

Brownsea día a día

Un día a mediados de Junio de 1907, el primer jefe scout envió cartas a viejos camaradas del ejército y a sus esposas, padres de muchachos de 11 y 12 años de edad pupilos en Harrow, Eton, Charterhouse y otras escuelas privadas. En estas cartas decía: "Me propongo realizar un campamento con 18 chicos seleccionados para aprender exploración durante una semana en las vacaciones de Agosto (...) El sitio elegido para su realización ha sido la Isla de Brownsea, Poole".

Como muchos jefes scouts que le siguieron, BP continuo su carta haciendo énfasis en la benéfica instrucción que los muchachos iban a recibir y asegurando a los padres que una buena comida y atención les sería provista. En la carta se incluyo una lista de equipo y ropa. Pidió además a cada muchacho que fuera al campamento con tres nudos simples ya practicados (riso, vuelta de escota y ballestrinque), suministrando dibujos de los mismos para aquellos que no los conociesen.

Para concluir, BP escribió: "Si usted desea enviar a su hijo a acampar bajo estas condiciones, por favor hágamelo saber y le enviare detalles sobre el transporte, etc".

Algunos días después, el 17 de junio de 1907, BP envía invitaciones similares a la Bournemouth Boys Brigade para elegir seis de sus miembros y a la Poole Boys Brigade para elegir tres de sus muchachos para unírsele en su aventura.

Estos chicos procedían de familias de granjeros y de la clase trabajadora.

Las invitaciones para ir a acampar con el famoso Teniente General Robert Stephenson Smyth Baden-Powell fueron aceptadas con entusiasmo. "¿Quién no querría pasar una semana con el "héroe de Mafeking"? Este titulo lo había obtenido Baden-Powell al defender la fortaleza del mismo nombre en la guerra anglo-boer a finales del Siglo XIX. El número original de 18 muchachos fue sobrepasado. El mismo Baden-Powell tuvo una idea tardía: invitar a su sobrino de 9 años que era huérfano como su "ayudante". Además convenció a su antiguo compañero de armas Kenneth Mac Laren para que fuese su asistente en Brownsea.

En la tarde del 31 de julio de 1907, todos los participantes de lo que seria el primer campamento scout se reunieron en la isla de Brownsea. Al día siguiente -y por siete días consecutivos- BP trabajo con los muchachos poniendo a prueba su "Boy Scouts Scheme". El 9 de agosto, los chicos regresaron a sus hogares y BP quedo satisfecho con el experimento. Este fue un éxito no solo para los muchachos de Brownsea sino para millones de jóvenes que han seguido su huella desde 1907.

PROGRAMA DE BROWNSEA

Primer día (1/8/1907) PARTE PRELIMINAR: Formación de patrullas, distribución de tareas, órdenes, etc. El programa del campamento es explicado. Instrucciones especiales para los guías de patrulla, para ser impartidas a sus patrullas.

FORMACION DE PATRULLAS- En la mañana del primer día, los muchachos que formarían parte del experimento de Brownsea ("Boy Scouts Scheme") fueron formados en cuatro patrullas con un muchacho mayor como guía de patrulla. Dos de las patrullas recibieron el nombre de "pájaros" y las otras dos de "bestias". Para identificarse como

pertenecientes a determinada patrulla, cada muchacho tenía colocada una cinta distintiva de color: Chorlitos, amarilla; Cuervos, roja; Lobos, azul; Toros, Verde.

Estas cintas se colocaban cosidas en las charreteras de la camisa. Cada guía de patrulla portaba además un bordón corto con una bandera blanca triangular donde estaba dibujado el animal tótem de la patrulla pintado en verde por Baden-Powell e incluía las letras BA, es decir la primera y la última letra de la palabra "BROWNSEA".

El guía de patrulla tenía otra distinción: portaba una flor de lis recortada en fieltro blanco, sujeta a la parte delantera de su sombrero con una alfiler.

DISTRIBUCION DE TAREAS- Cada scout de la patrulla recibió un número. El Guía de Patrulla era el número 1, el "cabo" (Asistente del Guía de Patrulla) el número 2, el resto tenía números consecutivos. Los chicos trabajaban "en parejas como camaradas", el número 3 junto al 4, el 5 con el 6, y así sucesivamente. Sus responsabilidades les fueron explicadas a medida que debían ser aplicadas a la rutina de la tarea diaria.

RUTINA DIARIA DE TRABAJO

06:00- Cocoa y galletas. Instrucción práctica de los objetivos del día. Ejercicios físicos. Oraciones. Arreglo de carpas.

08:00- Desayuno.

08:30 a 12:00- Ejercicios scouts de acuerdo a la materia del día. Baño.

13:00 a 14:15- Descanso. Silencio total.

14:30 a 16:30- Ejercicios scouts de acuerdo a la materia del día.

17:00- Té. Juegos de campo. Preparación para la noche.

20:00- Cena. Fogón. Oraciones.

21:00- Silencio.

Las patrullas se instalaron en el campamento, acomodándose en sus respectivas carpas, con los propios muchachos preparando su lecho.

OBJETIVOS DEL CAMPAMENTO- Cada día tendrá su propio tema: Campismo, Observación, Woodcraft (Arte de los bosques), etc. La materia del día será abordada desde tres ángulos, como explica el propio BP:

"Por ejemplo, tomemos un aspecto de la materia "Observación", por ejemplo el rastreo de huellas. En el fogón nocturno, contaremos a los muchachos algunos ejemplos interesantes sobre el valor de tener la capacidad de seguir huellas. A la siguiente mañana, les enseñaremos como practicar rastreo al confeccionar huellas de diferentes muchachos a distintas velocidades y mostrando como leerlas y deducir su significado. Por la tarde se realizara el juego del rastreo del ciervo".

ENTRENAMIENTO DEL GUIA DE PATRULLA- Todos los días BP se reunía con los guías de patrulla, revisando con ellos el programa del día siguiente e instruyéndolos en técnicas especiales de pionerismo, campismo, etc. "El sistema de patrulla -escribió Baden-Powell luego- fue el secreto de nuestro éxito. A cada guía le fue dada su patrulla bajo su total responsabilidad así como la conducta de sus patrulleros en el campamento. La patrulla fue una célula para el trabajo y el juego, y cada una acampo

en diferentes rincones del lugar. Los muchachos cumplían "por su honor" las tareas que se les asignaban. La responsabilidad y la competitividad fueron establecidas y un buen nivel de desarrollo fue asegurado en la Tropa día a día".

Segundo día (2/8/1907) CAMPISMO: Introducción. Construcción de refugios y colchones de paja. Nudos. Encendido de fogatas. Cocina. Salud e higiene. Resistencia.

CONSTRUCCION DE REFUGIOS- BP explica que "El más simple de los refugios se realiza clavando dos horquetas fuertes en el suelo y apoyar una vara sobre ellos como cumbrera. Luego se deben apoyar otras varas sobre este, colocando ramas y cubriéndolo con hierba, etc. Al construir su techo con ramas, pinocha, juncos, etc, se debe comenzar por la parte de abajo de manera que la capa superior se sobreponga a la inferior y de esta manera la lluvia no se filtrara en el refugio.

PRACTICA DE NUDOS- Practica y realización de nudos contra el reloj, con la eliminación de las parejas más lentas y descubriendo al mejor hacedor de nudos.

ENCENDIDO DE FUEGOS Y COCINA- Instrucción sobre tipos de fuegos y su utilización. Realización de kabobs: "Corte la carne en rebanadas de dos centímetros de espesor y luego en trozos de dos centímetros y medio de largo, los cuales se ensartan en un alambre o varilla de hierro, colocándolos suspendidos sobre las brasas, o enfrente del fuego, por unos minutos, hasta que estén asados". Realización de carne empolvada: "Córtese la carne en pedazos pequeños de dos y medio a tres centímetros cuadrados. Mézclese harina, sal y pimienta y úntese bien la carne con esta mezcla. Fríase un poco de manteca en la marmita, póngase la carne, moviéndola hasta que se tueste, pero evitando que se queme. Después añádase agua limpia y cuélguese la marmita bastante encima del fuego. Es muy importante que el agua no hierva fuerte, sino muy suavemente. Mas tarde agréguesele verduras cortadas tales como papas, zanahorias, y cebollas. El agua debe, apenas, cubrir la carne, no más. Cuézase hasta que este tierna". Confección del Pan de cazador.

JUEGOS DE CAMPAMENTO PARA SALUD Y RESISTENCIA

1) La lucha: Dos jugadores se colocan frente a frente, como a un metro de distancia, con los brazos extendidos hacia los lados y los dedos de las manos entrelazados inclinándose el uno hacia el otro hasta quedar pecho contra pecho y tratan de ver quien logra empujar al otro, con el pecho, hasta la pared del cuarto o hasta alguna otra meta señalada.

2) Riña de gallos: Dos contendientes se colocan en cuclillas. Cada uno de ellos tiene un bastón bajo sus rodillas y las manos están sobre las rodillas. Cada gallo, saltando, debe volcar a su oponente.

3) Cacería del oso: Un muchacho grande será el oso y tendrá tres guaridas en las que puede refugiarse. Tendrá un globo sobre su espalda. Los demás muchachos tendrán "garrotes" de paja torneada o periódicos en rollo, con los que trataran de hacer explotar el globo mientras el oso este fuera de sus guaridas. El oso tendrá un garrote inofensivo similar con el que podrá sacar los gorros a sus cazadores. Si a algún cazador se le cae el gorro, estará muerto.

FUEGO NOCTURNO- Canciones, narraciones, pequeños sketches pueden ser realizadas alrededor del fogón cada scout debe contribuir en algo al programa, aunque

se considere mal actor. Las patrullas se deben turnar para preparar cada día sketches nocturnos.

Tercer día (3/8/1907) OBSERVACION: Rastreo. Deducción de huellas y pistas. Entrenamiento en observación, etc.

RASTREO- Para la practica en rastreo, el instructor debe lograr que sus scouts despejen un área, escogiendo un terreno suave, de unos diez o quince metros cuadrados, emparejándolo con un rodillo y barriéndolo. Parte debe mojarse como si hubiera llovido y parte debe conservarse seco. Hágase que un muchacho pase sobre el, primero andando, luego corriendo y luego en bicicleta. Explicad la diferencia de las huellas, de tal manera que los scouts de la patrulla puedan, al ver unas huellas, decir inmediatamente si la persona que las dejó iba andando o corriendo.

MEMORIZACION DE HUELLAS- Haced que una patrulla se sienta con los pies en alto para que otros scouts puedan estudiarlos. Dad a los scouts para hacer ese estudio de los zapatos unos tres minutos. Después, dejando a los observadores en el cuarto o poniéndolos fuera del alcance de la vista, haced que uno de los de la patrulla estampe algunas huellas sobre un buen pedazo de terreno y en seguida llamad a uno por uno de los scouts, para que observen las huellas y digan a quien pertenece.

SEGUIR EL RASTRO- Envíese una "liebre" llevando en el bolsillo maíces, habas, confites, etc., para que los vaya dejando caer de cuando en cuando y así formar una pista que la patrulla pueda seguir. También se puede enviar a un muchacho con huellas simuladas ("tracking irons") y luego pida a una patrulla que siga el sendero que dejó. Estas huellas simuladas son una invención de Ernest Thompson Seton y pueden estar atadas a la suela del zapato del scout como si fuesen un par de patines de manera que a todos los lugares que el vaya, deje huellas similares, por ejemplo, a las de un ciervo.

DEDUCCION- Para practicas de deducción, realice pistas de varios tipos que estén sobrepuestas y que signifiquen el encuentro de un muchacho con un amigo en bicicleta, etc.

SHERLOCK HOLMES (JUEGO)- Prepare un área con pequeños signos, pistas y huellas. Lea en voz alta la historia de un crimen hasta cierto punto y deje que cada muchacho separadamente examine la escena por un determinado tiempo y luego, en forma privada debe manifestar su opinión acerca de los acontecimientos que no se contaron.

ENTRENAMIENTO DE LA VISTA- Se realiza el juego "La cara manchada". Se reparte a cada scout un pequeño cuadrado de cartón con doce divisiones iguales. El jefe poseerá un gran cuadrado con las mismas divisiones y enviara a los muchachos que se coloquen a cien metros de la base. El jefe colocara con alfileres cuadraditos negros en algunas divisiones del cartón grande y los chicos deben marcar en sus tarjetas cuales son los cuadrados marcados. Una variante es colocar a 100, 70, 40 y 20 metros cosas diferentes. Una variante de este juego es llamada "Vista rápida" donde el jefe muestra a una distancia corta su cartón marcado rápidamente. De esta forma, los muchachos intentaran recordar y marcar el suyo sin errores.

JUEGO DE KIM- Es un juego clásico del Movimiento Scout basado en el personaje de Rudyard Kipling llamado Kimbal O`Hara. Véase el libro "Escultismo para muchachos"

TRABAJO NOCTURNO- En la noche de este día y las siguientes, los muchachos de Brownsea vivieron con emoción esta experiencia, en la cual tuvieron que arreglárselas solos en el bosque lejos del campamento central. "Cada noche una patrulla hizo una guardia de servicio denominada "Night Piquet" (del francés "Piquet", un destacamento de soldados para oficiar como guardianes), llevando raciones de harina, papas, carne, té, etc, hasta un lugar indicado donde pasarían toda la noche al aire libre. Cada muchacho llevó abrigo, mantas, utensilios de cocina y fósforos. Al llegar al punto indicado, los muchachos encendieron fogatas para cocinar la cena y luego de esta formaron el primer grupo de centinelas. El "Night Piquet" fue dirigido por los Guías de otras patrullas y por mí mismo (B.P.) antes de las 23 horas. Después de esto, los centinelas actuaron por sí solos y transcurrieron la noche en la zona asignada, para retornar al otro día al campamento central para desayunar".

Cuarto día (4/8/1907) WOODCRAFT: Estudio de animales, pájaros, plantas, estrellas, etc. Acecho de animales.

PRACTICAS DE NATURALEZA- Reportes del entorno natural: "Envíe a sus muchachos para que averigüen, por medio de la observación, sobre temas como éstos: ¿Cómo hace un conejo de campo para cavar su hoyo?; ¿Un conejo asustado huye u observa primero el peligro antes de escapar?; ¿Cómo atrapa el pájaro carpintero a los insectos de los cuales se nutre?; etc".

BOSQUEJOS AL NATURAL- Se asigna puntaje por los dibujos de huellas de animales, pájaros, costumbres de diferentes insectos, etc. Hoy en día podría realizarse además con fotografías. B.P. intentó que los muchachos obtuvieran puntos para una "insignia de honor" en Naturaleza, lo cual fue el inicio en el escultismo de las insignias de especialidades (Proficiency Badges o Merit Badges).

CARRERA DE PLANTAS- "Envíe a sus scouts en cualquier dirección para recoger una muestra de una planta escogida de antemano. Esta podrá ser un brote de tejo, una rama de malva, una bellota de nogal, una rosa silvestre o cualquier cosa por el estilo que ponga a prueba sus conocimientos sobre plantas, su memoria con respecto al lugar donde se encuentra la planta que se les pide y que los haga ser rápidos para ir y venir a ese lugar en el menor tiempo posible".

OBSERVANDO ESTRELLAS- "Envíe a sus scouts en una noche clara y dispóngalos separadamente, deje que cada uno encuentre la Estrella Polar (para nuestro Hemisferio podría ser la "Cruz del Sur") y la constelación de Orión, etc., y enséñele algunos datos complementarios para que aprendan más sobre el tema".

ACECHANDO AL CIERVO- "El instructor actúa de ciervo, pero no deberá esconderse, sino permanecer de pie y, si gusta, puede moverse de cuando en cuando. Los scouts tratan de encontrarlo y cada uno a su manera, hace lo posible por llegar a él sin ser visto. En el momento que el instructor descubre a sus perseguidores, lo llama por su nombre, ordenándole quedar fuera del juego por haber sido descubierto. Después de cierto tiempo el jefe grita: "¡Alto!". Y todos se ponen de pie, ganando el que se encuentre más cerca del instructor".

ACECHANDO EN SILENCIO- Este juego puede ser también jugado para poner a prueba a los scouts en su acecho silencioso, vendándole los ojos al scouter. Con preferencia, esta práctica debe hacerse en un lugar donde haya ramas u hojas secas o grava. El scout puede empezar el acecho a unos cien metros del juez vendado, y hacerlo rápidamente, digamos, en minuto y medio, tocándole sin ser sentido”.

Una variante muy usada actualmente es que el jefe vendado posea en su mano una pistola de agua o una linterna en la noche.

Quinto día (5/8/1907)

CABALLEROSIDAD: Honor. Código de los caballeros. Generosidad. Coraje. Caridad y Economía. Lealtad. Caballeridad con las mujeres. La buena acción diaria.

Baden-Powell era un magnífico narrador de historias. Tenía una asombrosa cantidad de anécdotas sobre héroes de todos los tiempos. Él había desarrollado por sí mismo un código de ética basado en su crianza y en el código de los caballeros del Rey Arturo. En Brownsea encontró la oportunidad de inculcar estos valores éticos y altos ideales en los muchachos a su cuidado, narrándoles hazañas heroicas, impresionándolos con la práctica diaria de una buena acción. Las charlas que mantuvo con los muchachos le sirvió para cristalizar sus pensamientos en un código de honor aceptado por los muchachos: la Ley Scout y la Promesa.

B.P. puso a prueba a los muchachos mediante juegos en los que podían resaltar esas nobles virtudes. También puso a prueba su espíritu deportivo y lealtad hacia sus compañeros en juegos con reglas estrictas. Puso a prueba su coraje en unos simples ejercicios de jiu-jitsu, y la disciplina y obediencia con el juego de la caza de la ballena.

JUEGOS EN EQUIPO: En Brownsea las patrullas jugaron basketbol y por la tarde “caza de la ballena”.

CAZA DE LA BALLENA- Baden Powell agradeció a Ernest Thompson Seton la creación de este juego. La ballena se representa por medio de un trozo grande de madera, con una cabeza y una cola figuradas toscamente. Dos canoas, cada una tripuladas por una patrulla, toman generalmente parte en la pesca. El Guía hace de capitán, el sub-guía de arponero, los demás son la tripulación de remeros.

Cada canoa estará en un puerto, distante entre sí un kilómetro aproximadamente.

El árbitro coloca la ballena a igual distancia de ambos puertos, y a una señal las dos canoas salen a fuerza de remo, para alcanzar al animal. El primer arponero que llegue cerca de la ballena lanza su arma y el barco se retira arrastrando la presa. El segundo barco los persigue, arponea en cuanto puede, e intenta llevarse también la ballena. Para terminar, los más fuertes y tenaces se la llevan y, a veces, hasta el barco contrario. Se podrá apreciar el valor del liderazgo del capitán, lo cual demuestra la importancia de la disciplina.

Sexto día (6/8/1907)

SALVAMENTO: En caso de incendio, escape de gas, del agua, accidentes de tránsito, etc. Primeros auxilios.

Los conocimientos de Baden-Powell sobre primeros auxilios eran rudimentarios, por ello solicitó la ayuda del Oficial en Jefe de los Guardacostas de Sandbanks, William Stevens.

Stevens instruyó a los chicos en los principales casos de primeros auxilios, los cuales B.P. aprovechó para realizar varios juegos.

La mayor emoción del día fue “el rescate de la casa en llamas”. Una escalera fue atada entre dos árboles a la altura de una ventana de un segundo piso y otra escalera fue recostada contra ella. Uno tras otro, los muchachos trepaban y saltaban a una lona de rescate sostenida por sus compañeros. El rescate en cada caso concluyó con gran algarabía, haciendo volar por los aires a cada uno con la gruesa lona varias veces.

En este día se realizaron un par de juegos de rescate que gustaron mucho a los scouts.

Séptimo día (7/8/1907)

PATRIOTISMO: Historia de Gran Bretaña. Deberes de los ciudadanos.

En este día B.P. contó a los muchachos varias historias extraordinarias sobre algunos personajes famosos de Inglaterra, utilizando un gran mapa del mundo para señalar los lugares donde se desarrollaron los acontecimientos.

LA TOMA DE BADAJOZ- Badajoz era una fortaleza española que era defendida por 5.000 hombres del ejército franco-español, y que fue tomada por los ingleses en 1812, registrándose la baja de 3.500 soldados del Imperio. El juego consiste en que una patrulla (los franceses) toma posición en una pequeña colina fortificándola con ramas y que otra (los ingleses) los ataquen tratando de tomar posesión de la fortificación haciendo que los defensores retrocedan. Cuando un atacante logra hacer caer a un defensor (o viceversa) haciéndolo apoyar su espalda en el suelo, éste queda fuera del juego. No se permiten golpes ni puntapiés en esta actividad.

FOGÓN NOCTURNO- El fogón de esa noche fue presenciado por Percy W. Everett, enviado de la editorial de Pearsons que había prometido publicar un libro de B.P. sobre escultismo (“Scouting for boys”). Everett escribiría en su reporte posterior sobre Brownsea: “Alrededor del fogón nocturno, el Jefe nos emocionó con sus relatos e interpretó él mismo el coro de “Eengoyama”, y con su inimitable carisma conquistó los corazones de todos, imitando animales, cantando y bailando alrededor del fuego...”

Octavo día (8/8/1907)

EPÍLOGO: El último día fue muy especial pues el campamento recibiría la visita de los padres, del propietario de Brownsea y algunos invitados de B.P., para lo cual estaba planificada una demostración.

Las patrullas utilizaron la mañana para practicar sus habilidades y en la tarde pudieron ejecutarlas, actuando de manera extraordinaria de acuerdo a la planificación de los propios muchachos. La demostración fue una mezcla de juegos y competencias, demostraciones de primeros auxilios, “jiu-jitsu”, manejo del fuego, etc.

El plato mayor fue la gran cinchada entre los pájaros (chorlitos y cuervos) y las “bestias” (lobos y toros), con la victoria del equipo de los pájaros.

El último fogón del campamento fue más tarde, donde se cantó por última vez “Eengoyama” y se oyeron las últimas historias de B.P. en Brownsea.

El experimento había terminado. La mañana siguiente los muchachos volvían a sus hogares después de ocho días inolvidables que serían recordados como el primer campamento scout.