



Cartilla para Guías de Patrulla

Por un Jefe de Tropa
Rex Hazlewood
(Tomado de la segunda edición, 1946)

Selecciones de la revista "The Scout" en los años 30^s
Adaptación de Gerardo Martínez Hernández

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS
Literatura básica para Tropa de Scouts,
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.

México - 2005

Índice

Introducción a ésta versión	2
Prólogo	3
I Cómo deben dirigir su Patrulla	4
II Consejos generales sobre la administración de la Patrulla	7
III Los deberes del Guía	10
IV Reuniones de Guías	13
V La patrulla en el local de reuniones	17
VI Ocupaciones de Patrulla	20
VII La presentación de la Patrulla	24
VIII Escultismo en el campo	27
IX La Patrulla en campamento	31
X Alrededor de la fogata	35

INTRODUCCIÓN

Éste pequeño folleto muestra la visión que se tenía en los primeros tiempos del Escultismo, donde se vislumbró ampliamente la necesidad de capacitar y dar nuevas ideas a los Guías de Patrulla, miembros clave del Escultismo.

Es una lástima que no se guarden los nombres de las personas que hicieron los artículos, sin embargo puede notarse que son comentarios expresados incluso por algunos Guías de Patrulla, encontrándose en algunos casos un lenguaje muy ameno de charla.

Es por ello que en algunos capítulos se modifica completamente el contexto y la forma de referirse, eso me hace suponer que el editor simplemente se dedicó a reunir, sin aparente modificación de los textos, una serie de artículos publicados en diferentes fechas.

Creo que a pesar de ello, no es difícil encontrar consejos para los Guías de Patrulla, pues muchas de las experiencias no tienen fecha ni lugar y solo son comprensibles para aquellos que juegan en el Escultismo.

Siempre lo mejor y listo para servir
Tuyo en escultismo tradicional

Gerardo Martínez Hernández
Presidente FMSI
WFIS - México

Prefacio

Al publicar estas charlas dirigidas a los Guías de Patrulla en forma de libro, el autor atiende a la solicitud que los lectores de "*The Scout*" le han hecho después de leer los artículos que aparecen semanariamente en esa revista.

Los Guías deberán estar al día en sus conocimientos y dar cabida a nuevas ideas en el programa de Patrulla.

El editor, *The Scout*.

Capítulo I

Cómo deben dirigir su Patrulla

El Escultismo y lo romántico van de la mano. Siempre fue así, y ello depende el éxito de nuestro Movimiento, puesto que en cada chico existe innato espíritu de aventuras y en el Escultismo encuentra este sentimiento una salida natural.

La influencia y el respeto que adquieran como guías de Patrulla se lo labrarán ustedes mismos; nadie en el mundo puede dárselos, ustedes tendrán que cultivarlos con cuidado, como el jardinero cultiva sus crisantemos preferidos y su orgullo está en sus mejores botones; así el orgullo de ustedes serán sus Scouts mejor entrenados y más disciplinados.

Recuerden el refrán que dice "con dulzura y suavidad se caza al orangután". Algunos pequeñuelos se asemejan, en sus modos, a los monos ya que les cuesta trabajo concentrarse en una cosa. Los chicos de once a catorce he incluso quince años de edad son difíciles de entender, pero fáciles de ganar si se conoce el modo. Exigen una infinita variedad de modos y un gran tacto para entenderlos y una enorme montaña de paciencia.

Su "amaestramiento" requiere viajes al reino de las aventuras y en estos viajes serán ustedes elegidos jefes de la tribu india, capitanes de los piratas y Guías de Patrulla.

Con frecuencia se me ha preguntado cuál es el mejor método que un guía debe seguir para tener éxito con su Patrullas y a todas y cada una de esas preguntas he respondido de lamisca manera: "Estimulen el espíritu Scout y sobre todo háganse ustedes mismos uno de la Patrulla".

Los Guías jóvenes, al principio, casi invariablemente, adoptan una actitud tonta de superioridad y esto significa ruina en vez de éxito.

Su lema diario debe ser: "Se amigo". Tan luego como ustedes de hayan acostumbrado a visitar a los chicos en sus propias casas, dándose cuenta del ambiente en que viven, habrán puesto la piedra angular de la buena voluntad, de ese edificio, y lo demás vendrá por añadidura.

Inviten a todos sus compañeros a su casa una tarde, por supuesto teniendo antes el permiso de sus padres. Si estos últimos tienen simpatía por el Movimiento (y seguramente que todos la tienen), no solamente les otorgarán el permiso sino que proveerán una pequeña merienda.

Comiencen por el té, con jalea y pastel, que son los mejores conductos para la felicidad y la buena camaradería; después se podrá charlar sobre el trabajo y progreso de la Patrulla, sin incurrir en el error, muy común, de dedicar mucho tiempo a las prácticas escultistas. Inicien a sus muchachos en juegos de

salón, damas, ajedrez, oca u otros parecidos, en los que la competencia ayudará a hacer mayor el entusiasmo. Si hay espacio suficiente practiquen juegos de movimiento.

Si tuvieran ustedes la dicha de tener un músico entre los miembros de su Patrulla, canten, sobre todos coros, y si estos son ruidosos mejor, pues así todos entrarán en calor.

No se extiendan demasiado en una sola cosa, y recuerden que lo que se necesita es dedicarse en cuerpo y alma a lo que se está haciendo. Esto significa que al poco rato todos se sentirán en confianza, y conforme vaya pasando el tiempo la etiqueta habrá desaparecido.

Díganles que quieren ser sus confidentes en cualquier caso, ya pertenezca éste al escultismo o ya sea privado; háganles entender que dos espaldas pueden soportar mejor las dificultades que una sola. El Espíritu Scout es lo que nos une. No somos máquinas sino artistas, en el verdadero sentido de la palabra.

Al contemplar un cuadro hermoso o al admirar un paisaje al oír una música encantadora, contemplamos la vida desde un nuevo punto de vista: el mundo parece más hermoso y las líneas duras de la civilización más suaves y por lo menos por un momento nos sentimos arrobados por una emoción inesperada.

Arrastrados por las ocupaciones diarias de la vida moderna, apenas si nos queda un minuto para meditar en las cosas placenteras, y ese minuto do debemos dedicar a los diez artículos de la Ley Scout, que atraerán nuestro espíritu con su noble sencillez.

Un contemporáneo que recientemente pasaba revista nuestro Movimiento, escribió: "Qué confortante es contar en los tiempos presentes una organización que trabaja por el mejoramiento de los demás, sin miras materiales de ninguna clase".

Ese es nuestro propósito; los Guías no tienen nada que esperar, en lo material, en recompensa del tiempo que dedican a sus patrullas, y con frecuencia solamente tendrán para ayudarles a seguir adelante su intrepidez y destreza.

Hermanos Guías, ustedes están poniendo su grano de arena en esta obra magnífica y la Ley Scout les renovará el corazón cuando sientan desmayar sus fuerzas.

Charlaba la otra tarde con un Guía de los Ciervos, Patrulla perteneciente a una tropa del éste de Londres. Parece que los Ciervos no estaban a la altura deseada por su Guía y este se encontraba preocupado por la responsabilidad que por ello pudiera recaer sobre él.

“Si pudiera alentar el espíritu de conjunto, *esprit-de-corps* o “*team work*”, le indiqué, seguramente que sus compañeros le apoyarían un poco más”.

“Haz que tu Patrulla emprenda muchos juegos”, -le dije- “trata de cultivar en ellos el espíritu de jugar mucho para la Patrulla y no para el individuo. Arregla juegos entre las Patrullas, en que la consistencia de sus chicos como partido signifique superioridad. Trátalos con todo el entusiasmo que puedas de hacerlos entender que no hay otra Patrulla tan buena como la de los Ciervos”.

“Haz que todo éxito individual se convierta en un triunfo de la Patrulla, de tal manera que en lo futuro compitan con tanto vigor por el honor de ella como por el propio. Préstales libros acerca de escuelas famosas y de regimientos notables, tratando de hacerles comprender que el honor de su Patrulla deberá ser para ellos lo que el honor del equipo es para el portero en un juego de fútbol, o lo que es para el abanderado el honor de un regimiento invencible de lanceros”.

“Cuéntales la pequeña fábula de aquel viejo que llamó a sus hijos a su alrededor y les enseñó lo fácil que es romper contra la rodilla una varita cualquiera, pero lo difícil que es romper cuatro o cinco de ellas juntas. Hazles ver que un solo Ciervo puede fácilmente ser partido por la mitad, pero que el grupo de seis, si se mantienen unidos con el espíritu de Patrulla, serán bien difíciles de derrotar”.

Capítulo II

Consejos generales sobre la administración de la Patrulla.

Uno de los deberes principales del Guía es capacitar a sus chicos Scouts que han sido colocados en su Patrulla.

El chico deberá de conocer todo lo concerniente a la Ley Scout que es, por supuesto, la parte más importante de su educación Scout. No hay que darle al pobre chico un libro para que lo aprenda por si mismo, por el contrario, que su Guía lo lleve a un lugar aparte donde con todo cuidado le explique el significado exacto de cada uno de los artículos de la Ley.

Que le ayude a aprenderlos de memoria, a conocer cada uno de ellos y a poderlos recitar en cualquier orden. La Ley es el fundamento de toda la carrera Scout, por lo tanto, el chico debe darse cuenta perfectamente de la importancia de ésta en el mismo instante en que la empieza a aprender; de otra manera, jamás será un buen Scout.

El conocimiento de la Bandera Nacional y su composición son fáciles de aprender, sin embargo, será conveniente hacer al novicio dibujar y pintar la bandera. Al mismo tiempo hay que contarle una pequeña historieta relativa a cómo y en dónde fue ideada nuestra Bandera Nacional.

El hacer nudos no presenta tampoco grandes dificultades si los Guías conocen a fondo cómo hacerlos. Siempre que sea posible se debe emplear cuerda en vez de cordón, pues da muchos mejores resultados.

Explica siempre a cada novicio el uso del nudo que se le está enseñando y el porqué de la forma en que se anuda. La prueba requiere que el chico sepa hacer seis nudos, pero como existen 20 que se usan con frecuencia, no se le causará ningún daño al recluta si se le enseñan algunos más de los indispensables. La última parte de la prueba es la más sencilla y es la que consiste en las señas y símbolos Scouts. Se insistirá en que los chicos hagan las señales de pista sobre el camino y las construyan con piedras y palos, poniéndoles enseguida una prueba práctica en la que tengan que seguir una pista formada por éstas señas.

Los perezosos son el resultado de una Patrulla que tiene poco en que ocuparse. Por lo tanto procuren ustedes tener siempre algún trabajo que hacer en su Patrulla, variando éste constantemente.

Si a ustedes nunca les dieran de comer otra cosa que asado, día tras día, llegarían a aburrirse de él, al grado de odiarlo; lo mismo sucede con los chicos a quienes se obliga continuamente a practicar Ambulancia y Señales, se vuelven perezosos.

La sensibilidad es otro de los motivos de que decaiga el buen Scout. Una orden dada sin tacto, o en forma bruscas, una indicación hecha de esa misma manera, se fija indeleblemente en la memoria del chico y le escuece. Preferiría morirse que confesar el daño que se le ha causado; sin embargo, siente la herida interior, y poco a poco lo conduce a perder el interés y a volverse indiferente. En casos como éste traten de encontrar la verdadera raíz del mal, y sin hacer de aquel muchacho un favorito, denle más atención y traten de volverlo al buen camino.

En caso de indiferencia más general y con el que ustedes tropezarán frecuentemente, es el del chico que ha salido ya de la escuela y durante el verano comienza a trabajar; ustedes recordarán que era antes desalineado, no muy limpio, más ahora tiene aire melancólico y formas amaneradas. Con el bastón en la mano y el cigarrillo en la boca se pasea por las calles principales esperando y recibiendo las miradas de aprobación de las chicas.

Ustedes conocen perfectamente la clase de chico a que me refiero, probablemente el más difícil de tratar.

Una conversación seria tenida con él, pudiera ser que lo volviera al buen camino, siempre y cuando se trate de un muchacho decente, más si por éste camino se fracasa, habrá que recurrir a métodos más enérgicos. Consigue que tu Maestro Scout le hable en privado y si aún no se consigue mejoría, háganle saber que se ha fijado un límite de tiempo para su enmienda, terminado el cual, tendrá que salir de los Scouts.

No se de quien sea el antiguo refrán que dice: "Los chicos siempre serán chicos", pero es una verdad bien conocida de todo Guía dentro de nuestro Movimiento, con la cual tropiezan en cualquier ocasión. Aceptando pues esta sentencia en su valor efectivo y aplicado a los Scouts en general, debemos dar gracias de que así sea.

Los chicos siempre son chicos; sus travesuras llevan la marca de muchachos, pero bien sabe Dios que no deseamos que sean muchachas. Antes de irritarnos con sus travesuras debemos recordar que algunas veces les gusta bromear. No serían Scouts no les gustara bromear.

Déjenlos por unos minutos que armen toda la algarabía que les venga en gana, ya regresarán satisfechos y listos para escuchar consejos.

Por mi parte me opongo a cualquier clase de castigo, pues creo que si un chico tiene el verdadero espíritu Scout, le bastará con una conversación seria que tengas con él; sin embargo, puede haber ocasiones en que algo más duro sea necesario. A los Guías que sufrieran de faltas serias de disciplina, yo les diría: primero que nada asegúrense de que se trata de una desobediencia real y no del espíritu juvenil que burbujea. Si se trata de lo primero y si se le dice con calma

que deje la parada y vaya a casa, probablemente se dará cuenta de su locura y tratará de corregirse, por supuesto siempre que se trate de un verdadero Scout.

Último consejo: no regañen a sus muchachos por cosas insignificantes, y sobre todo, por el solo hecho de que uno es su Guía y lleva dos cintas blancas sobre la bolsa. La tolerancia es la consigna del día y si se recuerda que uno también ha hecho sus travesuras, podrá llegar a la conclusión de que la víctima del regaño no puede hacer otra cosa.

Los chicos siempre son chicos y nada en el mundo podrá detenerlos, por lo tanto regocijémonos de que así sea.

Capítulo III

Los deberes del Guía

Todo Guía deberá llevar un registro de su Patrulla acerca del cual haré enseguida algunas indicaciones.

En primer lugar, adquieran un libro de buen papel y pasta. Sobre la pasta inscribe el nombre de la Patrulla y pon la silueta del animal de la Patrulla cuidadosamente recortada.

En la primera hoja, con cuidado y limpieza, pon también el nombre de la Patrulla, agregando el guía y el Subguía. Algunas otras decoraciones artísticas podrán agregarse según la iniciativa o inclinación de cada uno. Déjense después dos o tres hojas en blanco para poner el nombre, grado y dirección de cada uno de los miembros de la Patrulla.

Las siguientes dos páginas, servirán para anotar en ellas las asistencias, y otra más para el pago de las cuotas.

Algunas páginas de las siguientes se dedicarán a anotar en ella las insignias que vayan adquiriendo los miembros de la Patrulla, con la fecha en que las adquieran y algunos otros detalles. También puede ponerse un dibujo pequeño, representando la insignia y el nombre de quien la obtuvo. Posteriormente se pondrá el nombre del adquiriente.

Después se pondrá una lista de antiguos Scouts de la Patrulla, según su grado, los servicios prestados, la razón que tuvieron para separarse; todo lo cual será interesante y de utilidad.

Se agregarán además algunas instantáneas de la Patrulla, cuidadosamente arregladas y pegadas, recortes de periódicos y libros que tengan particular interés para la Patrulla, con lo cual se hará más completo el registro.

Soy un gran partidario de dejar unas cuantas páginas para asuntos donde se registren los hechos de la Patrulla, así sus éxitos como sus fracasos. Podrá también contener un resumen anual del adelanto de cada chico; esto será de utilidad, no solo para el Guía sino para el Maestro Scout y más aun para el Guía que tenga que sustituir a otro cuando éste tenga que dejar su Patrulla.

Puede llevarse un registro de campamentos, paradas, reuniones, de los días notables en la historia de la Patrulla; todo esto en pequeños resúmenes, pues es corto el espacio que se dispone.

Para conveniencia de los que deseen leer este libro, las páginas deberán ir numeradas en el ángulo derecho superior y deberá ponerse un índice en el lugar apropiado.

Hay, aún otro asunto sobre el que me gustaría llamar su atención, toda organización que realmente merezca este nombre tiene una "divisa" especial y como la Patrulla es en sí misma una organización pequeña, me gustaría que adoptaran como divisa algunas palabras sabias que les servirán de guía en la vida.

Una buena divisa es como un perro leal que esta siempre con uno, confortándolo cuando el horizonte está ensombrecido, alentándolo a hacer cosas mejores.

Me tomaré la licencia de dar a ustedes algunas palabras de consejo para la elección de su divisa. Antes de todo escojan una que no sea demasiada elevada; entre más sencilla sea su moral penetrará más al corazón del novicio. Busquen originalidad, piensen en algo que nadie haya pensado antes.

Los proverbios como el de que "una puntada a tiempo ahorra otras nueve" y algunos por el estilo, son ya demasiado vulgares, ¿qué les parece la siguiente?: "Es mejor doblarse que quebrarse", ¿no está mal verdad? He aquí otra: "Un buen arquero se conoce por su puntería, no por su número de flechas".

Podrán ustedes tal vez adquirir inspiración en las viejas divisas, y probablemente reconocerán la fuente de él: "un Scout en el local, vale por dos en el cine" y esta otra: "el Escultismo es fuente de recursos".

Hay también un montón de divisas de gran ayuda y utilidad, en verso como serían si se resuelven a buscarlas en caso de que a ustedes les gusten más de esa forma. La composición "SI" de Kipling está llena de líneas atractivas que pueden servirles para el objeto y algunas de las más sencillas frases de Shakespearé contienen profundos pensamientos. A muchos Guías les gusta tener competencias para ver si se encuentran a la altura de lo que se dice.

Sin embargo, yo prefiero que cada uno construya su propia divisa, porque así se sentirá más orgulloso de ella, lo cual es la mitad del camino para ponerse a la altura de lo que se dice.

A muchos Guías les gusta tener competencias de tiempo en tiempo para interesar a los chicos y darles oportunidad de ejercitarse en las diferentes materias del Escultismo y en verdad esto produce muy buenos frutos. Me acuerdo muy bien de una competencia organizada por nuestro Guía en la que reinó el entusiasmo en cada ocasión. Lo hacía cada 2 o 3 meses bajo los siguientes encabezados:

- A. El Scout más concienzudo y trabajador en la Patrulla, los jueces eran el Maestre y el Guía.
- B. El miembro más popular. La Patrulla entera votaba en esta ocasión y el Guía tenía derecho a dos votos.

- C. Una prueba corta sobre la ley Scout, tercera y segunda clase conducida por el Guía.
- D. Asistencias y aprovechamiento, en las que la edad y el tiempo de servir se tomaban en consideración al calificar.
- E. El Scout más elegante. Una tarde se dedicaba especialmente a pasar inspección por un Maestro de la Tropa y el Guía (hubo una ocasión en que todo el mundo estaba de tal manera correcto que el que ganó los puntos fue uno que tenía pulida la suela).
- F. Prueba sencilla del uso del bordón así como competencias del bastón mejor decorado.

Los premios generalmente eran un libro Scout, una navaja, un hacha o algún objeto parecido, pero no era esto lo que más hacía tomar el asunto a pecho, sino la satisfacción de obtener el primer lugar.

Para las tardes de mal tiempo, una competencia sobre conocimientos generales de Escultismo resulta interesante e instructiva. Las preguntas pueden ser contestadas por escrito, o bien oralmente. Lo siguiente da a sucedes idea de cómo debe hacerse.

1. Describe dos métodos para encontrar una dirección de noche por medio de las estrellas.
2. Da el nombre de algo de valor inestimable; da algo que siempre puedas encontrar en el campo para encender fogatas.
3. Da la razón que hay para usar todas las insignias arriba del codo.¹
4. Da los signos correctos para las letras G K J Z y M en el código Morse.

El número de preguntas es ilimitado y muchas veces hasta la más sencilla puede constituir un tropezón.

Hay competencias que pueden ser de duración indefinida, como la de formar libros de recuerdos, fotografías, pintura, etc.; ya sea de interés Scout o no, pero que colocado en un libro dan una magnífica idea del carácter del chico. Por ellos se da uno cuenta de las cosas que le interesan y de la forma de arreglárselas.

El Escultismo se encuentra tan lejos de andar a caza de premios que algunos Guías por este momento no son partidarios de las competencias, sin embargo, son éstas un gran estimulante para aumentar el entusiasmo, además de que dan al Guía oportunidad de hacer trabajar a su Patrulla.

¹ Se refiere a las camisolos de manga larga. N. A.

Capítulo IV

Reuniones de Guías

La Corte de Honor trata los asuntos internos de disciplina y de administración (incluyendo las distribuciones del dinero suscrito por los chicos). Está compuesto por el Guía de Guías (si lo hay) y de los Guías de Patrulla; los Subguías pueden también asistir, pero no es de recomendarse cuando se traten casos de disciplina. Si los subjefes de Tropa se encuentran presentes, solo serán en calidad de consejeros al igual que los Subguías.

El Maestre Scout es por supuesto la autoridad más alta; el Guía de Guías es generalmente quien preside, sin embargo la presidencia puede dejarse a votación. El secretario presenta el acta de la última reunión o junta, con una orden del día.

Enseguida daremos varios consejos sobre el mejor procedimiento a seguir en estas juntas.

El presidente no podrá hacer proposiciones, sino solo indicaciones; el proponente será alguno de los otros miembros presentes. Toda proposición requiere de un proponente y uno que lo secunde antes de que se pase a votar, sin embargo, con frecuencia sucede que la opinión de los miembros está dividida aún cuando todos aprueban la proposición en lo general.

En ese caso cualquier miembro puede proponer alguna alteración a la proposición original y una vez que haya sido secundado se tomará primero el voto sobre la modificación. El Maestre Scout tendrá siempre el derecho de veto para cualquier proposición que considere desfavorable o perjudicial.

El voto general se tomará levantando cada quien la mano, pero si se desea se podrá construir una caja con dos divisiones y aberturas para el pro y el contra; las decisiones de la Corte de Honor son finales.

El secretario es el responsable del libro de actas y de la correspondencia y en cada reunión presentará su informe. Si la caja de la Tropa está encargada a un Tesorero, su informe será otro de los números regulares de la agenda.

En este punto será conveniente que tratemos de las acciones de los Guías de Patrulla que son el resultado natural de que los chicos comiencen a darse cuenta de sus responsabilidades.

La mayoría de los chicos al pasar por la edad crítica de la adolescencia siente impulsos internos de hacer algo, pero la natural reserva, llámese nerviosismo, o lo que ustedes quieran, es como freno de su optimismo. El Maestres se debe dar cuenta de esto y por lo tanto aboga porque durante las Cortes de Honor sean excluidos los adultos.

A los chicos cuando se les deja trabajar entre ellos, se sienten mucho más a gusto y por lo tanto hablan con más facilidad y libertad. Sus ideas y argumentos podrán tacharse de poco maduros, aún de desequilibrados, pero ¿Qué importa esto si cada uno tiene algo que decir en la Corte de Honor?

Los lineamientos generales de la Corte de Honor pueden ser de utilidad para algunos, por eso los exponemos aquí. Primeramente sean ustedes mismos los que arreglen los detalles de la Corte de Honor, en segundo lugar, asegúrense que tendrán como presidente al chimo más capacitado. El puesto es difícil y requiere además de infinito tacto, conocimiento profundo del Escultismo; de él dependerá el éxito en gran medida de la Corte de Honor.

Hay que tener especial cuidado en los trabajos que se van a presentar, asegurándose que cada uno de los oradores esté realmente empapado en los asuntos sobre los cuales va a discutir. No hay audiencia más severa en la crítica que una compuesta por chicos, por lo tanto, ¡hay de aquel Guía que cometa un disparate, o que haga declaraciones erróneas!

He aquí una indicación práctica nacida de la experiencia:

Señálese de antemano de entre los demás, uno o dos chicos de confianza que tomen a su cargo la discusión del primer tema, pues esto romperá el hielo y los tímidos, con ese ejemplo adquirirán la fuerza necesaria para tomar también parte en las discusiones.

Me parece que antes he dicho que no es de aconsejar el que a estas conferencias asistan adultos, sin embargo, debo modificar mi aserto señalando la conveniencia de que concurra de vez en cuando una autoridad que se vincule con el tema.

En conclusión traten siempre de tener más bien calidad y no cantidad; poco y bueno es preferible a lo contrario. Tampoco se limiten a una sola Corte de Honor; arreglen una serie y se encontrarán sorprendidos del buen resultado que de ellas se obtiene.

Déjese a los oradores elegir sus temas, la cualidad más grande e importante del tema deberá ser su originalidad.

La costumbre de fumar, el enamoramiento y otros temas por el estilo, son ya muy anticuados y cansan; por el contrario, discutan sobre "las posibilidades de un Scout en la telegrafía inalámbrica²"; éste tema interesará antes de que el orador haya siquiera abierto la boca.

² Hay que recordar que se está hablando de los años 30s

Nunca se debe de perder de vista la originalidad en la discusión. Si tratan un tema ya muy sobado háganlo en forma novedosa y siempre deberá escogerse algún tema que no sea el ya anticuado y fuera de moda del Scout en uniforme conversando con las muchachas.

En el campo del Escultismo hay siempre nuevos terrenos que explorar con solo tomarse el trabajo de buscarlos, existe un número ilimitado de asuntos nuevos sobre los que hablar.

El objeto de un trabajo para estas conferencias deberá ser de dos clases; primero, se deberá de dar a conocer a la audiencia de que se trata y segundo, se deberá tener algún motivo que sea objeto de discusión.

Esto quiere decir que hay que dejar lugar a las opiniones que haya sobre el asunto, diversas de las propias; desde luego habrá alguien en la audiencia que no esté de acuerdo con el orador y debe pararse y decirlo.

Con esto se habrá dado el principio de la discusión y aún los tímidos se sentirán alentado para tomar parte en la discusión general, lo cual es exactamente lo que se desea y no debe pasarse a otro asunto hasta que el tema anterior haya sido totalmente agotado.

Algunas personas tienen la facilidad de hablar con solo tener algunas notas escritas sobre el asunto que van a tratar y este es el mejor sistema, pues entonces los presentes concentran su atención más fácilmente sobre estos; más como no todo el mundo puede hacer lo mismo, mi consejo para los que no tengan esa fortuna es que escriban lo que van a decir, tal como piensan decirlo y luego se lo aprendan del memoria lo más que puedan, conservándolo en la mano para usarlo de cuando en cuando para refrescar la memoria.

Ya les he dicho que procuren hacer su discurso lo más original posible y ahora solo les diré que lo más importante es que sea sencillo.

No quiere decir esto que se abstengan en lo absoluto de giros literarios que lo engalanan, las frases bonitas y las citas apropiadas dan un cierto tono al discurso que no puede menos, que impresionar a los oyentes.

Un consejo más les he de dar: preparen bien su tema antes de empezar a hablar y si les es posible, aprendan un poco más de lo indispensable sobre él.

Seguramente que los de la audiencia les harán algunas preguntas, y no podrán contestarlas si no están bien empapados en la materia, la longitud del discurso depende principalmente del tiempo que el programa les conceda, y tan malo es que sea demasiado largo, como demasiado corto.

Un cuentecillo o un chiste algunas veces, hace que los presentes se pongan en condiciones de escuchar con más atención, lo cual es una gran ayuda. Finalmente no se olviden de hablar con claridad y pausadamente, si les es posible ensayen antes teniendo una persona al fondo del salón que les diga si se oye bien allí. Esto les dará mayor confianza y a la vez una idea del tono en que deberán hablar.

Capítulo V

La Patrulla en el local de reuniones

La otra tarde durante una visita prometida de tiempo atrás a unos Scouts amigos míos, Dick, Guía de la Patrulla Zorros me condujo con cierto orgullo a una esquina del salón de reuniones donde una cortina cubría el rincón de su Patrulla.

Por lo visto el artista de la Patrulla había estado trabajando en el exterior con mucha pintura verde y café y una gran brocha (debe haber sido muy grande); había convertido aquel rincón en la apariencia de una ribera reduciendo la entrada a un verdadero agujero. El banderín de la Patrulla flotaba sobre la cortina con tanto desparpajo como haría cualquier bandera sobre un imponente castillo.

Una llamada parecía, probablemente el grito privado de la Patrulla, nos franqueó la entrada y un lugar más alegre habría sido difícil de encontrar. Escrito con grandes letras sobre el rincón enfrente de la puerta, estaba la divisa de la Patrulla "las cosas pequeñas son las que cuentan".

Leños cortados a la rústica servían de sillas y quedé sorprendido al ver lo confortable que era la mía, cuando al fin logré amoldarme a sus requisitos. Un mueble para bordones y unas perchas complementaban el amueblado, pero al volver la cara atrás, me di cuenta de que la parte posterior de la cortina también había sido decorada, a la usanza de las verdaderas tribus, había allí representados, jacales, fogatas, fuegos de campamento, lunas y cosas por el estilo, entremezclados en un dibujo interesante y absorbente.

Se me olvidaba decir que el piso estaba cubierto con un tapete de pasto; Dick me explicó que éste había sido hecho por la Patrulla misma, comparando un pedazo de estera de coco en la que entretejieron esparto verde. El efecto era de lo más realista, al grado de verme tentado de voltear a mi alrededor en busca de margaritas y otras florcillas.

De los muros muy poco quedaba visible, pues estaban casi cubiertos con pinturas, fotografías y otros trofeos, un librero rústico contenía la biblioteca de la Patrulla, compuesta de unos cuantos volúmenes muy usados, pero de gran valor.

Cuando los Zorros se retiraron a su cubil para su junta me puede dar cuenta de que hasta un fuego en miniatura había allí, compuesto con tres palos y una cachiporra, hasta el Maestre Scout respetaba lo exclusivo de aquel rincón solicitando permiso para entrar.

Todos estaban sumamente contentos y yo con ellos recordando los días en que convertía el rincón de mi Patrulla en cueva de ladrones obligando a nuestro Terrier a servir de perro de caza, así me daba perfecta cuenta del placer que

ellos experimentaban con todo aquello. ¡En verdad, en nuestro Escultismo las cosas pequeñas son las que cuentan!

Con frecuencia me he preguntado de que manera pasan las Patrullas la última mediadora de estancia en el local de reuniones durante las largas tardes de invierno y después de que el trabajo ha terminado. Habiendo visitado muchas Tropas y visto muchas Patrullas durante su trabajo y sus juegos, trataré de presentarles algunos de los mejores de éstos que se por experiencia propia son populares entre los chicos. El primero que tratare de describir se conoce con el nombre de "Los vapuleadores".

Un cierto número de jugadores toman parte formando un gran círculo, de pie y hombro con hombro; uno de los jugadores se coloca fuera del círculo y tiene la misión de vapulear, para lo cual usará una pañoleta con un nudo flojo en la punta y un periódico enrollado o algo parecido. A una señal, todos los que forman el círculo se doblan hacia abajo llevándose las manos a la espalda y con los ojos fijos en el suelo. El que se encuentra fuera del círculo corre alrededor y con cuidado deposita el instrumento de tortura en las manos de uno de los que forman el círculo.

Esto deberá de hacerse cautelosamente, de manera que nadie se de cuenta de quien lo tiene. El que recibe el instrumento de tortura se valdrá de la oportunidad para vapulear a su vecino de la derecha, quien correrá a su alrededor del círculo hasta volver a su lugar, única forma de librarse de aquellas "caricias" poco placenteras. Los golpes del que lo corretea hacen que el otro corra lo más de prisa que le sea posible, sin embargo, se necesita ser un Scout muy hábil para poder escapar sin recibir algunos golpes. El chico que se encontraba fuera del círculo, toma el lugar de aquel en cuyas manos coloca el instrumento de tortura y éste pasa ocupar el lugar de aquel y así sucesivamente.

Después de los vapuleadores hay otro juego que les describiré, es el de "cornejas y cuervos". En este juego dos Patrullas compiten el uno contra el otro y para ello toman sus posiciones respectivas en el centro del cuarto, de frente unos a los otros.

A cada grupo se le da su nombre, uno son cornejas y otros cuervos, el Maestre Scout comienza a contarles una pequeña historieta acerca de estas dos aves, en la cual se citan sus nombres.

Cuando pronuncien el nombre "cuervo", éstos dan media vuelta y corren hacia la pared del cuarto hasta tocarla con las manos, el cuervo que haya sido tocado por una corneja antes de lograr tocar la pared, queda fuera de combate. Durante el desarrollo del juego, sucesivamente, los cuervos y las cornejas se corretean unos a otros perdiendo el grupo cuyos componentes hayan quedado primero fuera de combate.

“Juan el escurridizo”, es otro juego de los favoritos. Se forman dos grupos tomando cada uno su lugar en los extremos del salón; un pañuelo es colocado en el centro del cuarto sobre el piso y a una señal convenida, el primer chico de cada una de las dos filas opuestas se acerca al centro. La idea es que cada jugador trae de recoger el pañuelo y regresar a su puesto sin ser tocado por su competidor. Cualquiera de los dos puede recoger el pañuelo, pero si uno lo toca al intentar levantarlo, el otro puede enseguida tocarlo y el que pierde queda fuera del juego, tocando su turno a los dos que siguen en la fila y así sucesivamente.

Juego de “Derribar la botella”; este juego proporciona mucho ejercicio a los músculos y para jugarlo se forma un círculo alrededor de una clava o botella; todos los jugadores se toman de las manos y tan luego como da el principio del juego, tratan de hacer que otro tire la botella con sus piernas o pies; aquél que lo hace queda fuera del juego y da por resultado que el final se convierta en una lucha entre tres o cuatro de los más forzudos.

Un magnífico entretenimiento para variar, es leer a los chicos en voz alta, algún trozo de un libro, pues no hay nada que acojan con más interés siempre que se sepa escoger un buen libro.

El juego de Kim es otro juego favorito y de gran valor educativo.

Por otra parte, hay también un sin número de pequeños trabajos que se pueden hacer en el salón de reuniones para que haya variedad, tales como construcción de canastas, de carpetas, trabajos de carpintería, tallado, etc.; pasatiempos de mucho provecho. Coleccionar estampillas puede ser de interés para algunos así como también la fotografía es uno de los pasatiempos que nunca tiene fin. Ésta última materia puede ampliarse formando un club de fotografía; arreglen un cuarto oscuro y hagan una competencia para ver quien de todos tiene los mejores resultados.

Capítulo VI

Ocupaciones de Patrulla

"The Roo", se publica mensualmente y es el órgano oficial de la Patrulla de los Canguros. La portada está decorada convenientemente con la Flor de Lis familiar, pormenores acerca de los Canguros y Scouts en posiciones fantásticas, formando las letras del encabezado (The Roo). La primera página está destinada a una carta del Guía de Patrulla, en que informa a sus lectores acerca del progreso y actividades de sus chicos, concluyendo con unas cuantas palabras y un consejo para los mismos.

En la siguiente pagina encontramos una nota de aliento escrita por el Maestre Scout, un artículo sobre el tallado y decorado del propio bordón u unos cuantos chistes, pero en medio de todo, la atención se detiene en un encabezado llamativo que aparece en la página opuesta que dice: "Los saltos de los Canguros y todo lo concerniente a ellos"; y no es otra cosa que una serie de noticias Scouts acerca de cada uno de los miembros de la Patrulla.

El Subguía nos cuenta todo lo relativo al último campamento de fin de semana, otro relato interesante son las pruebas de cocina en segunda clase y así sucesivamente, terminando con la relación del más joven de los novicios acerca del último té de la Patrulla. A la vuelta se encuentra un magnífico obsequio consistente en un espléndido artículo del Capellán de la Tropa, basado en el poema inmortal de Rudyard Kipling "Si".

No puedo menos que dejar por un momento el periódico, y mirando al infinito, pensar cuántos de estos jóvenes ciudadanos entenderán la verdadera importancia de estas líneas tan bien pergeñadas en las páginas que tengo delante de mí. Si toso las entienden se les podrá decir lo que Kipling dice: Hijo mío, tú serás un hombre". Y la siguiente y última pagina está dividida en párrafos y escogiendo uno o dos al acaso, podemos encontrar ahí la relación de las insignias ganadas, una pequeña charla sobre competencias de damas y ajedrez, consejos para hacer charreteras y otras cosas por el estilo.

La revista es buena en extremo y seguramente proporcionara muchos ratos de placer al Guía y sus chicos mientras la preparan.

* * *

Fue idea de Beltrán, y un muchacho con el nombre de Beltrán siempre tiene ideas. "He tenido una gran idea", dijo una tarde cuando todos nos encontrábamos alrededor de la chimenea. "Formemos una biblioteca de Patrulla, he pensado que si todos buscamos en casa, encontraremos un buen número de libros y que además los amigos de la Tropa seguramente contribuirán con gusto si nosotros les participamos que hemos comenzado a formar nuestra biblioteca.

Todos los presentes aprobamos la idea y antes de retirarnos aquella tarde, Beltrán nos había dicho algunas palabras al oído. Nuestra biblioteca de Patrulla ha quedado establecida y todos los martes por la tarde sacamos nuestros libros. Beltrán quedó sencillamente enterrado entre los libros al principio, pero pronto los clasificó con cuidado, reteniendo aquellos que sabía que eran de interés para nosotros; vendió los restantes para comprar con el producto de ellos, dos de los mejores de la biblioteca Scout.

Además todos pagábamos diez centavos a la semana con objeto de comprar nuevos libros, a pesar de que ya era grande nuestra colección. Todos los libros fueron debidamente numerados y catalogados por Beltrán; por supuesto que ahí se encontraban los bien conocidos como “Escultismo para muchachos” y los de Roland Philipps.

Los compañeros que así lo deseaban, podían leer en la misma biblioteca, ya que Beltrán no permitía que ciertos volúmenes especiales salieran de ella. Yo les paso a todos ustedes esta idea, ya que no hay mejor medio para retener a los miembros de la Patrulla durante los días de mal tiempo; si ustedes trabajan sobre los mismos lineamientos adaptados por nuestro Beltrán, seguramente que no se equivocarán y tendrán además magníficas oportunidades para poner en práctica su propia iniciativa.

Sin embargo, permítanme darles un pequeño consejo; tengan mucho cuidado al escoger sus libros, desechando todos aquellos que crean que no son de interés para sus chicos. Es preferible una docena de libros que se lean continuamente, que filas y filas de más volúmenes que jamás serán tocados.

* * *

El salón municipal se encontraba concurridísimo y ya podrán ustedes imaginarse la sonrisa que iluminaba la cara del Maestre Scout al pensar todo el incremento que los fondos de la Tropa iban a tener. Con ese motivo había tenido la idea de dar un concierto con la colaboración exclusiva de los chicos; un patrocinador de la Tropa había ofrecido un escudo como premio para la Patrulla que en opinión de la audiencia tocara mejor en este concierto. Al final de la fiesta, se distribuyeron boletas en blanco para facilitar a todos los concurrentes dar su voto, -incluyendo a los miembros de la Tropa-, debiéndose dar éste a favor de la Patrulla que consideraran más original y mejor caracterizada.

Por lo tanto, toda la concurrencia esperaba con ansiedad el momento en que se levantara el telón y los primeros en aparecer en escena fueron los “Laros” que tuvieron a su cargo el primer número, que simulaba una troupe de pierrots; mientras los miembros más pequeños de la Patrulla estaban vestidos de blanco con sus borlas negras, dos de los más grandes despertaron gran hilaridad presentándose vestidos de pierrettes; llevaban vestidos vaporosos e impecables

medias de seda (probablemente prestadas de sus hermanas) y con ello agregaban colorido a su disfraz. Su actuación en aquel número mantuvo a la audiencia, durante su transcurso, riendo a carcajadas.

El número en sí no tuvo nada de extraordinario, incluyendo cantos, coros y demás, sin embargo, la Patrulla recibió al bajar el telón un bien merecido aplauso.

El siguiente número correspondió a los "Ciervos". Su número consistió en una serie de cuadros históricos y la manera de presentarlos les prestó gran interés por su novedad. Con cartón prepararon un marco que representaba una ventana de vidrios de colores, con el centro entresacado para lograr que por esa abertura se presentaran las diferentes escenas.

Un cuadro representaba al Rey Canuto en la playa y otro al Rey Alfredo y sus panes quemados, para solo mencionar dos. Fueron presentados con gran talento, habían colocado un velo negro sobre la abertura y aún cuando éste era casi invisible, daba a la escena un efecto de lejanía que la hacía más atractiva.

Cantos, recitaciones y otras cosas por el estilo cubrieron este número del programa y finalmente, apareció la Patrulla de las "Nutrias" representando un campamento en el año de 1972³, siguiendo más o menos los lineamientos de un artículo que apareció en "The Scout". Este número resultó sumamente cómico en varias ocasiones.

Inútil decir que la votación fue sumamente interesante, habiendo salido vencedores los Ciervos por dos puntos, y con un margen en total de siete puntos entre las otras tres Patrullas; por lo que podrán observar, el evento resultó un completo éxito y el consiguiente crédito para todos los que en él tomaron parte.

* * *

Una mañana fría y airosa, de esa lluvia menudita que hace que al paso de los camiones se vea todo desierto y desolado; mientras yo viajaba en uno de éstos, se detuvo sobre pavimento lodoso y me llamó la atención un coro de voces chillonas que provenía de la acera.

"Éste es, subamos todos". Siguió a esta exclamación la sacudida natural y pronto aparecieron al final de la escalera ocho Scouts que se precipitaron en busca de los mejores asientos.

Por casualidad el Guía de Patrulla se sentó junto a mí e inició la conversación; "Bonita chusma", dejándome ver la fila parejita de sus dientes mientras sonreía. "Una chusma simpática me parece a mí", - le repliqué-; "y

³ Supongo que se trataba de un campamento futurista, si recordamos que estamos hablando de los años 30^s.

dime, ¿A dónde los llevas, al jardín zoológico?" - se sonrió a la vez que me decía- "ya lo creo que les gustaría, pero no es ahí donde vamos. Hoy es nuestro día de salida, tenemos uno cada nos y nos divertimos en grande".

"¿Pero a donde van?", -repetí. "Vamos primero a la Torre de Londres, después a San Pablo y esta tarde a la Galería Nacional de Arte". ¿Pero realmente son de interés para ustedes estas cosas?" -pregunté, al pensar en cosas serias y ver muchos chicos pequeños.

"Seguro que sí", me contestó el Guía-, tomando una actitud de seriedad. "Sabe, vivimos en el campo y es para nosotros una gran aventura venir a Londres". "¿Y cómo se las arreglan para sus gastos?" -le seguí preguntando. "Tenemos un fondo especial"; -me explicó el Guía-. "Cada vez que un chico externa la opinión de que va a ir a un teatro o cine, le recordamos que existe el fondo y si él es lo suficientemente sensato, deposita ahí lo que iba a gastar en el cine o teatro. De esta manera al final del año contamos con fondos suficientes para nuestra salida".

"No siempre venimos a Londres, el año pasado fuimos a Canterbury; ahí pasamos un día glorioso recorriendo la vieja ciudad".

Había llegado al lugar de mi destino y con una despedida cariñosa me separé de ellos.

Capítulo VII

La presentación de la Patrulla

“Uno, dos, uno, dos”, dichos con voz de mando y acompañados por el golpeteo uniforme de los pies sobre el pavimento, fue el saludo que recibí al entrar al local de reuniones la otra tarde. Enseguida se dio la orden de paso redoblado y la Patrulla salió del salón haciendo un ruido semejante al del un potrillo trotando sobre el empedrado. Finalmente regresaron jadeantes y el Guía me explicó que habían estado haciendo ejercicios.

Los ejercicios son un mal necesario, el cual tiene que soportar la Patrulla alguna vez, pero yo desearía que siempre los llevaran a cabo con el mayor Espíritu Scout posible.

Los Guías nunca deben obligar a su Patrulla a que haga ejercicios por más de un cuarto de hora, pues después de todo, éstos son necesarios solamente para la buena presentación en público. La disciplina puede enseñarse por otros métodos distintos dentro del Escultismo.

Como Guía de Patrulla invariablemente dejo que cada uno de los miembros de la Patrulla dirija los ejercicios de los demás, incluyéndome a mí mismo. Por este sistema puede cada quien darse cuenta rápidamente de cómo se ve uno en las filas y cómo el menor movimiento erróneo echa a perder la apariencia del consiguiente cuando se ve desde fuera. Entender estos errores significa haber ganado la mitad de la partida para corregirlos. Los ejercicios deben incluir la manera de estar de pie y de presentarse, aún cuando se pase todo el tiempo demostrando la gran diferencia que existe entre un chico que lleva el pecho en la espalda y otro que lo lleva en su lugar. Hay que tener siempre presente que los ejercicios pueden fácilmente convertirse en la parte delgada de la cuña que se introduce entre el Guía y su Patrulla; cuando se está dando órdenes, uno queda excluido del conjunto, en el real sentido Scout, por lo tanto hay que tener mucho cuidado.

El siguiente punto de importancia que hay que tener presente, es la buena presentación, fácilmente podrán ustedes comprender lo que quiero decir cuando asiento que un Scout ama su uniforme, lo cuida con tanto esmero como un veterano el suyo y se glorifica de sus parches y remiendos, que a pesar de ellos, se verá elegante cuando lo usa en formaciones pro que ha aprendido el arte de usarlo.

El error frecuente y que señala enseguida a un novicio son los pantalones cortos. Muchos de ustedes habrían visto Scouts con las rodilla cubiertas y habrán pensado en lo mal que se ven y realmente se ven muy mal, por lo que espero que ustedes insistirán con cada uno de los miembros de su patrulla para que usen sus pantalones Scouts arriba de las rodillas. No hay porqué avergonzarse de un par de rodillas desnudas, si estas se encuentran limpias.

El Scout también se ve más elegante con las mangas de la camisola arremangadas, es más varonil y está más de acuerdo con el resto del uniforme, siendo ésta la razón por la cual las insignias se usan entre el codo y el hombro, para que no queden cubiertas al enrollar las mangas.

El Guía de una nueva Patrulla me preguntaba la otra noche porqué se usan las borlas de color verde y si son reglamentarias. “Por supuesto que lo son, le contesté, y si todos las usan de la misma tonalidad y longitud se ven mucho mejor. El fin es que puedan servir de liga en el caso de que la que va debajo se rompa. Bien saben que un Scout debe estar siempre preparado”.

Las alas flojas del sombrero dan la impresión de que el que lo usa es también flojo, además de que no llena su objeto de proteger la cara y el cuello contra el sol. Un trapo húmedo y una plancha caliente devolverá al ala, su primitiva dureza y elegancia en un momento.

También deberán ustedes insistir en que todos sus chicos adquieran sus pañuelos en la misma tienda, pues nada echa a perder más la buena apariencia de una Patrulla en una junta que los diferentes tonos de pañuelos, esto mismo debo decir de las cintas de Patrulla.

He aquí un buen consejo referente a los galones del Guía y el Subguía: una pequeña tira de cartón puesta debajo las mantiene siempre de forma adecuada y les da una apariencia siempre elegante.

En conclusión, una palabra relativa a las condecoraciones de opereta: cordones de clarín, insignias de metal de tamborín, medallas de deportes, etc., no hacen otra cosa que echar a perder el uniforme, ya que son como un principiante trata de enmendar un cuadro famoso.

Muchas veces he visto por ahí Scouts en uniforme sin bordón, y lo he sentido por ellos, pues han olvidado en casa la parte más importante de su equipo.

Es imposible subrayar suficientemente la importancia que tiene el bordón cuando se sale de excursión o cuando se camina por terrenos escabrosos. Es deber de ustedes ver que sus chicos no solo cuenten cada uno con su bordón sino que estén orgullosos de ella. Una Patrulla se ve muchísimo mejor cuando todas sus patrullas son de la misma madera. Por mi parte prefiero las de madera rústica que esas muy pulidas que venden en las tiendas.

Si les fuese posible, salgan al campo y córtenlas ustedes mismos, consíganse una rama de fresno bien seca, pues por ser muy resistente será la que les de mejor servicio; pongan principal atención en que el bordón esté bien equilibrado y sea de buen tamaño, pues para que de alguna utilidad deberá tener

varios centímetros más que la estatura del Scout. El decorado de un bordón es un pasatiempo muy interesante, primero que cada uno graben el nombre y grado de cada uno y luego la silueta del animal de la Patrulla; enseguida marquen el centro de gravedad, es decir el lugar donde queda equilibrada; para poderla usar como telémetro y poder distinguir objetos a distancia con claridad, hagan un pequeño taladro a la altura del ojo.

En un palo rústico se pueden marcar centímetros y decímetros como en los bordones manufacturados, grábese en él una pequeña línea por cada año de servicio y también círculos por cada campamento al que se haya asistido.

Personalmente no soy partidario de los ejercicios con bordón porque dan demasiado sabor militar, pero alguna vez son recomendables, pues facilitan a los chicos su manejo con rapidez y sin ruido.

Capítulo VIII

Escultismo en el campo

Juegos al aire libre

Los juegos en el campo y en el bosque son sumamente populares por lo que les voy a explicar algunos que tal vez sean novedades.

Contrabandistas

Dos grupos o Patrullas forman los bandos contrarios, de una parte los alguaciles y de otra los contrabandistas. Los alguaciles toman posiciones a lo largo de la vereda o camino del lado boscoso, separados por una distancia de 10 a 15 metros, entre cada uno; los alguaciles están provistos de pequeños pedazos de papel marcados con diferentes valores, principiando con \$5.00.

Al principiar el juego los contrabandistas tratan de ganar el camino sin ser vistos, si los alguaciles logran ver a un contrabandista gritan "VISTO", y el contrabandista entrega su nota de \$5.00 regresando al campamento por otra. Cuando un contrabandista ha perdido 3 notas consecutivas queda fuera del juego, pero cada uno que tiene éxito y logra pasar sin ser visto recibe una nota de mayor valor y así sucesivamente.

Al cabo de una hora, la competencia se suspende y se hace un recuento de las cantidades que han logrado pasarse y de las que ha sido recogida por los guardias. El bando que tiene más dinero es el que gana.

Carrera de la flor silvestre

Este juego proporciona un magnífico cambio y es admirable cuando se requiere tener a los chicos quietos.

Se reúnen las patrullas y se les señala el área que deben cubrir; se les da entonces, digamos ½ hora para que junten el mayor número de flores silvestres diferentes. Los chicos pueden ir por parejas o solos, pero nunca más de dos.

La Patrulla que junte el mayor número de flores es la que gana, conforme los chicos adquieren práctica se les pueden agregar puntos por los nombres de las flores.

Caza del tesoro

Dos Patrullas forman los bandos contrarios, reuniéndose cada una en su tienda. A los guías se les entrega un sobre cerrado que deben abrir a una señal convenida, éstos sobres contienen la primera indicación, facilitando a la Patrulla el poder continuar la pista hasta encontrar el tesoro.

Imaginémonos que pertenecemos a la Patrulla de los Castores, con gran interés estamos rodeando a nuestro Guía mientras abre el sobre con las primeras instrucciones. Leídas en voz alta, llegamos a la conclusión de que la siguiente pista la encontramos a dos pasos de un tubo de hierro que corre a un lado de un puente, a ½ kilómetro de la salida del pueblo CXXXXS; hasta aquí no hay ninguna dificultad en descifrar el mensaje.

El pueblo a que se refiere, tiene que ser Canastos, que se encuentra a 1 kilómetro del campamento y por lo tanto al trote seguimos a nuestro Guía en esa dirección. Llegamos al pequeño puente, que nos es muy familiar, y después de haber encontrado el tubo de fiero, los Castores se dispersan comenzando con rapidez a buscar la segunda pista.

Un grito de triunfo anuncia que ésta ha sido encontrada; se encontraba enterrada dentro de una caja de cerillos debajo de un trozo de césped. El Guía extrae el paquete de su escondite y de nuevo lee en voz alta: "Continúese en dirección del suroeste hasta que encuentren un grupo de abetos. Tómese el camino más corte que conduce a ellos y deténgase al llegar a la puerta de 5 barras que se encuentra a la derecha".

De nuevo nos echamos a correr y siguiendo las pistas concretamente llegamos a la puerta de 5 barras, la pista numero 3 no es fácil de hallar, pasando cinco minutos antes de dar con ella que está prendida con una chincheta en la parte inferior de la puerta.

La 3ª, pista nos indica la forma de llegar a la cuarta y así sucesivamente; estas pistas estarán escondidas en toda clase de lugares, una en una botella marrada a un lazo y que está flotando debajo de un puente, otra ha sido dejada en una tienda para que la entregue al que la solicite, y así sucesivamente.

No todas estarán escritas de manera fácil, unas estarán en Morse, otras en francés, pero la eficacia de los Castores está por encima de todas estas dificultades y después de un recorrido de 9 o 10 kilómetros llegamos de nuevo al campamento, habiendo encontrado el tesoro que resulto ser un paquete escondido debajo de una mesa en la tienda, y que al ser abierto vimos que contenía una tablilla de chocolate para cada uno de los miembros de la Patrulla.

Unos cuantos minutos después llegaban los Leones, nuestros rivales, corriendo también, sudorosos y cansados; les hemos ganado pero ellos también tienen su tesoro que encontrar y así, pro algunos momentos, no se oye sino el ruido de la masticación del chocolate.

Esta caza del tesoro puede con facilidad arreglarla cualquier Subjefe o Colaborador de la Tropa, y aún cualquier Guía, sobre un mapa señálese el recorrido de antemano procurando que las distancias entre cada pista sean lo más iguales posible; enseguida se hace un recorrido en bicicleta para señalar los

lugares don de las indicaciones pueden esconderse, enseguida se escriben y se hace un nuevo recorrido para esconderlas.

Indios y Vaqueros

Siete u ocho Scouts se escogen para que hagan de indios y se envían fuera del campamento. Después de unos cuantos minutos de caminar, darán una señal con sus silbatos, saliendo entonces cuatro miembros más de la Tropa, estos últimos serán colonos que caminan en el bosque en dirección de los silbidos y pronto encuentran a los indios.

Un pequeño combate entre los indios y los colonos tiene lugar enseguida y salen lesionados los colonos; los indios colocan en las ropas de los colonos notas escritas en papel dando una reseña de las heridas de sus víctimas.

Uno de los colonos que tiene una herida imaginaria en el brazo; recobra el sentido y dándose cuenta de que sus camaradas necesitan ayuda se pone en marcha para obtenerla; llega al campamento donde el resto de la Tropa está aguardando, ahí le curan las heridas y después de darle un trago de agua, se dispone a decir a los guarida dónde están sus compañeros.

Al llegar al lugar de la emboscada, los que venían en su auxilio proceden a vendarlos (el Guía de la Patrulla va de un lado a otro, llevando un cuaderno de notas y un lápiz, para vigilar que todo se haga en orden). Terminada esta tarea, todos se esparcen en busca de las huellas de los indios; un grito de triunfo da a conocer que una flecha ha sido encontrada en el piso. Una vez en la pista, los guardias y los colonos (que ya se han recuperado lo suficiente para tomar parte en el juego) se apresuran a recobrar el tiempo perdido y pronto dan con el campamento de los indios.

Ambos bandos están provistos de bellotas de pino, teniendo cada uno tres de ellas; una terrible batalla tiene lugar ahí, las bellotas de pino representan flechas para los indios y balas de revólver para los guardias y cada vez que una de éstas toca a un muchacho, éste queda fuera del juego.

Al final los indios son vencidos por la superioridad de los atacantes, pero no sin que éstos también hayan tenido varias bajas.

Buena vista

He aquí un juego de gran utilidad cuando el piso está demasiado húmedo para los juegos ordinarios. Hay que proveer a todos de botas de hule y bordón, para salir de excusión por los alrededores, no sin antes tomar una lista de: cerillos usados, un petirrojo, humo que sale de una chimenea, un hombre tocando con un gorro, un caballo blanco, la figura siete en la placa de un automóvil, etc.

No se permita a los chicos escribir esta lista sino, simplemente léanselas para que la retengan en la memoria; enseguida se otorgan puntos para los primeros que logren ver cada uno de los objetos, en esta forma se pasará rápidamente la tarde en un juego que es a la vez saludable e instructivo.

Capítulo IX

La Patrulla en campamento

Es un hecho reconocido y que la experiencia ha demostrado, que los Guías no cuentan con ninguna oportunidad mejor para juzgar lo que valen sus chicos, que la que les proporciona un campamento y por lo tanto es de suma importancia que saquen a él a todos ellos.

Como viejos lobos, conocen bien el valor de viajar sin gran impedimenta; para mayor éxito graben bien en sus chicos la idea de que mientras menos lleven al campamento mejor la pasarán. Dos cobertores son suficientes para la mayoría de los chicos y una muda con los útiles de aseo y de cocina completan el equipo. Solo Tomasito, el Pietierno, llevará consigo mucha impedimenta.

Algunos de ustedes que hayan sacado chicos a acampar, han de tener la experiencia de los problemas que se ocasionan al derroche del dinero. Un Guía que yo conozco invento la manera de resolver esta dificultad, la cual creo será de interés para ustedes.

Antes de salir, preparó pequeños cuadernos de notas en cada uno de los cuales había marcado diversos valores desde un centavo, hasta un peso, al llegar al campamento los miembros de su Patrulla podían darle su dinero, en cambio recibían uno de esos cuadernitos, y a una hora determinada, los chicos podían cambiar sus cupones por dinero, la idea es un aliciente para el ahorro y tiene bastante novedad.

La limpieza en las tiendas en el campamento es de mucha importancia por lo que aconsejo a los Guías que dediquen uno minutos de la tarde para charlas con sus chicos sobre el asunto; de la misma forma, es necesario arreglar el equipo, ya que saben el poco espacio que se cuenta dentro de la tiendas.

Cuando yo era Guía, generalmente llevaba un diario en el que iba anotando las cosas interesantes que pasaban, el tiempo me ha demostrado lo extremadamente útil que es esto, además de que constituye un gran recuerdo de aquellos días felices.

Les aconsejo a los guías aprendan y ensayen algunas canciones populares antes de su salida, pues no hay nada más bienvenido en el campo que el canto, aunque con frecuencia resulta que nadie sabe una canción. Si ustedes están listos para echar la bola a rodar, ya no será para ustedes obstáculo la falta de canciones. Un organillo de boca y aunque se un peine con un papel de china, producirán ruido que, aunque no muy melodioso, aumenta el volumen del sonido.

La lluvia echa a perder más de un buen campamento, pero espero que ustedes cuenten con la precaución de construir una zanja alrededor de sus tiendas. Otro consejo que harán bien en recordar es que si la tienda está

demasiado mojada no hay que tocarla, cualquier rozamiento contra sus paredes hace que el agua se trasmite, en todo caso lo único que se puede hacer es pasar el dedo a lo largo de las costuras formando así un canal para que corra el agua por éstas.

Los campamentos exclusivos de capacitación para Guías de Patrulla llamados Punta de Flecha (que se conforman con las Patrulla flecha de las diferentes Tropas), son cosa espléndida, como el que asistí el verano pasado.

Para la hora del almuerzo, -un sábado- se habían reunido 25 Guías de todas las Tropas de la asociación local y aún cuando al principio estábamos todos un poco reservados, pronto se extendió un espíritu de cordialidad. La tarde de ese sábado, la pasamos en juegos bien organizados y como todos los presentes éramos de buena edad, se hizo el Escultismo en forma excepcional.

Al atardecer todo el campamento se encontraba practicando señales, rastreo, brújula, cartografía, etc., bajo la dirección vigorosa del Maestro Scout. Después siguió una hora de descanso antes de la cena y la última hora antes de acostarnos la pasamos alrededor de una fogata.

Allí el instructor de campamento nos hizo una plática, no una de esas prédicas que suelen ser tan aburridas, sino una verdadera charla de hombre a hombre, sobre todo lo general y nada en particular y cuando por fin nos fuimos a acostar hicimos todos una nueva resolución de no omitir ningún esfuerzo para llevar nuestra Patrulla al éxito.

La mañana siguiente, para las seis, ya todos estábamos aseados y después de veinte minutos de ejercicios físicos, tomamos nuestro desayuno con un enorme apetito y empezamos a desarrollar los trabajos de campamento, tarea que terminó hasta las 10 de la mañana.

Un servicio religioso sencillo de los que nosotros llamamos "propio de los Scouts" se llevó a cabo a campo abierto y pasamos el resto de la mañana leyendo en voz alta "Cartas a un Guía de Patrulla", libro de Roland Philipps,

Terminada la comida, todo el grupo salió a dar un paseo dedicado a la historia natural y muchos e interesantes fueron los ejemplares que se pudieron encontrar.

Regresamos al campamento para la hora del té y una vez terminada la merienda, uno de los más grandes entre los Guías, nos dio una pequeña conferencia sobre cómo llevar los libros de Patrulla; nos mostró sus propios archivos demostrándonos cuán fácil es conservarlos limpios y en orden.

En la noche, el instructor de campamento volvió a sentarnos en círculo a su alrededor, dándonos una plática sencilla sobre las pruebas de primera clase,

el resto del día se dejó libre para que los Guías pudieran seguir sus propias inclinaciones y a la mañana siguiente el campamento se levantó; pero no sin antes que cada uno de los que habían asistido, hicieran presentes sus deseos de que pronto se repitiera otro campamento como éste.

Siempre que he llevado mi patrulla de campamento, Guillermo nos ha servido de cocinero, y ha demostrado que era punto menos que una maravilla. El bracero lo construía en la forma usual de T, abierto en el suelo, con la cabeza de la T lo suficientemente profunda para contener el fuego y con los brazos en desván hacia arriba para agregar por allí más leña.

Para dar a ustedes mejor idea de las proezas de Guillermo, des describiré la clase de comida que nos servía: el desayuno no era por cierto esa comida tan poco apetitosa compuesta de avena mal cocida y té aguado; por el contrario nos daba tocino y mucho de ese pan frito que es tan delicioso y un magnífico café.

Todo el tiempo que permanecemos en campamento, constantemente nos variaba el menú, dándonos huevos, carne y pescado; Guillermo jamás nos dejó con hambre y muchas veces me he puesto a pensar cómo hacía para colmar nuestro apetito voraz. Para los que le pedían preparaba cocóá, a eso de las 11 quebrantaba nuestra hambre con galletas y queso.

La comida, -por un momento me detengo con los recuerdo placenteros de lo que solíamos comer entonces-.

Carne asada, guisado de conejo (cazado, limpiado, cocido y masticado por nosotros mismo), cocido irlandés ya sí podría continuar por horas. Guillermo siempre completaba con ciruelas, con flan, con enrollado de jalea y otras cosas igualmente apetitosas.

¿Habré sido causa de que se les haga agua la boca? Si es así les pido perdón, pero solo deseaba mostrarles cuán fácil es para los Scouts cocinar en campamento; aún para el té, Guillermo siempre lograba hacerlo fuera de lo ordinario.

Lechuga, rábanos y hasta camarones figuraban en el menú y Hill despreciaba a los pasteleros: todos los pasteles los hacía él mismo y ciertamente que eran deliciosos.

Por supuesto que tal vez ustedes no tengan una maravilla como Guillermo, pero con un podo de ingenio y empresa, cualquiera de ustedes puede cocinar comidas de campamento, más atractivas que las que ahora tienen.

Guillermo solía decir: "La variedad es lo principal. Si quieren denles la misma cosa todos los días, pero por favor preséntensela de distinta manera".

Les paso al costo el consejo de Guillermo; si ustedes se ven obligados a dar budín de tapioca todos los días, por caridad, dénselo en forma destina.

Para terminar diré a ustedes una palabra acerca de los utensilios de cocina, infinidad de veces he visto a Guillermo cociendo frutas en una tetera, "aunque ustedes no lo crean"; por supuesto que no trataba de hacerlas salir por el pico, ni tampoco trataba de hacer té en la misma tetera, pero como él decía, se cuecen más aprisa y no se despedazan tan fácilmente.

Capítulo X

Alrededor de la fogata

Con frecuencia ha pensado cuáles serán los instintos que inducen al Guía a escoger el nombre de su nueva Patrulla, ¿será que desea escoger un animal valiente, que pone sus ojos en los colores de las cintas, o que se fija en el grito que sea más fácil⁴?

Muy bien pudiera ser que tomara en consideración todo esto al hacer su elección y que ésta sea la explicación de por que un cierto número de animales desafortunados quedan siempre olvidados. En muy raras ocasiones se oye hablar de una patrulla de Palomas o de Murciélagos. La primera da la idea de algo muy suave y en consecuencia desechada por los Guías, el segundo es generalmente considerado como algo de mal agüero y por tanto también desechado.

Sin embargo el grito de Patrulla de las Palomas es sumamente fácil, sus colores, gris y blanco ejercen suave atractivo; pero los Guías prefieren ser Leones, Zorros o Búfalos y después de todo es natural que así sea y no se les puede tachar por ello, pues el Escultismo y la bravura van de la mano y nadie se puede esperar que cambie el cine por el bosque, ni que prefiera mejor ser una graciosa Pantera en vez de un Topo de jardín.

Me temo que los gritos de Patrulla sean un tropezón para más de un Guía entusiasta y aconsejo a aquellos a quienes se les anude la lengua al intentar dichos gritos, que visiten el jardín zoológico o los bosques y aprendan ahí escuchando los gritos de sus animales favoritos cuyo nombre han escogido para su Patrulla. Solamente por este camino podrán formarse una verdadera idea de esta clase de gritos.

Me gustaría susurrar una palabra de consejo al nuevo Guía que se encuentra indeciso entre dos animales de nombre llamativo, hela aquí: traten de encontrar el animal adecuado, recuerda que por mucho que un una paloma aparezca como tímida, también representa el emblema de la paz⁵.

Con respecto a los colores de Patrullas que se van a dedicar activamente al Escultismo, recuerden que el amarillo y rojo de los leones es terriblemente llamativo, y el amarillo de la pantera también. Por otra parte el café de los carneros, aún cuando muy común, no se puede distinguir de lejos y el verde y caqui de los lagartos está muy en tono con las ramas y los arbustos cuando se trata de arrastrarse sin ser visto.

⁴ Recordemos que originalmente se usan los sonidos propuestos por Baden Powell en "Escultismo para Muchachos".

⁵ He eliminado un comentario de degradación hacia una especie, considero que en estos tiempos la única especie que es realmente destructiva y devastadora, es la humana.

Hablando de arrastrarse, me acuerdo de decir a ustedes algunas palabras acerca del Escultismo de noche. "Después de todo no está tan oscuro" -suele decir el novicio cuando se precipita entre los arbustos temblando de miedo a cada sombra que ve-.

Desgraciadamente hay muchos Scouts como el que está solamente acostumbrado a rastrear de día y que se encuentran perdidos cuando lo hacen de noche; pierden todo sentido de dirección, se asustan con facilidad y lo que es pero todavía, hacen un ruido terrible. Para los buenos Scouts, debe ser tan fácil trabajar en la oscuridad como en la plena luz del día, y ustedes como Guías están en la obligación de capacitarlos en ello; el campamento es el lugar ideal para hacer Escultismo de noche, voy a delinear a ustedes algunos de los mejores métodos para ejercitar a su Patrulla en el Escultismo nocturno.

Deja a tus chicos en el campamento y sal con un silbato y lámpara, cuando hayas avanzado unos 200 o 300 metros de distancia haz sonar tu silbato, a la señal tus chicos deben seguirte. De ahí en adelante suena el silbato y prende la lámpara a intervalos de más o menos tres minutos, caminando todo el tiempo mientras tus Scouts tratan de alcanzarte. Esta táctica los acostumbrará primero a no perderse en la oscuridad y segundo a no hacer ruido.

La importancia de lo segundo no puede ser exagerada, de hecho es la base de todo el sistema y por lo tanto enseña a tus chicos a caminar cautelosa, continua y calladamente.

Este ejercicio puede variarse colocando 4 lámparas sobre el suelo a 10 metros de distancia cada una y, a un Scout detrás de cada una con la luz hacia el frente. El resto de la Patrulla se deslizará cautelosamente tratando de coger las lámparas sin ser identificados ya que los que están cuidando las lámparas deben de llamar por su nombre al que trata de arrebatárselas; si aciertan, el que ha sido nombrado queda fuera del juego.

Cuando la Patrulla comience a hacer Escultismo nocturno, hay que poner cuidado en que todos los chicos salgan por parejas, sobre todo, que los más pequeños no vayan solos. No porque haya algo de que asustarse, pero los pequeños son muy impresionables y un susto puede echarlos a perder para siempre para todo trabajo nocturno. Es obvio que la vista tiene poco que ver con esta clase de ejercicios, pero el oído y el tacto lo hacen todo.

En una noche oscura podrán ustedes con facilidad oír y distinguir ruidos a varios kilómetros de distancia, y un buen Scout podrá darse cuenta de un fumador a diez o veinte pasos de distancia. Cuando hayan terminado de hacer Escultismo nocturno, no hay nada que guste más que una charla alrededor de una fogata.

El arte de contar cuentos es de tal naturaleza que pocas personas hay que realmente lo posean y sin embargo es uno de los puntos esenciales en el entrenamiento de un Guía. Tiene un atractivo muy propio y el verdadero narrado será seguramente el favorito, más por desgracia hay muchos que confunden la charla amena con los chistes cansados que aburren a los oyentes; la mayoría de los chicos menores a 15 años odian las prédicas, pero por el contrario si se les interesa en una historieta se vuelven todo oídos.

Reúnen un grupo de chicos alrededor de un mortecino fuego de campamento, cuando la luna proyecte las siluetas de los árboles a manera de cañamazo sobre el pasto, pequeñas sobras agregan misterio a la escena y el chillar de la chicharra y el canto del búho serán lo único que turbe el silencio de la noche.

Los chicos sentados entonces sobre cubos al revés, escucharán a ustedes llenos de emoción por aquella escena y si ustedes conocen algo del arte de contar historietas, seguramente los harán pasar muy gratas horas. Al respecto hay una pregunta que suele repetirse frecuentemente acerca de este asunto, "¿Sobre qué charlaremos hoy?"

Procuren ser sencillos en sus cuentos y que siempre tengan estos una moraleja, no quiero decir con esto que tengan siempre que estar relatando historietas de personajes que a la vez de románticos y atractivos muestren a los oyentes una virtud que imitar, cada cuentista tiene su manera propia de transportar a su oyentes a la tierra del ensueño, por lo tanto es innecesario -de hecho imposible- describir aquí todas ellas. Algunos usan chistes para llegar a la meta, otros recurren a lo patético, así sucesivamente, pero lo importante es dejar huella en el auditorio.

Los cuentos de aventura siempre están llenos de atractivo, aunque el Guía práctico objetará desde luego: "sí, pero hay muy pocas aventuras reales que tengan relación con el Escultismo".

Ya lo sé que es así, mas den rienda suelta a su imaginación y si ésta se desboca un poco no importa, siempre y cuando dejen en sus oyentes alguna huella útil.

Muchas veces durante horas enteras tratarán ustedes inútilmente de grabar un punto importante en el cerebro de un chico, pero si lo presentan en forma distinta, entonces los chicos lo pescarán inmediatamente. Allí está el valor real de la conversación, es como poner una medicina desagradable en un vaso de limonada; si ustedes hacen la limonada suficientemente dulce, el paciente se tomará la medicina junto con la limonada sin notarlo siquiera.

Y ahora unas cuantas palabras acerca de la mejor ocupación que hay para las vacaciones: el campamento.

Algunos de ustedes podrán tener la fortuna de ir en bicicleta, pero la mayoría tendrá que conformarse con sus piernas; primero trataré de aquellos que pueden hacerlo en bicicleta, seguramente podrán hacer la excursión más larga que los que vayan a pie, pero no cometan el error tan frecuente de ir demasiado lejos.

De antemano escojan la ruta que van a seguir, fijando los lugares para dormir y aquellos en que pueden conseguir alimentos, también anoten en su libreta los lugares de interés que desean visitar y los ríos en que puedan echar un clavado. Como ya he dicho con anterioridad, es de gran importancia el poder viajar sin gran impedimenta, eso lo confirma constantemente la experiencia. Cuando hay que llevar el equipo personal a cuestas, mientras menos se lleve es mejor.

Por esta razón no aconsejo a los que comienzan, llevar consigo tiendas u otras cosas innecesarias, si ustedes se dirigen de buen amanaera a los rancheros, encontrarán que siempre les permitirán el uso de sus trojes o de algún cuarto en el que puedan dormir.

Los excursionistas que caminan a pie, deberán cerciorarse de que sus botas sean confortables, ya que cuando hay que caminar kilómetro tras kilómetro sabrán apreciar el valor de este consejo; el bordón Scout debe llevarse siempre consigo, y si es del tamaño y peso adecuado, la encontrarán de gran utilidad.

Me gustaría dar un consejo a los Guías de Patrulla que sacan a sus chicos de excursión: no caminen demasiado aprisa y busquen siempre que les sea posible caminar por las veredas entre el campo o el bosque.

Si la ruta ha sido escogida con cuidado, esto último les será muy fácil, encontrando que es método que presta mayor variedad y placer a la excursión y que es mucho menos fatigoso.

Las comidas deberán hacerse a horas fijas y todo el mundo deberá estar en cama a las 10 de la noche, levántense lo más temprano que les sea posible, pues siempre es mucho más fácil caminar con el fresco de las primeras horas de la mañana.

Alimentos fríos son los mejores para llevar consigo, pues siempre se puede conseguir agua y hervir ésta para hacer té o cocóá, mientras que guisar carne o verduras es más difícil.

Los campamentos de éste tipo proporcionan un magnífico ejercicio y ustedes, Guías, pronto encontrarán que se crea gran entusiasmo entre los chicos, los cuales siempre están dispuestos a salir al campo, donde gozan del aire libre,

de la libertad y de la facilidad de vagar por donde les viene en gana y comer y dormir bajo la bóveda del cielo azul.