

"Esta publicación ha sido posible gracias al esfuerzo de los Scouts y Dirigentes de Estados Unidos."



EDITORIAL SCOUT INTERAMERICANA

Apartado 24 - 314, México 7, D. F.



Mi Patralla

**REVISTA SCOUTS DE LAS
AMERICAS**

Publicación mensual fun-
dada en 1951.

Una publicación indispe-
sable para todos los Se-
ctores. Comisionados y
dirigentes no uniformes
del movimiento.

Suscripción anual

U.S. \$ 1.00

Pedidos al Apartado No
24 314, Méx.co 7. D. F.

Agentes Corresponsales en
todos los países de Amé-
rica.

IV Competencia Local.
de Patrullas
"EL DORADO"

Premio 2º Puesto "Insignia"

Junio 6 - 1971



Esteban...
JEFE LOCAL

Edición Conjunta de:



EDITORIAL ESCULTISMO

Asociación de Scouts de México, A. C.

Córdoba No. 57

México 7, D. F.



EDITORIAL SCOUT INTERAMERICANA

Apartado 24-314

México 7, D. F.

CUARTA EDICIÓN: MAYO DE 1967

Derechos de traducción propiedad de la

Asociación de Scouts de México. A. C.

ÍNDICE

	<i>Pág.</i>
Capítulo I— Tal guía, tal patrulla	7
Capítulo II.- La organización de las Cigüeñas.	11
El local de patrulla	14
El equipo de patrulla	15
El reglamento de patrulla	17
Cargos y puestos de acción	17
Los archivos de la patrulla	20
Las tradiciones de patrulla	22
Capítulo III— Las Cigüeñas en acción	25
Las excursiones de patrulla de las Cigüeñas	26
El Consejo de Patrulla de las Cigüeñas.	27
Las excursiones de patrulla de las Cigüeñas	32
La técnica y la especialidad de las Cigüeñas	36
Las Cigüeñas en el juego.	37
El canto de las Cigüeñas.	42
La B.A. de las Cigüeñas.	43
La oración de las Cigüeñas.	43
Capítulo IV.- Las Cigüeñas y la tropa	45
Las Cigüeñas en el campamento.	48
Orden general del campamento.	49
La preparación del campamento.	51

La llegada del campamento	54
Por la mañana	57
La Bandera	58
Los servicios religiosos.	59
La inspección.	59
Trabajos de campamento y ejercicios.	60
Cocina	61
Comidas	64
La siesta	65
El juego.	66
El baño	66
Al atardecer.	67
La roche.	68
A dormir	69
Capítulo V.- Ser un verdadero guía de patrulla	71
El G. P. se adiestra.	71
Las cualidades necesarias a un verdadero G. P.	74
Religión	75
La promesa del G.P.	77
Tus scouts.	78
Algunos consejos	79
Amistad	82
Prestigio.	•••• 83
Y ahora	85

CAPITULO I

TAL GUIA, TAL PATRULLA

Desde hace ya tres años, la Patrulla de las Cigüeña» es la gloria de la Tropa. Yo la he confiado a Francisco, Subguía de Bernardo, cuando este último pasó al Clan. Desde seis meses atrás, Bernardo, que era Guía de la patrulla, había preparado a su Subguía para ser su sucesor, en la previsión de su ascenso al clan. Insensiblemente, y muy discretamente, le había ido confiando más y más responsabilidad en la dirección de la patrulla.

Francisco era entonces un scout bastante bueno, pero sin nada extraordinario; había entrado en la Patrulla de las Cigüeñas como Aspirante y 8o. de Patrulla, y había llegado a ser 3o. por pequeñas etapas, en dos años, y por causas de ciertos cambios ocurridos en la Tropa, había sido escogido por Bernardo como Subguía, más bien por su buena voluntad que por sus cualidades particulares. No tenía todavía su Primera Clase, lo que era una preocupación seria para su Guía; tenía algunas Especialidades clásicas y serias: Observador, Acampador, Habilidadoso y Nadador. En fin, un buen scout mediano. Por otra parte, Bernardo siempre había estado satisfecho de su disciplina leal y desinteresada, y de su magnífico espíritu scout, a pesar de algunos olvidos. Se adivinaba, más que se notaba, su entusiasmo, que se traducía por su fidelidad a la misión recibida de Subguía, que des- empeñaba con desinterés y humildad.

Tan pronto tuvo el mando de su patrulla, se operó en él una verdadera transformación. En sus primeros tiempos Francisco, sin abusar con una autoridad excesiva de los nuevos poderes acabados de recibir, adquirió pronto un ascendiente extraordinario sobre sus scouts; cuando se piensa en esto, no es de extrañarse; pues en pocos meses conquistó su Primera Clase, y pasó las Especialidades de Salud Personal, Rastreador y Señalador; pronto se hizo querer de sus muchachos por su amistad viril, su sencillez, su campechanía, su nuevo entusiasmo que se mostraba constantemente en todo su modo de ser; alegría comunicativa, buen humor en las dificultades, perseverancia. En el primer concurso de Tropa del año, infundió tanto ánimo, repartió y controló las misiones de cada uno con tanto tacto y firmeza, dio pruebas de tanta imaginación, trabajó con tanta astucia, que sus muchachos siguiendo sus huellas, sólo quisieron una cosa: el éxito.

Desde aquel instante, la Patrulla de las Cigüeñas fue un bloque invencible; tomó pronto la delantera sobre los Halcones y los Castores, algo dormidos, y ganó, no sin vencer dificultades, el concurso de adorno del Local, y muchos otros después.

Los dos años que siguieron fueron verdaderamente confirmación de este primer paso: la organización, la disciplina, el entusiasmo, el valor y el espíritu scout de las Cigüeñas hicieron de ellos una "Patrulla Ideal", que a menudo se citaba como ejemplo.

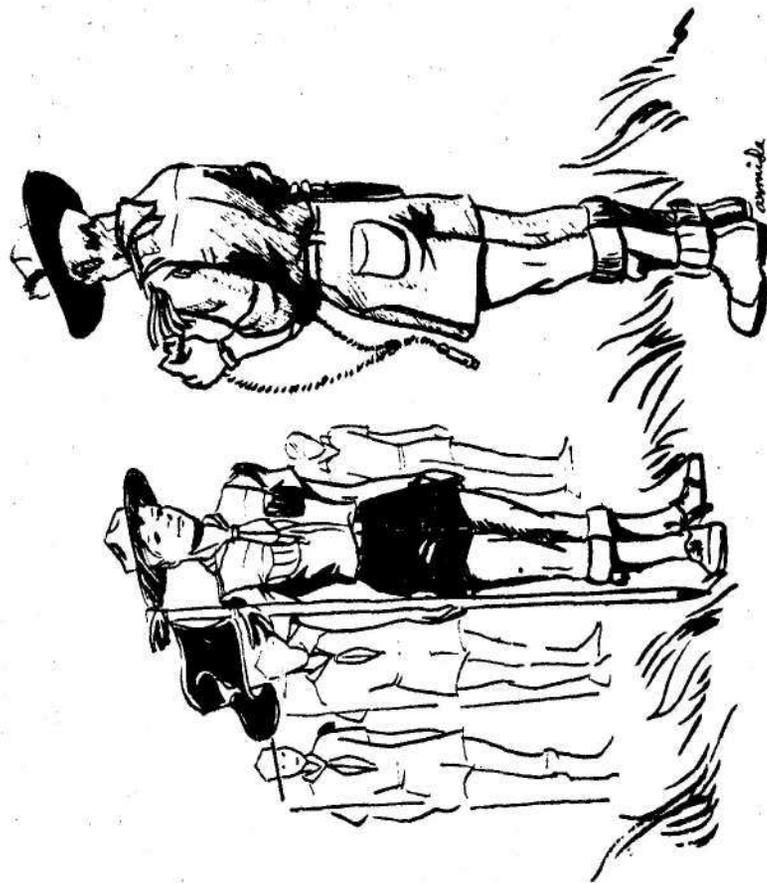
Ganó el concurso municipal entre patrullas en Habilidad Manual. En esta ocasión, se pusieron al día los archivos de la Patrulla y se conquistaron doce Especialidades, lo que no está mal para ocho scouts. Su hazaña consistió en plantar una cruz de cinco metros sobre una montaña; durante los

juegos y competencias del Rally provincial, se destacó por su presentación, su estilo impecable, y su espíritu de patrulla ("Todos para uno, uno para todos").

Sin embargo esta victoria no fué seguida de otras, ya que las Cigüeñas perdieron en el torneo de Provincia. Y fué éste el único hecho que ensombreció el cielo claro de las Cigüeñas. Pero aún en los días sombríos y en los fracasos, la patrulla supo mostrarse digna y orgullosa.

Así las Cigüeñas conquistaron poco a poco su reputación actual de excelente patrulla.

Yo te deseo, Guía de Patrulla que me lees, que logres tener bajo tus órdenes una patrulla semejante. En esta confianza, te presento a las Cigüeñas como ejemplo.



CAPITULO II

LA ORGANIZACIÓN DE LAS CIGÜEÑAS

Francisco ha tomado la costumbre, desde los primeros meses de su Promesa, de anotar en una libreta todo lo referente a la organización y dirección de su patrulla. Sus hojas cuadrículadas de 15x10 cm., cambiables, le permiten tenerla siempre en el bolsillo.

Veo siempre a Francisco, libreta en mano, cogiendo al vuelo una idea interesante, un pensamiento adecuado, una BA que realizar, un consejo que le puede aprovechar. Así abriendo una página sobre las pláticas, aparecen estas palabras:

"Artículo 8: rayo de sol. . ."

El Jefe comparó un día el buen humor del scout al rayo de sol que pone alegría en la naturaleza, y atrae la sonrisa a todos los labios.

Para retener esta idea y hacer beneficiarios de ella a los scouts, Francisco la ha anotado con una palabra: le ha parecido interesante, y lo es en realidad.

Su libreta está hecha en la forma siguiente:

Sobre el forro y en la carátula: nombre de la Patrulla, emblema, lema, número del Grupo, Provincia. No ha puesto su nombre, porque considera que la libreta pertenece al Guía de la Patrulla de las Cigüeñas, y no a él personalmente.

Prácticamente, su libreta es doble: una para la parte oficial, otra para la parte práctica.

Historial de la Tropa: Principios, campamentos, competencias entre Tropas.

Historial de la Patrulla: nombres de los scouts por orden de antigüedad, los campamentos, las reuniones, los lugares de salida.

Composición de la Patrulla: nombres y direcciones de los scouts, fecha de nacimiento, Promesa, Pruebas, número de la Credencial scout; en una palabra, todo lo que se refiere al scout, a razón de una o dos páginas para cada uno.

Cargos, atribuciones de los scouts, en una página especial.

Calendario, con reuniones, salidas, campamentos, Consejos de Patrulla.

Asistencias y ausencias, competencias y resultados, inspecciones, espíritu, juegos, pruebas, a razón de una página por scout y por mes.

Programas, tipos de reuniones y de salidas, todo lo que se refiere a las Pruebas, las principales Especialidades, el campamento. ..., en fin, la organización y la vida de la patrulla.

Leyendo de nuevo su libreta, me doy cuenta de que no sólo es una verdadera mina de "ideas" y de documentación de Clases, sino un manual completo. De este documento he sacado para tí, G. P., lo que sigue:

El Subguía de las Cigüeñas

%

Pablo, mi segundo, ha sido siempre un scout de la patrulla. Lo he escogido con el consentimiento del Jefe de la

Tropa y ha aceptado esta misión de confianza. Antes de poder contar con él, tuve que escogerlo y formarlo.

- Somos una pareja de verdaderos amigos, sólida y a toda prueba, que trabaja como un solo hombre, en el adiestramiento y servicio de la patrulla. Esto no impide que la patrulla tenga un solo Jefe.

Pablo se impone ante todo por la obediencia y la confianza más absoluta hacia mí. En particular, cuando estoy ausente, me representa con una lealtad perfecta y un desinterés completo. Prácticamente nunca hay "malentendidos" entre nosotros, y en todo caso me cuido siempre de no hacerle ninguna observación delante de la patrulla. Antes de cada reunión, nos juntamos para preparar lo que vamos a hacer; yo le pido consejo para formar los programas, y deajo que él realice ciertas partes de ellos.

He notado que Pablo nunca está desocupado; sabe tomar iniciativa. Sobre todo en la organización y técnica, que me tomarían a mí demasiado tiempo, le deajo entera libertad. Cuida el equipo de la patrulla, su arreglo y su preparación para el campamento, todo esto con la ayuda del Bodeguero. El se las arregla para que la presentación de los scouts sea siempre reglamentaria y apropiada, y de que cada uno lleve bien puestas sus insignias. Le gusta ocuparse del buen aspecto y elegancia de la patrulla, y finalmente se las compone siempre para que lo previsto se efectúe.

En cuanto a la técnica, él se dedica a la preparación de las Especialidades, para lo cual ayuda a los scouts; además, es un acampador experimentado, y me ha pedido le deajo el adiestramiento en campismo de toda la patrulla, lo cual he hecho con gusto.

Pablo me acompaña siempre a la Corte de Honor, donde

no tiene derecho a voto, pero le es permitido hablar, con autorización del Jefe de Tropa o del Primer Guía. Cuando estoy ausente, él me representa en estos actos para lo cual cuenta con todos mis poderes.

En resumen, concuerda perfectamente con la definición, del Subguía, sé que él puede reemplazarme y sucederme. Inútil es decir que le tengo por el mejor técnico scout de la patrulla, y sobre todo el de más entusiasmo. Cuando él no está, le falta algo a la patrulla. Creo que de aquí a dos años, será un buen Guía de Patrulla.

El local de patrulla

Hay que confesar que durante mucho tiempo, descuidamos algo la decoración de nuestro local de patrulla. Era algo impersonal; ni los muebles eran sólidos, ni se sentía uno a gusto. Desde que Pedro, nuestro habilidoso scout, se ha dedicado a adornar el local y nos ha entusiasmado a ayudarlo, la patrulla vuelve constantemente a este verdadero hogar, donde nos sentimos completamente en casa.

Pedro ha procedido, digámoslo, con autoridad. Ha sustituido las paredes desnudas, el desorden del local, los objetos rotos, las tonterías que habíamos dejado allí, por unos muebles sencillos y agradables; cada uno ha labrado su taburete y Pedrito se ha encargado, haciéndose ayudar de los más jóvenes, de la construcción de una mesa, un armario y una biblioteca; Pablo se encargó de construir por sí mismo la lámpara y los percheros.

Me he mostrado muy exigente en la confección de estos muebles e insistí en que fuesen sólidos, prácticos y de buen gusto. Hay que decir que hemos tomado los medios para ello, y que Santiago (nuestro Bodeguero) se puso de

acuerdo con Tony (nuestro Tesorero) para proveer a la patrulla de buenas herramientas. Ahora tenemos un pequeño taller en donde todos pueden venir a trabajar.

El local se ha enriquecido, poco a poco, con un cuadro que contiene la lista de los scouts de la patrulla, desde su fundación, incluyendo a los que ya no están, su grado técnico, y todas sus Especialidades; del emblema de la Patrulla, disecado por Bernardo, que lo trajo de uno de sus viajes; modelos de nuestros trabajos de pionerismo realizados en las Reuniones de Provincia de los dos últimos años, etc. Lo que me enorgullece, es que toda la patrulla ha colaborado con entusiasmo en el adorno de nuestro local.

He llamado a concurso para que cada uno construyera su propio asiento y decorara su bordón. Llamamos a nuestro local: "El Nido", nombre muy adecuado para las Cigüeñas.

El equipo de patrulla

El equipo de campamento se repartió entre todas las patrullas de una vez por todas. Tenemos nuestro material personal completo para el campamento. Santiago, nuestro bodeguero, es el responsable de la conservación y cuidado de este material; se pone de acuerdo con el tesorero para los gastos de reparación y renovación; y demás está decir que la Tropa nos ayuda. El Jefe ha impuesto a la Tropa una regla saludable: el material encontrado y no marcado pertenece a la Tropa, que lo devuelve mediante el pago de una multa, o lo revende para su provecho. Esto nos obliga a establecer buenas costumbres y orden.

He tenido bastante dificultad en conseguir que el material esté bien cuidado. Hace un año, la tienda de campaña

(carpa) volvió del campamento con un rasgón inmenso, el material de cocina a menudo mal fregado, el mango del hacha roto, etc. ...; entonces, sólo queda una solución: comprar una tienda nueva, una cazuela nueva, un hacha nueva, etc. ...; y la tesorería no está conforme.

Nuestro equipo de patrulla se compone de:

Tienda de patrulla, con vientos y estacas; una buena tienda cómoda, es decir una tienda de 7 para 7 scouts y no una de 5 para 7 scouts.

Suelo de tienda impermeable (indispensable).

12 ollas con tapa y asas.

Cacerola llana con tapa: fuente de campamento.

2 sartenes, parrilla.

Linternas, velas, fósforos.

Cucharón, espumadera, tenedores.

Cubos de diversos modelos.

Un zapa-picos, una pala y un hacha de patrulla.

Lonas suplementarias para la leña y el equipo.

Sacos para los objetos de tela y los objetos de hierro.

Varios: caja de ingredientes, paños, sacos para la comida.

Abrelatas, 3 tenedores, 3 cucharas, cuchillo.

Tienda (carpa) para los víveres.

Telas para la instalación de las duchas.

Lámpara eléctrica.

Cuerdas, estacas de repuesto.

Bandera nacional, banderas de semáforo.

Taladro, hachas pequeñas, serrucho, cuña.

El material cuesta; hace falta pues ahorrarlo, sin duda el cuidado del material es un trabajo de cada día, tanto después de usarlo, como antes; la tienda, los cubos, las

lonas, los sacos deben estar completamente secos, muy limpios, siempre bien doblados, las estacas y los vientos que faltan deben ser reemplazados tan pronto como se regrese del campamento, las herramientas se han de afilar y engrasar; el material de cocina debe quedar bien limpio.

No tardé en darme cuenta de que Santiago, nuestro Bodeguero, no bastaba para este trabajo, y le di un ayudante, Felipe, el 6o. de patrulla.

El Reglamento de patrulla

Lo he redactado con Pablo, y en un Consejo de patrulla memorable, todos los scouts de la patrulla ya investidos, lo han aceptado y firmado. Así, desde este día, este reglamento ha sido la regla de oro de la vida de la patrulla cada uno de mis scouts sabe muy bien que él debe leal y fielmente observarlo, si quiere ser considerado como un miembro activo y apreciado de la patrulla; sabe que si todos no lo cumplen, pronto vendrá la disolución de nuestro pequeño grupo.

Dos veces, el Consejo de patrulla ha tenido que modificar algo nuestro Reglamento; hemos suprimido lo que parecía inútil y añadido dos artículos importantes sobre el lema y los cargos. He aquí, los principales puntos de nuestro Reglamento de patrulla.

"Los scouts estudian las costumbres del animal emblema y saben dibujarlo; lo escogen entre los animales de su país y no de comarcas muy lejanas.

Cargos y puestos de acción

"Cada uno de los scouts de la patrulla tiene una

función asignada por el Consejo de patrulla según las capacidades y necesidades de ésta. La función se compone de un cargo permanente, y de un puesto de acción, provisional.

"Los principales son:

Secretario.—"Redacta las actas del Consejo de patrulla; lleva, mantiene al día y enriquece constantemente la crónica de patrulla (diario de a bordo), el álbum de fotos, dibujos y recuerdos de la patrulla, el libro de oro (autógrafos), el museo de patrulla (recuerdos, trofeos), la colección de cantos, danzas, juegos dramáticos, fuegos de campamento de la patrulla.

En fin, mantiene la tradición.

Tesorero.— "Administra la caja de patrullas; recoge los donativos y cuotas. Lleva el libro de cuentas, donde constan las entradas y gastos de la patrulla; controla los gastos de la patrulla. Da su parecer motivado sobre los proyectos de gastos. Da cuenta al Consejo de patrulla del estado financiero de la patrulla y propone las medidas que deben tomarse para los ingresos de fondos.

Bodeguero.— "Asegura la conservación y cuidado de todo el equipo de patrulla; muebles, equipo de campamento, de juego, de primeros auxilios, herramientas, material técnico y equipo para fogatas de campamento, y lo hace reponer, después de haber sido llevado; puede tener ayudante.

Bibliotecario.— "Guarda y cuida los libros de la patrulla, organiza su circulación entre los scouts. Busca los libros interesantes cuya adquisición se somete al Consejo de patrulla.

Otros cargos.— "A cada cargo de patrulla corresponde una verdadera misión y una responsabilidad.

"Si hacen falta, se crean los cargos de Maestro de

Ceremonias, Organistas y Mensajeros; se ponen, naturalmente, igual a los demás, a disposición del Jefe de Tropa si este último lo desea.

"Los puestos de acción, que son provisionales, consisten en desempeñar, de vez en cuando, misiones particulares. **Los** puestos de acción que existen en la patrulla son: Enfermero, Mensajero, Salvavidas, Cocinero, Señalador, Carpintero, Observador, Pionero.

"Cada titular de un puesto de acción debe poder ser el campeón de la patrulla para las técnicas correspondientes al mismo y competencias y concursos: debe ser capaz asimismo de enseñar esta técnica a los demás scouts.

Técnica y Especialidad de Patrulla^ "El Guía de patrulla y el Subguía son de Primera Clase; toda Cigüeña es de Segunda Clase en los seis meses siguientes a su Promesa.

"La Especialidad de la Cigüeña es la Habilidad Manual. El Subguía de la patrulla controla la preparación de las especialidades para los scouts.

Presentación.— "Las Cigüeñas ponen su pundonor en ofrecer siempre una presentación impecable. Que esté solo o en Patrulla, cada uno de los scouts se comporta siempre con la mayor corrección desde todos los puntos de vista. Se siente el guardián del honor de su Patrulla.

Disciplina y ayuda mutua.— "En cada salida o reunión el Subguía anota las raras ausencias.

"Normalmente, no hay casi nunca ausentes en las Cigüeñas y menos ausentes sin excusa; éstos nunca tienen razón. Cuando un scout se ve absolutamente impedido de asistir a una junta, no deja nunca de avisar de antemano al GP. dándole razón de su ausencia.

Cuando un scout está enfermo, el GP. lo visita o manda cada día a un scout para preguntar por él, o entretenerle algún tiempo. Cuando un scout se separa de su patrulla, le escribe a menudo y la patrulla le contesta cada vez.

"La patrulla es disciplinada; forma cuerpo y todos obedecen espontánea y alegremente las órdenes del GP; olvidan su personita en obsequio al bien de la patrulla.

Espíritu de Patrulla.— "Este Espíritu hace de la patrulla un bloque, y descansa sobre el orgullo que los scouts sienten por las Cigüeñas, cuyo honor están decididos a defender a cualquier precio. Desean todos el éxito de la patrulla; y como depende únicamente de ellos, así se esfuerzan por conseguirlo.

"Pero el Espíritu de patrulla es también el Espíritu scout en la patrulla, es decir, la observancia por todos de la Ley Scout y la Práctica de la BA. Cada Cigüeña conoce de memoria la Ley y trata de observarla lo mejor posible; lo que constituye para todos la gran regla".

Lema y Emblema.— "La patrulla tiene un lema conocido de todos los scouts. Huelga decirlo que no debe ser letra muerta, sino constantemente el principio directivo de la patrulla. El Consejo de patrulla escoge su lema, conforme a! emblema y se ayuda del símbolo atribuido a los colores de las cintas de patrulla que llevan todos con orgullo.

Los archivos de la patrulla

"Por fin, el Espíritu de patrulla se fortalece con la práctica regular de la BA de patrulla y por la viva amistad que une a todas las Cigüeñas".

Las Cigüeñas estamos muy orgullosas de nuestro pasado;

conservamos archivos interesantes, ilustrados con fotos, dibujos, caricaturas, esquemas, trofeos, recuerdos de todas clases. Así se trasmite nuestra tradición.

En primer lugar:

La Historia de las Cigüeñas, su fundador y la fecha de su fundación. Los scouts que han sido miembros de ésta (menos los Aspirantes, que no son miembros de la Patrulla hasta después de su Promesa); lo que ha sido de ellos; las principales hazañas de la patrulla (torneos, concursos, aventuras); los campamentos en los cuales la patrulla o uno de sus miembros ha tomado parte; las principales salidas y reuniones.

He aquí el símbolo de los diferentes colores correspondientes a las patrullas:

Amarillo oro:	Trabajo	—Habilidad-Probidad;
Anaranjado:	Alegría	•—Buen carácter;
Azul claro:	Ideal elevado	—Inteligencia;
Azul oscuro:	Inventiva	—Observación;
Blanco:	Pureza	—Integridad;
Gris:	Dulzura	—Paciencia;
Morado:	Perseverancia	—Tenacidad;
Negro:	Fortaleza	—Seguridad;
Pardo:	Astucia	—Habilidad;
Rojo:	Valor	—Generosidad;
Verde claro:	Esperanza	—Arrojo;
Verde oscuro:	Ciencia de los bosques	—Amor a la naturaleza.

Vienen luego: los libros de cuentas, la intendencia del material, los diferentes proyectos del local de patrulla, el diario de la lista de los libros de la Biblioteca y los documentos varios que tiene el Secretario.

Todos los archivos de la patrulla se quedan en el local de patrulla, listos siempre para una inspección imprevista, y no en mi casa, ni aún en casa del Secretario, sino en el local de la patrulla.

El Secretario, el Tesorero, el Bodeguero, etc... son responsables de todos estos documentos. *

Las tradiciones de patrulla

La patrulla tiene sus tradiciones propias, que respetamos y de las que nos sentimos orgullosos.

Sólo el Consejo de patrulla está capacitado para aceptarlas, modificarlas, añadir otras o anularlas.

Todas las decisiones son presentadas para su aprobación al Jefe de Tropa.

Las tradiciones han sido siempre respetadas, aún por los Guías sucesivos de la patrulla; cuando han querido cambiarlas, siempre han reunido al Consejo de patrulla y pedido por deferencia, el parecer de su predecesor.

En las tradiciones de Patrulla, incluimos:

El emblema,
el lema,
la especialidad,
la oración,
el reglamento,
las fiestas de patrulla,

la BA,
el grito,
el himno de patrulla,
etc...

Tal es la organización de las Cigüeñas; no creas GP, que vas a conseguir toda esta organización tan perfecta, de una vez; poco a poco se irán realizando tus ideales, gracias a tu energía y a tu imaginación.

No creas que basta que tu patrulla sea un modelo de organización para considerarla como una "Patrulla Ideal": tiene que ser una patrulla llena de vida y alegría; y a la inversa, no basta que una patrulla tenga un GP dinámico y scouts de buena voluntad para merecer el nombre de "Patrulla Ideal".

He conocido patrullas en las que nadie sabía lo que tenía que hacer, ya en los juegos, ya en la instalación del campamento, ya en la preparación de una Especialidad.

En estas mismas patrullas, se avisa en el último minuto de la hora de las reuniones, los scouts llegan tarde a las juntas, el local de patrulla está en continuo desorden o transformación, el equipo en mal estado o perdido. En fin, se trata de patrullas sin orden, de patrullas que no están organizadas.

Te deseo que tu patrulla no se parezca a este desagradable retrato.



CAPITULO III

LAS CIGÜEÑAS EN ACCIÓN

La patrulla de las Cigüeñas es una patrulla no sólo bien organizada, sino llena de vida; sus actividades son siempre interesantes y nuevas; su éxito se debe a la alegría y a la disciplina de sus scouts.

Las Cigüeñas se han impuesto algunas reglas estrictas para todas sus actividades.

En toda reunión, el GP o el SG está presente; en caso de no poder asistir ninguno de los dos, la reunión se cancela.

A ninguna Cigüeña, cuando la patrulla no sale, se permite ir con otra patrulla.

El GP y su SG llegan a toda reunión antes de la hora para recibir a los scouts y principiar la reunión a la hora indicada; así mismo el GP y el Subguia no salen nunca **del** lugar de una reunión, dejando ahí todavía a algún scout.

Las Cigüeñas colocan en su tabla de avisos todos aquellos que les son útiles a los scouts para sus reuniones; hora, lugar, material que traer, etc...

La asistencias y las raras ausencias regularmente son registradas por el Subguia en un librito especial.

Las reuniones de patrulla de las Cigüeñas

Estas son minuciosamente preparadas por Francisco y Pablo; se puede decir que nunca se aburren los scouts. gracias a sus actividades atrayentes y variadas; todos los scouts están siempre ocupados no en discursos, sino en obrar alegremente.

He aquí el resumen de una Reunión de Patrulla que encuentro en la libreta de Francisco.

"Sábado 10 de diciembre 5 p.m.: Reunión de Patrulla en El Nido.

"Todos los scouts habiendo llegado a tiempo, nos entrenamos en la preparación de las Clases y Especialidad des. Dividir a la patrulla en dos grupos de 3 scouts cada uno, los aspirantes aprenden el Morse bajo la dirección del Señalador, mientras el Enfermero enseña las vendajes a los de Segunda Clase.

"Mientras los dos grupos aprenden, voy de uno a otro, controlando los adelantos, enmendando los errores, apoyando a los dos especialistas.

"Esto me permite darme cuenta de que Tony ya domina su Segunda Clase; yo podré avisar al Jefe en la próxima Corte de Honor.

"Después de 30 minutos, he reunido a toda la patrulla para entrenarnos juntos en la preparación de nuestra Especialidad: construimos juguetes como BA de Navidad; después de 30 minutos de este trabajo, organizo con Pablo 3 series de juegos de observación, de memoria y de reflejos; los scouts los ejecutan con entusiasmo. Estos juegos duran un cuarto de hora.

"Inmediatamente después, confío la patrulla a nuestro cantor, Jorge, que nos repite el último canto enseñado a la Tropa. Esto me permite, de paso, darme cuenta del estado de las libretas de canto.

"Una vez terminado éste, mando sentar a la patrulla, y doy la palabra a Pablo que nos ha preparado una conferencia sobre los ferrocarriles. De este modo escuchamos a menudo una exposición hecha por uno u otro sobre las cuestiones que nos interesan. Nos hemos lanzado ahora a estudiar los medios de transporte, Santiago, que quiere ser aviador, nos hizo hace quince días un resumen interesantísimo sobre la aviación comercial, Pablo nos habla hoy sobre los ferrocarriles. La patrulla se maravilla a oír hablar de los últimos tipos de locomotoras modernas.

"Me he impuesto por regla que ÍJS reuniones de patrulla no pasen de 2 horas. Por tanto paro esta discusión, de tanto interés, para decir una palabrita a la patrulla, tocante a Navidad que se acerca, a fin de que la pasen cristianamente; la reunión termina con la Oración Scout, cantada a plena voz.

El Consejo de Patrullo de las Cigüeñas

Francisco ha establecido algunas reglas indispensables al buen funcionamiento de su Consejo de Patrulla.

"Se compone regularmente de todos los scouts de la patrulla que han hecho su Promesa.

"Cada scout tiene su título y sus funciones: el GP es presidente, el SG vice-presidente; el bibliotecario, el secretario y todos los otros scouts, representan sus cargos.

"El Consejo se reúne bajo la presidencia del GP, alrededor de una mesa, o sentados en el suelo.

"Todos los scouts guardan silencio cuando no están en el uso de la palabra.

"Las discusiones no son interminables; hay que rendirse pronto al parecer de la mayoría sin exponerse a obstruir el Consejo.

"Terminado el Consejo, se acabaron todas las discusiones; el GP es el único Jefe y sólo en el Consejo de Patrulla los scouts pueden dar su parecer sobre el funcionamiento de la patrulla.

"Todas las cuestiones que interesan a la patrulla se someten a votación; cada scout tiene un voto, el GP tiene voto preponderante y derecho a veto en caso de absoluta necesidad.

"El Consejo de Patrulla tiene lugar cada quince días, sea en El Nido, sea en casa del GP o de uno de los scouts, durante la merienda. No dura más de una hora".

He aquí el resumen de un Consejo de Patrulla de las Cigüeñas que encuentro en la libreta del Secretario.

"Sábado 3 de diciembre. Consejo de Patrulla.

"El Consejo tiene lugar en casa de Jorge, que nos ha invitado.

"A las 4 p.m. en punto, el GP abre el Consejo dando el resumen de la última Corte de Honor; el Consejo de Patrulla estudia la aplicación de las órdenes del Jefe de Tropa tocante a la BA de Navidad. El GP distribuye las diferentes misiones. La patrulla ha sido encargada del servicio y de la presentación de la comida que daremos a los niños pobres del barrio; el GP da luego el resultado del concurso de Patrulla principiado hace 6 semanas para la confección de

las libretas de canto y su presentación. Jorge ganó el concurso, y por consiguiente tendrá el honor de presentar a la patrulla en la función de la BA de Navidad.

"Luego el GP da la palabra al SG que anota las ausencias. Indica las asistencias y ausencias de cada uno y da noticias de Miguel que está enfermo desde el martes pasado: el Consejo decide inmediatamente organizar turnos de visitas al enfermo, que principiarán esta misma tarde.

"El GP concede la palabra al Secretario, que lee el acta del último Consejo de Patrulla. Esta acta permite al Consejo ver a qué se comprometió cada uno para los meses próximos. Esto nos hace pasar a la parte principal de la orden del día, el informe de cada uno del modo como desempeña su cargo y su trabajo técnico.

"Así se pasa en revista sucesivamente: el estado del equipo, de acuerdo con el informe del Bodeguero, el estado de tesorería según el informe del Tesorero, los adelantos en canto hechos por la patrulla, el estado de la Biblioteca. El Consejo se ve precisado a interrumpir la compra de libros, como consecuencia de la necesidad de emplear todos los fondos de la patrulla en la compra del material completamente necesario para los juguetes que la patrulla se comprometió a fabricar para Navidad. Tony, nuestro Tesorero, propone al Consejo aumentar las cuotas de patrulla; su proposición es desechada, pero el GP le pide proponer dentro de 15 días un medio extraordinario para asegurar los ingresos indispensables.

"Después de esta inspección general, el GP interviene vigorosamente porque es evidente que nuestra confección de juguetes está tomando más importancia que todo lo demás, y que la preparación de las Especialidades a la que nos ha-



bíamos lanzado hace un mes, va a interrumpirse casi por completo, así como la Segunda Clase de Felipe y de Santiago, que no adelantan nada. El GP indica a la patrulla que hace falta que llegue a poder avanzar en todo, o sino tendrá que reducir sus pretensiones. Una discusión muy fuerte se desata sobre este punto; casi toda la patrulla está acorde en hacer comprender al GP que no se puede perseguir a dos liebre! a un mismo tiempo. El Consejo toma un sesgo algo borrascoso y se pone finalmente de acuerdo con admitir que el esfuerzo terminará para Navidad, cuando acabemos nuestros juguetes.

"El GP suspende el Consejo por algunos instantes, después de este alboroto, antes de proseguir. La patrulla aprovecha este intercalo para merendar; ya que es tradicional en la patrulla, que aquel en cuya casa se verifica el Consejo invita a sus compañeros a merendar.

"El Consejo de Patrulla se reanuda en una atmósfera más calmada. El respeto de la orden del día es además mucho menos importante. En efecto, el GP abre una discusión sobre los proyectos del segundo trimestre, en enero, en particular; indica que el Jefe exige que para el Día del Scout, todos los scouts, sin excepción, sean de Segunda Clase; hay que tomar en cuenta además el desafío que la Tropa ha lanzado a otra Tropa del Distrito para el 10. de Mayo, sobre la serie de Especialidades de aptitudes físicas; el Consejo decide, por consiguiente, prepararse para ganar la Especialidad de Tirador; Tony y Felipe, hábiles en este terreno, serán los campeones de la patrulla; se entrenará durante el mes de enero en la Especialidad de Tirador. Por otra parte, el conjunto de la patrulla seguirá su entrenamiento de pista, tratando de mejorar su tiempo en los 100 metros.

La consulta de las fichas personales permite al Consejo recordar a Pedro que tiene que mejorar su marca, ya que él hace bajar el promedio general de la patrulla.

"Antes de terminar, el GP pregunta si alguien tiene algo que decir. Varias observaciones surgen sobre la marcha de la patrulla; ninguna es de mayor importancia, menos la de Santiago sobre nuestro Aspirante. Le parece que la Patrulla no ha mostrado bastante interés por él; el pobre está visiblemente perdido. Cada uno toma buena nota de esto.

"El Consejo de Patrulla termina fijando la fecha de su próxima reunión para el primer sábado de enero, en casa de Pedro, después de que el Secretario haya anunciado las fechas y los lugares de las próximas reuniones y salidas de Patrulla y de Tropa. En particular, indica como de costumbre, las horas de salida de los trenes para la excursión del domingo próximo, así como el precio del pasaje.

"Toda la patrulla se levanta; el GP no pierde su buena costumbre y saluda cortésmente a la mamá de Jorge, agradeciéndole su hospitalidad. Al salir, el GP nos lleva rápidamente a la iglesia.

Las excursiones de patrulla de las Cigüeñas

Las salidas de patrulla de las Cigüeñas tienen dos cualidades dominantes: son extraordinariamente activas y variadas. El GP dá prueba de poderosa imaginación y se arregla para que nunca las Cigüeñas vayan al mismo lugar.

Además encuentra siempre actividades nuevas para cada salida de patrulla: marcha, persecución, obstáculos, técnicas pequeños y grandes juegos de observación, de orientación,

de pistas, de exploración, entrenamiento técnico, BA variadas, cantos, hazañas, etc.

He aquí, a título de ejemplo, el informe de la salida de patrulla de las Cigüeñas del domingo 13 de diciembre que encuentro en el libro de a bordo de las Cigüeñas:

Antes.— "Francisco y Pablo acordaron que la salida de patrulla tendría lugar sobre un recorrido bastante largo, a fin de entrenar a la patrulla en la marcha; la ocasión se presenta raras veces en salidas de Tropa, en donde se fija un lugar determinado y escogido, lo que por demás es una cosa excelente, ya que la marcha en Tropa si es algo larga ofrece poco interés. El itinerario ha sido previsto sobre unos 10 kilómetros.

"Tony, el Mensajero, recibió 6 papeles que distribuyó el jueves por la tarde a cada scout. Rezaban así:

"El domingo próximo, salida de patrulla. Saldremos rumbo desconocido; equipos, uniformes, bordón, con su correa para llevarlo al hombro, mochila, cuchillo, cantimplora; el almuerzo será distribuido por el Bodeguero; llevar pan y dinero suficiente para el viaje y el almuerzo; vuelta a las 5:30".

El día.— "A las 9, la patrulla se apea del ómnibus. En seguida el Orientador Santiago es informado del primer objetivo al que debe llevar a la patrulla. Camina con 50 metros de ventaja. Miguel a su lado, lleva el mapa para adiestrarse en su declive. La patrulla le sigue, cantando.

"En un cruce de carreteras, que es el punto señalado. Felipe hace alto y hace observar los frutos de un árbol que está cerca. Se recogen algunos para la colección de la patrulla.

"Luego la patrulla se dispone en línea sobre la carre-

tera, los scouts a 100 metros unos de otros, y cada uno recibe una dirección que debe seguir durante un kilómetro. Salida: 10 minutos después de la señal del GP. Este estará al fin del recorrido, cerca del Banderín: los scouts deben llegar lo más cerca posible sin dejarse ver. La región que tienen que atravesar es manigua algo tupida, con algunas zanjas y un arroyo; la marcha se efectúa con brújula.

"Santiago llega primero, pero es visto a 50 metros y debe inmovilizarse; luego Tony, pero se cae en el arroyo. Felipe no es avistado sino cuando se encuentra a 5 metros del Banderín. Cuando la Patrulla está completa, cada uno se inmoviliza en el punto en donde se dejó ver. El GP coge entonces el Banderín y se escapa, perseguido por la patrulla; corre por el bosque, y lo deja pronto muy atrás, ya que es un gran corredor; sintiéndose fuera de vista, marca la pista con ramitas, piedras, nudos, etc. .. Después de correr 3 kilómetros sin que nadie lo alcance, hace alto. Uno después de otro, los scouts se le juntan, primero Tony, el último Miguel.

"La persecución ha durado 22 minutos y el GP anuncia triunfalmente que todos acaban de practicar una prueba importante de la Especialidad de Mensajero.

"Ya es tiempo de preparar el almuerzo. Cada uno saca de su mochila las provisiones repartidas en cartuchos por el Bodeguero, pan, papas, lechuga, jamón, queso blanco, dulce. En el lugar hay mucha leña seca, y se encienden varias hogueras; las papas son ensartadas en varillas y asadas sobre las brasas, la lechuga cortada muy fina y puesta emparedada con el jamón entre dos rebanadas de pan tostado; luego se comen el queso y el dulce.

"Sigue un buen descanso, durante el cual se refieren

algunos cuentos, se canta, se discuten las pruebas que aún faltan y que se pasarán en el próximo campamento.

"En los alrededores hay un cantil de unos ocho metros, desde el cual cada uno es bajado con una soga en la que él mismo hizo el As de Guía. El GP y Pablo, SG, últimos en bajar, lo hacen con el Nudo del Fugitivo, lo que llena a los scouts de admiración y temor.

"Luego pasan el río sobre un árbol caído atravesado, para ir a calcular la altura de una torre que domina la comarca. Llegando a un camino, ven en una subida un caballo tirando penosamente de una carreta llena de leña. Pronto, toda la Patrulla empuja a la carreta hasta arriba, aliviando al pobre animal.

"En un claro del bosque que invita al juego, la patrulla, dividida en dos bandos, se divierte con algunos juegos, después de los cuales se merienda con lo que sobró del dulce. De pronto el GP coge su silbato y lanza palabras en Morse. Libretas y lápices aparecen y febrilmente se toma nota. Tony es el primero en entender el mensaje: "Hay algo bueno en el bolsillo izquierdo de mi mochila". Inmediatamente, se tira sobre la mochila del GP y saca dos barras de chocolate; por ser vencedor, se come la mitad de una y reparte cuidadosamente el resto entre los demás.

"Hay que caminar unos cinco kilómetros para llegar a coger el ómnibus. La patrulla va toda junta, los más jóvenes delante, y sale con paso acompasado, cantando todo su repertorio. Luego Santiago cuenta una novela de contrabandistas que ha leído hace poco. El GP refiere en seguida todas las hazañas de las Cigüeñas cuando él no era más que octavo de Patrulla. Esta marcha, según el parecer de todos, es el mejor momento del día.

"Antes de llegar, nos paramos a un lado de la carretera, para rezar la oración de la noche".

La técnica y la especialidad de las Cigüeñas

El reglamento de patrulla de las Cigüeñas comprende algunas reglas extremadamente estrictas en cuanto a su entrenamiento técnico. Francisco no tolera en su patrulla a los arrastra-panza, que, dos años después de su Promesa, no tienen todavía la Segunda Clase.

Además, ha exigido que Pablo sea de Primera Clase antes de nombrarlo Subguía,

Cada scout tiene en su Patrulla una Especialidad técnica que está encargado de enseñar a los otros scouts; Pablo es el Acampador y el Acólito, Santiago el Orientador, Jorge el Señalador, Tony el Enfermero, Miguel el Cocinero, Felipe el Observador, Pedro el Carpintero y Pionero; sólo el Aspirante no tiene Especialidad, y con razón. Francisco siempre se ha reservado la parte teórica; él se ocupa en particular de los Aspirantes, para explicarles lo que es el Escultismo, hacerles aprender y comprender su Ley; ha tomado igualmente la responsabilidad de la preparación de las pruebas religiosas, para lo cual naturalmente se hace ayudar por el Capellán.

Pablo está encargado más especialmente de la preparación para las Especialidades.

Francisco es maestro en el arte de enseñar la técnica, casi nunca echa discursos ni dá explicaciones largas; sabe "enseñar y hacer ejecutar": sus scouts nunca tienen la impresión de preparar un examen, sino al contrario la de hacer un entrenamiento activo y práctico.

Todo esto ha hecho de las Cigüeñas una patrulla muy fuerte en técnica. Se ha lanzado en la Especialidad de Habilitado, y dá pruebas de que la domina.

Numerosos éxitos confirman, sin cesar, esta calidad técnica de las Cigüeñas: las victorias alcanzadas en torneos y desafíos de Distrito y en los concursos de Tropa.

Estos éxitos de las Cigüeñas descansan incontestablemente sobre la pasión que todos los scouts, sin excepción, sienten hacia la técnica; para ellos no es algo aburrido y escolar, sino algo que los apasiona; todos los juegos tienen interés, y mientras más dificultad encuentran más contentos están.

Quizás la primera causa de todo esté en la Primera Clase de Francisco, complementada con algunas Especialidades sólidas, poco numerosas, en verdad, pero que él posee a fondo; todos sus scouts tienen una sola idea: "Hacer igual que él".

Las Cigüeñas en el juego

Si el entrenamiento técnico y la organización de las pruebas de las Cigüeñas son en verdad excelentes, Francisco cuida de que no sea algo pesado y complicado, que vaya a descorazonar a sus scouts. Por eso lanza a su patrulla con audacia en toda clase de juegos, de los cuales se aprovecha para enseñarles todavía más técnica.

Es cierto que un scout que no sabe jugar y al que no le gusta jugar no vale mucho. Lo mismo pasa a un GP que no sabe hacer jugar a sus scouts o dirigir a su patrulla en los juegos de Tropa. Francisco ha comprendido esto y sabe también que los juegos scouts, para ser interesantes, no



deben ser pequeños entretenimientos, sino verdaderas y rudas aventuras que exigen voluntad y fuerza, astucia y habilidad, disciplina y entusiasmo.

Francisco no es uno de estos GP pusilánimes que evitan los juegos en los cuales tienen miedo que se descubra su debilidad; no tiene reparo en hacer correr a su patrulla el riesgo de vencer o de perder; en fin, de empeñar el hortot de su patrulla. Así, con una audacia extraordinaria, lanza a su patrulla a medirse con las otras patrullas de la Tropa y del Distrito; gracias a su arrojo, a su cohesión y a su valor técnico, las Cigüeñas se llevan a menudo la victoria, lo que les causa legítimo orgullo.

Si las Cigüeñas son temidas por las otras patrullas, que conocen bien su fuerza, son al propio tiempo apreciadas por su espíritu caballeresco en el modo de jugar y de observar la regla del juego; verdadero grupo de choque, rápido y manuable en la mano del GP, es perfectamente disciplinado, punto por punto fiel a las reglas del juego. Es más, Francisco ha escrito para su patrulla una regla de juego cuyos principales puntos son éstos:

"Disciplina". Ninguna iniciativa que pueda comprometer la técnica. Obedecer las órdenes y seguirlas escrupulosamente.

"Silencio". Obrar sin ruido es cualidad de los fuertes, de aquellos que logran la victoria.

"Tenacidad física". Luchar siempre, a pesar del cansancio. Aguantar firme hasta el fin del esfuerzo.

"Contacto". Estar siempre comunicado con el GP, el SG y los otros scouts de la patrulla.

"Audacia". Ser valeroso, no dejarse arredrar por ningún esfuerzo, ni ninguna hazaña, si es necesaria.

"Prudencia". Puede uno arriesgarse, pero siempre, útilmente. Las imprudencias comprometen el éxito.

"Técnica". Conocer las técnicas para utilizarlas inteligentemente, ésta es la característica del scout que juega.

"Dominio de sí mismo". Nunca perder la cabeza. En caso de alguna adversidad, conservar la sangre fría. Una situación peligrosa se restablece a menudo, si se considera con calma.

"Lealtad - Confianza". No vale la pena de hablar de esto. Es evidente por sí mismo.

"Generosidad". Si eres de los que ganan, no te burles de los que pierden. Un día vendrá en que te encuentres con uno más fuerte y hábil que tú.

"Buen humor". La victoria no es nunca una certidumbre para quien ha jugado bien. Hay muchas razones secundarias, imprevistas, que pueden hacer perder a los mejores jugadores.

"Saber perder es saber sonreír". Lo primero es conservar todo su buen humor, sobre todo si se está seguro de perder el juego. Jugar hasta el fin, como si la victoria fuera posible, apretando los dientes. Luego, buscar las causas de la derrota, pero únicamente para no volver a incurrir en ellas"

No solamente las Cigüeñas siguen fielmente esta regla del juego, sino que saben poner en el modo de jugar cierto estilo al que Francisco dá mucha importancia. Así su patrulla tiene la costumbre, cuando pierde, de inclinarse ante los vencedores su Banderín, tan pronto como termina el juego. Esta tradición se ha propagado en la Tropa y transformado en costumbre; asimismo, el Banderín de la patrulla victoriosa se inclina para dar las gracias. Es verdadera cortesía y aún elegancia.

t

Las Cigüeñas han establecido una buena costumbre que se ha propagado en la Tropa; a los malos jugadores, a los que se ponen de mal humor, refunfuñan, abusan, o se retiran, se les amarra la pañoleta a modo de babero ante toda la Tropa. Es un modo algo duro de enseñarles a saber jugar y sobre todo a saber perder. Francisco ha redactado igualmente para su patrulla algunas reglas de combate, helas aquí:

Cuando atacamos, damos el grito de patrulla para amenazar al adversario. Pero nos callamos luego. El silencio es un factor del éxito, engaña al adversario y permite oír las órdenes. No imitamos a los gritones. Para evitar toda confusión, un scout que cae prisionero, se sienta, no se mueve más, y espera a que lo liberen.

"El que ataca solo y sin razón táctica, acaba siempre por dejarse coger. Hermoso ejemplo de valor... ¡inútil!

"Cuando queda un solo combatiente contra varios, es de buena tradición darle oportunidad, oponiéndole un solo adversario.

"Una Patrulla que pelea en bloque, los débiles reforzados por los fuertes, la retaguardia protegida, maniobrando a las órdenes del GP, es invencible".

"Una Pañoleta representa una vida. Pero, claro está, la Pañoleta no se puede coger si no está en el cinturón.

"¿Varios contra uno? ¡Perfectamente! Es el rescate de los fuertes, el arma legal de los débiles.

"El que mira las musarañas queda atrapado, tanto peor para él. Es de buena guerra atrapar por detrás, si se sabe usar de astucia.

"Un combatiente tropieza y se cae: es caballeroso tenderle la mano para levantarlo. No es un derecho. A él le

tocaba mantenerse firme sobre sus piernas. Pero un combatiente que voluntariamente se tira al suelo, no merece ninguna consideración".

En fin, Francisco no se contenta con ser entrenador extraordinario en el juego, sino que sabe también inventar algunos excelentes para las salidas y los campamentos de patrulla. Constituye con Pablo un equipo extraordinario para la invención de los juegos. Sus juegos de patrulla son siempre sencillos, sin temas complicados, reglas difíciles de interpretar, ni misiones múltiples; dan a cada scout la responsabilidad de una misión, permitiéndole la iniciativa y la utilización de sus conocimientos. Los juegos de patrulla son activos; variados, no demoran y piden casi siempre serias cualidades físicas y técnicas; Francisco sabe muy bien que los juegos que no piden esfuerzo no interesan a los muchachos, y después de un juego duro, ellos están contentos no sólo de la victoria, sino también del esfuerzo realizado, que es otra victoria sobre sí mismo.

El canto de las Cigüeñas

"Tropa que canta, Tropa que anda bien", es un lema conocido. Se puede decir lo mismo de una patrulla.

"Hay que decir bien las cosas. Francisco no es un buen cantor, pero le gusta cantar bien; no llega a tener el oído y la voz suficientemente justos para enseñar un canto a la patrulla. Dichosamente para ésta, las Cigüeñas tienen un cantor de marca: Jorge.

Pero si Francisco no es un técnico, tiene buen gusto y sabe evitar que sus scouts canten cualquier cosa, en cualquier ocasión. Sabe escoger los cantos apropiados con la oportu-

nidad: cantos de victoria al fin de un juego, cantos alegres y movidos al despertar, cantos suaves al fin de la velada, cantos de marcha en camino.

Lo que llama la atención en Francisco es que sabe, a pesar de su falta de técnica, ser exigente sobre el modo de cantar de sus scouts. Les reprende cuando gritan la Oración Scout, martillean los cantos ligeros o se duermen sobre los cantos de marcha. Vela porque sus scouts tengan al día sus libretas de canto y en fin, exige una compostura excelente durante los cantos en la velada o en el Fuego de Campamento.

Sus scouts se están tiesos y orgullosos, cuando la patrulla canta un canto oficial o religioso, los hombros atrás, la cabeza alta. Francisco el primero de todos.

La B.A. de las Cigüeñas

Inútil es decir que nunca lleva Francisco a su patrulla de salida sin encontrar la ocasión de hacer de paso una B.A. Lo más notable es la B.A. permanente que fue encontrada por él durante el primer mes de su Promesa. Las Cigüeñas han adoptado a un viejecito solo y paralítico. Desde hace dos años, todos los días de salida de los scouts, son fieles en hacerle una pequeña visita de diez minutos, prestarle alguno* servicios, hacerle algún mandado, traerle algo de la alegría que reina en la patrulla.

La oración de las Cigüeñas

Es notable como en general los scouts capaces de estas B.A. son los que se ven más a menudo en la iglesia. Francisco es un muchacho dinámico y entrenador, pero poco medita-

tivo. Sin embargo, su vida religiosa es muy real y muy sincera; tiene horror a las oraciones cortas que se hacen a toda prisa, con sólo los labios, sistemáticamente, al principio y al fin de toda reunión.

En fin, en este orden de cosas, Francisco es muy delicado; sabe tomar iniciativas y dar el ejemplo, teniendo cuidado de no imponer torpemente ciertos actos religiosos.

Cuando rezan, ya sea solos en la iglesia, o juntos, tienen mucho cuidado con su postura: el cuerpo recto, bien erguido porque saben que una postura descuidada no conviene para hablar con Dios. En medio de compañeros que no son scouts, es fácil distinguirlos en la iglesia por esta hermosa postura sencilla y firme.

En el campamento, cuando las Cigüeñas están de servicio litúrgico, el altar está preparado de modo impecable y el programa de cantos y lecturas cuidadosamente previsto y ensayado. La pureza de sus miradas refleja la alegría de sus almas. Están contentos porque se dan al servicios de Dios y del prójimo.

CAPITULO IV

LAS CIGÜEÑAS Y LA TROPA

Las Cigüeñas no carecen por cierto de defectos; la patrulla no supo evitar durante el primer trimestre del año pasado (el segundo año del reinado de Francisco), el defecto de las buenas patrullas; su Espíritu de Patrulla, tan fuerte, tan dinámico, su valor técnico, la habían vuelto insoportable en la vida de la Tropa. Temida por todas las otras patrullas, sobre las que se anotaba victoria tras victoria, no supo, durante este tiempo, moderar su orgullo; pero Francisco es un muchacho inteligente y pronto se dio cuenta de la situación en que estaba la patrulla. Vio, en efecto, después de algunas semanas, que su patrulla no podía ser dichosa sin la fraternidad de la Tropa. Descubrió que la vida de Tropel no debe ser solamente ocasión de entrenar a su patrulla en los grandes juegos, maniobras y aventuras, los grandes campamentos, los concursos, competencias, torneos y desafíos tan interesantes unos como otros, sino también de vivir en amistad con las otras patrullas.

Su más dolorosa experiencia tuvo lugar cuando, en Semana Santa, se eligió a Juan, GP de las Ardillas como Primer Guía. Sin duda, este último era menos brillante que él, pero era querido y apreciado de los otros GP por su sencillez y su buena camaradería.

Francisco se había imaginado que le tocaba ser Primer

Guía; se dio cuenta del significado del voto contrario a él en la Corte de Honor; por esto, desde entonces, cambió la actitud de su patrulla; las Cigüeñas acallaron su ruidoso orgullo y trabajaron en silencio.

Francisco se ligó con amistad más profunda con los demás GP de la Tropa, y cuando el Campamento de verano al que asistió como GP, las cosas se arreglaron perfectamente, la Tropa volvió a ser la gran familia que debía ser y es todavía.

En la corte de Honor, Francisco es ahora muy apreciado; sabe participar de modo activo e intelectual en el gobierno de la Tropa. A la Corte trae su experiencia, los deseos de su Consejo de Patrulla y da cuenta de su misión con precisión y exactitud. Indica metódicamente en cada consejo mensual el trabajo realizado por cada uno de sus muchachos desde el punto de vista técnico, sus resultados generales, su Espíritu Scout: da estos informes con confianza y sin orgullo.

Durante el trimestre que precedió al campamento de Semana Santa, su espíritu crítico nos molestó a todos un poco. No dejaba de llamar la atención de la Corte sobre tal o cual error en la vida de la Tropa, sobre el carácter irrealizable de tal o cual proyecto, etc., en esto también adquirió experiencia, y supo al cabo de un año traer una colaboración más constructiva a la Corte de Honor. Ahora viene sabiendo lo que quiere decir, y habla con claridad y medida. Se siente responsable como GP de una parte del gobierno de la Tropa.

En la Corte de Honor, Francisco está muy penetrado de la importancia de su papel; sabe que está allí para salvaguardar el honor de la Tropa y se coloca siempre entre los partidarios de la firmeza. No le gusta demasiado apresurar

las Promesas e inversiones, ni distribuir con demasiada generosidad las alabanzas.

Hay que reconocer que él sabe siempre guardar su lugar en la Corte de Honor, dando prueba de prudencia en el juicio de las cuestiones delicadas que exceden sus alcances y que le parecen recaer exclusivamente sobre el Jefe o el Capellán, tales como las faltas graves a la Ley Scout.

Igual que en el Consejo de Patrulla, tiene siempre cuidado de no hacer un papel pasivo sino que da su parecer-

Además Francisco necesitó cierto tiempo para incorporarse en la Patrulla de los Guías; demasiado seguro de sí mismo, no le gustaba en los primeros tiempos, tener que desempeñar el papel de simple scout en el mismo plano que los otros GP, bajo la dirección del Jefe. Le parecía que no tenía más que aprender. Pero la experiencia, en esto también-, rectificó su juicio, y así dando prueba de sencillez, su amistad con los demás GP se ha afianzado mucho.

Luego cogió gusto a estas grandes salidas duras, en las que está libre de la responsabilidad de su patrulla, en donde no tiene más que aprender y portarse como verdadero scout.

Las salidas de la Patrulla de Guías son siempre duras; los Jefes, tienen interés en que los GP sean muchachos bien sólidos. Francisco vuelve de ellas cansado, muerto, pero contento de haber aprendido algo y de no haber tenido que desempeñar una vez más el papel de Jefe.

Las salidas, campamentos y reuniones de la Patrulla de Guías le dan ideas y un dinamismo nuevo para la dirección de su Patrulla.

En una Tropa, las cosas siempre llegan a saberse, y las Cigüeñas saben que Francisco es un excelente scout en

la Patrulla de Guías, en ella sólo existe un deseo, el de hacer igual que él hace. Por ello es más querido en la Tropa.

Sin embargo, durante mucho tiempo, Francisco no ha sabido estar en francas relaciones de confianza y de amistad con su Jefe y su Capellán. En esto todavía tuvo que adquirir experiencia y después de varios meses se acercó poco a poco a ellos.

Las Cigüeñas en el campamento

El campamento es la verdadera vida scout, la única; todo lo demás sólo sirve de preparación. Por tanto, no se puede en verdad juzgar del color de una patrulla y de su GP sino viéndola acampar.

Para que el campamento sea verdaderamente la más hermosa aventura de la vida scout, la estupenda vida en comuña en medio de la naturaleza de Dios, donde se gusta la verdadera amistad de la patrulla y la fraternidad de la Tropa, hace falta que se observen ciertas reglas. Sin ellas, las dificultades, el cansancio y el desorden son inevitables.

Francisco es un acampador experimentado: desde que fué lobato, no ha faltado a ningún campamento. Para él son la cosa más bella que existe. De ellos ha sacado poco a poco una sólida experiencia.

Cuando lo nombraron Subguia, redactó para su patrulla, de acuerdo con Bernardo, algunas normas de vida de campamento; cuando ascendió a GP, las revisó con su Consejo de patrulla. Estas reglas fueron muy apreciadas por el Jefe, que las propuso en la Corte de Honor, para hacer de ellas las normas del campamento de Tropa. Desde entonces, se leían siempre antes de establecer cada campamento y algu-

ñas se fijaban en el cuadro de avisos de éste.

"Uno para todos, todos para uno".

"En el campamento, ningún bando aparte, ninguna voluntad ni capricho de uno en detrimento de los demás".

"Todos ayudan a aquél que está en alguna dificultad, cada uno se olvida de sus pequeñas comodidades para no servir sino a la Patrulla".

"La disciplina de un campamento se hace notar por señales exteriores y sobre todo con hechos".

"Para obrar de prisa y bien, se aplica la ley de la división del trabajo; a cada uno se le asigna un trabajo, según sus fuerzas, sus conocimientos, sus aptitudes y según lo que más le agrada".

"Una vez instalado el campamento, la vida está reglamentada: -levantarse, comidas, ejercicios, juegos, fuegos de campamento, acostarse.

"Fuera de esta disciplina es el reino de la improvisación y de la alegría".

"Siendo el campamento un descanso para todos, unos no pueden descansar para cansar a los demás, lo cual quiere decir que cada uno debe realizar su propio trabajo".

"Las Patrullas tienen su tienda, su equipo propio. Tienen su campamento propio, su instalación aparte, según la iniciativa de cada Guía de Patrulla",

Orden general del campamento

"No levantarse sin motivo antes de la diana, ni hacer ruido con las cacerolas para despertar a los demás".

"No entrar en la tienda de campaña de otra patrulla"

"El GP sabe siempre donde están sus scouts".



"No salir del campamento inútilmente, aún con la autorización de su GP".

"Después del toque de queda, silencio absoluto; respeto del sueño".

Si se observan fielmente estas reglas y algunas otras más (tan terribles como éstas), reina mucha alegría en el campamento; la atmósfera es de calma, y todo se va de acuerdo, aún el buen humor del GP.

Las Cigüeñas saben apreciar tanto los campamentos de Tropa como los de patrulla, pero Francisco sabe por experiencia que, para ser interesante, un campamento de patrulla debe ser corto. Con la autorización del Jefe, se lleva a su patrulla durante los campamentos de Tropa, a acampar durante dos o tres días a solas; estos campamentos de patrulla nunca son fijos, se convierten en desplazamientos, exploraciones, aventuras, grandes juegos, etc.

El Jefe de Tropa sabe perfectamente combinar los campamentos móviles, sin abusar demasiado ni de unos ni de otros; lo que permite a Francisco evitar que sus scouts se vuelvan laxos, se cansen o se aburran.

Uno de los campamentos más memorables de la Tropa se efectuó en las montañas. He reunido todas las notas de Francisco y los informes de la patrulla, tomados día tras día, sobre los preparativos y la organización de la vida de este campamento; aquí están los principales extractos:

La preparación del campamento

1.—Los Jefes se encargaron de multitud de cosas que no conciernen directamente al GP, pero para las que hemos dado nuestro parecer en la Corte de Honor.

"Escoger la fecha del campamento según las ocupaciones de los scouts y luego su duración.

"Escoger la forma del campamento: campamento semifijo.

"Escoger el lugar del campamento: el emplazamiento, teniendo en cuenta la cuestión de los gastos: la Corte de Honor no quiere acostumbrar a los scouts a un lujo extraordinario, ni buscar distancias ilimitadas para ubicarlo; **sia** embargo queremos que este campamento esté situado bastante lejos de nuestra ciudad. El sitio escogido es conocido del Jefe: parece que es un lugar pintoresco, desde el cual se goza de un hermosísimo paisaje. Tenemos por costumbre escoger nuestros sitios de campamento procurando que sean lo más pintorescos posible".

2.—La Corte de Honor ha presentado en varias juntas toda una serie de cuestiones que nosotros, GP, hemos estudiado con nuestros SG y nuestros Consejos de Patrulla:

"Programa general del campamento (los Jefes se reservan los detalles y el derecho de modificar e improvisar, según las circunstancias).

"Organización de los efectivos de patrulla.

"Programas y proyectos de las patrullas: trabajos y pruebas técnicas, fogatas de campamento, exploraciones, desafíos, días de campamento de patrulla, etc. ..

"Equipo de las patrullas".

"Lema del Campamento".

3.—El Consejo de Patrulla ha organizado la **patrulla** para el campamento:

"Proyectos de instalación": plan, astucias, trabajos.

"Repartición de los puestos de acción".

"Revisión" del equipo; material para el campamento, los

juegos, las fogatas de campamento, las herramientas; su reparación o adquisición.

"Proyectos para las fogatas de campamento".

"Programa para los días de campamento de patrulla".

"Programa técnico: pruebas de Clase, Especialidades, Especialidades de Patrulla, desafíos. ..".

"Antes que el Consejo de Patrulla entre en estas cuestiones, yo las he estudiado minuciosamente con Pablo".

He procurado que el equipo personal de mis scouts e-jt completo. Para esto, me ayudaron los acampadores experimentados de la patrulla".

"Para estos campamentos de más de una semana, cada scout lleva:

a) En su mochila, en varios saquitos: 1.—Dos mudas de ropa interior, otro uniforme scout, una camisa blanca, un short de tela, tres pares de medias, cinco pañuelos, dos toa Has. 2.—Traje de baño, útiles de aseo personal. 3.—Un sa de tela gris para la ropa sucia, que no debe mezclarse con las cosas limpias. 4.—utensilios personales de comer. 5.—• Una soga de unos 4 metros, más o menos. 6.—Un par de sandalias, pañuelo de juego.

Inútil es decir que todo esto queda reducido a su más sencilla expresión, mediante un sabio arreglo de la mochila, y bien apretado.

b) En los bolsillos de la mochila, misal, libreta de cantos, libreta de notas, papel de cartas, efectos de costura.

c) Sobre la mochila, el talego de dormir o la frazada enrollada, en la que están las pijamas y abrigo, el hacha.

d) En los bolsillos del Uniforme, cordel, la Credencial Scout, un lápiz, una pluma fuente, si no teme perderla, el portamonedas, y una cartera (que no debe perderse tampoco).

e) En su mente, la idea de aprovechar bien sus días de campamento, como verdadero scout".

La llegada al campamento

"Llegamos al sitio del campamento. Mientras yo me ocupo con Pablo de escoger el lugar para la tienda, la cocina y las instalaciones varias, los scouts retiran de los sacos el equipo de patrulla. Agrupan los objetos puestos en el suelo. Como la hierba está húmeda extienden antes una lona impermeable.

"Una vez decidida la posición del campamento, tenemos cuidado de no colocar nuestra tienda junto a la de los demás; la patrulla tiene espacio y lo aprovecha lo más posible.

"Tan pronto como podemos armamos la tienda, arreglamos la cocina en la sombra, según la orientación del aire, de la lluvia, ya que hace falta un fuego regulado y por lo tanto abrigado.

"La brasa cocina, la llama quema.

"Pablo se queda con Santiago; ellos arreglan la cocina y lo preparan todo para que desde el día siguiente por la mañana no falte nada ni nada moleste la buena marcha de la patrulla; hoyos para desperdicios, resumidero; instalación casi completa; emplazamiento de los fuegos, construcción de un techito para abrigar el material, colocación del equipo en su lugar, orden desde el principio.

"Entre dos árboles amarramos una cuerda que servirá para que los scouts ventilen sus cobertores y su ropa.

"Tony sale con Miguel para hacer el hoyo de las letrinas en la dirección que les he indicado, y a una distancia razonable. Le doy mucha importancia a esta cuestión de

las letrinas, ya que no sólo responde a la preocupación de la limpieza material del campamento, sino que contiene un problema serio de la vida de campamento.

"Los scouts nunca se alejan individualmente en el bosque: cada campamento de patrulla tiene sus letrinas; son imperfectas cuando el camino para llegar a ellas es largo y difícilmente practicable; no deben estar a más de 150 metros del campamento. Tenemos cuidado de no ponerlas nunca en situación muy visible, ni de hacer el hoyo al pie de un árbol o en la proximidad de raíces. La rodeamos de una cerc3 de palos entrelazados. Cavamos una zanja de 80 centímetros de largo por 30 centímetros de ancho y 50 de profundidad. Un apoyo o asiento cualquiera es inútil y además muy poco higiénico.

"Tenemos cuidado de que haya siempre una buena provisión de papel sanitario abrigado del aire y de la lluvia.

"Mientras tanto, voy con Pedro a buscar la madera y leña necesaria para todas las construcciones del campamento. Cortamos lo que necesitamos y repartimos nuestra madera según lo que necesitan Miguel y Tony para la confección de la cerca de las letrinas, y Pablo para la cocina; todo lo cual hace falta para organizar el comedor de la patrulla, bancos, y mesa, que yo empiezo con Pedro. El resto de la madera cortada y preparada sirve para los cocineros que la arreglan en el leñero.

"Hacemos un cesto circular con palos flexibles; en él se recogerán todos los papeles y pedacitos inútiles, que se quemarán cada día, y una escoba de ramas y follaje, que nos permitirá barrer el lugar del campamento y tener un terreno bien limpio.

"Todos estos trabajos y otros más que la patrulla puede

imaginar se hacen siempre en los dos primeros días; y no se emprende ningún trabajo grande de instalación o de mejora después de este plazo, excepto en caso especial o por causa de accidente. Los trabajos de instalación de la Tropa quedaron igualmente terminados el segundo día del campamento; son el asta bandera, el emplazamiento del Fuego de Campamento. Cada patrulla asegura la realización de uno de estos trabajos.

"No hay que descuidar el bienestar: es absurdo decir que la comodidad rústica de un campamento no es scout; es al contrario la prueba de que los scouts son espabilados. El campamento se instala de tal modo que se puede gozar de un bienestar sencillo y rústico, tal como mesas, bancos, asientos, lugar para asearse, comedor, sitio para el Fuego de Campamento, donde cada uno tiene su lugar, todo lo que es útil a la vida de un campamento, incluso el alumbrado eléctrico.

"Todo esto, es el resultado de un concurso en la patrulla, en el que todos los scouts participaron: así han traído en sus diferentes proyectos sus ideas personales. Todo contribuye a dar bienestar agradable y a facilitar el reino de la limpieza; nada está regado por el suelo, ni la ropa, ni el material: todo queda cuidadosamente arreglado a medida que se ha usado.

"Ponemos nuestro orgullo en la presentación de nuestro campamento, en su limpieza, en su instalación práctica.

La patrulla tiene sus trucos de campamento, sus invenciones patentadas por el Consejo de Patrulla, que puede ceder a otro el derecho de usarlas.

"Así, para esta primera noche, nada se queda expuesto a la lluvia. La patrulla cena, se acuesta y duerme tranquila.

La oración se hace en Tropa por esta primera noche, a fin de que se sienta que, a pesar de todas las diferentes instalaciones sólo hay un campamento. .. que se encomienda a Dios".

Por la Mañana

El despertar, la gimnasia, el aseo.—Tan pronto como toca la diana, nos levantamos de un salto, sin excitación, nos quitamos las pijamas, nos ponemos los pantalones para la gimnasia, y salimos de la tienda, al aire libre.

"La preparación del desayuno ocupa a un scout, los otros van a asearse, inmediatamente después de los ejercicios. .. que no son una suave sesión de gimnasia... se trata durante algunos minutos de darse movimiento para acabar de despertar y entrar en calor antes del aseo. Me llevo a la patrulla en una carrera loca. Los scouts saltan, tropiezan, corren. . .

"Luego es el aseo en el que yo vigilo bien; al tiempo que doy el ejemplo, cuido de que todos los scouts se laven con agua abundante, se duchen, y que aquellos que tienen vendajes o heridas no cicatrizadas todavía, tengan cuidado de no ensuciarlas, pero que esto no sea una excusa para no asearse. Los obligo a renunciar al gusto de tirarse en el río o la laguna, en los que se hubieran bañado muy contentos.

"Para el aseo, es sencillo; el scout está siempre limpio. De pies a cabeza, nos enjabonamos. Bastante cerca de la bomba de agua o del pozo, extendemos tres lonas entre tres árboles y tenemos así nuestra ducha en donde pasamos sucesivamente. Todos los días, nos bañamos con mucho cuidado.

"Tan pronto como vuelven a la tienda los scouts se visten rápidamente. Como cristianos que son, tienen el respeto de su cuerpo, y saben vestirse con modestia y prontitud. Tengo cuidado en que siempre sea así.

"Antes de izar la Bandera, mando abrir la tienda, levantar las paredes, sacar todo el equipo, para ventilarlo".

La Bandera

"Después de comprobar que los uniformes son impecables, me llevo a la patrulla en orden al lugar de reunión. A la señal del Subjefe de Tropa, todos formamos al pie de asta; la patrulla de servicio ha preparado la Bandera; la patrulla llega corriendo, lanza el grito de patrulla, y luego toma la posición de descanso. Se pone en atención a mi orden, en ese momento en que el Subjefe pasa delante de ella para la inspección del uniforme.

"El Jefe de Tropa y el Capellán llegan en seguida y la tropa les dá alegremente los buenos días en una impecable posición de alerta, al mando del Subjefe.

Luego es el saludo de la Bandera, verdadero saludo a la Patria. Los colores que suben lentamente hasta la cima del asta, sabemos que son la señal de que nuestro campamento es un verdadero rincón de tierra patria, ocupado por ciudadanos fervientes, cuyo corazón late de un vivo amor hacia su país. En una impecable posición de alerta, en una mirada virilmente dirigida a la Bandera, pongo todos mis recuerdos en los antepasados que nos han precedido, y en los héroes mártires por su Patria.

"Pongo sobre todo mi voluntad decidida de ser digno de ellos y de continuar su obra, renovando cada día en se-

creto la promesa de sacrificarlo todo por la salvación de mi Patria".

Los Servicios Religiosos

"Inmediatamente después de izar la Bandera, me llevo en silencio a la Patrulla al servicio religioso.

"Cantamos de todo corazón los cantos lanzados por la Patrulla de Honor.

"Tanto en izar bandera como en el servicio religioso la compostura de mis scouts expresa los sentimientos internos que los animan: orgullo nacional, recogimiento, oración. . .".

La Inspección

"Después del desayuno, nos preparamos para la inspección; la patrulla se dedica a los trabajos domésticos: limpieza, orden, etc. .. Soy en este punto muy exigente. La limpieza es la primera cualidad del campamento.

"El Jefe nos dice siempre que la inspección no es un examen sino una presentación. Yo sé que el honor de mi patrulla depende de la mirada franca, la cara alegre y sonriente, el cuerpo erguido, el saludo leal, la limpieza impecable de mis scouts; cada uno se coloca en traje de campamento delante de su equipo arreglado para el día. La inspección no es el momento en que el campamento está limpio. Un orden impecable en la inspección no tiene ningún sentido si dos minutos después es de nuevo un desorden indescribible. .. hasta la inspección del día siguiente.

"Durante la inspección, acompaño al Jefe en su visita del rincón de la patrulla, mientras mis scouts cogen la po-

sición de descanso a una orden de Pablo. A menudo recibimos al Jefe con un canto, una presentación original. Esto depende de nuestra imaginación en ese día.

Trabajos de campamento y ejercicios

La mayor parte de la mañana se emplea en trabajos de campamento por patrulla. Los primeros días son trabajos de instalación y luego aprovecho el campamento para hacer preparar y pasar a mis scouts las pruebas prácticas de Segunda Clase; las que no se han podido pasar o terminar completamente en salidas de patrulla y las de las Especialidades que no se pueden pasar en otra ocasión: cocina, pionerismo, exploración de Primera Clase y muchas otras que piden tiempo de preparación y no se pasan sino después de varios ensayos.

"Hacemos en patrulla un trabajo de nuestra Especialidad: una plataforma de señalación y un puente.

"Exijo siempre que todo scout tenga que cocinar pan de campaña, y hacer hervir agua sobre un fuego improvisado, en algunos instantes, primero con leña seca, luego con leña húmeda y aún mojada.

"El fin de la mañana se emplea en ejercicio y en cocina. A la hora precisa indicada por el Jefe, suspendo los trabajos de campamento y me llevo a la patrulla a la tienda en donde nos desvestimos, y nos ponemos los pantalones y las sandalias. Luego me llevo a la patrulla a paso doble al principio del recorrido en donde durante treinta minutos el Jefe o un Instructor nos entrena en la marcha y carrera.

"Vigilo para que mis scouts jueguen el juego a fondo y que no se retrasen, pues en los primeros días es algo duro y hay que sacudirlos fuertemente.

"Tan pronto como volvemos, no dejo a mis scouts vagar así vestidos por el campamento; vamos a toda -velocidad a nuestro lugar, en donde encontramos el almuerzo preparado por los scouts que se quedaron en la cocina".

Cocina

"Buen alimento, buen humor, sobre todo en campamento. La cocina se hace por patrullas. Nuestro Bodeguero va con el Cocinero a comprar las provisiones, mientras el ayudante cocinero lo prepara todo: batería limpia y en orden, provisiones de agua y leña renovadas.

"El servicio de la cocina se hace de preferencia por la mañana después del desayuno, ya que los que han terminado su servicio tienen así tiempo para arreglarlo todo convenientemente.

"Cuido que haya siempre un scout que sepa cocinar bien, con un Aspirante que ha aprendido lo que es un fuego y lo sabe entretener. Para enseñarle a cocinar, el cocinero no le enseña lo que tiene que hacer, sino que se lo manda hacer si dejarlo sin embargo que eche a perder lo que prepara. Le indica que para tal plato hace falta esto y también esto y aquello, y pone la cocina en movimiento, mientras vigila a su alumno.

"Siempre comemos a la hora, y nos ajustamos estrechamente al horario (no un horario hecho minuto por minuto). Tomo las disposiciones necesarias para que las comidas se sirvan a las mismas horas cada día; para esto hace falta un poco de organización y de voluntad de parte del cocinero. Hace falta que tenga el valor de privarse a sí mismo y a su ayudante de un juego, de un baño, de una distracción para entregarse a sus "papas" y a la leña y servir a la hora el



almuerzo y la cena.

"Nuestra cocina está resplandeciente de orden y de limpieza. La cocina es "tabú" en nuestro campamento. Es decir que todos los scouts no vienen a desfilarse a veinte centímetros de cada cazuela para "ver si esto anda". Sólo los cocineros tienen acceso a las cazuelas y todavía, si el jefe cocinero ha pedido un scout de buena voluntad para traerla agua o leña, este último no tiene nada que hacer cerca del fuego. La cocina está rodeada de una cerca de ramas. Al interior está el emplazamiento de las hogueras con todos sus accesorios y principalmente el leñero con lugares especiales para las diferentes clases de leña; uno para la leña gruesa, otro para la leña delgada. Hay también un lugar especial para cortar la leña. No me gusta en efecto encontrar por todo el campamento o por toda la cocina pedacitos de leña. Este lugar está situado fuera de la cocina, de modo que ningún cocinero pueda ser herido, ya que es peligroso manejar, un hacha allí donde varios scouts están reunidos y tienen su atención ocupada por otro trabajo. Además hago cortar la leña sobre un madero grueso. Hay también el rincón de las provisiones: una mesita permite poner a disposición de los cocineros las provisiones que necesitan inmediatamente; las otras quedan abrigadas bajo un techo de ramas o de piedra, recubierto con musgo, o tela impermeable, todo convenientemente orientado.

i

"Se escoje un emplazamiento para cada parte del equipo de cocina. Si el cucharón, por ejemplo, se pone en el suelo, se ensucia, y hay que lavarlo usando el agua cuya provisión hay que renovar; todo esto es tiempo perdido y trabajo inútil que cansa y el cansancio está muy cerca del mal humor.

"Hay un resumidero y un hoyo para los desperdicios, que luego por la tarde cubrimos con una capa de tierra.

"Llevo siempre al campamento una provisión de cajas de metal en las que pongo los fósforos e ingredientes que se pueden echar a perder, manteca, sal, pimienta, azúcar café, chocolate, té, (tienen cada una su etiqueta).

"Tan pronto como un fuego no se utiliza y que la marmita está libre, ponemos agua en ella y sobre el fuego. Tan pronto como se acaba de comer, se limpia y se guarda.

"La cocina es el lugar que más fácilmente se ensucia y el más importante de mantener limpio. Cuando el cocinero y su ayudante dejan la cocina para que otros tomen el servicio, todo está en orden. Luego van a asearse ellos mismos, después de pasar consignas y dejar consejos a sus sucesores".

Comidas

"En la mesa, exijo que todos tengan las manos limpias, una presentación correcta (Pañoleta), sus platos limpios. No dejo pasar a la mesa a los que no cumplen estas condiciones. El cocinero tiene que comer en la cocina, y su ayudante sirve la mesa, con manos aseadas.

"Yo he tenido una vez en campamento la desagradable experiencia de las comidas mal servidas, y me consolaba diciéndome que al fin y al cabo campamento es campamento, y que debía prepararme a sufrir incomodidades durante algunos días. He visto, después de varios campamentos, que esto no es verdad, sino en parte. Evidentemente, los scouts están preparados a vivir duramente, si esto es indispensable, pero no es necesario hacer de esto una virtud, cuando hay

modo de vivir con la comodidad suficiente. El scout es un muchacho que sabe acampar y que acampa.

"Me recuerdo haber comido unas papas con carne sentado sobre mis frazadas en la tienda: yo sé que es muy difícil conservar limpias las frazadas, la lona y la tienda; hace falta una mesa colocada bajo una lona, mesa y asientos rústicos, cuatro estacas metidas en tierra y otras dos para soportar el peso de los platos, por encima un enrejado de ramas y de hojas o una lona.

"Cuando uno de mis scouts llega tarde por su culpa empieza la comida en la parte, a la que llegan los demás pero si lo he mandado en misión tengo cuidado de que no se olviden de reservar su parte y conservarla caliente.

"Tengo cuidado de que los cocineros tengan siempre un recipiente con agua caliente; no es al fin de la comida cuando hay que pensar en ello. Después de la comida, cada uno limpia sus propios platos, los cocineros los suyos y la batería de cocina.

"Cuando no queda nada regado, cuando todo está en orden, mis scouts quedan libres... ¡Es la siesta!

La siesta

"La siesta está consagrada al descanso, a la lectura, a la correspondencia, al diario de Patrulla, a las charlas de **loa** scouts con su GP, el Jefe de Tropa o el Capellán.

"Cuando un scout está cansado o enfermo, no tarda en avisarme. Mando el aviso al enfermero del campamento, en cualquier hora del día y aún de la noche. Los vendajes se pueden cambiar durante la siesta.

"Terminada la siesta, se arreglan los efectos colectivos

o individuales bajo la tienda. La patrulla sale entonces, a hacer trabajos de campaña, juegos, etc.

La larda

El Juego

"Tan pronto como oigo la señal de terminar la siesta salto y vuelvo a tomar el mando de la patrulla; hago poner en orden el campamento; coger el equipo de juego o técnico necesario para las actividades de la tarde, y llevo a la patrulla en traje de juego al lugar de reunión. En el transcurso de la tarde, la patrulla se lanza con todo entusiasmo a los grandes juegos, exploraciones, hazañas, carreras, de obstáculos, torneos, desafíos, en fin, un montón de actividades".

El Baño

"Volvemos del juego cansados, cubiertos de fango, de sudor, de polvo, y. .. de gloria. La única manera de hacerse de nuevo presentables es zambullirse en el río. Evitando la pereza, hago que mi patrulla se ponga el traje de baño, tan pronto como llegamos a nuestro rincón y en seguida nos tiramos al agua. Zambullidas, carreras y juegos acuáticos se sobreponen a la vergüenza de los "niños góticos" que no quieren mojarse más allá de la punta de los pies. (Conozco por experiencia el prestigio que tiene sobre su patrulla un GP buen nadador).

"No se prolonga demasiado el baño. A ía señal del Jefe, reúno a mi patrulla y volvemos al campamento al mismo tiempo que nos secamos".

Ai atardecer;

"Desde este momento, cuido de dejar a mis scouts descansar, lo que no quiere decir dejadez. El campamento toma un aspecto de una casa en donde la familia ha vuelto y donde cada uno se ocupa alegremente, pero sin alboroto. Nadie queda inactivo y me ocupo de esto: los cocineros están en su trabajo: otros scouts preparan la velada o la fogata de campamento: el Cantor de la Patrulla va con los Jefes a preparar los cantos; el Secretario completa el diaria de a bordo.

"En este momento del día, dejo a mis scouts el tiempo que ellos piden para ver al Capellán o al Jefe.

"En fin, antes de bajar la Bandera por la Patrulla de Honor, la Corte de Honor diaria; se comenta el día, el ánimo de los scouts, los proyectos del día siguiente; doy cuenta de la marcha de mi patrulla; el Jefe y el Capellán hacen sus observaciones y dan las instrucciones para la noche y el día siguiente.

"Antes de la cena, hay que tomar ciertas precauciones! Pablo no espera que el fresco de la noche haya llegado para hacer preparar la tienda. Hace poner las lonas en el suelo, para que cada uno arregle sus cosas para pasar la noche. Los cocineros del día siguiente hacen una pequeña provisión de leña seca para poder encender su fuego sin dificultad.

"El Bodeguero tiene cuidado para no verse atrapado por la noche, de tener bastante vela o luz brillante en la linterna, y pone los fósforos en su lugar.

"Después de la cena, me aseguro con Pablo de que ningún objeto está abandonado alrededor de la tienda (el Tesorero tiene en una caja los objetos perdidos y encontra-

dos: así se recogen por concepto de multas, algunos centavos para nuestra caja de patrulla).

"Las estacas y vientos asegurados, las marmitas limpias, la tienda lista para la noche, la patrulla en traje de fogata de campamento, no nos queda sino dirigirnos a la fogata cuando nos llame el Jefe".

La noche

"Se termina el día con una velada, o una fogata de campamento, en Tropa o en patrulla".

La Velada

"Pasamos una buena media hora en Tropa o en patrulla, sentados alrededor de un fuego íntimo hecho de brasas rojas, cantando, contando historias y preparándonos a la oración de la noche".

EL Fuego de Campamento

"Al contrario, de la Tropa se dispone en herradura, alrededor de dos grandes fuegos brillantes, claros; hay un entrenador, cada patrulla ejecuta un canto, o una comedia, un sainete dramático... que ha preparado antes del campamento, y repasado esta misma tarde, después del baño

"Escojo los cantos y los juegos dramáticos con Pablo y el Cantante de la Patrulla, entre las escenas históricas, las leyendas, las parábolas y episodios del Evangelio; luego dirijo la preparación con la patrulla. Nunca se improvisa, ni se buscan cosas complicadas; los mejores juegos dramáticos son los más cortos, lo más movidos, donde hay más gestos

que palabras. Para todo esto, busco el consejo y la ayuda de algunos de los Jefes.

"Durante el Fuego de Campamento, hago que mis scouts estén activos, no se dejen invadir por el entorpecimiento y el sueño, exijo que se estén rectos, atentos a la escena y silenciosos, y tomen vigorosamente su parte en cantos y aplausos. Cuando son actores, procuro que estén bien a la luz del fuego, que sean sencillos y alegres, que se expresen clara y correctamente.

"En fin, velada y fogata de campamento terminan con la oración. De pie y en silencio, escuchamos algunas palabras del Jefe y cantamos con fervor la oración. Luego, después de la bendición, es el silencio que amamos, y que hago respetar durante nuestra vuelta a la tienda y al acostarnos".

A dormir

"Después de la bendición, la gran ley del campamento es el silencio. Entonces es cuando me esfuerzo para no faltar a la firmeza; no tolero a los habladores debajo de la tienda. Al acostarse la patrulla, cuido al Aspirante, lo hago acostarse en medio de la tienda, donde sienta menos frío. Nadie se acuesta vestido; cada uno se pone la pijama después de arreglar sus cosas para encontrarlas en medio de la noche, en caso de alerta y de despertar general, aún sin luces.

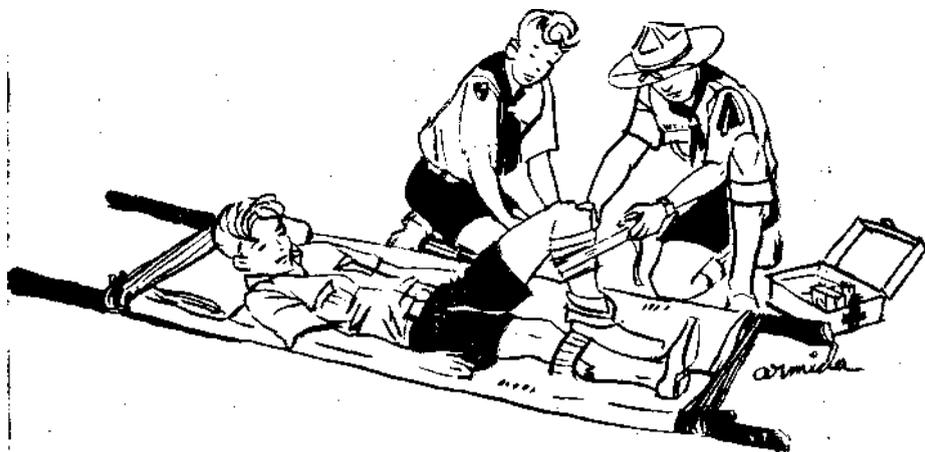
"Cuido de que los scouts se desvestan completamente y reemplacen la camisa scout por una pijama; si tienen realmente frío, se ponen un sweater.

"Les recuerdo siempre que hace falta aislar muy bien su cuerpo del suelo, y que guarden una frazada doblada sobre sus pies, para poder cubrirse algo más si el frío los despertara durante la noche.

La tienda de campaña nunca se cierra completamente: una abertura en la parte superior de las puertas permite la circulación del aire.

"Se oye el toque de queda; pronto apago la luz, aún si todos no están acostados.

"Y ahora silencio completo hasta el despertar".



CAPITULO V

SER UN VERDADERO GUIA DE PATRULLA

DESPUÉS de haber leído estas páginas, te dices a tí mismo: "Ahora conozco el oficio de Guía de Patrulla; sólo me falta imitar a Francisco, Guía de las Cigüeñas".

Desde hace varios meses mientras eras Subguía de Patrulla, tu GP te fué aumentando la responsabilidad en la dirección de la patrulla. Sin que te dieras cuenta, te ha ido preparando poco a poco para el gran día en que el Jefe te indicó que pasarás a ser GP.

Pero, si se puede hacer a uno Guía de Patrulla de un día para otro, hace falta convertirse luego en un verdadero GP. poniéndose sin miedo a la cabeza de su patrulla, aunque al principio se sufran algunos fracasos; el primer fracaso es necesario, porque ejercita la voluntad, el segundo puede ser útil; si te levantas del tercero, eres un hombre.

El GP se adiestra

El mejor método de entrenamiento consiste en:

Adquirir toda clase de conocimientos gracias a los libros scouts y a las revistas.

Aprovechar los múltiples consejos que se pueden recibir tanto del Jefe como del Capellán.

Practicar a fondo su técnica scout y su oficio de GP.

Es verdad que un GP pudiera encontrarse un poco perdido ante un programa tan extenso. Pero no olvidemos tu Patrulla de Guías, cuya función es exactamente la de ayudarte en tu entrenamiento en la medida en que sepas y quieras aprovecharla.

—Por los libros y revistas.

Hay una biblioteca de Tropa especialmente apropiada páralos Guías de Patrulla. Es indispensable conocer: "Escultismo para Muchachos" de Baden-Powell, las Cartillas de Tercera, Segunda y Primera Clase, las Cartillas de Especialidades, "Principios, Organización y Reglamento", la Colección Gilcraft, la Colección Guías de Patrulla, etc.

Estos libros no deben servir de adorno al local de Tropa, no están allí para verse cubiertos de polvo.

Además sabes que existen revistas de Escultismo, que no debes hojear distraídamente, sino aprovechar lo más posible.

Sin embargo, un buen GP debe ser más capaz que sabio, pues la lectura atenta de todas esas obras no bastará para hacer de tí un "verdadero GP".

—Por los Consejos.

⁴ Sin cesar, con ocasión de mil detalles de tu oficio de GP, tu Jefe y tu Capellán tienen oportunidad de aconsejarte, dándote un aviso, explicándote un fracaso, sugiriéndote una idea. No seas de los GP soberbios, que no quieren oír ningún consejo, y que se fían sólo de su propia experiencia: podrías lamentarlo algún día. He aquí algunos consejos sobre los que podrás reflexionar:

La influencia y la autoridad del GP son resultados de; valor personal, conocimientos y teorías, sin duda, pero sobre

todo capacidad práctica y técnica, fuerza física y fuerza de carácter, arrastre y ejemplo.

Los malos scouts son a menudo resultado de una patrulla que tiene demasiado poco que hacer y cuyo trabajo está mal o nada controlado.

El GP adopta un programa, lo sigue con regularidad: llega el primero a las reuniones, desarrolla su programa, y sale el último.

En el Escultismo hay siempre algo nuevo, no hace falta más que abrir los ojos y reflexionar, si los libros te aburren.

Cómo obtener la fidelidad de los scouts a la patrulla; muy sencillamente, cultivándolos con una intensa vida de patrulla, pidiendo y utilizando su colaboración en la dirección de la patrulla, gracias al Consejo de Patrulla, confiándoles responsabilidades.

La amistad que existe entre los scouts de la patrulla es uno de los mayores secretos que ayudan a su Guía a conseguir que ande bien.

Se es Guía de Patrulla no sólo durante las actividades de Patrulla, sino en todo lugar y siempre.

—Por la Experiencia Personal.

Como Guía de Patrulla, debes mandar. ¿De qué modo? ¿Debes gritarles a tus scouts: "He aquí lo que hay que hacer: apúrense y que esté bien hecho?" No. Das el grito de patrulla, juntas a tus scouts y dices:

"Debemos hacer el trabajo; vengan conmigo, hagámoslo pronto y bien". Trabajas tú primero, luego indicas el trabajo. Conocer a tus scouts y saber lo que hay que decir a cada uno para que haga lo mejor posible su trabajo. Sobre todo has de tener paciencia.

El mejor modo de mandar y de arrastrar a los demás

es el ejemplo: "Hagan lo que yo hago". Además tú eres el primero de tu patrulla en perseguir a la Primera Clase y a las Especialidades. No digas a tus scouts: "Apúrense para pasar la Segunda Clase", ANTES DE HABER HECHO OTRO TANTO con tu Primera Clase, pues tu mandato podría quedar sin efecto. . . En el Campamento no aplastes con tu desprecio a tu quinto de patrulla, que no sabe encender un fuego bajo la lluvia, sino enséñale cómo se hace. Te advierto que en este caso es preferible que puedas encenderlo tú mismo. . .

Las cualidades necesarias a un verdadero GP

Si te nombran GP, tienes que querer continuar siéndolo. si las funciones no te gustan, lo tienes que decir a tu Jefe cuya confianza tienes y no hacerte el disgustado ni el aburrido; el muchacho al que no le importa nada y al que nada le interesa. El Guía de Patrulla debe presentar un mínimo de valor físico, moral, técnico y práctico. Un Subguía que no presentara este mínimo no debía ser investido como Guía de Patrulla, aún si desempeña provisionalmente el cargo.

Se pueden, pues, poner en la candidatura de un Guía de Patrulla condiciones parecidas a éstas:

- Ser scout de Primera Clase.
- Haber sido Subguía de Patrulla.
- Haber sido algún tiempo Guía de Patrulla.
- Saber cantar y hacer cantar.
- Ser resistente, ágil, hábil, rápido.
- Ser dinámico y entrenador.
- Saber mandar y hacerse amar.

Ser un ejemplo de espíritu scout.

Es decir, la fidelidad a la Ley y a sus principios.

Entre las capacidades y conocimientos de Primera Clase, los hay que son particularmente necesarios:

Religión

No es admisible que un Guía de Patrulla no conozca su Religión tan bien como sus scouts. El futuro Guía de Patrulla debe saber contestar a las preguntas de sus scouts. Debe tener varias Especialidades de religión.

Habilidad Manual. Campismo

Un GP debe ser capaz, en lo posible, de no perder a su patrulla en los bosques y los campos. Nota por esto, las menores señales que pueden facilitar la vuelta.

Cuando sale con su patrulla, debe saber reconocer de una ojeada los terrenos propicios a los juegos, a las salidas y a los campamentos. Sabe interesar a sus scouts enseñándoles en el camino y alrededor de ellos lo que no verían si estuviesen solos.

¿

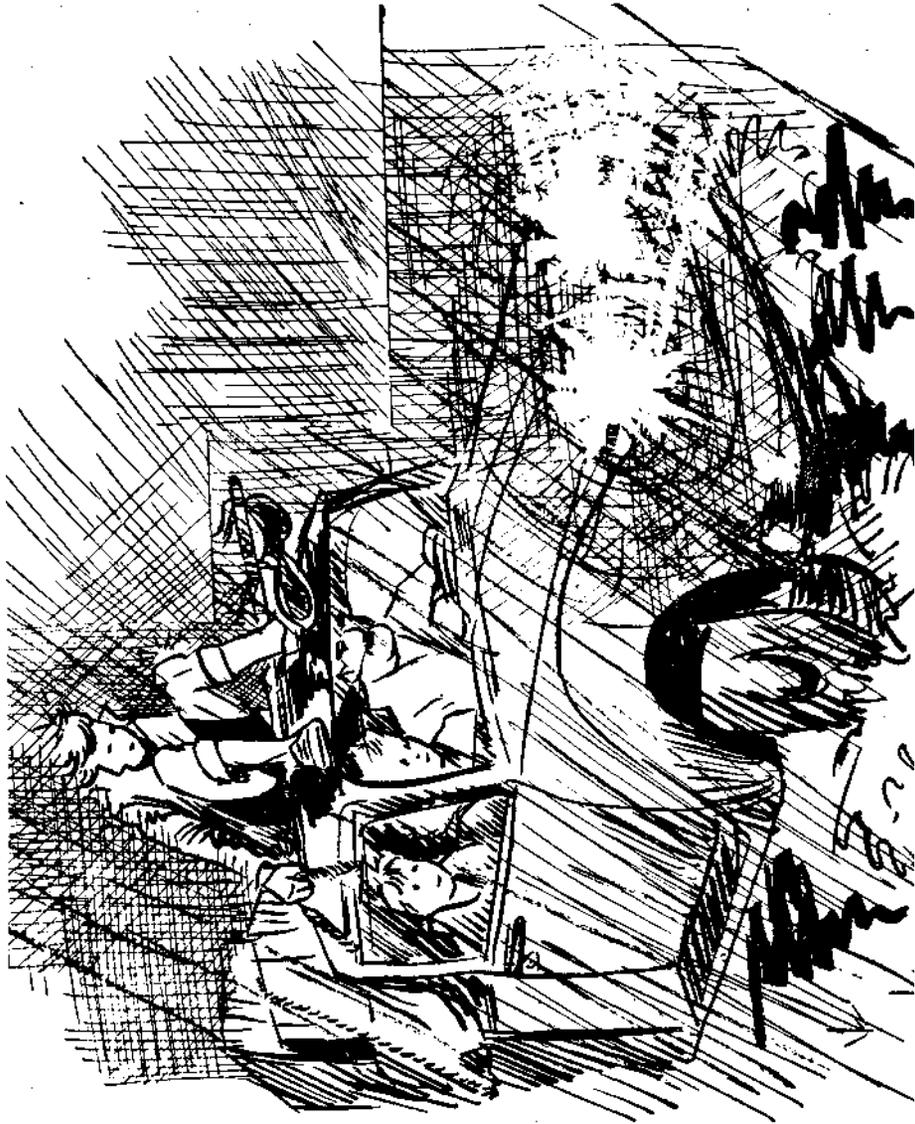
Primeros Auxilios

Todo GP puede ser testigo de un accidente más o menos grave.

La vida al aire libre, que nos vale tesoros de fuerza y salud, entraña también sus riesgos.

Recuerda nuestro lema:

"Siempre Listo" para hacer lo que haga falta y sin tardar.



Los GP, poseen, pues, el conocimiento de los Primeros Auxilios para ser capaces de traer una ayuda pronta e inteligente, ya se trate de un golpe insignificante, ya de una herida leve o de accidente grave.

En caso contrario, están prohibidos los campamentos y hasta las salidas de Patrulla, si no es con Guías experimentados.

La promesa del GP

Ya eres GP. Has terminado tus pruebas técnicas, cumples las condiciones exigidas, has sido investido Guía de Patrulla; delante de todas las Patrullas reunidas de modo solemne, te has adelantado ante el Jefe y el Capellán, sin sombrero ni banderín. Estabas erguido y orgulloso, mientras se desenvolvía el magnífico interrogatorio:

J.—La Corte de Honor de la Tropa te ha escogido para ser Guía de Patrulla.

¿Prometes ser un buen Guía de Patrulla, dar ejemplo en todo?

G.—Sí, Jefe, lo prometo.

J.—¿Prometes ser leal a tus Jefes, servicial para con tus hermanos en todo lugar y siempre?

G.—Sí, Jefe, lo prometo.

J.—¿Prometes amar, instruir y gobernar a tu Patrulla con firmeza, dulzura y humildad?

G.—Sí, Jefe, lo prometo.

J.—¿Prometes hacer observar la Ley Scout y los Reglamentos de la Tropa y de los Scouts de...?

G.—Sí, Jefe, lo prometo.

J.—Bien. Desde ahora en adelante, serás reconocido' por todos los Scouts de. .. como verdadero y legítimo Guía de Patrulla y tomarás el mando de la Patrulla de las Cigüeñas G.—Gracias, Jefe. Prometo obedecerte fielmente y ayudarte con todas mis fuerzas en el gobierno de la Tropa, ayudar en todo a mis hermanos scouts de la patrulla de las Cigüeñas, de la cual Dios Nuestro Señor me ha hecho Jefe y Guardián.

Has recibido entonces de manos de tu Jefe las Insignias de tu cargo: cordón blanco y banderín, emblema de la patrulla. Habías cosido antes de la ceremonia las dos barras blancas sobre el bolsillo izquierdo. Luego, volviéndote hacia la patrulla, has recibido de ella la promesa de obediencia; reuniendo todos sus manos izquierdas en tu mano derecha, tus scouts te han prometido:

". ..obedecerte como Jefe, amarte como a un hermano mayor, ser leales a la patrulla; y a no desanimarse jamás".

Tus scouts

En efecto, al ser investido GP, eres responsable ante tu Jefe de Tropa, y tus scouts. Has recibido la misión no sólo de hacer de tus siete muchachos una verdadera patrulla, sino también de hacer de cada uno de tus muchachos verdaderos scouts.

Es la parte más bella y delicada de tu misión. En efecto, el Aspirante que entre en tu patrulla se pone bajo tu protección; te acepta como Jefe, te da su confianza y ve en tí al modelo del scout que ya sueña ser.

Pero, cuidado, que no se trata sólo de que se haga

un buen scout de la Tropa, sino un verdadero scout, es decir, un scout en la vida de todos los días. Por esto un verdadero GP, se ocupa de sus scouts de un modo muy seguido; es su GP en todas partes y siempre, se esfuerza en conocer bien sus cualidades y sus defectos, su fuerza física y su carácter, sus aptitudes y sus gustos; los hay pasivos, apáticos, nerviosos; hay espíritus precisos y organizados, lo; hay soñadores. Cuando un GP conoce bien a sus scouts, tiene en su favor una de las mejores ventajas; anota frecuentemente en su libreta de GP sus apreciaciones sobre cada uno de ellos.

Así es como quieres llegar a saber cómo coger a cada uno de tus scouts para llevarlo a donde debes. .. Ten cuidado de no herir, ni decepcionar a los Aspirantes; evita que tu firmeza no hiera tal o cual susceptibilidad. .. pero no perdones a los caprichosos ni a los malos caracteres.

En fin, y sobre todo, quiere a tus scouts. Date a ellos sin reserva. No te dejes desanimar por su inconstancia o las dificultades que te crearán; no vaciles en pedirle a tu Jefe; y a tu Capellán, consejo y ánimo en los más difíciles momentos.

Así, sin que lo quieras y aún sin darte cuenta, cumplirás por tu abnegación y tu ejemplo, tu magnífica misión. Tus scouts serán verdaderos ciudadanos y cumplirán fielmente con su religión.

Algunos consejos

No debes tener necesidad de ponerte delante de tus scouts como Jefe. Más vale entusiasmarlos por tu alegría y tu buen ejemplo desde todos los puntos de vista.



Ellos saben que desde ahora tú los vas a dirigir; afianzar tu autoridad es probar tu alegría, tu iniciativa, tu buen corazón, tu desinterés y sobre todo tu ejemplo, que eres verdaderamente el animador a quien hay que seguir.

La primera cosa que hay que conseguir y conservar, es la disciplina. Para esto, dales ejemplo; no te permitas nunca criticar las órdenes de los Jefes, y tan pronto como se dan, hazlas ejecutar alegre e inteligentemente. Entonces, podrás exigir de tus scouts que ejecuten las tuyas.

Cuando tienes que transmitir las órdenes del Jefe, junta tus scouts, dando el grito de patrulla; luego dales tus explicaciones. Asegúrate de que todos han comprendido bien, y di: "Ahora, obedezcamos".

En los juegos si quieres que tu patrulla domine, adopta una táctica seguida. Que cada uno de tus scouts sepa lo que tiene que hacer; hace falta unión y ayuda mutua, hacer equipo, trabajar en bloque. En las reuniones y mandos, ponte en lugar debido, manda con voz firme y postura impecable.

El GP es el hermano mayor, no manda con demasiada autoridad; lleva a la patrulla, la arrastra; es la unidad, cuya cabeza eres tú, el Jefe.

La patrulla te está confiada a tí, tú eres responsable de ella, así en los juegos como en el campamento (higiene, salud, alimentación. ...) en los concursos y pruebas, en la presentación, etc. ... No dudes sin embargo en mandar cuando hace falta. La amistad de la patrulla, la sencillez y la humildad no deben impedirte exigir a todos la disciplina.

Ya que eres responsable, a tí te toca mandar.

No se improvisa uno Jefe; aprenderás a imponerte como a mandar.

Primero te impondrás por amor a tus scouts. Los quieres y piensas en ellos.

El GP reflexiona: trabaja por sus scouts, prepara los programas sin improvisar mucho.

Escribe en una libretita lo que has de decir o hacer, esto te dará seguridad y tus scouts verán que no has perdido el tiempo, y no desperdicias el de ellos.

El GP que consigue la confianza de sus scouts ha logrado lo más difícil en la creación del Espíritu de Patrulla.

Demuestra confianza en tus scouts y para entrenarlos, pon todo tu empeño.

Esto es lo que llamaremos mandar con amor.

Amistad

La amistad entre los scouts es una de las mayores fuerzas de la patrulla. Pero debe ser una amistad viril, que se pruebe mediante actos, abnegación, comunicación de alegrías y penas. .. Teme como a una peste estas amistades de niña sentimental, y desconfía de todo lo que no sea impecablemente recto, muy puro, muy franco.

Debes tener, tú particularmente, una amistad de confianza hacia tus scouts, scouts que el Jefe te ha confiado-son a veces desalentadores y distintos de los que querrías que fueran; dales, sin embargo tu confianza y permanece firme; esto será la mejor prueba de tu amistad. Ten cuidado también con las "preferencias"; prohíbetelas; debes amar a tus scouts y darte por entero a cada uno.

Por último, no permitas en tu patrulla las malas burlas e ironías, vicios de malos colegiales, pero no de scouts.

Prestigio

El prestigio lo has tenido desde el principio, desde el momento de tu Investidura; ten cuidado de no perderlo. Que al verte, tus scouts digan: "¡Qué bueno! ¡Es el Guía! ¡Esto va a andar bien!".

Por consiguiente, ser el más fuerte de tu Patrulla, el más capacitado en técnica, el más fiel a la Ley. Afirmar y no dejarte influenciar, pero no ser terco, y si te equivocas realmente, reconocerlo.

El GP como todo Jefe, debe retractarse o volver sobre una decisión, lo menos a menudo posible, pero esto no quiere decir que se obstinará en la ejecución de una orden mal dada, so pretexto de que disminuirá su prestigio si se retracta; esto sería más estúpido todavía.

El remedio para esto consiste en reflexionar rápida y completamente, no hay ni mucho menos que volver sobre las decisiones tomadas.

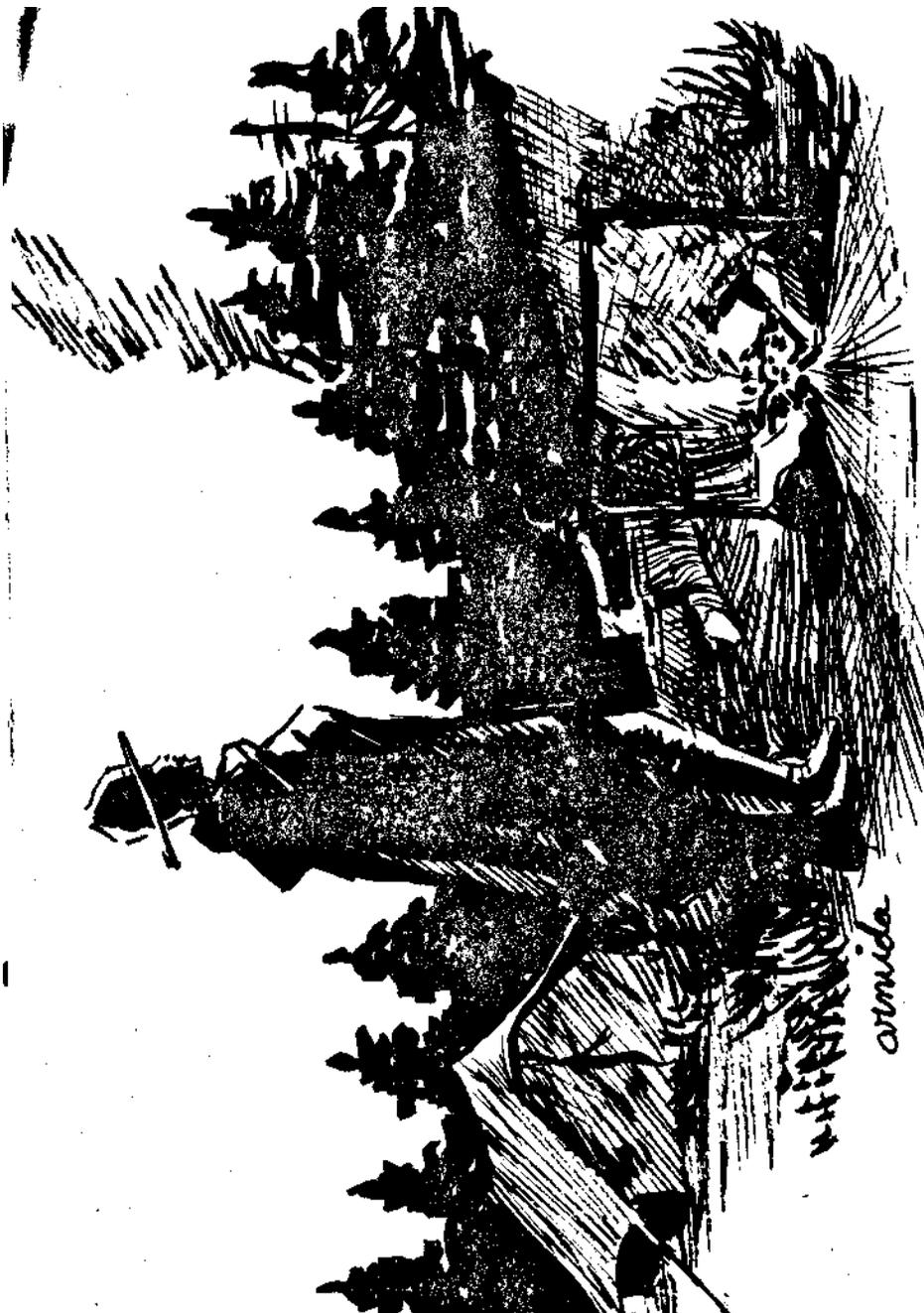
Aprende, pues, a pensar todas las órdenes, todos los detalles; pero una vez decidido, exige la ejecución o ejecuta tú mismo hasta el fin lo mandado.

Saber reconocer cuando una cosa está bien hecha y decírselo: esto es el mejor modo de alentar a un scout.

Repite a menudo las mismas cosas. Ten paciencia, y no creas nunca que basta con pedir una sola vez para conseguir lo que quieres.

Piensa dos veces lo que debes pedir y hacer. Haz lo que debes, comienza por el principio, y haz cada día un poco más que el anterior.

Pero todas estas reglas del cargo, las descubrirás en acción practicando tu oficio de GP. Tanto los fracasos como.



los éxitos te las enseñarán.

Y ahora...

Ahora, cierra este libro. Tendrás mil veces oportunidad para volverlo a abrir, para encontrar en él un consejo úti' y quizás la voluntad y la fé.

La fé en tí; no vanidad ni presunción sino confianza en el éxito de tus esfuerzos con toda humildad, pues no ignoras tu incapacidad.

La fé en tus Jefes; tu Jefe, tu Capellán y todos aquellos de quienes ellos dependen, en los que debes tener confianza absoluta.

La fé en Dios, que es el Gran Jefe de todos nosotros, y que te ha confiado tu misión por medio de tus Jefes.

Si tu fé es viva y radiante, te dará la fuerza, es decir la voluntad, voluntad entusiasta para hacer de tu patrulla una "verdadera patrulla", de tus muchachos verdaderos scouts, de tí un verdadero GP, para servir.

FIN