



# Cómo dirigir una Patrulla

Un Manual para Guías de Patrulla y Scouters

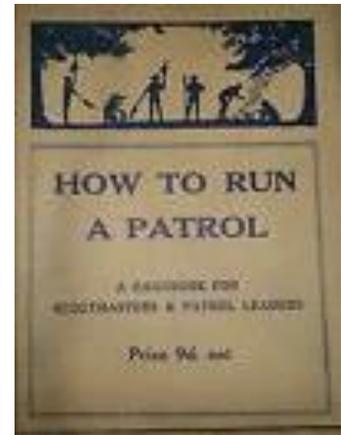
*John Lewis (1939)*

Indice

Introducción

Prefacio

1. ¿Qué es un Scout?
2. Lejos de la muchedumbre enloquecida
3. El pescador completo
4. Los oficios
5. Las artes
6. La Patrulla y la Tropa
7. Logros
8. Campamentos y exploraciones
9. Equipos
10. El Jefe de Tropa



*"A todos los buenos scouts que he conocido durante estos estupendos veinte años de escultismo"- John Lewis*

Adaptación de la versión en español por Gerardo Martínez Hernández

*Revisión del texto realizada por*

Juan José Pérez-"Gato Legendario"

## Introducción

Este libro fue traducido en los primeros años del Escultismo en México. Lamentablemente el libro que tengo en mi poder no cuenta con la pasta y al no conseguir versión original en inglés me ha sido imposible conocer al autor de éste (\*- *El texto, tal y como puede verse en la portada, corresponde a John Lewis – Nota del Revisor*), sin embargo podemos sacar algunas referencias que nos conduzcan al autor, y con su ayuda logremos otorgarle el lugar que merece.

Dicha persona al parecer tuvo contacto directo con Baden Powell, sobre todo al escribirle B -P el prefacio de libro, podría decirse que incluso de un buen nivel ya que, al mencionar el número de Scouts por Patrulla, lo hace en plural:

*“nosotros hubiéramos querido fijar el límite ahí, pero vinieron luego nuevas solicitudes y hubo necesidad de aumentarlas a ocho”*

haciendo suponer que tenía un cargo en la oficina de la Asociación Británica. Así mismo menciona a Mussolini, un fascista con el que posteriormente nadie quisiera ser relacionado tras la Segunda Guerra Mundial, indicándonos que es anterior a ésta, y por último su mención de haber escrito otro libro llamado *“Cómo dirigir un campamento Scout”*.

Por otro lado la traducción nos indica a las Manadas como Jaurías, expresión muy usada en los años 30s y mediados de los 40s en México al no contar con buenos traductores, que en ocasiones generaban confusiones en los términos, sobre todo cuando las traducciones al español que llegaban de otros países referían el término de Manada.

Independientemente de lo anterior, considero que es un buen libro para los Guías y los Jefes de Tropa, ya que servirá de guía para analizar si realmente la Tropa cuenta con el Sistema de Patrullas y con la individualidad que se requiere para trabajar con los chicos.

Yo personalmente les recomiendo a los Guías que sigan en un modo práctico los consejos plasmados, con el fin de que la hermandad de su Patrulla se fortalezca encaminándose hacia el buen Escultismo.

Siempre lo Mejor y Listo para Servir.

Tuyo en Escultismo Tradicional.

Gerardo Martínez Hernández - Presidente FMSI

## **Nota del revisor**

El presente texto llegó a mis manos hace ya algunos años. La casualidad quiso que tropezase después con *“How to run a patrol”* de John Lewis y me percatara de que esta era la obra original, cuya primera edición se remonta a 1914. Al contrastarla aprecié algunos errores de traducción y algunos giros que le quitaban el verdadero sentido a lo que el autor original trataba de expresar. Por ello me decidí a revisar el texto con la esperanza de hacerlo más claro y fidedigno. Espero haberlo conseguido.

Juan José Pérez – *“Gato Legendario”*

## **Prefacio**

*Con frecuencia se dice de un libro: “ningún padre, ningún político deberían carecer de este volumen”, así que no es muy original por mi parte el afirmar que ningún Dirigente, Scouter o Guía debería dejar de tener este libro, “Cómo dirigir una Patrulla”, pero verdaderamente lo hago, y de todo corazón.*

*El “Sistema de Patrullas” es la llave del éxito para la formación del Scout y este librito enseña por qué y cómo se puede llevar esa idea a la práctica. Espero sea muy útil y que todo Guía haga lo posible para llevar a cabo las ideas aquí expuestas, con el fin de que su Patrulla sea la mejor de todas.*

*Robert Baden – Powell (Abril, 1928).*

## **PREFACIO A LA QUINTA EDICIÓN**

Que existe la urgente necesidad de consejo sobre cómo desarrollar el escultismo en las patrullas y en pequeños grupos es algo fácil de ver si uno se mueve entre Tropas.

Existe una tendencia en el escultismo a degenerar y por ello es necesario volver a “*Escultismo para muchachos*” una y otra vez.

Estoy profundamente agradecido al Jefe por su amable prólogo y al cálido apoyo que siempre brindó a mis esfuerzos por seguir el camino que tan bien trazó. – John Lewis (Abril, 1939)

## ¡ADVERTENCIA!

Existen muchas otras formas de dirigir una Patrulla además de ésta. Puede haber maneras mucho mejores. Estoy seguro de ello. El genio y la capacidad de los scouters es un fenómeno sorprendente. Casi todas las buenas Tropas tienen un “método propio”, y creedme que patentado, puesto que es imposible copiar los métodos de un genio. Por lo tanto comienzo permitiendo que pasen ante mí una amplia procesión de Tropas estupendas, guiadas por gaiteros con sus faldas típicas escocesas, seguidos por una Tropa con relucientes y brillantes botones metálicos, por innumerables bandas de música, una Tropa de un centenar de miembros, y luego una Tropa de preparadísimos y musculosos gimnastas portadores de siete medallas de plata, etc.

Inclinaré mi cabeza con una profunda reverencia a su paso. Todos ellos están por encima de mí, no lo puedo negar.

Yo tiemblo ante la idea de llevar botones brillantes. Palidezco ante la dificultad de organizar un gimnasio. Contemplo la posibilidad de manejar a cien muchachos con desmayo.

No intentaré dar clases a mis maestros. Mi tarea será mucho más humilde. Reuniré un pequeño grupo de scouters que no puedan hacer todas esas cosas maravillosas y me dirigiré respetuosamente a los mejores preguntándoles si podemos apartarnos y jugar a otro juego que no sea el Escultismo con mayúsculas, pues es muy complicado para gente como nosotros, sino escultismo con “e” minúscula.

Al principio lo leí todo en un pequeño y divertido libro de 6 partes, que se publicó quincenalmente hace unos treinta años, y el cual llevó a una Tropa de doce de nosotros a jugar al escultismo en los bosques de Croham Hurst antes de que hubiese uniformes, con pantalones cortos, camisetas de cricket y los mejores y destartalados sombreros que pudimos conseguir. No he encontrado a nadie que haya leído este libro durante años. Estoy seguro de que no pueden haberlo leído, porque ellos sólo han oído hablar de ‘Escultismo’, no de ‘escultismo’.

Te advierto pues, que este pequeño librito mío, les contará a esos hombres raros que deseen descubrir ese tipo de escultismo, cómo puede conseguirse.

No pretendemos ser admirados, y menos aún ser críticos con los verdaderos Scouters inteligentes. Sólo pedimos que nos dejen jugar al escultismo con unos pocos muchachos. Quizá una patrulla o dos.

¿Podemos, por favor?

JOHN LEWIS

## Capítulo 1

### ¿Qué es un Scout?

Es algo que olvidamos por lo menos una vez cada semana y que muchos Scouts jamás se han puesto a considerar. Un “Scout de paz” es un hombre que vive en la frontera de la civilización, que vive en la selva como cazador, como trampero de pieles o como explorador civilizando un territorio salvaje<sup>1</sup>.

Creo que vale la pena que ustedes vuelvan a leer lo anterior. Gracias.

¿Es correcta esta apreciación? ¿Es la visión que una Tropa produce en la mente de los chicos? ¿Es esa la sugestión que acompaña todo nuestro trabajo de Pie Tierno y Segunda Clase? ¿Es eso lo que significa el uniforme para ellos?

“La felicidad de la vida para un Scout es vivir en el bosque bajo las estrellas... encontrar su camino en un territorio desconocido con un mapa, construir una cabaña, un bote o un puente, lo que significa saber manejar el hacha, hacer nudos, encender fuego, cocinar sus alimentos y hacerse todo fácil y confortable”.

Así escribía el Jefe<sup>2</sup> en su primer “cuento scout” dirigido a nosotros, sus discípulos, hace 30 años. Estas palabras deberían colocarse en un marco colgado en el local de cada Tropa.

Acerca del Escultismo hay un secreto bien conocido: *Captar y conservar el encanto de explorar.*

---

1 Se destaca en gran medida las ideas imperialistas de la época, muy cercanas a los inicios del Escultismo, desaparecidas con la independencia de la India en 1945.

2 Se refiere al fundador del Escultismo, Lord Baden Powell.

Primero que nada deberá sentirse una cierta fascinación para alejarse de la civilización con el menor equipo posible y el máximo de experiencia ganada con el trabajo propio. Deberá escuchar “la llamada de lo salvaje”. Existe en cada hombre un instinto innato a explorar, que lo empuja hacia lo desconocido con la expectación consiguiente sobre lo que pueda pasar más adelante.

Si yo fuera un Mussolini<sup>3</sup> del Escultismo, exigiría que todo jefe antes de organizar una Tropa, se hiciera Scout, de tal manera que pudiera convencer a los de la hermandad, que la chispa había prendido en su pecho. No me preocuparía mucho cómo lo hiciera. Es lo mismo que se fuera para ello a Dartmoor o le chiflara New Forest o en un rato de locura la emprendiera en canoa por alguno de los ríos ingleses hasta su nacimiento o lo largo de la costa Británica; me daría igual siempre que demostrara con algún detalle haber sido fascinado por el anhelo de explorar.

En segundo lugar, deberán ustedes pensar de igual forma respecto a sus chicos, pues ellos deberán sentir lo mismo, llevando en sí, latente, ese instinto que hay que despertar. Para ello, lo primero que se debe de hacer en el Escultismo es encender la imaginación y del mismo modo que se enciende una verdadera llama. Debes ponerte concienzudamente a ello, pues un Scouter de éxito no estará satisfecho hasta que no lo logre.

Yo reto a cualquier hombre a que despierte este espíritu en veinte chicos al mismo tiempo. Un entusiasmo de éste género se comunica por medio de una especie de contagio, como el sarampión y por lo tanto, por contacto directo de uno a otro. Requiere cierta intimidad para pasarlo a otra persona, acercarse a ella enseñando algo de lo que se guarda, dejando ver lo que hay en el fondo del propio corazón.

---

3 Se notará que no se conocía aún las repercusiones nefastas del fascismo, ligeramente demostrado en la ideología del autor de éste libro.

Los Scouts se educan mutuamente por medio de la amistad personal. Un secreto sólo se comunica a un amigo. Por eso resulta ineficaz querer comenzar el Escultismo con veinte chicos. Se podrá uniformar como scouts a veinte chicos o a doscientos. Se les podrá enseñar a hacer nudos, pero siento decirles tajantemente que no está formando scouts. Ellos no ven, ellos no entienden.

Por eso he escrito este libro acerca de la Patrulla. Una Patrulla es un pequeño grupo de amigos fascinados por una “escapada” de la rutina mecánica de la civilización, que se llama Escultismo.

El Escultismo comienza con un entusiasta que convierte a su amigo, que a la vez pesca a su compañero y a otro íntimo. Después otro compañero se da cuenta de lo que sucede y se da percatada que aquello es lo que él venía deseando desde hacía tiempo. Poco a poco se han juntado cinco chicos, el número ideal para formar una Patrulla. Las Patrullas en el primer campamento Scout en la Isla de Brownsea, eran de cinco Scouts y nosotros hubiéramos querido fijar el límite ahí, pero no. Llegaron nuevas solicitudes y hubo necesidad de aumentarlas a ocho, aunque dudando del éxito, pero en bien de la camaradería y teniendo en cuenta la observación de Jaime: “Algunos no podrán venir siempre, y tal vez uno o dos no sirvan de gran cosa”.

El Escultismo comienza con esta Patrulla. En las primeras ediciones de *“Escultismo para muchachos”* e *“Historias para Scouts”* no se encuentra una sola palabra acerca de las Tropas y sí mucho acerca de las Patrullas. Las Tropas vinieron después, cuando el fuego había prendido en varios chicos y existían ya dos o tres Patrullas capaces de trabajar en cooperación para su mutuo beneficio.

La Tropa es un descubrimiento y un logro, es una cosa magnífica. Es la unión de Patrullas<sup>4</sup> bajo una personalidad llena de inspiración que les sirve de guía.

---

4. Se podrá observar que se refiere al concepto actual de Tropa, originariamente dice Grupo, sin embargo al principio no existía ni la Manada de Lobatos ni el Clan de Rovers. Aunque para la fecha en que se escribió el libro existían las otras Ramas, en ocasiones no trabajaban de forma unida como lo que hoy conocemos como Grupo.

En sana competencia, en reparto de trabajo, en unión de esfuerzo ocasionalmente, se llega a obtener una experiencia de Escultismo de mayor nivel.

Pero cuando veo Tropas gigantescas, me vuelvo escéptico y solo mediante pruebas me convengo de que realmente cuarenta chicos o más hayan cogido ese glorioso contagio que se llama Escultismo.

## Capítulo II

### Lejos de la muchedumbre enloquecida

*“El Scout ideal es aquel que podría subsistir en una isla con sólo una navaja de bolsillo y un hacha”,* así escribió Philip Carrington en el libro de *“Campamentos de los Boy Scouts”* y al mismo tiempo que lo escribía, en mi estudio, dibujaba aquel célebre diseño del Scout dueño de sí mismo, sentado bajo un cocotero en una isla muy exigua. Ahora es el ABC del Escultismo, aquí comienza la primera lección.

El hechizo de los montes te atrae hacia duras pruebas. Dejas la vereda para escalar la encantadora colina. ¡Muy bien!, ahora encuentra el camino de regreso. Rema río arriba hasta encontrar una isla perdida en la ciénaga. ¡Muy bien!, pero ¿qué haces para conseguir un lugar seco donde acampar y tomar una buena comida que venga a coronar un día de arduo trabajo, en vez de pasar una mala noche, en un lugar húmedo y empantanado y con una porquería de comida?

Con este espíritu y con tales contingencias vívidamente representadas en la imaginación, es como uno comienza a pensar en la utilidad de los puntos cardinales, en un cuarto de kilo de carne, dos patatas y un par de nudos.

Desde el momento en que la Segunda Clase<sup>5</sup> es vista como una preparación fastidiosa para obtener una insignia, el Escultismo ha muerto y el Scouter merece que le pongan de patitas en la calle.

Cada prueba debe responder a una situación real y el chico debe estar convencido de ello y sentir imaginariamente que no hay en el mundo para él, nada más importante que pasar esa prueba.

---

5 Se refiere a una insignia del adelanto de Tropa.

Por lo tanto algunas aventuras y exploraciones preliminares deben preceder a la instrucción para demostrar su necesidad más convincentemente que cualquiera de tus explicaciones verbales.

Piérdanse ustedes con su Patrulla en el monte y entonces enséñenles un mapa y una brújula y dénselas a los novatos para que con ellas encuentren su camino mientras ustedes los observan sentados en una roca. Luego en la próxima reunión podrán comenzar una de sus lecciones, pues ellos querrán aprender. Inventen algo parecido para cada cosa que deseen enseñar.

Es de gran experiencia tener la oportunidad de vivir una aventura en la que pueda uno descubrir que no sabe hacer nada. Ese es el mejor incentivo para la educación scout, así es como uno se da cuenta de lo que significa estar "Siempre Listo".

Hay algo indefinible que se agrega a la propia hombría cuando uno "está listo". Redondea la personalidad, te completa. Entonces se convierte uno en el hombre que antes no era. La mayor parte de la gente nunca crece, nunca llegan a ser hombres, permanecen dependientes de los demás, desvalidos, necesitarán tranvías, cocinas de gas y paraguas so pena de perecer.

Más cuando ustedes puedan pasar sin esas tres cosas, tendrán derecho a ser iniciados en las filas de los que se bastan a sí mismos, de los independientes, de los preparados. Podrán adherirse a la gran hermandad de los verdaderos hombres.

Todo esto subyace en la inscripción en el Escultismo y en las pruebas de Segunda y Primera Clase. Es la iniciación para completar la personalidad. Aquí tenemos a un chico que puede apañárselas sin la nodriza.

Hay mucho detrás de esto. La mayor parte de la gente civilizada está en pañales, y por lo tanto no son adultos, no son personas. Una máquina es una cosa ingeniosa, pero cuanto más complicada es, más difícil será arreglarla si se rompe.

Un grano de arena en la boquilla del carburador ¿y a dónde vas?

Un ratón metido en la centralita... y toda Bermondsey se queda a oscuras durante seis horas. Una vela no es tan ingeniosa y sin embargo es más fiable y un ratón no puede roer un millar de ellas.

El Scout se hace independiente de esa complicada maquinaria. Si un tranvía descarrila, cuarenta o cincuenta tranvías se amontonan detrás de éste y la civilización se paraliza miserablemente.

Los Scouts aprenden el olvidado arte de caminar a pie de lugar a lugar. El Scout se da cuenta de que la nueva generación de cojos aparentes está necesariamente a expensas de carreteras accesibles, carruajes y automóviles. Ello deja sin descubrir a cualquier lugar que se encuentre a más de cien metros de una carretera, a menos que sea por algún Scout.

¿Han oído ustedes la historia del viajero que llegó al *Hotel del páramo* a primeros de Junio (un junio Inglés por supuesto)?

Bien, se la contaré.

El 31 de mayo la administración tenía costumbre de quitar la calefacción central, eran sus reglas. Aquel hombre fue encontrado muerto de frío a la mañana siguiente. Su compañero, un Scout, había huido de ese llamativo hotel, encontró una cabaña desierta, recolectó unos cuantos palos con los que hacer un fuego y encendido éste había logrado conservarse caliente aquella noche helada. No puedes encender un fuego con palos debajo del radiador en la habitación de un hotel.

Una historia absurda, increíble y falsa, sí, ¡pero cuánta verdad hay en ella!

Ahora empiezan ustedes a darse cuenta de qué felicidad tan grande es ser Scout. El mayor de los símbolos Scouts es un leño. Frotas dos palos, uno contra otro, y consigues una llama. Tú no, claro, tú sólo conseguirías un montón de humo y quedarte sin aliento. No importa, inténtalo. No serás un Scout hasta que puedas alardear ante tus amigos de no depender de la fábrica de cerillas.

Creo haber dicho suficiente para descubrir los más profundos secretos de nuestro arte, de nuestros caminos ocultos, de los misterios que te hacen ser un iniciado cuando estás en su posesión.

¿Cómo piensan fomentar en sus Patrullas la difícil determinación de abandonar las multitudes de las Calles Mayores, los cafés de moda, los tranvías, y el resto de todo eso, para irse solos, sino con hechos y las bromas en lugar de con las palabras?

## Capítulo III

### El pescador completo

Esa es la idea. Equipado en todos los aspectos para atrapar y cocinar la propia comida. Incompleto por supuesto si no se tiene una habitación tan portátil como tu caña. Incompleto, por supuesto, si no se sabe nadar en caso de caerse al río. Incompleto si no se sabes llegar a un estanque con truchas conocido sólo por ti y otro amigo.

No es suficiente conocer una cosa, hay que conocerlas todas. Fracasar en algo esencial es fracasar en todo lo demás, es no ser Scout. Nuestra preparación debe ser completa y rigurosa, tenemos una enormidad que aprender y por lo tanto tenemos que trabajar con empeño. El camino de la eficiencia debe buscarse cuidadosamente. Tratar de obtenerlo por mal camino puede ser fatal.

Donde quiera que vaya, me encuentro Scouts sometidos a métodos de preparación que por su propia naturaleza jamás los harán Scouts completos.

Por ejemplo: el disparate mayúsculo de la Tropa en conjunto apurada estudiando Tercera y Segunda Clase en grupos. Qué parodia de la educación Scout. Nadie puede aprender de veras si no es de un experto, y qué pocos guías, si es que hay alguno, son expertos. El Jefe de Tropa deberá ser eso y algo más, hasta Primera Clase. De lo contrario no tendrá nada que hacer con una Tropa.

Es esencial que los Pie-tiernos se sienten a los pies de su Jefe de Tropa y aprendan los misterios de “uno que sabe”. Esto significa juntas pequeñas de una Patrulla, de media Patrulla de manera que la enseñanza sea individual.

Debe evitarse la interrupción de los compañeros que simplemente se dedican a importunar mientras el Scouter está ocupado enseñando. ¿Cómo se evita esto? Con medidas drásticas, o los demás tendrán que ocuparse de otras cosas o simplemente no estar ahí.

Casi todo el trabajo de preparación de Tercera y Segunda Clase debe enseñarse individualmente con sumo cuidado y habilidad. Son la base de todo el Escultismo.

**Los nudos**, por ejemplo deberán enseñarse con pedazos grandes de cuerda gruesa, que se preste bien para el trabajo que se va hacer y no con cordones. Se ejecutarán de varias maneras para tal o cual objeto, de manera limpia, fácil y precisa. Se necesita un hombre capaz de hacerlo así.

**Encender fuego** es un misterio grande y solemne. A lo más se podrá enseñar a tres chicos al mismo tiempo. Llevará probablemente toda la tarde de un sábado en el bosque y no se deberá hacer otra cosa.

**La brújula** deberá mostrarse a un chico solo y en campo haciéndole seguir una dirección determinada a través del terreno. Luego se debe enterrar una botella, fijando sus coordenadas y se enviará a dos o tres pequeños grupos, partiendo desde distintos lugares, a buscarla.

Pasaremos rápidamente a **montar las tiendas**, de nuevo enseñando como mucho a dos o tres chicos a la vez y dándoles al mismo tiempo instrucciones de cómo elegir el sitio adecuado. Luego se pasará a hacer un campamento de fin de semana.

Elegir la clase de equipo que se necesita, y organizarla en la mochila es todo un arte misterioso que se les debe enseñar a los chicos con cuidado y mostrándoles lo ridículo de hacerlo con desidia, “a lo loco”, o con excesiva atención.

Ya se puede pasar ahora a la **Exploración**. No deben llevarse a más de tres o cuatro chicos. La exploración debe tener la finalidad: un castillo, un antiguo molino, o una iglesia con un fantasma. Hay que prepararla examinando primero un mapa detenidamente para saber más o menos lo que nos espera y sabiendo de antemano todo lo concerniente al castillo, y al fantasma. Hay que añadir emoción a las cosas, haciéndolas de manera misteriosa y romántica.

Cuando uno regresa, hay que dibujar mapas, si es posible ilustrados como las cartas medievales con sirenas y ballenas.

**Pioneros, ¡Oh pioneros!**, ustedes estarán totalmente incompletos y por tanto fuera de rango si no son pioneros. Así que tomen a dos chicos, un hacha, un poco de cuerda y pasen tres o cuatro sábados por la tarde enseñándoles la manera adecuada de cortar leña, afilar el hacha, elaborar fuegos de campamento y poner una cacerola colgando sobre él, confeccionar palos de soporte para la tienda de campaña, hacer amarres diagonales y cuadrados con los bordones, también empalmar cuerdas y postes rotos.

¿Cuántos Scouters o Guías saben hacer todas estas cosas elementales? Todos ustedes por supuesto que sí, ¡y con los ojos vendados!

Ahora la **ciencia de la naturaleza**. El Jefe de Tropa que mata la natural curiosidad y amor por la vida de campo enseñando o imponiéndola como materia de una insignia debería de ser colgado. ¡Sí, hasta ese punto llegaría!

Es una materia delicada de enseñar y por lo tanto deberá hacerse como por casualidad e incidentalmente al principio. Una pregunta hecha al azar en medio de alguna otra cosa.

“¿Saben ustedes que árbol es éste que estamos cortando?”

Hay que atraer la atención hacia los árboles, las plantas y los pájaros que se encuentren en el camino y entonces hay que hacer uso de la oportunidad para principiar de una manera sistemática, nunca dando sólo los nombres, por supuesto, sin dar una descripción completa de la especie, de los varios usos en caso de maderas o yerbas, de las leyendas de las flores y pájaros, y los hábitos y peculiaridades de los seres vivientes.

En toda enseñanza hay que mantener el interés y una cierta sorpresa y emoción. Recordad que es una iniciación.

Uno por uno se les irá revelando los elementos que la completen y se les comunicarán sus secretos. Hay que llevarlos a lo máximo, a la insignia,

con un sentido de logro y superación, así como de ánimo al chico conforme va llegando a la cumbre.

Se tiene que entender que no se puede hacer todo esto con grupos grandes. El Escultismo requiere que se trabaje con pequeñas Patrullas. Se puede ensayar de cualquier otra manera y por más éxito que se obtenga eso no será jamás Escultismo.

## Capítulo IV

### Los oficios

Si la humanidad ha de seguir existiendo tendrá necesidad de gente que sepa construir casas, tejer telas y confeccionar ropa, y algunos tienen que cazar, pescar y ser agricultores. Eso es todo. Tejer, trabajar la madera, cazar y el trabajo de la granja. Son los cuatro pilares fundamentales de la vida. La humanidad se la puede pasar sin otras industrias, pero no sin estas. En tiempo de guerra se comprueba esto, los grandes centros industriales se paralizan y la persona buena para todo oficio es la que sobrevive.

Cuando, como con frecuencia sucede, se encuentra alguien náufrago en una isla desierta, comprende que esta es la realidad, especialmente si el náufrago ha estado acostumbrado a pulir objetos de latón o a fabricar latas de chocolatinas en una máquina automática.

Porque no sabemos hacer estas cosas es por lo que somos menos hombres: somos sólo pequeñas piezas de una gran máquina, engranes o palancas, o como dijo recientemente un gran hombre de negocios, “unidades productivas”. Sin embargo existe un deseo muy humano de dominar los oficios esenciales.

Al chico no le ha desaparecido ese instinto. Si se le da una oportunidad, saltará a tomarla. Incluso su padre tiene todavía restos de esto en su interior, más de lo que la gente cree. Si no véase con cuanto empeño desea ser dueño de una parcela y cómo pone toda su energía y habilidad en la construcción de un gallinero en su jardín trasero

La sensación de capacidad y de logro, de confianza en sí mismo y de la suficiencia para vencer las dificultades de la vida, el desarrollo adecuado de todas estas capacidades latentes, proporcionan al hombre la conciencia de su completo desarrollo, que es el premio más grande que se puede dar a un chico.

**Construcción de cabañas.-** Deberíamos aprender algo de carpintería. No trabajos delicados sino con medias ensambladuras de 3 x 2 pulgadas de lado, construcción de alacenas, catres, estanterías, marcos de puertas y ventanas y, ocasionalmente, la construcción de una cabaña. Todo ello con pocas herramientas, sin preocuparse del acabado y con madera corriente. Aprender a usar tablones bastos, ramas jóvenes de árboles y retales de vigas de madera. Finalmente aprender a construir una cabaña techada para campamento o refugio, una cabaña completamente impermeable y techada como un bungalow (ver "*Como organizar un campamento scout*").

Observa que nada de esto se puede hacer con veinte chicos. Si lo intentas quince estarán molestando, mientras cinco trabajan, no habrá herramientas para más de tres o cuatro y sobre todo no se puede enseñar y supervisar a más de ese número. Si se encuentra uno en el bosque no puedes construir muchas chozas, no habrá madera suficiente y si la hay es cara. No se pueden cortar veinte árboles jóvenes, apenas si se podrá disponer de tres o cuatro. Sería un verdadero alboroto una Tropa en el monte dedicada a construir chozas, mientras que una Patrulla pasa desapercibida.

Después de la construcción de chozas viene la de puentes, tal vez se tarden en hacer un puente seis semanas o más, y mientras no harán otra cosa. El error más grande de este mundo es querer que el Escultismo sea una cadena interminable ronda de lecciones de pruebas de Segunda Clase, juegos, señalación y marchas. Dejen todo eso y hagan Escultismo en su lugar.

**Tejer.-** Nuestro siguiente oficio, para las tardes de invierno, es tejer. Comiencen por aprender a tejer canastos corrientes para la choza o el campamento. Es fácil y divertido, pero probablemente necesitaran un profesor y tendrán suerte de encontrar uno. Si lo encuentran háganle ver que sólo desean conocer los principios y obtener resultados inmediatos. Si no pueden conseguirlo, compren un libro que trate del asunto, un poco de material y en una tarde aprended vosotros solos. Después comiencen con dos chicos haciendo canastos pequeños de fibra para practicar, más tarde se adquieren mejores materiales para hacer algo más útil.

**Tejido de ropas.**- Se puede obtener pequeños telares para revivir el tejido a mano y hacer sus propias bufandas de lana. Desgraciadamente mi educación fue vergonzosamente descuidada a este respecto, por lo que sólo puedo hacer la indicación de que un telar de grupo es algo muy instructivo, a la vez que una gran diversión.

**Agricultura.**- Una parcela es lo necesario, pero si no eres un experto deberéis encontrar uno, y si no puedes encontrar a un hombre que guíe los trabajos regular y pacientemente más vale no meterse en este asunto. Aquí de nuevo sólo puedo hacer sugerencias. Si una Patrulla de seis Scouts pueden tener una choza y entre ellos cuidar una pequeña huerta anexa, harán un gran trabajo Escultista, pero tenderán que dedicarle bastante tiempo.

**Caza y pesca.**- En asuntos de caza y trampeo deben consultar a un experto. Yo no sirvo para el caso, y no soy pescador. Pero ¿por qué no reservar parte de los ahorros de la Tropa y conseguir a un pescador que les enseñe este arte? Este consejo es bueno solamente para Grupos que residan cerca del mar y para los Scouts Marinos.

## Capítulo V

### Las artes

Habiendo construido vuestra choza o establecido vuestro cuarto de reunión, hay ahora que amueblarlos. ¿Han tratado ustedes alguna vez de pintar diseños scouts sobre las paredes a modo de frescos? ¿Han intentado trabajos de pirograbado en madera para bancos y alacenas?

Es bastante fácil y podéis encontrar ideas en las ilustraciones de un montón de libros sobre escultismo. Estos se pueden copiar con facilidad y convertirlos en patrones sencillos. Si ponéis a trabajar a la Patrulla, procurando hacerlo lo mejor posible, os sorprenderéis de los buenos resultados.

**Registro o Diario (Libro de Oro).**- Toda Patrulla y Tropa debería tener un registro o diario con una cubierta ricamente ornamentada e ilustraciones, bocetos, mapas y fotografías que proporcionen los chicos. Todo lo que en él se escriba se hará cuidadosamente y con esmero, con las letras mayúsculas en tinta roja, y se debería considerar como un volumen sagrado a cuidar y tratar con reverencia.

Si ponemos a los chicos a dibujar caricaturas de escenas de campamento, casi siempre encontraremos alguno con un talento insospechado y los mejores bocetos se colocarán en el diario. Otro puede dibujar un bonito mapa a colores del lugar donde estuvo el campamento o un buen diagrama de todos el material que se llevó al mismo (ved "*Cómo dirigir un Campamento Scout*") para él sirvieron, o un dibujo de una de las tiendas o la cabaña. Dibujad objetos simples pertenecientes a la Tropa en colores sobre los márgenes de este Libro de Oro o Diario.

Toda Tropa debería tener un periódico, siendo esto otra oportunidad para adiestrarse en el dibujo y en las descripciones de campamento y excursiones, e incluso en la composición de poemas y artículos e historias originales. Algunos artículos pueden versar sobre sugerencias de lo que debe hacer la Patrulla o la Tropa, dando las razones que hubiera para ello,

por ejemplo: “por qué deberíamos estudiar señalación”, “algunas razones por la que hacer un campamento a la orilla el mar”. Un solo ejemplar de este periódico circulando entre todos los de la Tropa será suficiente.

**Cantar.-** La Patrulla seguramente tendrá una vez al mes una reunión de tipo festivo, en la que cada chico contribuirá con algo para su preparación: uno traerá una gelatina, otro un pastel, otro una torta, el de más allá unos emparedados o una lata de sardinas, etc. Se podrá invitar alguna persona mayor amiga del Grupo, como a uno de los monitores, y la fiesta terminará con algunas canciones.

¿Tocan ustedes la armónica? ¿Por qué no? El Jefe de Tropa debería insistir en que sus chicos traten de aprender, pues seguramente encontrará alguno que tenga el don de hacerlo con destreza. Muchos podrían aprenderlo, es cuestión de habilidad y tiempo, algunos no saben, porque nunca lo han ensayado.

Al que demuestre alguna aptitud se le estimulará con alabanzas, algún espaldarazo, premio o cualquier otra forma para que llegue a ser diestro. La flauta de hojalata es casi igual de buena para eso y ambos instrumentos pueden servir para obtener la insignia de músico.

En cuanto a las canciones se comenzará seguramente por las contenidas en el *Fellowship Song Book* y en el libro de bolsillo de canciones Scouts, pero por favor, deben aprender también nuevas, de las que estén en boga y algunos corridos, pues son muy divertidos. Los aires marinos se están haciendo populares al fin, después de que algunos Scouts se hayan empeñado durante diez años o más en cantarlos y hacer que sus compañeros los acompañen. Recomendamos para nuestros chicos las canciones populares antiguas, cuya melodía sencilla sentimental y con cierto dejo de melancolía son gustadas por propios y extraños, y a las que alguno de los nuestros, con vuelos de poeta, fácilmente pueda adaptarles letra Scout. Se puede también adaptar letra en español a las canciones internacionales contenidas en los siguientes libros: “*Cantos para Scouts*”, “*Cantos para campamento*” y “*Libro de cantos Scouts*”.

**Danzas folklóricas.-** Son magníficas para una sola Patrulla, pues casi todas las mejores son principalmente para seis u ocho. Hoy día es muy

fácil obtener discos con músicaailable, lo cual es una enorme ventaja. Se pueden organizar bailes en el local de Tropa o, por supuesto, al aire libre. Lo mejor será siempre aprenderlas con un profesor o cuando menos que éste de las primeras nociones y después seguir por cuenta propia. Una vez que se han enseñado los elementos principales los libros de instrucciones te permiten continuar.

La Sociedad de bailes folklóricos pueden facilitarnos las direcciones de las escuelas más próximas, o bien una pesquisa concienzuda nos puede descubrir la de algún profesor que sepa lo suficiente como para enseñarnos.

La danza Morris es esencialmente varonil, no para chicas. Las danzas de espadas son incluso más divertidas. Pueden obtenerse espadas sencillas y económicas en la Sociedad de Bailes Folklóricos.

Los Scouts aprenden las danzas con rapidez, gustan de ellas y además forman un número muy sugestivo para cualquier programa de exhibición. Hay que insistir aquí, como en los otros capítulos, que no es este asunto que se pueda enseñar a toda la Tropa a la vez, hay que enseñarles por pequeños núcleos, pues es imposible enseñar a más de unos pocos chicos al mismo tiempo.

Todas estas artes desarrollan el espíritu de grupo, pues no es un ejercicio individual. Convenced por la práctica a nuestros Scouts de que pueden hacer mucho juntos donde individualmente harían poco.

La decoración del local, la elaboración del Diario, todo esto hecho con la cooperación de la Tropa, nos da una oportunidad de “crear belleza donde no la había”, lo cual sería irrealizable por un solo individuo.

La vida de Patrulla facilita el desarrollo individual a la vez que levanta el nivel de todos los que en ella toman parte. Pero esto significa que la Patrulla no sólo debe ser una unidad en los ejercicios de formaciones, o en las clases, como una especie de pelotón.

Deberá construir un grupo social auto-suficiente, una unidad con personalidad propia, lealtad y espíritu de Patrulla. Debe vivir y explorar de

un modo propio, variado y rico. El animal de Patrulla deberá ser efectivamente su símbolo, su marca, su señal de reunión.

El chico no es sino una crisálida antes de ingresar en la Patrulla, pero una vez que ya pertenece a ella se transforma en algo mejor. Pero la Patrulla debe ante todo existir primero. No basta con sólo reunirse, debe descubrirse a sí misma como un ente vivo, deberá despertar y darse cuenta de que es una cosa viviente. Es algo difícil que un chico desde el principio y por sí solo la tome en su verdadero sentido, se necesita un hombre para su educación.

¿Quiere esto decir una patrulla para el Jefe de Tropa y otra para su ayudante?

Sí, al principio así debe de ser; pero una vez que la Patrulla ha comenzado a funcionar bien, basta con su Guía para mantenerla en marcha y entonces el Jefe de Tropa puede dedicarse a formar una segunda, y quizá una tercera. Pero tendrá que seguir siendo el espíritu que guíe y controle a cada Patrulla y en gran medida conducir las reuniones de la Patrulla como líder e instructor en todas las artes y materias que he descrito. Un Guía de Patrulla no es más que un asistente, alguien que continúa con la labor una vez que el programa se ha establecido y todo el mundo sabe qué tiene que hacer. Después de algunos años, los Guías quedan capacitados para tomar sobre sí mayores responsabilidades, siempre que haya recibido la formación personal de su Jefe de Tropa<sup>7</sup> durante esos años.

7 Aquí se habla específicamente para formar una Tropa nueva, las que ya pasaron por el ciclo educativo son dirigidas únicamente por los Guías.

## Capítulo VI

### La Patrulla y la Tropa

Aquí se presenta el asunto de las Patrullas y las Tropas. Una Tropa que utiliza el Sistema de Patrullas es distinta de la Tropa que se reúne como tal y que simplemente se divide en Patrullas para recibir formación.

Ni por un momento quiero desestimar esta clase de trabajo sabiendo la multitud de cosas buenas que pueden hacerse con treinta o cuarenta chicos, en quien se ha desarrollado verdadero espíritu de lealtad y disciplina y que trabajan por un ideal. Pero el Escultismo es algo diferente, y en él poco se hace de modo masificado, y como una Tropa completa.

La Tropa funciona de dos maneras, primero como federación de dos o más Patrullas, como dos regimientos de un ejército, en los que uno se enorgullece de lo que cada Patrulla hace y no de lo que todos hacen en conjunto. Se siente orgulloso de ser hermano de esos Zorros tan emprendedores y deportivos, y de esos Chorlitos ingeniosos y aventureros.

En esa forma cuatro o cinco Tropas muy eficientes de un Distrito pueden estar orgullosas unas de otras, aun perteneciendo a grupos distintos, y reuniéndose ocasionalmente en algún Rally fraternal.

La segunda manera es cuando las Tropas funcionan como unidades en las reuniones de la asociación, en competiciones deportivas, reuniones religiosas y en ocasiones especiales. Sólo de manera ocasional se rompe la unidad de la Patrulla para amalgamarse en la Tropa. En competencias con otras Tropas y en deportes como fútbol, se forma un equipo con los elementos de diferentes Patrullas, aun cuando muchas veces se escoja a una sola Patrulla como representación de la Tropa para competir con otra, en sí es la Tropa completa la que compite.

En estos casos cada chico y cada Patrulla son elementos valiosos individualmente que se aportan para el éxito del conjunto. Debe haber suficiente trabajo de Tropa para hacer de ello una posibilidad permanente. Como regla general el equipo en su totalidad es bueno y robusto cuando la

Patrulla es buena y fuerte y por lo tanto los esfuerzos hay que concentrarlos en la Patrulla, pues si esta vale, la Tropa también.

Sin embargo existen ciertos riesgos.

1. La rivalidad entre Patrullas deberá ser amistosa, procurando buscar el triunfo pero alegrándose del éxito de las otras Patrullas.
2. El ideal es pues, una Tropa en que cada Patrulla es perfecta y sólo así podrá cada Patrulla estar satisfecha.
3. Cada Patrulla deberá estar ansiosa de ayudar a las demás a perfeccionarse.

Ese espíritu de ayuda, reconocimiento y aliento, de ansias de hermandad de unos respecto de los otros y de sentirse orgullosos de los logros de los demás, es lo que forma el espíritu de Tropa.

**Competencia entre Patrullas.**- Estas pueden ser necesarias o no. Cuanto mejor es la Tropa menos necesarias serán. Yo las considero como un mal, pero un mal menor en los principios de la existencia de las Patrullas.

Los otros males son la apatía y la falta de solidaridad de Tropa. Las competiciones espolean a la Patrulla, animándola a trabajar más individual y colectivamente. Creo que una competición debe durar más de un mes y que debe incluir todo, es decir, asistencia, exactitud, orden, marchas, especialidades, y en especial concursos de nudos, señalización, etc. Se otorgan puntos por cada una y se van sumando.

Sin embargo es interesante tener un concurso anual en Señalización, Danza, Natación, etc, con entrega de trofeos para cada uno de ellos.

En la Tropa ideal no existen competiciones, pero ¡no existen las Tropas ideales!

## Capítulo VII

### Logros

Por otra parte pienso que mejor que las competencias son los Honores, Logros de objetivos y Estímulos. Se forma una lista de esos objetivos Scouts que merecen la pena y cada scout que logra uno consigue un honor para él y para su Patrulla. O bien ciertos logros pueden ser para el conjunto de la Patrulla.

Estos logros o desafíos son en parte de un Listado Tipo y en parte se añaden conforme surja la oportunidad. Cada Tropa debería tener su lista propia.

En una Lista Estándar se incluirán ciertos honores atléticos, tales como correr un kilómetro en determinado tiempo, saltar tantos centímetros, etc. Luego tenemos los Honores de campamento podrán ser tantas noches pasadas en el campo, levantar una tienda en tres minutos, etc. Puede haber objetivos de tipo Natural como reunir colecciones o acecho.

Otros Honores de campamento se otorgan cuando alguna Patrulla se dedica a alguna cosa especial, tal como se puede ver en el libro *“Cómo dirigir un campamento Scout”*.

Los honores se registran haciendo un corte profundo en el bordón y pintándolo de color rojo. Todo Scout debería tener un bordón o un bastón especial para apuntar sus honores. Este último se debe cortar con cuidado en el bosque y debe ser de tipo ornamental, pulido y quizás grabado. Los he visto de sólo 40 centímetros de longitud y utilizados exclusivamente para llevar el registro de los honores, y los he visto de 90 centímetros y con otros usos más prácticos.

Además la Patrulla debe tener su Totem, y para no copiar a las Manadas puede ser ésta una talla rústica de la cabeza de un animal o de cualquier otro motivo simbólico colgado en la pared. Los Honores pueden tener de este modo la forma de clavijas pintadas

de diversos colores que se vayan colocando debajo de la mascota o alrededor de la misma.

1. Los honores de campamento se otorgan por algún acto de Escultismo bien ejecutado, por iniciativa de la Patrulla.
2. Por un desafío aceptado y ganado.
3. Por algún acto de Escultismo fijado en el programa y ejecutado a conciencia.

Estos ejemplos explicarán mejor la idea:

- a) Construcción de una plataforma de madera para que no se forme lodazal en el lugar donde se asean los Scouts.
- b) Extinguir un incendio
- c) Contribuir de manera especialmente buena en los cantos de fogata (éste se otorgará al final del campamento).

El Jefe de Tropa decide qué constituye un reto, y puede sugerir desafíos apropiados a los Guías. Cualquier sugerencia original debe ser alentada, pero el Jefe de Tropa decidirá si es apropiada.

Los retos se hacen en la noche, en las reuniones alrededor de la fogata, por los Guías y se hacen para todo el resto del campamento, por lo que cualquier otro Guía puede aceptarlos en nombre de su Patrulla.

Ejemplos:

- a) Carreras de relevos
- b) Luchas y boxeo
- c) Ejercicios de manejo de carros de transporte
- d) Señalación

El Jefe de Tropa hace una “lista de desafíos”, bajo varios encabezamientos:

Pionerismo:

- Construir una choza o un puente.
- Talar y cortar leña
- Construir una grúa

Cocina:

- Horno de campamento
- Asar un trozo de carne
- Hornear un pan

Orientación:

- Levantar un plano del campamento
- Descubrir la Tropa más cercana al campamento.

Puede haber también una lista de logros no clasificados:

- Recorrer un río hasta su nacimiento.
- Nombrar quince constelaciones
- Seguir una dirección de brújula dos kilómetros campo a través.
- Pasar la noche en un vivac a cinco kilómetros del campamento.

Es de mucha importancia el arreglo del programa para que se acomode al sistema de estímulos.

Deben tenerse en cuenta dos clases de periodos:

1. Una mañana concreta puede dedicarse a actividades de pionerismo. Cada Guía elige entonces entre la lista de desafíos, lo que hará en ese periodo.

2. Una tarde entera se puede dedicar a desafíos generales, y en ese día la Patrulla puede hacer algo original o bien elegir a alguno de la lista de logros no clasificados.

Una tarde entera, ya al final de un campamento corto, o dos tardes en un campamento de una semana, pueden dedicarse a retos entre Patrullas, pero también es muy conveniente aprovechar los momentos sobrantes entre las actividades programadas para estas

competencias, logrando con ello que no haya momento alguno de aburrimiento, sino por el contrario, que el interés y entusiasmo del campamento se mantenga constante.

Los ejemplos que aquí se han dado no pretenden ser exhaustivos. El sistema es sumamente elástico y debería adaptarse a los logros de los chicos. Una proeza adecuada para una Tropa puede no serlo para otra.

El material para las proezas puede tomarse del de las especialidades, pero sobre todo deberán buscarse logros que inspiren emoción, magia y aventura.

En conclusión, el sistema puede usarse también en el local durante las reuniones ordinarias de Tropa, pero entonces será preciso llevar un cuaderno grande de posibles retos. En este aspecto de nuevo la imaginación y la magia deben sugerir cosas fuera de lo común que inspiren la imaginación, o el interés decaerá.

He aquí un ejemplo:

- “Hacer los ocho nudos con los ojos vendados, en un minuto”.  
Se pueden hacer

## Capítulo VIII

### Campamentos y exploraciones

Las mejores experiencias del Escultismo se adquieren en campamento. Si se quiere mantener la fascinación del Escultismo y conservar al rojo vivo el entusiasmo, sólo se logrará por medio de los campamentos bien dirigidos. Ese tipo de campamentos deben ser tal como he tratado de precisarlo en mi libro *“Cómo dirigir un campamento Scout”*.

Un campamento no es una tienda de campaña en un llano, ni una caseta a la orilla del mar, ni pasar el tiempo en el bosque. Lo esencial de un campamento es:

1. Que se establezca lo más posible lejos de los lugares habitados.
2. Que se establezca en un lugar particularmente bello y pintoresco.
3. Que haya allí oportunidad de aventuras, de estudio de la naturaleza y exploraciones fáciles. Estanques, lagos, el mar, bosques, pantanos, ruinas, círculos de piedra, grutas, restos arqueológicos, etc.

El campamento ideal es al que van un número reducido de chicos. Por supuesto es más sencillo obtener los permisos y también la equipación necesaria, así como los traslados. Dos Patrullas pueden llevar todo lo que se necesita en un carromato de mano. Tres chicos pueden acampar durante dos semanas, llevando lo necesario en sus bicicletas.

Cuatro o cinco Scouts pueden fácilmente explorar los páramos solitarios y pequeños pueblecitos perdidos, levantar su tienda en el campo de hierba junto al camino, o justo junto al seto a la caída de la tarde quitándola al salir el sol. Pueden ver más y hacer más que un grupo grande, pueden llegar a lugares de interés donde una multitud sería indeseable.

Pero cada Scout de tal grupo pionero debe estar entrenada y ser digno de confianza. Deberá realmente saber cocinar, encender fuego, montar la tienda, leer un mapa y ser miembro activo de su Patrulla, jovial, de buena voluntad y leal. Sobre todo, y debido a su formación, debe sentir entusiasmo por las cosas buenas, el encanto del paisaje, la vida salvaje, y los edificios bonitos y con historia.

Las acampadas de fin de semana, especialmente las de Semana Santa y Pentecostés, ofrecen la mejor oportunidad para entrenarse y para explorar. El campamento de Tropa será un acontecimiento fijo, pero a realizar en un lugar desde el que se puedan organizar expediciones todos los días. Se debe poner el mayor cuidado a la hora de encontrar el lugar ideal.

## Capítulo IX

### Equipos

Para cambiar, déjese a las Patrullas especializarse. Una Patrulla debe dedicarse a trabajos de primeros auxilios, otra a señalación, otra a formar un cuerpo de bomberos y así sucesivamente.

Cada equipo buscará un instructor competente y se surtirá de lo necesario, aparatos, banderas, lámparas, almohadillas, o camillas, tablillas, vendas, etc.

Luego cada equipo aprenderá a trabajar como una unidad. Se dividirá el trabajo dentro de las Patrullas de tal manera que cada Scout tenga señalado su labor y su lugar. La Patrulla entera pasará el examen de la especialidad, pero cada Scout se especializará.

Los trabajos irán pasando de uno a otro por turnos hasta recorrer toda la Patrulla de manera que todos sus componentes adquieran experiencia en los diferentes puntos de la especialidad. Una Tropa en estas condiciones, consistirá en tres equipos sumamente capacitados, una Patrulla de Primeros Auxilios, una Patrulla de señalación y una Patrulla de pioneros, por ejemplo. Y de ésta forma la Tropa se convierte en una unidad muy eficiente.

Otras materias en las que toda la Patrulla puede cooperar en la forma antes dicha son:

1. **Los exploradores.-** Varios chicos recogerán diferentes informes que pondrán a la disposición de los demás. Entre todos pueden dibujar y completar un mapa detallado, dibujado por ellos mismos. Pueden salir a explorar por parejas o tríos, y después en el local, reunidos todos, preguntarse los unos a los otros hasta que todos conozcan todo lo que se pueda conocer del terreno.
2. **Sanidad**
3. **Atleta**
4. **Amigo de los Pájaros**

5. **Electricista**
6. **Bombero**
7. **Forestal**
8. **Animador**
9. **Naturalista**
10. **Meteorólogo**
11. **Radio-operador.**

Aquí se presenta la dificultad de los instructores.

No es tan difícil encontrar instructores aun cuando solo sea para un número limitado de semanas. La Patrulla tendrá por tanto que dejar todo para concentrarse en una sola materia. El programa debería discutirse de antemano cuidadosamente con el instructor, fijándose los puntos esenciales que se deseen aprender. Si no se tiene cuidado en este sentido, se encontrará que los instructores tratan de ser demasiado formales y exhaustivo, impartiendo un curso largo y tedioso que sólo logrará aburrir a los chicos.

Por lo tanto, hay que tratar de obtener de él lo más que sea posible sólo en los puntos que son de utilidad, sin dejarlo que nos abrume. Contadle que sólo os interesan tales aspectos esenciales. El voluntarioso Jefe de Tropa aprenderá a la misma vez que los muchachos, más aprisa que ellos y por lo tanto estará en condiciones de terminar las clases y hacer uso de lo aprendido cuando el Instructor haya terminado su curso.

Huelga decir que estas clases no deben ser de más de cuatro o cinco sesiones y que a ellas solo concurrirán unos pocos chicos, no más de media docena, quizá sólo tres o cuatro.

## **Capítulo X**

### **El Jefe de Tropa**

Hay mucho que decir todavía, pero ya no se puede poner en forma de lecciones porque la mayor parte depende del Scouter.

Cuanto más se quiera adelantar y más se desee tener preparados individualmente a sus Scouts, más necesario es que el Scouter (y después el Guía) sea un experto. De hecho ser un Scouter de éxito es una labor a tiempo completo. Nos llevará hasta el último momento de nuestro tiempo libre y tendrás que trabajar duro.

Por regla general, si se empieza desde cero, tendrás que perfeccionar tu conocimiento de cada una de las ramas de las labores scout, cuidando siempre de ir una clase por delante y aprendiendo un poco más de prisa que los chicos. La mejor manera de aprender es enseñar. Estudiándolo todo con empeño siempre se sabrá más de lo que se enseña.

Tal vez será posible que ustedes asistan a clases, en Gilwell para la insignia de madera, claro, pero además deberán tomar clases de bailes populares, de primeros auxilios, etc.

De una cosa sí estoy seguro, y es que el Scouter que no domina ninguna materia, que administra a la Patrulla con el mínimo y que se atiene a la rutina ordinaria de un poco de conocimiento en segunda clase, mezclado con juegos, fútbol y campamentos de tercera clase, está arruinando el Movimiento, se necesita algo más que buena voluntad, organización y amabilidad para dirigir una Tropa. Se precisa del conocimiento que sólo se obtiene con duro trabajo personal.

Los Rovers deberían ser de gran ayuda y en muchos casos lo son. Pero es importante que aprendan cómo se planifica un programa de trabajo de una patrulla, cómo se calibran sus posibilidades y se imparten sólo las ideas y materias que más encajan dentro de la mentalidad juvenil, a trabajar sistemáticamente un asunto después de otro, desarrollando cada uno convenientemente.

La mejor preparación de ayudante es al lado de un Jefe de Tropa competente y de ideas claras, a quien se obedezca lealmente. Es la rutina diaria del trabajo en la Tropa, año tras año, y del manejo de los chicos lo que forma al hombre útil. Los ayudantes son tan difíciles de encontrar que muchas veces he tenido que volver a quedarme solo con una o dos Patrullas. Un mal ayudante puede hacer naufragar a una Tropa.

La calidad de la Tropa es a fin de cuentas la calidad del Jefe de Tropa. Si este Jefe de Tropa no tiene mayores ideas que las de John Bull (la personificación nacional del Reino Unido- N.d.R.) y mayor cultura que la de un concierto de club y un Fox-Trot, su Tropa no se levantará de un nivel ínfimo. Cuando uno visita una Tropa, particularmente durante un campamento, uno puede darse cuenta inmediatamente del nivel en que se encuentra y desgraciadamente este nivel es muchas veces sumamente bajo. El ayudante malo bajará el nivel de la Tropa al suyo mismo, incluso aunque el Jefe de Tropa tenga un nivel superior. Ello no quiere decir necesariamente algo malo, simplemente que tiene una mentalidad de Tercera Clase.

El principal valor del Escultismo descansa en levantar al chico a un mundo de ideas, de hábitos, de valores y de comportamiento que está definitivamente a un nivel muy superior al del golfo, vago, y aún del chico ordinario.

Estoy convencido de que un Scouter debe ser un hombre bien educado, que ha leído, que tiene altos ideales y buenas costumbres. No es cuestión de dinero, hay multitud de hombres pobres que reúnen todas las cualidades que acabo de enumerar. Si alguna otra clase hombres han de ayudar en la obra, deberán de comenzar como discípulos de los anteriores, como sus subordinados, viendo en ellos a sus líderes y ayudando a los chicos a verlos de igual manera.

Debería hacerse un esfuerzo constante y permanente para levantar el nivel de los chicos. Mejor comportamiento, mejores bromas, mejores libros y cuadros, mejor música. Nada de pedanterías y comportamiento estirado, sólo un esfuerzo de hermano mayor e interés de hacer lo mejor posible en beneficio de los chicos desde

un entorno complicado. No es posible hacer esto de prisa, se necesita paciencia y tacto.

Me divertí mucho una ocasión con un joven Jefe de Tropa que estaba espantado de la manera poco Scout como se conducía una Tropa de los suburbios. Pensó que desde el momento en que se hiciese la Promesa, los chicos realmente comenzarían a guardar la Ley Scout, sin darse cuenta que eso es imposible. Que ellos tropiezan y lo desilusionan a uno, una y otra vez, sin que uno pueda hacerlos perfectos en un día. Hay que perdonar y comenzar de nuevo repetidas veces. Póngase un poco de realismo junto al idealismo del párrafo anterior.

El arroyo fluye en sentido contrario para estos chicos y ellos van en él. El Escultismo es un arroyo que corre en el buen sentido, no es pues cosa fácil ir contra la corriente, es un trabajo heroico, y a veces descorazonador, el que hay que desarrollar para oponerse a la corriente.

Una gran influencia para el bien son los libros. Los libros buenos despiertan la imaginación y la llenan de fantasías. La imaginación es la materia con que están formados los valores y los fines de la vida. Controlar la imaginación es controlar al muchacho.

Por lo tanto sugiero que toda Tropa tenga una buena biblioteca y que los Guías lean en voz alta a las Patrullas. Si los libros escogidos son adecuados se puede conseguir una buena emotividad y estímulo por este medio, pues un buen libro leído en voz alta impresiona diez veces más que el mismo libro leído individualmente.

De todo corazón recomiendo, por haberlo experimentado personalmente, los libros siguientes, pero nótese que en muchos casos es necesario un comentario juicioso, en otros, algunas palabras deberán simplificarse y en otros se dará una explicación:

- Robinsón Crusoe
- Capitán Croulles
- El hombre invisible
- Príncipe y Mendigo

- La isla del tesoro
- Peter Pan
- El brigadier Gerard
- El tío Remus
- Androcles y el león.

Con paciencia, persistencia y buen humor podemos siempre hacer que los chicos lleguen a apreciar los buenos libros, las buenas pinturas y la buena música

Hemos llegado finalmente a la más importante de todas las influencias: la actitud del Scouter con cada chico. Aquí de nuevo vemos la conveniencia de trabajar con pocos muchachos. Es muy difícil conocer bien y ayudar individualmente a una docena de chicos.

Y ese es el secreto del éxito. Deben conocer la casa y familia de cada chico. Qué clase de gente son sus padres, hermanos y hermanas. Deberán ustedes estudiar al chico y hasta escribir un estudio de su carácter, descubrir sus manías, sus aficiones, sus aversiones, sus debilidades y sus virtudes.

Conocer su conciencia, punzante, llena de protestas, pero reprimida, cuando se la descubre del mismo modo que conoces sus hechos. Conocer a su parte buena y a la mala.

Debéis ver al chico ideal desarrollarse a partir de ese embrión atrofiado y torcido que tenéis delante, deberán tener más confianza en el chico que la que él se tiene a sí mismo. Debéis ver al chico con una cierta piedad y misericordia divinas. ¡Pobre chico, no escogió a sus padres, ni a sus instintos, ni a la calle en donde vive!

Finalmente, para algunos de nosotros, para todos los que trabajan realmente, para levantar y redimir a la juventud, siempre encontramos la religión, viendo al muchacho ideal en cada joven y contemplándolo como Cristo lo vería, amigablemente, con perdón, con tolerancia y con paciencia.

Para Cristo, el hombre despreciado cuenta, porque cuenta para Dios, cuando uno comprende esto, los chicos cuentan para uno, ellos lo saben y entonces se tiene la palanca para levantarlos.

Sólo conozco un camino para adquirir y sostener esta actitud para con cada chico, que vela por él, que lo hace a uno valorarlo, perdonarlo, ayudarlo, alentarle, y que a la vez le hace sentir que es tomado en consideración y que es amado, y ese camino es simplemente el de considerar el carácter y las posibilidades de cada muchacho a vuestro cargo.

Corregid vuestra propia actitud cuando se muestre resentida, despectiva, impaciente, o cuando tienda al favoritismo. Recordad que sois responsables de llevar a cabo las cosas de un modo mejor que ese. Sed disciplinados en su beneficio, vigilad vuestros pensamientos, vuestras lecturas, vuestros placeres, vuestro patrón de comportamiento tan alto y puro como desearíais que fuese el de vuestros muchachos. Ello significa auto-examen y auto-crítica.

No me ocupo en este libro de la religión que se profese. En realidad esto es una cuestión de denominación, pero estoy bastante seguro que sea catolicismo o protestantismo no tiene mayor importancia siempre que se guarde esta actitud personal para con los muchachos. Sobre esa base debe fundamentarse, por supuesto, la práctica de la religión: cuanto más penséis en vuestros muchachos más necesitaréis algún tipo de religión, de modo que os ayude a mantener el nivel y sacar toda la fuerza que preciséis.

Mi impresión personal es que algunas de las Tropas más saludables son aquellas más ligadas y asociadas a organizaciones religiosas.

Pero las Tropas ligadas a las Escuelas también son de primer nivel. ¿No será porque en ambos casos el Jefe de Tropa se toma su labor realmente en serio?