papel lija muy fina y a aplicársele otra capa de barniz.



A la empuñadura puede ponérsele rodaja de cuero (cosido o pegado), o de una tela plástica o aterciopelada.
Cuerda. La cuerda deberá hacerse de un cordel delgado pero muy resistente, el cual puede sumergirse en aceite de linaza.

La longitud de la cuerda habrá de ser menor que el largo del arco, ya que al sujetarlo al mismo, el arco deberá flexionarse ligeramente. La distancia que separe entonces la cuerda tensa de la empuñadura será de unos 12 centímetros, en el centro.

A uno de los extremos de la cuerda debe hacérsele una gaza permanente para permitir pasarla por la muesca superior del arco, en tanto que el otro extremo de la cuerda va unido a la muesca inferior con un nudo adecuado.

Flechas. Las flechas deben ser perfectamente rectas. Pueden hacerse de cilindros de haya o de otra madera resistente, de unos 60 centímetros de largo y de un diámetro de 6 a 10 milímetros.

Una vez obtenidos los cilindros de madera, se cortan al tamaño preciso y se les da un fino acabado puliéndolos con papel lija y barnizándolos. Pueden pintárseles bandas de determinados colores y diseños con el objeto de identificarlos fácilmente cuando se está compitiendo.

Para recibir la cuerda, a cada flecha se le hace una pequeña incisión, como de 12 milímetros, en uno de sus extremos.

Si se obtienen plumas suficientemente grandes, puede cortárselas por el centro o vena y lograr así tres piezas de un largo de unos 7 centímetros. Una de estas piezas se fijará con adhesivo, de tal suerte que quede perpendicular a la incisión hecha previamente para recibir la cuerda; las otras dos plumas se sujetan equidistantes a la primera, quedando así distribuidas las tres plumas a ángulos de 120 grados entre si.

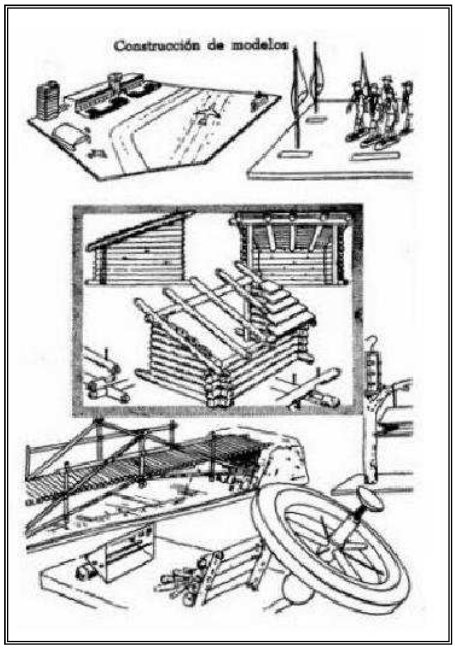
CONSTRUCCIÓN DE MODELOS

Cuando la Patrulla no sale a trabajar al aire libre, puede dedicarse a la construcción de modelos, teniéndose así la oportunidad de aprender cómo se hace un puente u otra estructura. Además, antes de emprender ciertos trabajos de pionerismo es indispensable hacer primero un croquis a escala y después el modelo con materiales pequeños.

Para producir un modelo exacto y atractivo, es muy importante construirlo a escala. Los modelos de puentes, torres de observación, cabañas y refugios son muy interesantes y permiten demostrar las aplicaciones de los nudos y de los amarres.
La escala más sencilla de adoptar es generalmente la de 1 metro es a 10 centímetros. Esto quiere decir, por ejemplo que el modelo de un puente de 6 metros tendrá 60 centímetros de largo. Esta escala permite que el modelo sea lo suficientemente grande para mostrarlo en todos sus detalles. Las medidas deben hacerse sin precipitación.

Como materiales de construcción pueden emplearse:

1. Mimbres o ramas pequeñas; las ramas deben cortarse con un cuchillo bien afilado o con una segueta pequeña.



2. Hilos para pescar o cordel delgado y resistente (para los amarres). Pueden encerarse las puntas para evitar que se descolchen.

3. Barniz para evitar que se aflojen los amarres una vez hechos.

Además, una base de madera para dar resistencia ah modelo y permitir su movilización, y un poco de musgo o de aserrín coloreado de verde.

El modelo se construye paso a paso, trabajando a escala, como si se tratara de una estructura verdadera.

Para hacer las márgenes de los ríos se emplean bloquecitos de madera blanda a los que se les da la forma tosca de las orillas del río y se sujetan a la base con tornillos introducidos por abajo. Estos bloques se hacen de una altura que permita colocar los caballetes en su lugar. Para darles realismo, se mezclan trocitos de papel con engrudo de harina hasta tener una masilla y se pegan a las orillas del río, usando tachuelas de vez en cuando. Ah cabo de unos dos días, cuando están secos, se les da una mano de barniz y frescos todavía se espolvorean con arena muy fina y otra menos pulverulenta. El agua puede representarme con un trozo de vidrio pintado por debajo de azul.

MOCHILA DE MARCO Y SACO

Puedes hacer una mochila con un marco y un saco, con la ventaja de que el saco puede ser suficientemente grande para cuando salgas de campamento.

El material necesario es el siguiente:

a) Dos montantes de madera resistente (fresno, roble, encino) de 6 cm. de grueso por 5 cm. De ancho y 60 de longitud.

b) Cuatro transversales de madera blanda iguales a los anteriores pero de 55 cm. de largo.

c) Dos tirantes transversales de cuero o lona de 45 cm. por 5 de ancho.

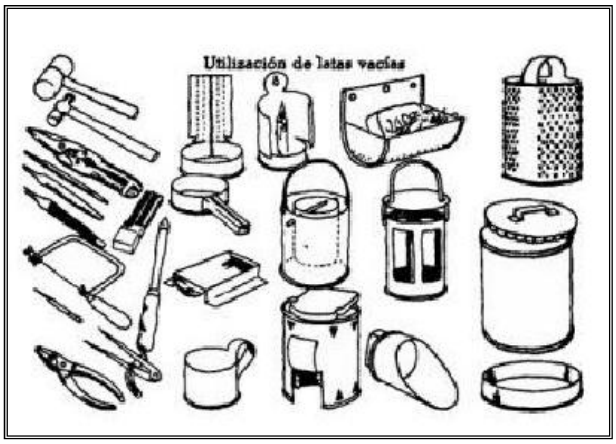
d) Dos tirantes verticales del mismo material de 90 cm. por 5 cm.

e) Tornillos, tuercas y arandelas.

Mide sobre tu espalda la distancia entre los hombros y la cintura, para así colocar los transversales.
Una vez cortadas las tablitas se redondean sus extremos y se lijan. A los montantes se les hacen unas pequeñas entradas en su parte inferior y se remojan en agua caliente durante dos o tres horas; después se dejan sumergidos en agua fría durante una noche. Ah día siguiente se traza sobre una tabla un arco de círculo de 18 cm. de radio, se clavan a ambos lados del trazo pequeños pedazos de madera que hagan seguir a las tablas dicha forma. Ya secas las tablas se hace la armazón cuidando de sujetar ah mismo tiempo los tirantes.

El saco con lo que va a transportarse se sujeta al marco con un cordón.

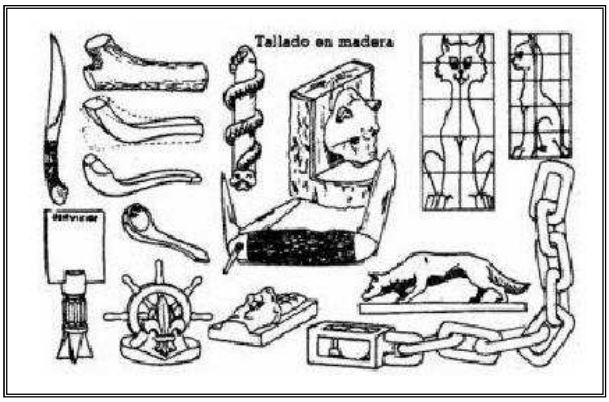
UTENSILIOS DE LATAS VACÍAS
La hojalatería es un arte popular, y la lata común de los envases de alimentos en conserva y de otros productos, que normalmente se tira a ha basura, proporciona un material adecuado para interesantes trabajos.



Todo el equipo que necesitas son unas tijeras de hojalatero para hacer los cortes, un abrelatas de los que no dejan bordes dentados, un martillo pequeño, un chavo grande para hacer los agujeros y un yunque pequeño.

Es importante doblar o empestañar las aristas aguzadas de la lata. Esto se realiza poniendo ha hojalata sobre un bloque de madera para aplanarla y, si se desea, enrollar sus bordes.

Pueden hacerse utensilios de cocina propios para campamentos, utilizando latas de diferentes tamaños que puedan entrar unas en las otras. Las tapas se hacen recortando el fondo de una lata, a una altura aproximada de unos tres centímetros, y con tijeras para lámina, dientes triangulares como aparece en el dibujo; esta ceja de dientes se dobla hacia adentro lo que sea necesario para que alcance un diámetro que iguale al diámetro interior de la lata. Al usar estas latas debe tenerse el cuidado de no dejar en ellas alimentos sobrantes, porque pueden oxidarse y formar venenos.



Debido a que el calor de una fogata puede fundir la soldadura, fíjense presillas para aros de alambre y abrazaderas para las tapas.

Tus Scouts podrán fabricar, mediante su iniciativa e imaginación, sartenes, cucharones, candelabros, lámparas, jaboneras y muchos otros artículos.

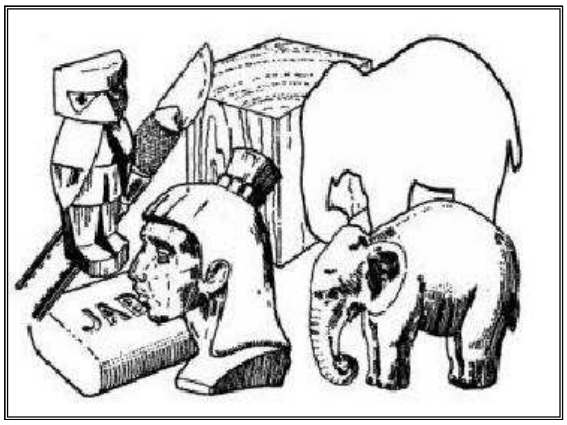
TALLADO EN MADERA
Es sorprendente cómo muchas personas que no habían hecho nunca nada en este arte, encuentran que pueden producir cosas razonablemente buenas.

Cada madera tiene su grano especial, su color y otras características. Al escoger un pedazo grande de madera evita usar sus extremos, porque generalmente llevan grietas o rajaduras que se prolongan varios centímetros adentro. No te desanimes si el trabajo se raja un poco; esto ocurre muy frecuentemente y es una cosa natural de la madera el hacerlo así; pero puede corregirme con un mastique, masilla o pegamento, o mejor con una cuñita de la misma madera pegada firmemente. No es conveniente colocar la madera en un lugar caliente o exponerla a los rayos directos del sol, porque se rajará con mucha facilidad.

Ah comenzar este arte es preferible emplear maderas blandas, como las de pino, abedul, haya americana, tilo, cedro balsa u olmo americano.

Generalmente se hacen los tallados pequeños con textura fina y los grandes con textura rugosa.

Es aconsejable tallar la madera cuando está seca, pero la madera verde tiene la ventaja de que no se raja mucho, excepto la de perales, robles y olmos, entre otros.



Selecciona una cuchilla (navaja) que quede bien a tus manos. Las buenas cuchillas son de acero de la mejor calidad, y no es posible hacer un buen filo a las de acero corriente.

Es de lo más importante tener la navaja bien afilada, y el aprender esto toma un poco de tiempo.

Usa piedras de carborundo y aceite para máquinas.

La regla general es tallar hacia afuera de ti.

El único modo de aprender consiste en hacerlo. Puedes empezar por piezas sencillas como cortapapeles, cucharas, cuchillos, platos para el queso, etc. Luego sigue con trabajos más avanzados como Anillos para Pañoletas, Bordones, tótem del Animal Emblema, mangos para cuchillos, pisapapeles. Y finalmente, esculturas de cabezas, figuras, animales y aves, y reproducciones de objetos de la Naturaleza.
Los dibujos te darán algunas ideas, pero es mejor que tus Scouts inventen otros diseños, a su entero gusto.

CONFECCIÓN DE TIENDAS TIPO CANADENSE
En la tienda tipo canadiense, el techo de dos aguas no llega hasta el suelo, sino que va provista a ambos lados de pequeñas paredes verticales, protegidas mediante sendos dobleces que, partiendo del término del techo en sus partes inferiores, proporcionan una ceja protectora a las propias paredes, por la cual escurre el agua durante la lluvia, hacia las zanjas alrededor de la tienda. Este tipo de tienda es el más usual entre los Scouts, e ideal para una patrulla.

Tela. La más adecuada es la de lino o de algodón de trama muy apretada; no debe ser muy espesa.

Conviene utilizar telas del mayor ancho posible, a fin de evitar costuras y hacer más tardada la confección de la tienda.

Costuras. Las costuras deben hacerse muy cuidadosamente, y corridas. La más conveniente es la costura inglesa o de doble cruce; el mínimo del ancho debe de ser de un centímetro y es conveniente repasarlas minuciosamente después de hechas.
Como la tela de la tienda no es de por sí lo suficientemente resistente para soportar la tensión de las cuerdas, hay que tomar la precaución de dobladillar todas las orillas, colocando refuerzos de telas fuertes en el interior de los dobladillos, con lo cual se evitará que se desgarren.

Modelo. Para evitar errores, que son muy costosos en el corte de las telas, y poder rectificar las medidas y proporciones es muy prudente que la Patrulla confeccione por anticipado un modelo de la tienda, a rigurosa escala. (Un décimo de las proporciones reales). Este modelo se hace de cartulina o cartón, y después se pasan cuidadosamente sus medidas a la tela al tamaño deseado, dando en ésta un margen de 5 centímetros sobre cada borde, para las costuras y los dobladillos.

Conviene calcular muy detenidamente las dimensiones para aprovechar al máximo el material.

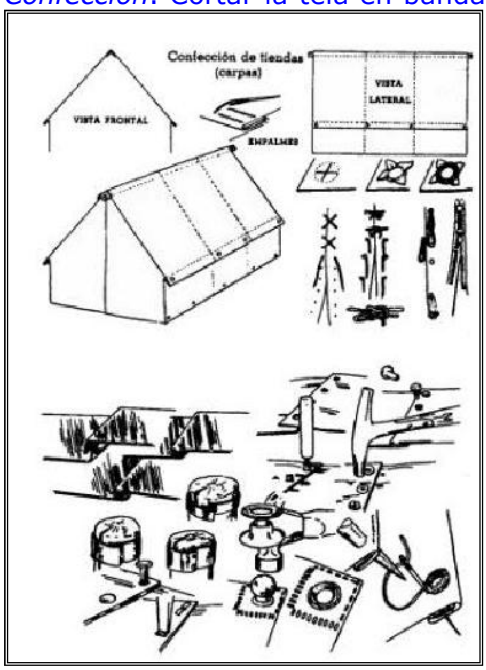
Rectificadas las medidas, un modelo a tamaño natural hecho con cordeles dice cómo se verá la tienda ya construida.

Trazos. Antes de cortar la tela, se hacen los trazos en ella, utilizando un cordón pintado con gis (tiza) negro. El cordel se coloca estirado en el lugar donde se va a marcar el trazo, se levanta y se deja caer por su propia elasticidad, para que al rebotar sobre la tela le deje la marca del gis.

Dimensiones. Las dimensiones más adecuadas, en centímetros, son:

Núm. de Scouts	Largo	Ancho	Altura de la pared	Altura total	Peso, Kg
1 - 2	200	120	40	120	0.8
2 - 3	200	150	40	150	1.4
5 - 6	250	200	60	180	2.9
7 - 8	300	200	60	180	3.0

Confección. Cortar la tela en bandas de un largo equivalente al total de los dos muros verticales y de las pendientes del techo, más 40 cm. para los aleros de las paredes. Coser las bandas orilla con orilla, hasta obtener el largo total de la tienda. Estas bandas cosidas entre si forman un rectángulo, el cual se dobla en dos; este doblez es la arista de la tienda, llamada cumbrera.



Por el interior del doblez se cose una banda de tela gruesa y resistente de 10 cm. de ancho, con todos los bordes dobladillados, que sobrepasará en 5 cm. a la tela de la tienda. En cada uno de los extremos sobresalientes se pone un ojillo metálico o arandela para recibir las cuerdas que mantendrán la tienda en pie.

Se hace un pliegue de 10 cm. de ancho a distancia de los bordes inferiores, equivalente a la altura que se quiera dar a las paredes. Este pliegue formará una especie de alerito que protegerá las paredes.

Cada 40 cm. se ponen ojillos metálicos para las cuerdas que, sujetas a las estacas, sirven para montar la carpa.

En los bordes inferiores se cosen bandas de tela corriente (arpillera), destinadas a enterrarse a todo lo largo de la tienda.

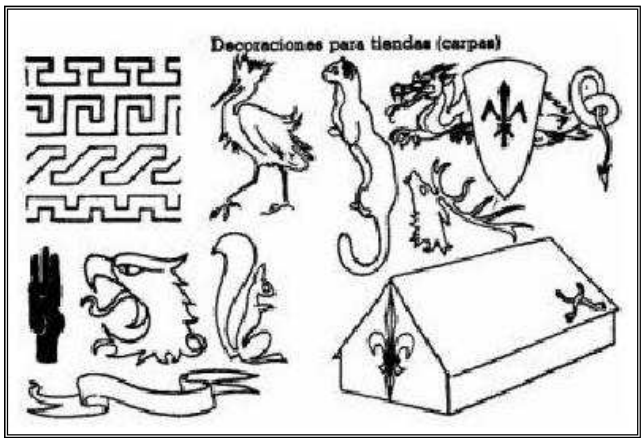
Las puertas deben estar bien ajustadas y caer naturalmente al nivel del suelo. Debido a lo complicado de su corte, conviene cortarlas grandes para después reducirlas si se hace necesario.

El cierre de las puertas puede hacerse con cintas que se anudan entre sí.

La impermeabilización se hace cuando la tienda está totalmente terminada y probada, y tal vez hasta decorada.

DECORADO DE TIENDAS Y LONAS

Si la Patrulla decide decorar su tienda de campaña (y sus lonas para toldos) debe hacerlo con discreción.



Escoge un motivo sencillo, de preferencia alusivo a las cosas propias de la Patrulla, como son su Animal Emblema o su lema.

Dos tintas parecen ser suficientes, y si son los colores de las Cintas de Patrulla, tanto mejor.

Para evitar las aureolas, usa una tinta que cubra bien. Puedes usar pintura de aceite, pero solamente cuando se trate de dibujos reducidos. Para aplicar el color, estira invariablemente la tela.

IMPERMEABILIZACIÓN DE CARPAS Y DE LONAS

Existen diversas fórmulas para impermeabilizar tiendas, sacos de alimentos, mochilas, telas para pisos, toldos, etc.; pero sólo veremos las mejores que se usan hoy en día.

Antiguamente se empleaban soluciones de parafina en gasolina; pero este procedimiento, además del peligro que encierra, hace que las telas se manchen muy fácilmente y sólo con dificultad puede repartirse uniformemente la parafina. El empleo de aceite de linaza presenta el inconveniente de dar rigidez a las telas y pueden cortarse al tener que doblarlas, aunque las telas bien tratadas y con la conveniente adición de substancias suavizantes han durado algunos años. Además, ya está en desuso aquel desagradable olor característico de la antigua impermeabilización.

Recientemente se han venido empleando procedimientos para fijar una sal metálica en la fibra del tejido; a continuación aparecen tres de ellos.

1. *Alumbre y azúcar de plomo*. Mantener sumergida en agua la tela una noche, para quitarle el almidón del apresto y colgarla para que seque.

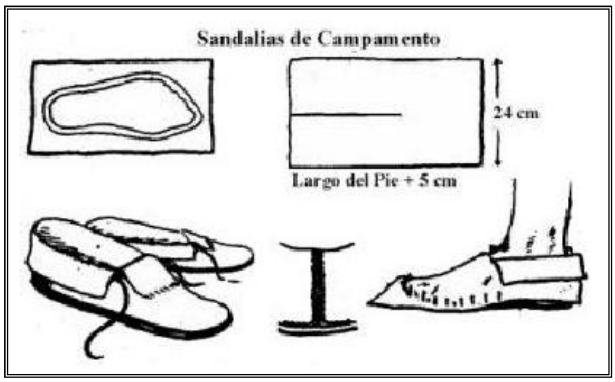
Procurarse dos recipientes de tamaño suficiente para preparar las siguientes soluciones. En el primero disolver 115 gramos de alumbre en 4 litros de agua caliente. En el otro disolver 115 gramos de azúcar de plomo, o sea el acetato de plomo, en 4 litros de agua. Esperar a que clarifiquen ambas soluciones y mezclarlas dejándolas en reposo por cuatro o cinco horas para que se asiente el precipitado blanco de sulfato de plomo. Decantar el líquido claro y embeberlo en el material por impermeabilizar, dejándolo así toda la noche. Por la mañana, sacarlo y dejarlo secar.

2. *Alumbre y jabón*. Disolver en un recipiente, 225 gramos de jabón, del que se usa para lavar la ropa, en 4 litros de agua tibia. Cerciorarse que se ha disuelto completamente el jabón. Sumergir la tienda en esta solución de jabón por una hora,

de vez en cuando y asegurándose de que se impregna en toda su superficie. Sacarla sin exprimirla, colgarla y esperar a que seque completamente. En seguida disolver completamente 115 gramos de alumbre en 4 litros de agua caliente. Sumergir la tienda en esta solución, esta vez por cuatro horas, asegurándose que se impregne en toda la superficie. Sacarla sin exprimir y colgarla para que seque a la sombra, en un lugar ventilado.

3. Alumbre, jabón y cola de pescado. Disolver completamente en medio litro de agua en ebullición, 30 gramos de cola de pescado y filtrar a través de un pedazo de lienzo limpio. Disolver 30 gramos de jabón blanco en medio litro de agua y agregar a la primera solución. Luego disolver 30 gramos de alumbre en un litro de agua y añadirlo a la mezcla anterior. Agitar y calentar la solución combinada a fuego lento, sin que llegue a hervir, y sumergir la prenda que se quiera tratar procurando que no se formen burbujas y quede bien empapada; o bien con un cepillo frotando a pelo y contrapelo cuando se trate de prendas de vestir. A pesar del aspecto lechoso que presenta, se puede utilizar en prendas de uso corriente. Dejar secar a la sombra. Cuando vayan a impermeabilizarse varias prendas, conviene empezar por las piezas más grandes y terminar por las más pequeñas, cuando la tina contenga ya muy poco líquido.

Si se desea teñir la tienda de algún color diferente al original de la tela, esto debe hacerse después de haber eliminado el almidón del apresto, y antes del tratamiento para impermeabilizarla.



SANDALIAS DE CAMPAMENTO
Es muy sencillo y barato hacer unas sandalias de campamento, cómodas y atractivas.

Sobre un pedazo de cuero se traza el contorno del pie con un lápiz y después una segunda línea a la distancia de 1.5 cm. pero redondeando un poco los ángulos. La plantilla para el otro pie se traza simplemente con el reverso de la primera.

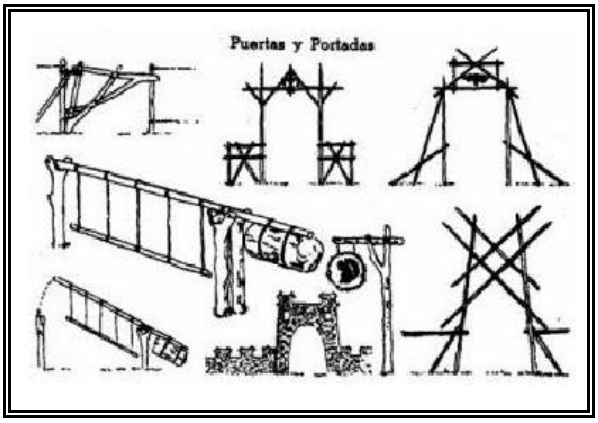
Para el empeine se necesita un pedazo de cuero más blando, de unos 24 cm. de ancho y de un largo en el que quepa tu pie más 5 cm. Se hacen dos cortes: uno de unos 15 cm. de largo perpendicular al ancho del cuero y otro de 6 cm. perpendicular al primero, como se ve en la figura.

Coloca tu pie sobre el trazo de la plantilla y el cuero arriba del empeine, y sigue el contorno fijando clavitos, cuidando que la forma quede bien regular.

Retira los clavos y haz una ranura en la plantilla siguiendo los agujeros. Recorta los bordes y empieza a coser las dos piezas con cáñamo resistente. El talón se cose como se indica en la figura.

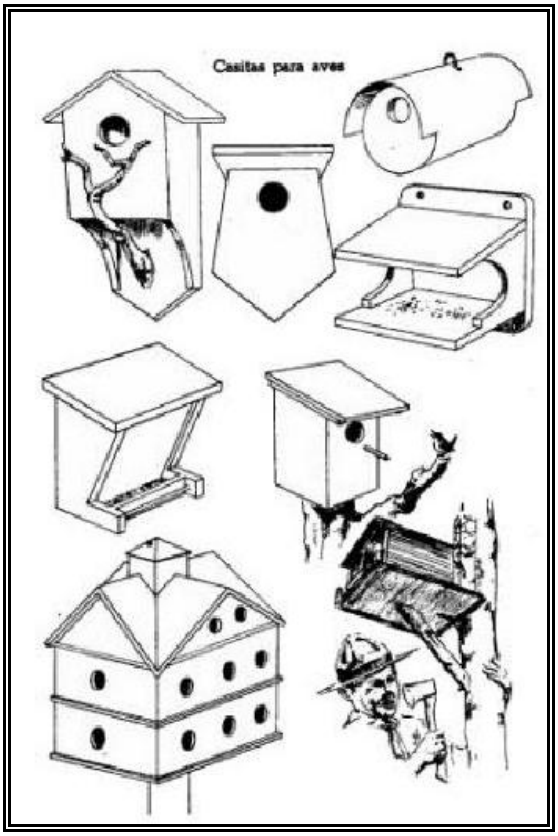
Impermeabilización de cueros
Para impermeabilizar los cueros destinados a suelas de calzado puede utilizarse la siguiente fórmula:

Se sumerge el cuero durante dos horas en una solución de 60 gramos de jabón, 120 gramos de cola y 2 litros de agua. Después se sumerge en esta otra solución: 400 gramos de alumbre, 450 gramos de sal común (sal de cocina) y 2 litros de agua, y se deja secar.



NIDOS PARA AVES

El Scout rinde un servicio vital de conservación cuando construye y coloca adecuadamente nidos para aves, facilitando así que aniden en las cercanías de su casa, granja o lugar de campamento.



Los dibujos muestran algunos tipos apropiados de nidos. Un buen nido debe ser impermeable al agua. Para atraer determinadas especies de aves, deben construirse los nidos de acuerdo con ciertas especificaciones. Es también importante hacerlos accesibles para su limpieza, al final de cada estación de empollado.

Como materiales, utilícense madera de desecho, corteza, hojas de techado, etcétera.

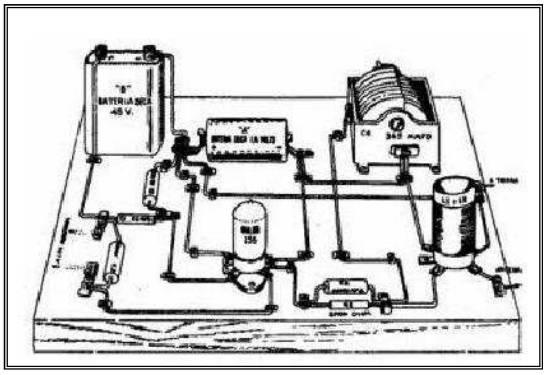
Los recipientes metálicos, cuando se empleen, deben quedar bien protegidos del calor.

RECEPTOR DE RADIO DE UN BULBO

Con la ayuda de una persona que tenga conocimientos prácticos de electricidad, tu Patrulla puede construir un receptor de radio, como el ilustrado en el dibujo y que consta de un bulbo.

Antes de empezar el trabajo es conveniente tener dispuestas todas las piezas y los materiales.

Los cables deben cruzarse a ángulos rectos y pueden sujetarse a la tabla con grapas aisladas con pequeños trocitos de cartulina.

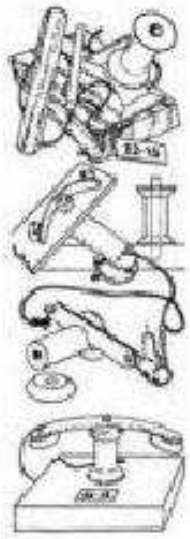


Los cables conectados al bulbo deben quedar soldados, y en esto pueden ayudarte los empleados de un taller de reparación de radios o de aparatos eléctricos para el hogar. Cerciórate de fijar los cables en las orejas correspondientes; las otras orejas que aparecen en el dibujo se emplean en unidades más completas.

Una vez montado tu aparato, alguien de la Patrulla puede hacerle su caja que semeje un radio convencional. Para apagarlo, basta retirar la batería "A".

CÓMO PINTAR

Un día u horas antes de empezar a pintar, voltea la lata al revés, a fin de que se mezclen el aguarrás y los albayaldes, con lo que se reducirá el tiempo de agitación.



TELÉFONO

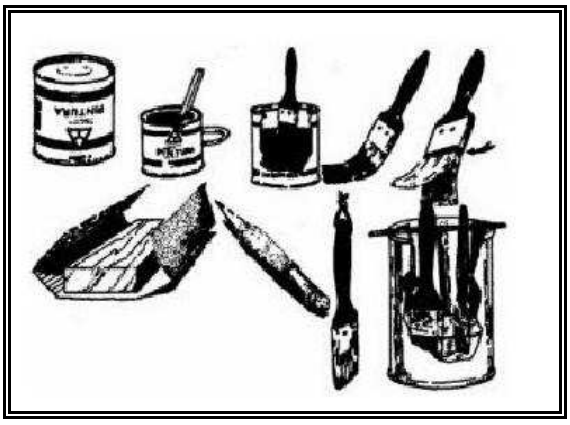
Hacer un agujero de 6 milímetros de diámetro y de 12 mm de profundidad en el centro de la base, e insertar un vástago de madera. Introducir el carrete y pegarlo a la base.

Curvar una tirita de madera, ya bien sosteniéndola sobre una llama o después de remojarla en agua. Aserrar los conos de otro carrete y pegarlos o clavarlos a los extremos de la tirilla, para tener así la bocina y el auricular.

Anudar un hilo pasándolo por uno de los conos del carrete y sujetar su otro extremo al teléfono con una tachuela. El teléfono terminado puede pintarse de negro, y pegarle un cartoncito con su número.

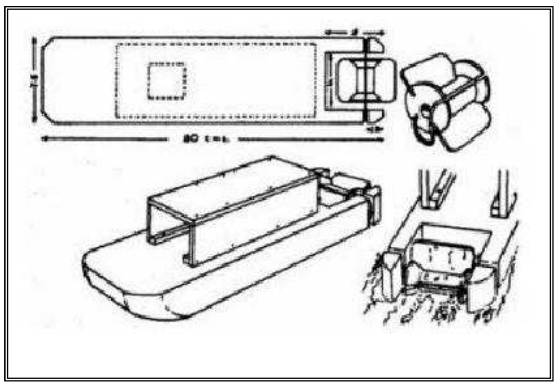
PASTA DE PAPEL

Corta trocitos de papel de unos dos o tres centímetros y mézclalos con agua caliente; agrega harina y un poco de cola de huesos desmenuzada. Amasilla esta mezcla hasta formar una pasta suave, libre de grumos. Así tienes un material espeso que puedes moldear como gustes, y luego dejar secar.



Es necesario lijar las superficies ásperas antes de pintarlas.

Para pintar deben darse brazadas regulares siguiendo la veta de la madera. Procura que las cerdas no tomen demasiada pintura. Sesga ligeramente la brocha de tal manera que las cerdas viajen suavemente en cada brazada. Si has de dejar por una noche la brocha sin lavar, cuélgala de un alambre o de una gaza de cordel, de tal suerte que las cerdas queden dentro del agua (como se ve en el corte de la lata de la ilustración de abajo).



BARCAZA DE RÍO.

El dibujo ilustra claramente cómo hacerla. La propela está confeccionada con un carrete, al cual se le hacen cuatro ranuras con una segueta, a una profundidad de unos 6 milímetros; las paletas se insertan y pegan a los lados opuestos en dos de estas ranuras. Una vez colocada la propela en su lugar se coloca la liga a lo largo del carrete entre las otras dos ranuras y las entradas hechas en el casco. Para hacer que camine la barcaza se arrolla la propela hacia atrás. La liga de caucho (hule) no debe ser demasiado fuerte, sino lo suficiente para permitir que el barco se desplace lenta pero firmemente en el agua. Puede pintarse de color rojo o amarillo, y pegarse el nombre a ambos lados, cubriéndolo con cinta plástica transparente.

CÓMO HACER UNA BRÚJULA

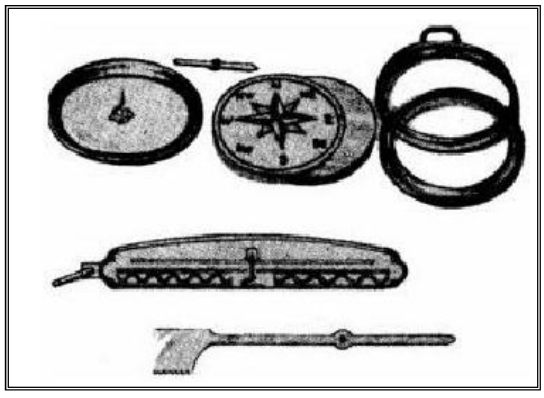
En su forma más elemental, la brújula es un instrumento consistente en una aguja imantada que se monta sobre un pivote y puede moverse libremente sobre un círculo horizontal graduado, llamado "rosa de los vientos".

La primera brújula que inventó el hombre fue simplemente fabricada con un corcho y una aguja imantada que flotaban en el agua.

Tú puedes hacer tu propia brújula armando unas cuantas piezas en la caja de un reloj inservible, a condición de que sea de bronce o de otro metal no magnético. El dibujo muestra cómo hacer las piezas y colocarlas en la caja de reloj.

El pivote es un alfiler común, con buena punta y recto; dobla la parte inferior como se ve en el dibujo y suéldalo al centro de la parte interior de la caja del reloj; el doblez en espiral permite ajustar la altura del pivote, una vez soldado.

La carátula es de cartulina, con la rosa de los vientos trazada en tinta china. Hazle un agujero en el centro para que pase por ahí el pivote. Coloca la N del norte donde había estado el "12" del reloj.



La aguja debe ser de acero. Puedes emplear una sierra de las que se utilizan para cortar metales. Dale su forma y hazle un agujero en el centro, con taladro. Una vez que haya quedado perfectamente balanceada, limando por abajo el brazo más pesado, caliéntala hasta el rojo y sumérgela en agua fría para endurecerla. Podrá imantarse poniéndola en contacto con un imán permanentemente durante poco tiempo. Pinta de rojo el brazo que señala el Norte.

Capítulo 13

Juegos de Patrulla

La Patrulla que no sabe jugar y a la que no le gusta jugar no vale mucho. Lo mismo le pasa a un Guía que no sabe dirigir a su Patrulla en los juegos de Tropa.

Los juegos tienen lugar en las Reuniones de Patrulla, en las excursiones y en los campamentos, y son excelentes para añadir distracción y variedad a las actividades.
Cuando la Patrulla juega, debe hacerlo con entusiasmo, con disciplina, con orden y observando siempre las reglas del juego. Los Scouts deben aprender a aceptar las derrotas con gracia y espíritu deportivo, y a seguir jugando lo mejor que puedan. Durante un juego de Patrulla tú eres el único árbitro, y por lo tanto, retira al que rompa las reglas; si haces esto desde un principio, evitarás discusiones.

Los juegos pueden ser de dos tipos: los que se juegan por gusto al ejercicio y a la diversión que producen, y los que constituyen un medio de ayuda en el adiestramiento de los Scouts. Por supuesto que es imposible enseñar una materia recurriendo solamente a los juegos; primero hay que enseñar los cimientos y después practicarla o jugarla. Al fin y al cabo es difícil distinguir entre diversión y trabajo, cuando ambas cosas tienen algo de fascinación y de interés.

Primero coloca a tus Scouts en la formación requerida o divide la Patrulla por la mitad o por parejas. Después explica la regla con tus propias palabras (debes haberlas aprendido antes), de la manera más sencilla y clara que te sea posible. Aclara todas las dudas. Entonces puede empezar el juego.

Recuerda que el momento propicio para suspender un juego es cuando ha salido bien: no permitas que decaiga el interés. Tan pronto como un juego ha cumplido su propósito, pasa al siguiente asunto, habiendo ya declarado quién resultó vencedor; tardarse en hacerlo ocasiona la pérdida futura del interés.

Además de los beneficios directos de los juegos, te resultarán excelentes para conocer el carácter de tus Scouts. Ante la excitación y el nerviosismo de un juego, algunos muchachos revelan profundos aspectos de su carácter que no habían dejado traslucir en otras actividades.

Si quieres que tu Patrulla triunfe en los juegos de Tropa, emplea una estrategia de conjunto, en bloque, sabiendo cada Scout la parte que le corresponde hacer.

A continuación, encontrarás algunos juegos de Patrulla: para diversión o adiestramiento, y para el Local o al aire libre.

JUEGOS DE ESPARCIMIENTO
Hagan esto, hagan eso
El Guía, colocado al frente de su Patrulla, hace ciertos movimientos, precedidos cada uno de la orden "hagan esto" o "hagan eso". Todos los movimientos que sigan a la orden "hagan esto", los Scouts deben ejecutarlos inmediatamente; por lo contrario, los movimientos que sigan a "hagan eso" deben ser ignorados. El juego continúa hasta que sólo quede un jugador.

Carrera de canguros
La Patrulla se forma "en línea", a cierta distancia de la meta. Cada Scout sostiene entre los pies con sus zapatos, una pelota o una cajita de cartón (todas deben ser iguales), va brincando así hasta la meta y regresa en igual forma a la línea de partida. Si se les cae la pelota o la cajita, no deben utilizar las manos para ponerla nuevamente entre los píes. Gana el primero en ir y venir.

Círculo en reversa
Los Scouts de la Patrulla se toman de las manos, formando un círculo, y el Guía va dando órdenes: "vuelta a la derecha"... "caminen"... "paso veloz". A Cortos intervalos, ordena: "reversa", principalmente cuando los Scouts esperan dar la vuelta o van corriendo. Puede usarse el Paso Scout, caminando diez pasos y corriendo otros diez.

JUEGOS DE LAS PRUEBAS SCOUTS
Los juegos basados en las materias de técnica Scout introducen acción y diversión en las
Reuniones de Patrulla (tanto al aire libre como en el Local), y convierten el trabajo en adiestramiento vivaz.

Análisis de noticias (Ley Scout)

El Guía da a cada uno de sus Scouts un periódico del mismo día. A una señal, cada quien trata de encontrar noticias que ilustren la Ley Scout. Los Scouts las recortan y les ponen el número del artículo de la Ley. Al cabo de cierto tiempo gana el Scout que hizo mayor número de recortes y anotaciones correctas.

Vendar al accidentado (Primeros auxilios)
La mitad de la Patrulla son "accidentados" y la otra mitad "enfermeros". El Guía dice el vendaje por aplicar: de mano, de rodilla, de cabeza, y los enfermeros se ponen a trabajar. Después de un tiempo razonable (las prácticas de primeros auxilios no son competiciones de velocidad), el Guía ordena "¡alto!" y juzga el vendaje por su efectividad y presentación. Para la segunda mitad del concurso cambian sus puestos los accidentados y los enfermeros.

El "campeón-malísimo" (Nudos)
Los Scouts de la Patrulla se forman en línea, cada uno con una cuerda de la misma clase e igual longitud, como de 1.20 metros. El Guía dice el nombre de un nudo y los Scouts tratan de hacerlo rápidamente. El primero en lograrlo tira la cuerda al suelo y si el nudo está bien hecho sale del juego. El resto de la Patrulla repite la competición, saliéndose cada vez el ganador, hasta que quede el "campeón-malísimo" de la Patrulla.

Este método puede usarse en numerosas materias Scouts. El mérito está en que el Scout que más lo necesita tiene mayor oportunidad de practicar.

Nudos con una mano (Nudos)
Divide la Patrulla por parejas, colocando a los Scouts uno al frente del otro, y cada muchacho con su cuerda en la mano derecha y la izquierda en el bolsillo. A una señal, tratan de atar juntas sus cuerdas empleando el nudo mencionado. La primera pareja en hacerlo correctamente es la que gana.

Mensaje y toque (Morse o Semáforo)
El Guía transmite por Morse o Semáforo el nombre de un objeto que los Scouts tienen al alcance de la mano. Cuando termina la palabra, cada Scout que la haya entendido toca el objeto mencionado. Al principio comienza con palabras sencillas.

Mensajes sellados (Morse o Semáforo) El Guía entrega a cada uno de sus Scouts copias de un mismo mensaje escrito en Morse (puntos y rayas) o en Semáforo (las letras dibujadas). A una señal, los Scouts empiezan a traducirlas. Gana el primero que entrega al Guía la traducción correcta.

Rumbos en el Local (Brújula y Orientación)
Las paredes de un cuarto se llaman Norte, Sur, Este y Oeste. Todos los Scouts permanecen de pie.

El Guía nombra varios rumbos, y los Scouts se colocan en la dirección dada. Los que encuentran la dirección correcta se van saliendo. El juego continúa hasta que sólo queda un Scout.

Tesoros del Local (Brújula y Orientación)
Divide la Patrulla por parejas. Cada par en turno escucha el rumbo de pequeños objetos ("tesoros") escondidos dentro o cerca del Local. Ver quién los encuentra en el menor tiempo.

Pasos orientados (Orientación y Paso Talonado)
El Guía coloca los Bordones de cada uno de los Scouts a cierta distancia previamente señalada del punto de partida de los Scouts, pero con rumbos distintos, y cada uno debe encontrar el azimut al que está su Bordón. De ese modo cada muchacho tiene dos datos: la distancia y el rumbo al que está su propio Bordón. Hecho esto el Scout se enfunda la cabeza con una bolsa de papel grueso de manera que sólo pueda ver el suelo que pisa y su brújula, que sostiene cerca de su cintura. El Guía toma del brazo al Scout y lo pasea dándole unas cuantas vueltas por el lugar, para dejarlo en el punto de partida. Siguiendo el rumbo con su brújula, y contando sus pasos talonados, el Scout debe hacer alto donde crea que está su Bordón.

Trazar un cuadrado (Orientación y Paso Talonado)
Cada Scout, por turno, parte de un lugar en el cual el Guía colocó una estaca apenas visible entre las hierbas, y procede a seguir rumbos y a talonar distancias. Camina 50 metros siguiendo una dirección a 90 grados, luego 50 metros a 180 grados, otros 50 metros a 270 grados y finalmente 50 metros a 360 grados. En el punto final, el Scout coloca una estaca, sin haber visto, por supuesto, la del punto de partida al hacer la última lectura con su brújula. Gana el que haya cerrado mejor el cuadrado.

¿Cuál es el largo? (Estimaciones)
Coloca en el suelo cuerdas de diversas longitudes, bien estiradas y en línea recta. Pide a cada uno de tus patrulleros que anote sus largos, en el orden en que se encuentran colocadas. Gana el que tenga más respuestas correctas.

Eres un árbol (Árboles)
En el concurso de veinte preguntas directas, uno de tus Scouts debe descubrir "la clase de árbol que eres"; las cinco primeras preguntas pueden referirse al tronco y a la cabeza, las cinco siguientes a la forma y las diez restantes a generalidades. Después, el Scout nombra el árbol.

Ejemplo de preguntas y respuestas: "¿tienes corteza rugosa?"; "sí, medio rugosa, rugosa en algunos lugares, lisa en otros". "; "¿Eres un árbol que da buena sombra?", "Algunas veces, sí, otras no". "¿Creces entre otros árboles?". "Sí"; "¿Cuando creces entre otros árboles eres muy alto?".

"Algunas veces"; "Quiero decir, cuando has crecido completamente entre otros árboles, ¿eres grande?", "Si". (Este juego puede practicarse con aves, animales, artículos del Uniforme Scout, etc.)

Bálsamo de Fierabrás (Árboles y Aves)
Durante una excursión y pretextando que padeces un horrible dolor de estómago, que sólo puede curarse con un bálsamo milagroso, pide a tus Scouts que te traigan, por ejemplo, lo siguiente: cuatro bellotas de roble, diez semillas de fresno, quince centímetros de rama de Jacaranda, dieciocho agujas de pino, una pluma de algún ave, etc. Haz la lista de unos quince o veinte artículos, de acuerdo con los productos de la localidad y de la estación.

Croquis del campamento (Croquis topográfico)
Hacer un campamento miniatura en una tabla, con tiendas, árboles, veredas y caminos de papel, etc. A una señal, los Scouts se acercan a él. Tienen tres minutos para estudiar el campamento. Al cabo de ese tiempo, el Guía les da otros cinco minutos para hacer de memoria un croquis del campamento. Gana el Scout que hace el mejor croquis.

Juego de Especialidades
Durante la semana, cada Scout hace una lista de anuncios (avisos) comerciales que haya visto en las calles, y que se relacionen con alguna de las Especialidades. El reporte debe hacerse en tres columnas, dando el nombre de la firma o compañía, el lugar donde fue visto el anuncio y la Especialidad que le sugiere. (Esta es una excelente idea para conectar el programa de las Especialidades en la mente de los muchachos con las "cosas verdaderas". Por ejemplo, un Scout que ha estudiado el cartel de uno de los departamentos de una panadería moderna, y que luego haya escrito en su reporte "Cocinero", tendrá una idea completamente nueva del significado y de las posibilidades relacionadas con esa Especialidad).

Juegos de adiestramiento de los sentidos
Identificar el ruido
La Patrulla (exceptuando el Guía), se sienta de espaldas a una tabla o algo parecido.

Numerándolos, el Guía deja caer sobre la tabla diversos objetos, y los patrulleros tienen que escribir estos nombres solamente por el ruido que producen al golpear. Los objetos pueden ser: cono de pino, moneda, pelota de tenis, corcho, manojo de llaves, paquete de tarjetas, etc.

El venado y el acechador
Un Scout de la Patrulla es el "venado" y el otro el "acechador". Ambos son vendados y colocados a cada extremo de una mesa grande. El acechador trata de encontrar y de agarrar al venado. Los dos deben tener siempre una mano sobre la mesa; pero pueden pasar por debajo o brincar sobre ella, etc. Puede jugarse en silencio, lo que probablemente proporcione más diversión, o hacerse ruidosamente con simpatizadores del venado y del acechador haciendo advertencias y dando consejos; esto complementa la prueba de la concentración apropiadamente.

Pirata dormido
Uno de los Scouts de la Patrulla es el "pirata". Vendado, se sienta con las piernas cruzadas, al centro de un círculo de aproximadamente cinco metros de diámetro. Cerca de sus pies, en el suelo, está el "cuchillo del pirata". Uno a uno van entrando al círculo los Scouts de la Patrulla, tratando de tomar el cuchillo sin ser oídos. El pirata se esfuerza por localizar al atacante por el ruido que produce y cuando lo oye, apunta hacia él una pistola imaginaria y le hace "fuego". Si ha localizado correctamente al atacante, éste queda fuera del juego. El pirata debe "disparar" solamente cuando haya oído algún ruido, mientras los espectadores permanecen en absoluto silencio.

Atrapada al vuelo
Un Scout se sienta en una silla y otro se para frente a él con una pelota de tenis en la mano.

Repentinamente la hace botar y el Scout sentado tiene que saltar y atraparla antes de que toque el suelo de nuevo. En esta prueba puedes tener tres pares de Scouts al mismo tiempo.

"Hockey" para ciegos
Consigue una lata como las de grasa o betún para zapatos e introdúcele una canica o una piedrecilla. Los goles quedan en dos lados opuestos del Local. Se juega con escobas o palos cortos, empujando la lata hacia adelante, pero sin darle golpes. Los demás Scouts de la Patrulla permanecen en completo silencio para que los jugadores puedan localizar la cajita por el sonido.

Cuando un jugador hace un gol entra otro a reemplazar al perdedor, empezándose a jugar otra vez a partir del centro.

Caza de animales
El Guía esconde en el Local un pequeño juguete en forma o representativo de algún animal y dice a los Scouts que lo busquen. Tan pronto como uno lo encuentra se sienta calladamente sin dar indicación alguna del lugar del escondite. La diversión empieza al esperar a los últimos.

Casa de espantos
Atrás de un cobertor colgado, el Guía produce ciertos efectos sonoros, como por ejemplo: encender un fósforo, sonarse, pasar las hojas de un periódico o de un libro, sacar el corcho de una botella, dejar caer una llave al suelo, arrugar un papel de celofán, etc. Después de haberlos escuchado, los Scouts de la Patrulla hacen una lista de los ruidos identificados, en el orden en que se produjeron.

El vendedor de baratijas
Uno de los Scouts se viste como vendedor de baratijas y entra al Local con una canastilla, de la que va sacando diferentes objetos y hablando de sus buenas cualidades.

Se retira cuando ha sacado unos diez o quince artículos. Cada Scout trata de hacer una lista de los artículos, en el mismo orden en que les fueron mostrados.

Juegos de acecho
Venado ciego
Un Scout de la Patrulla es el "venado ciego" y los demás permanecen en una línea como a 50 metros de él. El "venado" se voltea repentinamente, todo el mundo se paraliza. Los Scouts que sigan moviéndose, por mínimo que sea su movimiento, regresan a la línea para empezar de nuevo.

Gana el primer muchacho que toca al "venado".

Llevar un mensaje corriendo
Se pide a un muchacho que lleve, en un tiempo dado, un mensaje a cierto lugar o casa que se encuentre a determinada distancia. Los demás Scouts se esconden en diferentes puntos a lo largo del camino, cuidándose de no ser vistos por el mensajero, quien debe regresar al lugar de partida y encontrar el mayor número posible de Scouts que estuvieron escondidos.

Emboscada
La Patrulla se divide en dos grupos. Uno sale por anticipado y se esconde en matorrales, árboles, etc. a los lados de un camino. El otro lo sigue después de un tiempo convenido y grita los nombres de los Scouts que componen el grupo contrario, cada vez que puede verlos sin salirse del camino.

El juego se continúa cambiando los papeles de vez en cuando.

Acecho e informe
El GP se coloca en un punto estratégico y envía a cada muchacho en diferentes direcciones, como a medio kilómetro de distancia. Cuando mueve su banderín como señal de comenzar, todos se esconden y proceden a acechado, sin perder detalle de lo que hace.

El Guía mira sucesivamente en cada dirección y cuando ve a un muchacho o se da cuenta de su presencia, le resta dos puntos.

Por su parte, el Guía hace determinados movimientos como arrodillarse, buscar algo entre la maleza, usar su pañuelo o quitarse el sombrero por un momento, a fin de dar a sus muchachos algo que observar y reportar acerca de él. Por cada informe correcto concede tres puntos a cada Scout.

Después de cierto tiempo, el Guía ondea de nuevo su Banderín como señal de que el juego ha terminado. Los Scouts se dirigen hacia él y le reportan individualmente todos los movimientos que le observaron. El informe puede ser escrito o verbal.

Emboscada
Divide la Patrulla en dos grupos. El primero se adelanta quince minutos y prepara una emboscada a los otros Scouts. Estos avanzan cautelosamente tratando de no ser sorprendidos.

Capítulo 14

Destrezas de Patrulla

Los Scouts están Siempre Listos para el trabajo, y también para la diversión, el sano entretenimiento y las actividades recreativas.

Al terminar un día de campamento, los Scouts se reúnen en tomo al Fuego para hacer representaciones, danzas, cantos y demostrar, en fin, sus habilidades y su regocijo de vivir.

CANTOS
Los cantos ayudan mucho a satisfacer el deseo natural de auto expresión de los muchachos, y les gusta hacerlo.

Si tu Patrulla canta dondequiera que encuentra su oportunidad, en las excursiones, en el Local, en el Fuego de Campamento, sentirá más corto el camino en una excursión, menos pesado el trabajo por difícil que sea, más alegre su vida y, además, estará vigorizando el sentimiento de unión y de hermandad que debe imperar entre todos los Scouts.

Si tú mismo no puedes cantar bien, anima a uno de tus Scouts a que dirija los cantos de Patrulla.

Pero escoge las canciones: anualmente se editan centenares de ellas que se olvidan al poco tiempo de su aparición; sólo unas cuantas sobreviven por su vigor, belleza y expresión, y llegan a ser una parte de la tradición musical del país. La regla es cantar las que se hayan grabado en el corazón de los muchachos al recordarles algo.

Cuando la Patrulla canta, todos deben saber la letra; el entusiasmo se pierde cuando después de la segunda línea de una estrofa, alguien no sabe qué sigue.

Un día, en Consejo de Patrulla, sugiere a tus Scouts componer el Canto de Patrulla, que acrecentará sus tradiciones y les alentará a seguir adelante.

NARRACIONES
Como Guía de Patrulla, debes adquirir la habilidad de narrar historietas que cautiven a tus muchachos. Esto es muy valioso, tanto en campamento, alrededor del Fuego, como en el Local, durante las Reuniones de Patrulla.

Cuida que tus narraciones enfaticen algunas de las virtudes contenidas en la Ley Scout.

REPRESENTACIONES TEATRALES
En cualquier momento la Patrulla debe estar preparada para hacer una corta representación: pantomima, comedia o danza. Para ello habrá de adquirir cada uno de sus muchachos la confianza necesaria, practicando en cualquier oportunidad que se les presente, aprendiendo además algo sobre disfraces que les ayude a caracterizar mejor los personajes.

Capítulo 15

La Patrulla y los demás

Formamos parte de un Todo infinitamente grande: la creación de Dios, de nuestra casa, de la escuela, de la fábrica, de la oficina, de la Asociación Scout, del país, del mundo entero y a todo ello nos debemos. También el Escultismo es algo que no se puede considerar independiente, y tu Patrulla, por fuerte, por compacta que sea, tiene contactos y relaciones con infinidad de personas y de grupos humanos.

Dentro del Escultismo ya has aprendido a trabajar y a jugar con los demás, especialmente en la Corte de Honor y en el Consejo de Patrulla: los Jefes de Tropa establecen los detalles del programa de actividades, de acuerdo con los deseos de los Guías de Patrulla. Todo esto te prepara a entrar al recinto más amplio de la comunidad en la cual vives y trabajas con tu Patrulla. Por propia experiencia has aprendido la necesidad de dar y de tomar al vivir con los demás, reafirmando tu sentir de que todos necesitamos de todos.

El Escultismo se difunde como las ondas que se producen en un lago al arrojar una piedra: del centro hacia las orillas. Debes empezar por aprender a vivir junto con los demás Scouts de tu Patrulla y de tu Tropa. Más tarde tendrás que ganar tu propio sustento e ingresar al mundo del trabajo. Después formarás tu hogar entre otras personas. La vereda sigue adelante y pensarás en tu país y en las responsabilidades que tienes para con él; y aun después tendrás que ser un ciudadano del mundo. A donde quiera que vayas, lleva cuanto has aprendido en ti, que es practicar y enaltecer el Espíritu del Escultismo.

LA BUENA ACCIÓN Y EL SERVICIO PÚBLICO

El Guía de Patrulla es el primero en dar buen ejemplo a sus Scouts, practicando él mismo su B. A. diaria; de uno u otro modo esto será sabido por la Patrulla.

Dentro del Escultismo existen las Buenas Acciones *individuales*, que permanecen en el anonimato, y las Buenas Acciones *colectivas*, que se hacen para servicio de la comunidad, y pueden ser anunciadas ante el público al cual benefician, puesto que a él van dirigidas. Haz que tus muchachos acepten desde el principio, con seriedad y fe, el deber de la B. A. individual que se encuentra muy bien precisado en la Promesa Scout. También es importante dentro del Escultismo la B. A. de Patrulla.

Buenas Acciones individuales. El buen Guía de Patrulla dispone de algunos medios para que sus Scouts practiquen diariamente sus B. A. individuales. Una manera de hacer esto consiste en preguntar por separado a cada muchacho, de vez en cuando, si está recordando su Buena Acción y "¿qué es lo que has pensado hacer hoy?" Con cierta frecuencia, al terminar las Reuniones de Patrulla, el Guía puede hacerles un recordatorio general: "No olviden su B. A., muchachos."

Buenas Acciones colectivas. Una actividad de Patrulla que debe practicarse con frecuencia, es la B. A. a la comunidad que la rodea, tanto para beneficio personal del muchacho, como por ser un medio eficaz de demostrar a la vecindad la naturaleza práctica del adiestramiento en ciudadanía que rinde el programa Scout. Incidentalmente puede solicitarse la ayuda de alguno o de algunos de los padres de los Scouts, con lo cual se robustecerá la posición general del Guía.

Si tratas el asunto en Consejo de Patrulla, encontrarás muchas formas de servicio público que puede prestar tu Patrulla, aun en una población pequeña como, por ejemplo: proporcionar guías y mensajeros para las convenciones y conferencias. Las ferias y fiestas de la población ofrecen otra oportunidad de servicio, ya sea levantar una tienda de campaña como lugar de descanso, encontrar niños extraviados o suministrar un botiquín de primeros auxilios.
El Día de Reyes trae consigo otra gran oportunidad, a la vez que una interesante actividad de Patrulla: la reparación y obsequio de juguetes para los niños pobres. Los Scouts pueden hacer felices a miles de niños que, de otra manera, se encontrarían sin juguetes la mañana del 6 de enero.

La legítima publicidad que resulta de esto es valiosa al Escultismo en muchas formas. Otras B. A. de Navidad pueden ser: recolectar libros y revistas para los asilos y otras instituciones; visitar a niños enfermos en hospitales y sanatorios; distraer a los niños de los orfelinatos, etc.

Las Patrullas que prestan servicios útiles a la comunidad en que viven, no solamente realizan un acto de servicio, sino que sus muchachos reciben en lo moral un beneficio directo. Además, esas ocasiones nos brindan una excelente oportunidad para demostrar la disciplina Scout y la eficiencia ante otras personas, quienes de otra manera no aprenderán nada acerca de la característica de servicio público que tiene el Escultismo y en la cual se desenvuelve.

El beneficio para los muchachos está en la oportunidad que tienen para desarrollar su confianza en sí mismos y su iniciativa. Una actividad de este tipo, bien conducida, puede resultar de gran valor en el desarrollo de un muchacho: tal vez descubra que puede dirigir a otros, incluso a personas mayores, cuando la situación así lo reclame.

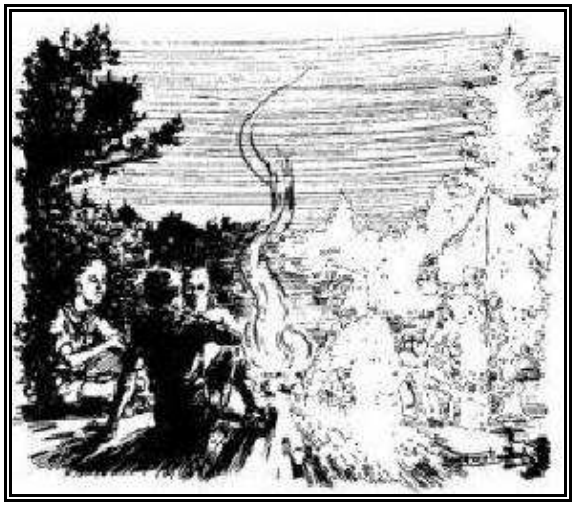
Siempre que sea posible, la regla será: Uniforme completo y siempre limpio.

Lista de Buenas Acciones de Patrulla. A continuación encontrarás una lista miscelánea de B. A. que han efectuado otras Patrullas, la cual te sugiere posibilidades para el trabajo en tu Patrulla:

- Construir un camino de grava.
- Pintar con cal los troncos de los árboles en las calles.
- Construir e instalar nidos para aves.
- Cooperar con los departamentos forestales en la plantación de árboles.
- Distribuir circulares que anuncien un producto de la institución de ciegos, o de rehabilitación de inválidos, etcétera.
- Colocar avisos para la prevención de incendios en los bosques.
- Colocar avisos en los lugares peligrosos para nadar, en lagos y ríos.
- Arreglo de parques públicos.
- Colaborar en la campaña publicitaria de la Cruz Roja o de instituciones similares.
- Ayudar a las instituciones de caridad a distribuir su material publicitario.
- Cooperar en la Campaña de Alfabetización.

POR ÚLTIMO... TUS JEFES
Han sido tu Jefe y los Subjefes de Tropa quienes más se han esforzado en darte la información que ahora posees, y que te servirá durante toda tu existencia. Ellos dirigen Tropas Scouts porque les agrada hacerlo; porque, aunque parezca extraño, se interesan por ti y por los demás muchachos de tu Patrulla. Sólo por ti, sin esperar ganar ningún premio, ellos emplean su tiempo libre, gastan su dinero, salen de campamento y llevan sobre sus hombros muchas tareas y responsabilidades.

Para tus Jefes, la única recompensa posible es que tú y los Scouts de tu Patrulla lleguen a ser hombres buenos, que vivan activamente haciendo el bien a los demás.



LA PROMESA DEL G. P.
El Scout que va a ser investido como Guía de Patrulla se acerca al frente de la herradura que ha formado la Tropa, colocándose a un paso de su Jefe. Los Subjefes de Tropa, situados a los lados de éste, llevan las dos cintas de Guía y el sombrero del Scout con la Flor de Lis.

El Jefe de Tropa dice: "Scout (nombre completo), te he nombrado Guía de la Patrulla (nombre), y la Corte de Honor te aprueba como merecedor de este rango y guardián del honor y de las tradiciones de la Tropa. ¿Estarás Siempre Listo para aceptar estas responsabilidades?"

El Guía elegido responde: "Sí, Jefe".

El JT termina su interrogatorio: "¿Aceptas reafirmar tu Promesa Scout, aquí ante la Tropa, teniendo en mente los deberes especiales que ahora te corresponden?"

El Guía elegido acepta: "Sí, Jefe".

El JT agrega: "Confío por tu honor en que harás todo lo posible por guardar esta Promesa como corresponde a un Guía de Patrulla. Aquí están tus cintas de Guía (las prende en su lugar), limpias y blancas como tu honor. Aquí está tu Sombrero (lo toma el muchacho y se lo pone), con la Insignia plateada del Guía de Patrulla".

El nuevo GP estrecha la mano izquierda de los Jefes de Tropa y da media vuelta. El JT dice:

"Tropa... a nuestro nuevo Guía de Patrulla... ¡Saludo!"
El GP responde al saludo y regresa a su Patrulla, donde es recibido con el Grito jubiloso de sus patrulleros.

APÉNDICE I
EQUIPO PERSONAL PARA CAMPAMENTO DE UNA SEMANA
En la mochila, en varios sacos y sabiamente colocados:

Ropa
.... Cobertores de lana o talego para dormir.
.... Manga (poncho).
.... Dos mudas de ropa interior.
.... Una camisa de repuesto.
.... Un suéter o chamarra.
.... Una pijama.
.... Zapatos de descanso (en un saquito)
.... Uno o dos pares de medias.

.... Un saco de tela gris para la ropa sucia, que no debe juntarse con la limpia.

Cocina
.... Una marmita.
.... Plato hondo de aluminio.
.... Taza (jarro) de aluminio.
.... Cuchara, tenedor y cuchillo.
.... Trapo para secar.
.... Estropajo y jabón para lavar.
.... Sartén.

Aseo
.... Jabón en caja de plástico.
.... Toalla.
.... Cepillo y pasta para dientes.
.... Espejo (metálico si es posible)
.... Peine.
.... Pañuelos
.... Cepillo para el cabello.
.... Corta uñas.
.... Traje de baño.

Útiles para Remendar. Un estuche compuesto de:
.... Agujas y dedal.
.... Hilo.
.... Botones.
.... Trozos de tela.
.... Tijeras.
.... Alfileres de seguridad.

Aconsejable
.... Croquis topográfico.
.... Cámara y películas fotográficas.
.... Linterna eléctrica.
.... Cantimplora.
.... Instrumentos musicales.
.... Brújula.
.... Botiquín individual.
.... Reloj.
.... Gorra de campamento.
.... Papel para escribir, sobres y estampillas.
.... Fósforos.
.... Libros y revistas.
.... Una cuerda de unos cuatro metros.
.... Hacha de mango corto.

APÉNDICE II
EQUIPO COLECTIVO DE PATRULLA

Este equipo no se adquiere en un solo día, sino que es el resultado de los trabajos y ahorros de cada miembro de la Patrulla. Cuando se hagan o compren algunas cosas del equipo, los Scouts deben conseguirlas de la misma clase, a fin de conservar la uniformidad, tan necesarias a su buen aspecto.

Antes de ir de campamento, poner marcas suaves de lápiz a los artículos que se vayan empacando, para usar esta lista nuevamente.

.... Una tienda de campaña para la Patrulla, impermeabilizada, con estacas, cumbreras y cuerdas.
Una tienda impermeabilizada, pequeña para los comestibles. Lámparas, linternas y velas (para la tienda, cocina y letrina).

Bolso de limpieza
.... Jabón para lavar o polvos detergentes.
.... Equipo para limpieza del calzado.
.... Piedra pómez o polvos para lavar los utensilios de cocina.
.... Estropajo o lana de acero.
.... Trapos para secar.
.... Bayeta o franela.

Aseo
.... Jabón para baño.
.... Espejo para el lavabo (preferentemente metálico).
.... Palangana (de material plástico o de lona impermeabilizada).
.... Papel higiénico.
.... Bayeta o franela.

Útiles para reparaciones
.... Agujas, hilos y cáñamos.
.... Alfileres de seguridad.
.... Piedra y lima plana para afilar.

Útiles para construcciones
.... Un hacha de leñador.
.... Cuerdas y cordeles en abundancia.

Cocina
.... Toldo impermeabilizado para la cocina.
.... Cubierta para la mesa y servilletas.
.... Marmitas de aluminio o esmaltadas, de suficiente capacidad.
.... Sartenes.
.... Cubos (de lona) para agua.
.... Lavabos (de lona).
.... Platos hondos o platones.
.... Cuchillo de cocina.
.... Cucharón.
.... Colador (cedazo).
.... Abrelatas.
.... Salero.
.... Fósforos.
.... Costales o sacos impermeabilizados para las raciones (harina, azúcar, sal, avena, cereales, frutas secas, frijoles, arroz).
.... Frascos con tapa para mantequilla, especias, etc.

Aconsejable
.... Botiquín de Patrulla.
.... Banderín y Bandera Nacional.
.... Despertador.
.... Croquis topográficos.
.... Cámara fotográfica.
.... Libros y revistas.
.... Una lámpara "Primos" (puede ser de mucha utilidad para cocinar en caso de lluvia o para servirse de ella en algún
accidente).

Actividades y aficiones
.... De acuerdo con las actividades por practicar.

APÉNDICE III
PROGRAMA DE CAMPAMENTO

He aquí la sugerencia elaborada para un campamento de fin de semana, de una noche solamente.

Primer día

2:00 pm Reunión general. Distribución del equipo y de los sacos de alimentos. Revisión del equipo personal.
2:45 pm Comienzo del viaje al lugar del campamento, por autobús, automóvil, ferrocarril, bicicleta o a pie.
4:45 pm Llegada al lugar del campamento. Selección del lugar para las tiendas, fogatas, etc.
6:00 pm Instalación del campamento.
6:45 pm Se empieza a cocinar.
7:00 pm Cena. Lavado de los utensilios de cocina.
8:00 pm Tiempo de descanso o juegos.
8:30 pm Un Fuego de Campamento, con un grupo feliz de Scouts, cantando, relatando cuentos o haciendo pantomimas sobre diversos temas.
9:30 pm Preparándose para pasar la noche.
10:00 pm Se apagan las luces. Silencio absoluto en todo el campamento, vigilado por los guardias.

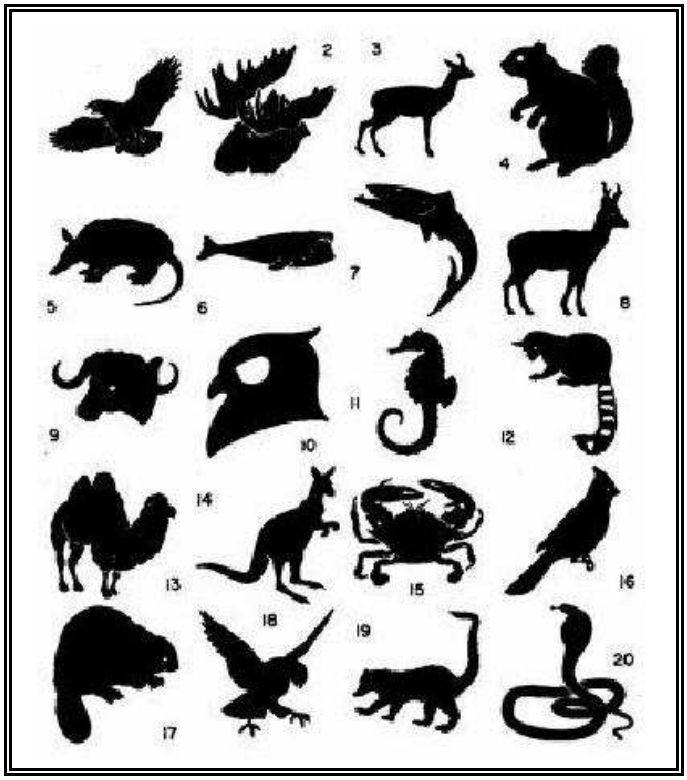
Segundo día

7:00 am Toque de diana. Se recogen los cobertores. Lavado. Se empieza a cocinar el desayuno.
Se sacan los cobertores al aire y todos los artículos de la tienda de campaña.
8:15 am Desayuno. Lavado de los utensilios de cocina.
9:00 am Tiendas en orden. Mejoras al campamento.
9:30 am Excursión de exploración saliendo del campamento. Estudio de la Naturaleza.
12:00 am Regreso al campamento.
1:30 pm Comida. Lavado de los utensilios de cocina.
2:00 pm Descanso.
2:30 pm Desmontaje del campamento, principiando por la cocina y siguiendo por el empacado del equipo personal y del colectivo, dejando las tiendas hasta el final.
3:30 pm Revisión de que el lugar del campamento queda realmente limpio.
4:00 pm Empieza el viaje de regreso.
6:00 pm Llegada al punto de Reunión. Almacenamiento del equipo.
7:00 pm Los muchachos llegan a sus casas.

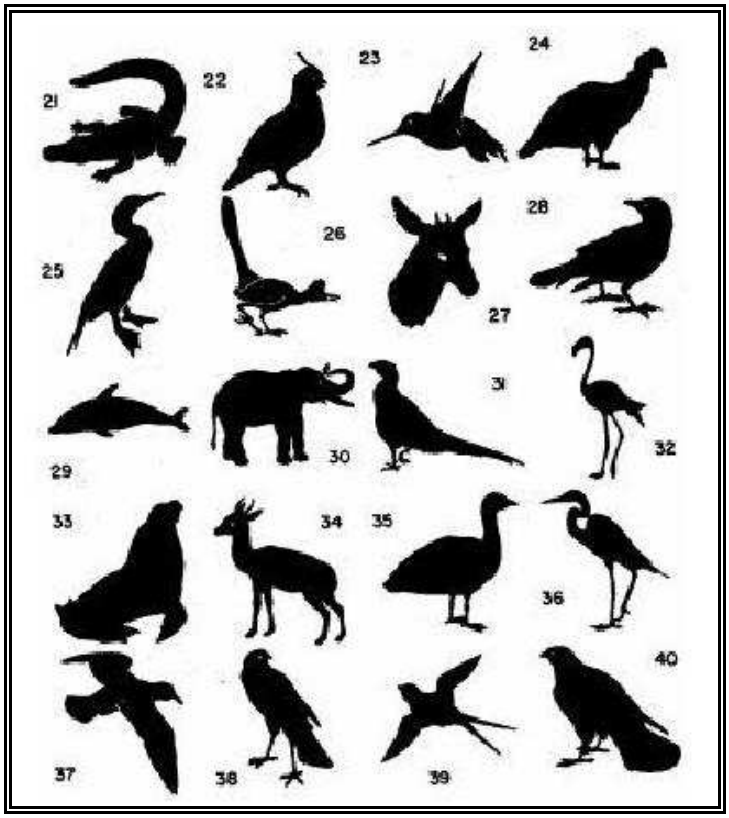
Cuando el campamento se prolonga por más de dos días puede ajustarse al siguiente programa general:

7:00 am Toque de diana. Levantarse, aseo personal, empezar a cocinar el desayuno, sacar los cobertores de la tienda, limpiar el lugar del campamento.
8:15 am Desayuno. Lavado de los utensilios de cocina.
9:00 am Tiendas en orden. Mejoras al campamento.
10:00 am Inspección. Se iza la Bandera.
10:15 am Excursión desde el campamento. Actividades y aficiones.
12:00 am Preparación de la comida.
1:00 pm Comida. Lavado de los utensilios de cocina.
2:00 pm Descanso. Escritura de cartas y del diario. Lectura.
3:00 pm Diferentes deportes y juegos, arquería, juegos de pelota, etcétera.
4:30 pm Adiestramiento en alguna materia especial por los alrededores del campamento.
Posiblemente natación.
6:00 pm Regreso al campamento. Tiempo libre.
7:00 pm Cena. Lavado de los utensilios de cocina.
8:00 pm Fuego de Campamento.
9:30 pm Preparándose para pasar la noche.
10:00 pm Se apagan todas las luces. Silencio absoluto en todo el campamento.

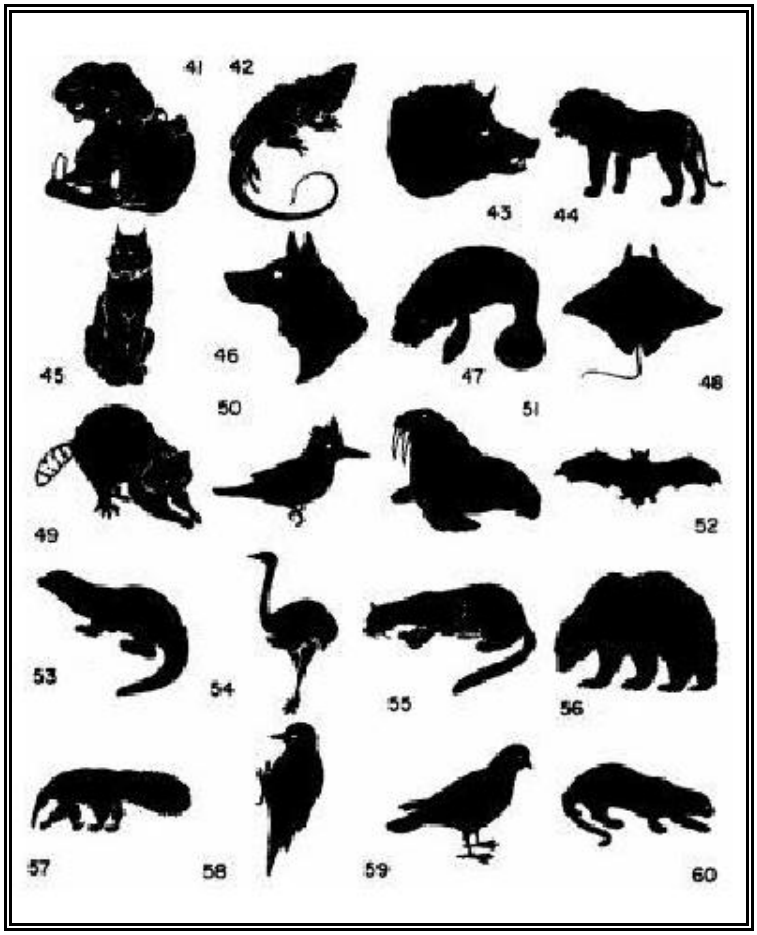
ANIMALES DE PATRULLA



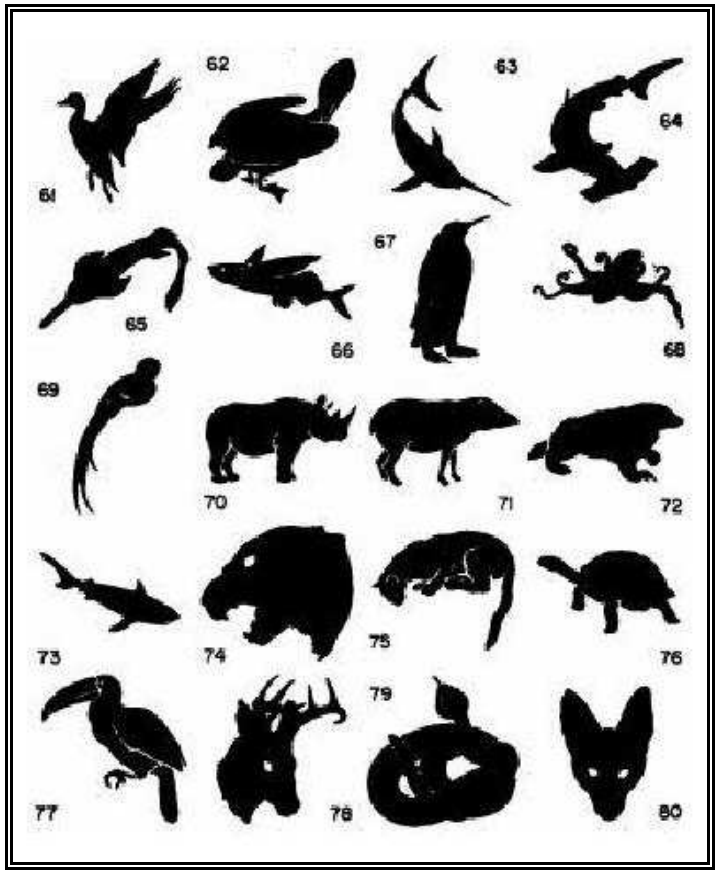
1-Agalla. Verde y negro. Grito muy estridente: kriii.
2-Alce. Blanco y gris.
3-Antílope. Azul obsc. y blanco. Mugido agudo: miouc-oc.
4-Ardilla. Gris y rojo. Grito: nutt-nutt-nutt.
5-Armadillo. Kaki y azul claro.
6-Ballena. Café.
7-Barracuda. Verde y rosa.
8-Berrendo. Kaki y blanco.
9-Búfalo. Rojo y blanco. Mugido profundo: um-mauummm.
10-Búho. Azul. Grito: cut-cut-cut.
10-Caballito de mar: Kaki y café.
12-Cacomixtle. Naranja y amarillo.
13-Camello. Violeta y azul.
14-Canguro. Rojo y gris. Llamada: cuu-ii. cuuii.
15-Cangrejo. Gris y azul claro.
16-Cardenal. Rojo.
17-Castor. Azul y amarillo. Palmadas para imitar los golpes que da con la cola.
18-Cernícalo. Azul obsc. y verde. Grito: kii-kii.
19-Coatí. Negro y kaki.
20-Cobra. Naranja y negro. Silbido: psst.



21-Cocodrilo. Verde y kaki. Bramido fuerte: ju-a-er.
22-Codorniz. Blanco y azul obsc.
23-Colibrí. Verde y amarillo.
24-Cóndor. Gris y naranja.
25-Cormorán. Negro y verde.
26-Correcaminos. Azul obscuro y rojo.
27-Corzo. Café y verde claro.
28-Cuervo. Negro y amarillo. Silbido subiendo y bajando la escala.
29-Delfín. Azul y azul claro.
30-Elefante. Violeta y blanco. Bramido semejante a un trompetazo.
31-Faisán. Café y naranja. Grito: cockerr.
32-Flamenco. Blanco y rosa.
33-Foca. Rojo y negro. Llamada: jork.
34-Gacela. Rosa y amarillo. Grito: iuj-iuj.
35-Ganso. Kaki y violeta.
36-Garza. Verde y gris. Grito: cuashk.
37-Gaviota. Blanco y negro.
38-Gaviota. Azul.
39-Golondrina. Azul obsc. Grito: cuii.
40-Halcón. Naranja y azul claro.



41-Hipopótamo: Rosa y negro. Zumbido: brussh.
42-Iguana. Verde.
43-Jabalí. Gris y rosa. Gruñido: bruf-bruf.
44-León. Amarillo y rojo. Rugido: iu-ugh.
45-Lince. Naranja y kaki.
46-Lobo. Amarillo y negro. Aullido: jou-ooo.
47-Manatí. Violeta y rosa.
48-Mantarraya. Verde claro y violeta.
49-Mapache. Negro y café. Ladrido: churr.
50-Martín pescador. Azul claro. Grito: chip-chip-chip.
51-Morsa. Blanco y kaki. Ladrido profunde: ouff.
52-Murciélago. Azul claro y negro. Silbido muy agudo: pitzpitz.
53-Nutria. Café y blanco. Grito: Jci-oi-cick.
54-Ñandú. Kaki y rojo.
55-Onza. Rosa y azul claro.
56-Oso. Café y negro. Gruñido: burr.
57-Oso hormiguero. Verde y café.
58-Pájaro carpintero. Verde y violeta. Risa: jiarfl-arfl-arfa.
59-Paloma. Gris y blanco. Llama. da: curru-cutu-cu.
60-Pantera. Amarillo. Ruido con la lengua a un lado de la boca: kiiouck.



61-Pato. Café y amarillo. Grito nasal: jij.
62-Pelícano. Gris y violeta. Grito: croak-croak.
63-Pez espada. Kaki y negro.
64-Pez martillo. Verde claro y azul.
65-Pez sierra. Violeta y verde.
66-Pez volador. Amarillo y violeta.
67-Pingüino: Blanco y naranja. Siseo: sii-sii.
68-Pulpo. Verde claro y amarillo.
69-Quetzal. Verde y rojo.
70-Rinoceronte. Azul obsc. y naranja. Rugido: uar-uar.
71-Tapir. Café y kaki.
72-Tejón. Kaki. Grito agudo con los dientes cerrados: shit-tttt.
73-Tiburón. Negro y azul obsc.
74-Tigre. Violeta. Rugido: grrao.
75-Tigrillo. Azul obsc, y negro.
76-Tortuga. Verde claro y verde.
77-Tucán. Verde y naranja.
78-Venado. Violeta y negro. Bramido: baouu.
79-Víbora de cascabel. Rosa y blanco. Ruido: cascabelear.
80-Zorro. Amarillo y verde. Gañido: ja-ja.

FIN