

El Sistema de Patrullas

Por el Capitán

ROLAND E. PHILIPPS

P R E F A C I O

de

LORD ROBERT BADEN - POWELL

Fundador del Movimiento Scout Mundial

Publicación autorizada

por el

CONSEJO INTERAMERICANO DE ESCULTISMO

Editorial "FLOR DE LIS"

Costa Rica

1951

*Derechos de Autor reservado por
el mismo.*

*Derechos de traducción al español
por el Consejo Interamericano de
Escultismo.*

*Derechos de esta edición, reservados
por la
"Editorial Flor de Lis"*

EL SISTEMA DE PATRULLAS

Por el Capitán
ROLAND E. PHILIPPS

P R E F A C I O

de

LORD ROBERT BADEN - POWELL
Fundador del Movimiento Scout Mundial

Publicación autorizada
por el
CONSEJO INTERAMERICANO DE ESCULTISMO

Editorial "FLOR DE LIS"
Costa Rica
1951



PREFACIO

Muchos Jefes de Tropa y personas extrañas no se dan cuenta a primera vista del provecho que se puede sacar aplicando el "Sistema de Patrullas".

Este consiste en formar a los Scouts en pequeños grupos permanentes, bajo el mando de uno de ellos que viene a ser el Guía de Patrulla.

Para lograr los mejores resultados es menester dar al Guía plena responsabilidad.

Si ésta se restringe, los resultados dejarán también que desear. Más, si el Jefe de Tropa sabe servirse de los Guías de Patrulla, podrán evitarse inconvenientes pérdidas de tiempo.

Sin embargo, el fin principal de este sistema, no es evitar molestias al Jefe de Tropa, sino dar responsabilidad al joven. Esta es la mejor manera de formar su carácter.

Sucede generalmente que el muchacho que tiene más disposición es reconocido, al menos tácitamente, como jefe por sus compañeros. Aplicando este sistema, no cabe duda de que se obtendrán los mejores resultados.

El Jefe de Tropa señalará la meta y las patrullas se estimularán por alcanzarla, lo que ha de contribuir a desarrollar cualidades preciosas.

Estos mismos principios se pueden aplicar en las escuelas. Ya se han practicado en 23 escuelas bajo el nombre de "Perfect System".

En muchas circunstancias se han visto los resultados obtenidos por los Scouts. Estando fuera el Jefe de Tropa, la Tropa ha seguido normalmente bajo la dirección de los Guías de Patrulla, habituados a considerar sus responsabilidades.

Los capítulos siguientes escritos por el Sr. Roland Phillips, darán interesantes sugerencias para implantar este sistema, el cual recomiendo particularmente a toda persona encargada de la educación de los jóvenes.

ROBERT BADEN-POWELL

Abril de 1914.—

BREVES DATOS BIOGRAFICOS SOBRE EL CAPITAN ROLAND E. PHILIPPS

El nombre de Roland E. Philipps es honrado en todas partes donde el Movimiento Scout es conocido. Roland, hijo segundo de Lord St. Davids, era un joven de edad próxima a los veinte años cuando decidió dedicar su vida al servicio de la niñez que habitaba las áreas más pobres y congestionadas del Este de Londres.

Como Comisionado Scout durante los años 1912-1914, en estas áreas del Este de Londres, desempeñó una brillantísima labor. Escribió un libro titulado "SISTEMA DE PATRULLAS" (*Patrol System*) complemento indispensable de la obra básica del Escultismo, "ESCULTISMO PARA MUCHACHOS" (*Scouting for Boys*) de Baden-Powell.

Murió el 7 de julio de 1916, peleando heroicamente por su patria en las riberas del río Somme de Francia.

Dejó la casa número 29 de la calle de Stepney Green, para que fuese usada en beneficio de los Scouts del Este de Londres. Dicha casa hoy día es al mismo tiempo el Cuartel General de Scouts de esa zona londinense, hospedería para los Scouts ingleses y extranjeros, y una especie de monumento conmemorativo o santuario donde se venera la memoria de Roland. En uno de los sótanos se ha construido una capilla de rara belleza donde actualmente se encuentra el bastón y el nudo de hombros que usó Roland Philipps cuando fué simple Scout, así como sus condecoraciones y su espada. Sobre la Cruz de Guerra que ganara en el campo de batalla, arde la "Lámpara del Recuerdo" para siempre.

I

EL SISTEMA DE PATRULLAS

El "SISTEMA DE PATRULLAS", consiste en agrupar a los Scouts en equipos permanentes llamados patrullas, bajo el mando y la responsabilidad de un "muchacho jefe" que se llama GUIA DE PATRULLA.

A primera vista este sistema es análogo a la organización militar: el Cabo con los soldados bajo su mando. Pero los que se tomen la molestia de leer detenidamente las páginas que siguen, se darán cuenta de la diferencia que existe entre una y otra cosa.:

Gracias al "Sistema de Patrullas", el Escultismo no ha muerto en Inglaterra durante las pasadas guerras mundiales. En Francia, en Bélgica y en otros países ha dado resultados excelentes y probado en todas las tropas dirigidas por Jefes que poseían aptitudes y calidades de educadores.

Sin el "Sistema de Patrullas", el Escultismo es como otra obra cualquiera ; no se diferencia notablemente de otros métodos de educación de la juventud. Importa, pues, si se quiere obtener de él el máximo de resultados, considerarle como uno de los puntos capitales del método escultista.

Desde ahora insistimos sobre esta idea o punto: que el "Sistema de Patrullas" no es solamente un método que pueda ser adoptado en el Escultismo, sino que es el único medio que existe para practicarlo. Puede ser adoptado en una medida más o menos amplia, pero es esencial que existan pequeños grupos permanentes que sean verdaderas patrullas y dirigidas por jefes responsables.

II

EL GUIA Y EL SUB-GUIA

He aquí en la patrulla un grupo de seis a ocho muchachos que, desde su entrada en la Asociación, aspiran a merecer el título de Scouts.

Como la Patrulla debe constituir una unidad para el trabajo, el juego y toda suerte de ocupaciones, es esencial que un scout capaz sea investido con la autoridad de Guía de Patrulla.

La palabra capaz no quiere decir aquí sabio, ni hábil. Significa sólo capacidad para la dirección y el mando. Las cualidades de mando y dirección, en parte naturales, y en parte adquiridas.

Por perfecto que sea un muchacho, no hay que esperar que desempeñe con éxito las funciones de Guía de Patrulla si no posee algo de esa cualidad particular, de ese magnetismo personal que seduce a los compañeros y que constituye la "personalidad".

Si un muchacho ha de ser nombrado Guía, es conveniente que no sea el más joven. Y aquí se suscita la controversia relativa al límite de la edad para ser Guía.

Hoy existe una tendencia excesiva hacia la generalización y hacia los reglamentos definidores, y así encontramos cosas demasiado absolutas. Ciertamente, las leyes son necesarias; pero todo reglamento, sobre todo en Escultismo, debe ser hecho de modo que deje al sentido común la posibilidad de tener en cuenta circunstancias y necesidades del momento. Decir que un Guía no debe ser muy joven, no significa que un muchacho de trece años no sea capaz de reemplazar nunca a un muchacho de diez y seis... Esto significa que, generalmente, un Scout no

puede mandar a compañeros de más edad que él. Y, sin embargo, la experiencia ha demostrado casos en que precisamente lo contrario ha dado resultados satisfactorios. Esto depende por una parte del carácter de los Scouts, y por otro, del valor personal del Guía. Pero en general, los muchachos no obedecerán a uno más joven que ellos, aunque sea capaz. Obedecerán mejor a uno de más edad aunque no lo sea. Aquí los músculos ejercen gran influencia sobre el cerebro. Los muchachos sienten gran admiración hacia los bíceps; el cerebro les interesa menos. Por esto un Guía que sepa oprimir las falanges de un novicio para felicitarle, será más respetado que otro Guía que dedique toda una velada a iniciarle en los misterios de grados e insignias.

En este orden de ideas, se puede pedir que precisemos a qué edad es conveniente dar por terminado el mando de una Patrulla por un muchacho; pero no es posible dar una fecha categórica.

La experiencia enseña que una Patrulla progresa en igual medida que el Guía de ella posea el afecto y el respeto de los Scouts. También la experiencia prueba que un muchacho concede su confianza en mejor voluntad al que ha cumplido antes su misma edad. Y téngase en cuenta que entre muchachos de doce a catorce años, la más pequeña diferencia de edad (dos o tres meses por ejemplo) reviste importancia mucho mayor que entre hombres.

Un joven de diez y seis años no juzgará las faltas, los esfuerzos, ni los éxitos de los Scouts más jóvenes sino de un modo enteramente distinto que cuando él tenía la misma edad que éstos: en otros términos: no le comprenderá. No tendrá nunca el mismo interés en participar de sus juegos ni de sus diversiones.

De estas reflexiones se deduce que la edad normal para un Guía oscila entre los catorce y los diez y siete años. Pero repitamos: "la excepción confirma la regla", y como decía un Jefe: "Lo esencial es sentir el amor, la vocación, el gusto por el cargo."

De todos modos, aunque el Guía llegue a poseer todas

las cualidades necesarias, cualidades naturales desarrolladas por algunos meses de práctica, el trabajo de dirección de una Patrulla es demasiado importante para que un muchacho pueda desempeñarlo enteramente por sí solo. Es necesario un SUBGUIA.

El Subguía es elegido por el Guía entre los Scouts de la Patrulla, para suplirle y reemplazarle en casos de ausencia. Es importantísimo que el Guía y el Subguía cooperen íntimamente compenetrados. Por esta razón los Jefes de Tropa que eligen los Subguías sin consultar con los Guías, cometen un error inicial muy difícil de corregir después.

Un Jefe de Tropa podrá discutir con el Guía sobre la designación del Subguía; pero si no logra convencerlo con sus argumentos, no debe usar de su superioridad para nombrar el Subguía contra la voluntad del Guía de Patrulla.

Baden-Powell es de parecer que la elección del Subguía debe ser enteramente confiada al Guía. Estima también que no es inútil a veces dejar cometer un error acerca de este punto.

En virtud del principio que dice: "Todo Jefe de equipo debe elegir a su segundo", importa afirmar que sólo el Jefe de Tropa debe elegir al Guía o Guías de la misma.

El "Sistema de Patrullas" sólo dará buenos resultados cuando mediante un organismo especial (el Consejo de Tropa), la actividad de las patrullas reciba su impulso a grandes rasgos de un pensamiento directriz, que sólo puede provenir, como lo demuestra la experiencia, del Jefe de Tropa.

Este último no podrá ejercer toda su acción sobre los Guías si no tiene confianza en ellos, es decir si no los ha elegido. Por esta razón se tiende cada vez más a suprimir la elección de los Guías por los Scouts. Estas elecciones mediante votación de los muchachos pueden conducir a designar para tales cargos a elementos incapaces o turbu-

lentos que no pueden hacer nada útil. El Jefe de Tropa descorazonado, reconoce entonces que ese procedimiento produce la anarquía. Y anarquía es en efecto porque eso no es interpretar bien el "Sistema de Patrullas".

Es también censurable en alto grado adoptar un examen especial para designar el Guía, porque repitámoslo, es el espíritu y la personalidad del muchacho, y no su competencia técnica, lo que influye poderosamente en el grado de Guía de Patrulla.

En ciertas Tropas se procede todavía a la designación de Guías por un año, variándolos al principio de cada uno. Se justifica este proceder diciendo que así es posible eliminar a los que no sirven. Nosotros sostenemos que sólo el Jefe de Tropa puede juzgar.

El Jefe de Tropa tiene el derecho y el deber de relevar a los malos de sus funciones sin atender a que se haya cumplido la anualidad para que fueron nombrados. Los demás Guías serán los primeros en aprobar esta medida. Pueden ocurrir errores y abusos por parte del Jefe de Tropa si éste no es suficientemente psicólogo para discernir con acierto cuál es el mejor muchacho a designar; pero entonces el caso de una mala elección (generalmente raro), significaría muy pronto que el Jefe de Tropa carece de condiciones para desempeñar su cometido.

En algunas Tropas se observa la viciosa práctica de que el Jefe corrige y reprende a los Guías en presencia de los demás Scouts o a éstos prescindiendo en absoluto del Guía de la Patrulla. Una y otra cosa sólo conducen a desprestigiar al Guía y a mermar su autoridad sobre la Patrulla.

De efectos infinitamente más perniciosos es esa misma viciosa intervención cuando parte de miembros de Consejos Scouts de Provincia, de Asociaciones Locales, o de Socios Protectores.

También es común dar muy poca importancia al Subguía, respecto del cual no sólo no se pone cuidado alguno en la elección, sino que pocas veces se procura que sea de la absoluta confianza del Guía, con el que debe estar íntimamente compenetrado.

Agréguese a lo expuesto, el procedimiento antipedagógico, irracional y desmoralizador de conferir estos cargos a los "muchachitos distinguidos", es decir, a los hijos de personas importantes de la localidad, o de Comisionados o Jefes exclusivamente.

Hacer cualquiera de estas cosas, es desconocer en absoluto y de raíz, lo que es el Escultismo y no tener noción alguna de ciencia educativa.

III

EL MANDO DE LA PATRULLA

a) CONSEJOS PARA LOS JEFES DE TROPA

Hay Jefes de Tropa que dicen: "He nombrado mis Guías según las reglas de Baden-Powell, pero son incapaces de mandar prácticamente. En realidad he de ejercer el mando por mí mismo".

A esto contestamos sencillamente, que el trabajo esencial de un Jefe de Tropa es ver si sus Guías son capaces de ejercer el mando. Su misión es infundirles el modo de aprender a mandar.

La teoría por sí sola no inspira ningún respeto; pero un muchacho que la conoce mejor que sus compañeros y que sabe imponerse cuando llegue el momento, se reconoce fuerte y así es considerado por todos. Esto es lo que debe ser un Guía. Tal muchacho, si no existe, puede ser formado. Es necesario proporcionarle medios para adquirir estos conocimientos, y ello puede ser de tres modos:

por la experiencia personal;
por los consejos y el ejemplo; y
por los libros.

El libro no es, ciertamente, el medio ideal para formar Guías;—pero es un complemento indispensable. Todo Jefe de Tropa debe considerar como uno de sus primeros cuidados, formar en el Local de la Tropa una biblioteca para Guías y procurar que éstos sepan servirse de ella.

Y aquí debemos indicar de una vez por todas: lo que se dice para el Guía, se aplica también al Subguía. Prácticamente, en una buena Tropa estos dos grados son lo mismo

con ligerísimas diferencias. Un Subguía debe estar preparado en todo momento para reemplazar al Guía.

El éxito de una biblioteca depende mucho de su presentación. Recomendamos instalarla en el Local de la Tropa, y mejor todavía en una habitación de la casa del mismo Jefe de Tropa, que recibirá en familia a los Guías una vez por semana. Algunos grabados escultistas en las paredes para adornar la habitación; un catálogo o registro claro y al día; es necesario para iniciar a los Guías en sus lecturas útiles.

Se puede juzgar a un Jefe por la cantidad de libros de que dispone, y también por la cantidad de polvo que los cubre.

Daremos una idea de una biblioteca modelo para Guías. En ella deben existir ciertos libros fundamentales que todo Jefe debe leer:

- 1º—"Escultismo para Muchachos", (traducción de "Scouting for Boys") de Baden-Powell.
- 2º—Una colección de la Revista oficial de la Asociación, desde su fundación.
- 3º—Algunos libros para jóvenes: novelas de aventuras de Julio Verne, James Oliver Curwood, Wayne Reid, Rudyard Kipling, Haggard, Jack London, Salgari, obras clásicas de la literatura hispano-americana; colecciones de Historia Universal y Patria, Historia Natural, Ciencia y Física Divulgadas, Revistas Geográficas y de Trabajos Manuales, etc., etc.
- 4º—Libros de Escultismo Técnico: los Manuales para obtener los grados de Tercera, Segunda y Primera Clase; un Manual de Primeros Auxilios, "El Sistema de Patrullas" por R. Philipps; "Normas de Campamento", "Cómo dirigir una Patrulla" por Lewis; "Cartilla del Guía de Patrulla", etc.
- 5º—"El Evangelio del Jefe" por A. Bessiéres, S. J.
- 6º—"Política, Organización y Reglamento" de la Asociación. (P. O. R.)

7º—Los manuales oficiales que vayan apareciendo.

8º—Colecicones de cantos y danzas Scouts y populares.

Claro es que aquí sólo podemos apuntar indicaciones generales. Es necesario además, procurarse el "libro del día", es decir, aquel que sea el más leído a causa de su actualidad.

Otro consejo: fijar una lista de las últimas obras publicadas sobre determinados asuntos, con el precio y nombre del editor, y si es necesario, un breve comentario.

La obra puesta sobre una mesa es más eficaz que aquellas que hay que ir a tomar de un librero. Los libros atrayentes y recreativos son siempre buenos.

En fin, si en la Tropa hay un solo Scout que conozca el idioma inglés o francés, no vacilar en procurarles libros de Escultismo en esos idiomas; toda la Tropa se aprovechará de ellos.

De todos modos ninguno de estos consejos puede reemplazar la iniciativa del Jefe de Tropa, ni su tacto en la elección de las lecturas para los Scouts.

Después del libro, vienen los ejemplos y los consejos de su Jefe de Tropa. Este es el medio de perfeccionamiento más importante. Es necesario que todo Guía pueda demandar consejo de su Jefe de Tropa. Esto depende únicamente de éste último.

Ciertos Jefes de Tropa tienen un día especialmente destinado para la recepción de los Guías de Patrulla, sea en el Local de la Tropa, sea en su casa.

No es necesario que el Jefe de Tropa sea una enciclopedia viviente; debe saber consultar los libros y las personas competentes y asegurar el concurso de estas últimas para tratar aquellas materias que ignore o no conozca suficientemente.

Un buen Guía de Patrulla había olvidado cómo se hacía cierto nudo, y no se atrevía a preguntárselo a su Jefe de Tropa por temor de que se burlase de él. Esto que parece un poco ridículo en el Guía, no dice mucho en favor del Jefe de Tropa.

Por último, el muchacho aprende el arte del mando y dirección, por la experiencia. Es necesario poner la práctica del Escultismo y evitar a todo trance que el Guía se crea separado de sus Scouts, hasta el punto de no participar de sus juegos y de sus trabajos.

En ciertos casos, el Jefe de Tropa constituye una Patrulla de adiestramiento, de la que él es el Guía y los Guías de Patrulla son simples Scouts. Esto es excelente desde todos los puntos de vista. La gran utilidad es hacer esto sin abandonar a la Tropa a sí misma. Lo mejor es organizar campamentos periódicos de Guías o consagrar un domingo por mes a una salida de la Patrulla de Guías que tendrá su banderín especial, y en la cual los Guías adquirirán una experiencia, de la que beneficiarán en seguida a sus patrullas respectivas.

Terminaremos diciendo que es necesario que EL GRADO DE GUIA DE PATRULLA SEA CONSIDERADO COMO APRENDIZAJE PARA EL DE JEFE DE TROPA. EL PORVENIR DE LA INSTITUCION DESCANSA EN GRAN PARTE SOBRE ESTA IDEA.

b) INSTRUCCIONES PARA LOS GUIAS.

¿En qué momento ejercerá el mando un Guía? . . .

La respuesta es sencilla: SIEMPRE.

Debe dirigir los juegos como "capitán de su equipo": los trabajos, las diversiones y también siempre que sea posible, la enseñanza y la instrucción. Dirige los Consejos de Patrulla, las salidas y excursiones; . . . todo, en fin. Un buen Jefe de Tropa rara vez manda a la Tropa reunida. Da sus órdenes a los Guías, y éstos con sus Patrullas, las ejecutan.

Pero hay que distinguir entre MANDO y "mando".

El imbécil dirá: "¡Mucho cuidado! esto es lo que hay que hacer. Teneis cinco minutos. Si no está hecho ¡guay de vosotros! ¡Marchen!"

Un muchacho ordinario dirá: "Eh, vosotros, los mejores, vais a hacer esto. Ya podéis hacerlo!"

Un buen Guía dará la contraseña de su Patrulla para reunir a los Scouts y les dirá: "El Jefe de Tropa ha encargado que se haga esto. -He aquí cómo se hace y cómo es necesario hacerlo. Vamos allá. Hagámoslo bien y pronto".

Notad que él no dice "TRABAJAD", sino "TRÁEJEMOS".

Mandar, jamás quiere decir escuchar las órdenes y sacar las manos de los bolsillos sino para distribuir papeles. No; para mandar es necesario sencillamente, indicar el trabajo que hay que hacer y cerciorarse de que todo el mundo lo hace bien. Esto, entonces, implica saber y poder hacerlo por sí mismo y ser capaz de enseñarlo a los demás.

Y no se crea que la autoridad disminuye cuando se sabe perder el tono autoritario y poner manos a la obra si es preciso. Todo lo contrario. El mando exige también flexibilidad y tacto. Frente al testarudo que cree saberlo todo, es necesario ser categórico y seco. Ante el torpe que no sabe nada, ni tiene idea de salir de su apatía, ni tiene la iniciativa de mover un dedo si no se lo mandan, es necesario ser enérgico, sin ser agresivo, animarle, avivarle con ingenio. Tal muchacho no obedece sino cuando está bajo la vigilancia del Jefe. Tal otro necesita que se le explique punto por punto el trabajo a realizar. Un tercero opina que sería mejor hacerlo de otro modo. Puede tropezarse con el "pie tierno" tímido que puede equivocarse. Hay necesidad de persuadirle y quitarle ese temor. Si es, por el contrario un muchacho de iniciativa; se le puede confiar una misión y dejarle tranquilo y en libertad para que la desarrolle por sí. Hay quien le agrada trabajar solo y otros que prefieren el trabajo repartido.

Las órdenes del Guía variarán, pues, para cada uno, debiendo exponerlas en la forma que más convenga para hacerse obedecer de unos y otros. Para todos se necesita "PACIENCIA".

En realidad todo esto es difícil; pero se aprende con la experiencia. Además, ¿cómo apreciará el Guía más tarde a su Patrulla, por lo que habrá aprendido en ella de la vida social! Porque, en el fondo, la Patrulla es la fábrica

en pequeño, la miniatura de la oficina, del taller, de la colectividad de que ha de formar parte luego durante la vida, o tal vez a la que ha de dirigir. Es, en suma el diminutivo de todas las colectividades en que después ha de desenvolverse su actividad.

Una gran cualidad para dirigir bien, es el orden. Un Guía que pierde el tiempo en buscar el lápiz o el extremo de la cuerda, lo echará de menos para hacer trabajo útil. Hemos observado que las habitaciones de los mejores Guías de Patrulla que hemos conocido, eran modelo de orden y de limpieza. El Guía debe dar el ejemplo en esto como en todo.

El único medio de llevar ordenadamente todo lo referente a una patrulla es el empleo del "DIARIO" de Patrulla. Este debe ser bastante pequeño para que el Guía pueda llevarlo constantemente en el bolsillo y con hojas suficientes para que pueda contener todo lo necesario. Será la documentación de la Patrulla reducida al mínimo. Un buen "DIARIO" o lo mismo "UN CUADERNO DE PATRULLA", es un tesoro inestimable, cuya pérdida constituiría una verdadera desgracia. La Patrulla lo guardará con cariño en su archivo. En él se anotarán todas las hazañas de la Patrulla, su historia, sus progresos, fotografías y dibujos, etc.

Condición indispensable para mandar, es conocer a fondo a los subordinados. Para esto no basta con las reuniones de la Tropa y excursiones. Hay muchachos inmejorables bajo el uniforme y que resultan insoportables y groseros en sus casas, en la escuela, en el taller o en la oficina.

El Guía debe ir a casa de sus Scouts para conocer los mejor y para conocer a sus padres. Así puede también ganarse la confianza de estos últimos y mostrarles el verdadero valor del Escultismo.

El Guía debe saber en qué establecimiento está colocado cada uno de los Scouts y sus impresiones sobre el trabajo que desempeñan. Esto le revelará muchas cosas sobre su conducta fuera de la Patrulla, sus aficiones, etc.

En fin, también puede aumentar su prestigio ante la Patrulla, desarrollando continuamente sus conocimientos, sus aptitudes, su iniciativa, sus ideas propias, sus recursos en todo momento, lo que será muy apreciado por los muchachos.

En resumen, para mandar es necesario: SABER OBEDECER, CONOCER EL ESCULTISMO, TENER PACIENCIA, TENER TACTO, SER ORDENADO, CONOCER A FONDO A QUIEN SE MANDA.

IV

LA RESPONSABILIDAD DEL GUÍA

A todo grado corresponde evidentemente una responsabilidad. El que manda sufre las consecuencias buenas o malas de sus órdenes. Esto ocurre también con el Guía. Un muchacho que aceptase este grado con la intención de hacer lo menos posible y de no convencerse jamás de sus errores, no es digno de ser Scout.

En consecuencia, desde que un Scout se convierte en Guía, tiene la obligación de cumplir sus deberes mejor que nunca, de no decir nada que no haya reflexionado plenamente y de aceptar sinceramente las consecuencias de sus iniciativas. El de verdadero mérito, no suele decir: "Yo tenía razón", aunque sea verdad. Sabe decir por el contrario: "Me he equivocado", cuando así ocurra. Esto no disminuye el prestigio, porque "UNICAMENTE LOS QUE NO HACEN NADA NO SE EQUIVOCAN JAMAS." A fuerza de errores es como se adquiere la experiencia. Sin embargo, si los errores son muy graves, si se suceden con demasiada frecuencia, no hay autoridad posible. Pero esto no suele suceder a muchachos decididos e inteligentes, como deben ser los Guías

En excursión, el Guía es responsable de la dirección a seguir, de la fatiga de sus Scouts.

En el campamento es responsable de la cantidad suficiente de víveres, del agua potable, de la salubridad del emplazamiento de la tienda, del orden con que en ésta se encuentran colocados los equipos, de su limpieza, de la limpieza del terreno circundante, etc.

En maniobras o juegos, es responsable de la forma en que su Patrulla los realiza. En los concursos y compe-

tencias, es responsable del éxito. Es responsable de la uniformación y presentación de su Patrulla, por el buen nombre de la Tropa en particular y de los Scouts en general. Es responsable, en fin, de todo; frente al Jefe de Tropa que le escogió como colaborador.

Esta responsabilidad puede parecer excesiva para un muchacho. Sin embargo, muchos la han aceptado y la mayoría la van comprendiendo a medida que se les explica.

Pero hay más: el Guía es responsable de la vida de ocho muchachos que después serán hombres.

Ingresando en su patrulla a los once o doce años, el joven no tiene aún visión exacta de lo que será su existencia futura, no tiene aún vocación. Poco a poco, durante los años siguientes, sus gustos y aficiones se determinan, manifestándose actos que adquirirán carácter permanente. Viviendo alternativamente, en la escuela o taller, por una parte, y en su Patrulla por la otra, cederá forzosamente a uno de estos dos medios. La Patrulla es un arma única para defender al niño contra la "influencia de la calle"; pero la Patrulla vale lo que vale el Guía.

Todo Guía, por lo tanto, puede y debe comprender la acción decisiva que ha de ejercer sobre cada miembro de su Patrulla, por ejemplo, por la amenidad que sepa dar al Escultismo. Puede influir en la elección de su carrera, puede provocar resoluciones enérgicas sobre el muchacho colocado en un medio detestable y hacer de un chico sin voluntad, un hombre viril y enérgico.

Además el Guía debe ser previsor. Sabe que algún día debe abandonar su Patrulla por ocupaciones diferentes. Por tanto, debe tener idea de su responsabilidad para conseguir que su trabajo no se interrumpa después de su partida, y ha de preocuparse por preparar al sustituto. Para ello se unirá muy especialmente al Subguía, al que forma, instruye en el arte de mandar, de administrar, de prever, de combinar, y... de triunfar.

Guía y Subguía deben ser dos inseparables, dos verdaderos amigos que se ayuden en sus trabajos, que no tengan nada oculto el uno para el otro. Esta constante

colaboración doblará los resultados. Uno prevé lo que el otro ha olvidado, aquél sugiere una idea que el otro adapta a su programa bajo una forma interesante. El trabajo debe hallarse también dividido.

Así todo marcha bien, y cuando llega el día de la separación, el Subguía viene a ser el Guía y la Patrulla continúa sus progresos hacia el ideal Scout.

V

EL CONSEJO DE TROPA

El mando de una Patrulla no es el todo. Un Guía siente inmediatamente el deseo de perfeccionarse, la necesidad de apoyo. De esta necesidad nace el Consejo de Tropa. Actualmente, después de diversas etapas, el Consejo de Tropa ha llegado en la mayor parte de los Grupos que emplean este sistema, a producir un rendimiento máximo.

Este Consejo es la reunión periódica (generalmente mensual) de todos los Guías y Subguías de la Tropa. El Jefe de Tropa lo preside; en su ausencia lo sustituye el Subjefe más antiguo. En caso de ausencia de ambos, es costumbre que presida el Guía de más edad, pero también puede presidir el Guía elegido para cada caso por el Consejo. La ausencia del Jefe de Tropa, por otra parte, es excepcional.

En ausencia de un Guía, el Subguía tiene las mismas atribuciones para discutir y votar, si llegara el caso.

He aquí una forma general y aproximada en que puede desarrollarse una de las sesiones de este Consejo:

a) El Jefe de Tropa abre la sesión con la lectura de un pasaje de un libro Escultista u otro particularmente apropiado a los muchachos. A esta lectura puede seguir un breve comentario. Es conveniente leer al principio, algún capítulo de esa misma obra.

b) Enseguida se da lectura al acta de la sesión anterior, que deben redactar por turno los Guías que actúan de secretarios en cada sesión, en un cuaderno especial; jamás en hojas sueltas que puedan perderse fácilmente.

Toda acta debe comenzar por la fecha, orden del día y lista de los ausentes con o sin motivo. Termina con la firma del que la ha redactado. No hay que insistir en la necesidad de no olvidar nada, no emplear palabras inútiles y de que sea clara para que todos la entiendan. La redacción de actas, es un ejercicio conveniente para aprender a ordenar las ideas y a expresarlas bien.

c) Cada Guía debe recibir previamente una convocatoria con la orden del día o asuntos a tratar. Además, una vez comenzada la reunión, cada Guía hace una breve relación sobre la actividad de su Patrulla durante el mes anterior, regularidad de la asistencia de sus Scouts, conducta de los mismos, etc.

El Jefe de Tropa da el programa del mes siguiente o indicaciones generales sobre el mismo, y comunica a los Guías todas las instrucciones útiles para el buen funcionamiento de la Tropa. Es muy conveniente que el Jefe proporcione este programa e indicaciones por escrito a cada Guía, haciendo verbalmente las aclaraciones necesarias.

d) Después se oyen las reclamaciones y advertencias de los Guías, si las hubiera.

Los Guías deben acostumbrarse a tomar la palabra rápidamente, y a ser breves. No conviene que hable solo el Jefe de Tropa; sino que debe conocer la opinión de sus colaboradores y examinar atentamente las críticas de todos. Sólo por una estrecha colaboración entre los Guías y el Jefe de Tropa, puede el Escultismo alcanzar pleno éxito.

e) Puede en fin, terminar la sesión con una discusión libre sobre cualquier punto de la Ley Scout, sobre un nuevo procedimiento a adoptar para cualquier práctica; sobre un proyecto, próximo concurso, etc.

Algunos Jefes de Tropa invocan la falta de tiempo de sus muchachos, y justifican de este modo no celebrar Consejos de Tropa. Esto es un error. Si los Guías pueden asistir a las excursiones cada domingo, basta regresar al domicilio social un poco antes y celebrar entonces el

Consejo, después que se hayan marchado los demás Scouts; o bien celebrar el Consejo en pleno campo durante la hora de descanso. No se olvide que la celebración de estas reuniones aumenta la consideración de los Scouts hacia sus Guías.

En todo caso, si por una razón justificada no se celebrase alguna vez Consejo de Tropa, el Jefe de Tropa debe reclamar de cada Patrulla una relación escrita de la actividad desplegada durante el mes anterior, y dar sus instrucciones para el siguiente.

Aún celebrándose el Consejo, las instrucciones escritas, como se ha dicho, son siempre muy útiles, y evitan falsas interpretaciones y el Jefe puede consultarlas siempre.

Cuando un Scout haya cometido un acto de indisciplina, una grave falta a la Promesa o a la Ley Scout, o haya demostrado una mala voluntad evidente, puede ser llamado a explicar su conducta ante el Consejo de Tropa. Este toma entonces el nombre de "Corte de Honor" y de él forman parte solamente los Guías, sin ser admitidos los Subguías.

El Jefe de Tropa expone los cargos, se oyen las excusas del Scout culpable; éste se retira y en seguida se delibera sobre la sanción a imponer.

Puede revestir esta sanción formas varias:

Reprensión por el Jefe de Tropa ante el Consejo de Tropa o ante la Tropa en pleno.

Privación de asistencia a excursiones por más o menos tiempo.

Separación temporal o definitiva.

Pérdida de un grado, supresión de una insignia, etc.

Se recomienda que sólo se apliquen las correcciones que figuren admitidas por la Asociación en sus Disposiciones Reglamentarias.

El Jefe de Tropa debe recordar siempre que las correcciones demasiado enérgicas son perjudiciales a veces y susceptibles de desanimar a un muchacho que puede haber faltado por aturdimiento. La clemencia debe ins-

pirar el espíritu de la Corte de Honor en caso de sanción.

La Corte puede también reunirse para recompensar la conducta de un Scout o un acto digno de elogio. La recompensa más significativa es la felicitación ante la Tropa y en algunos casos excepcionales, la inserción del texto de la felicitación en el periódico oficial de la Asociación.

Téngase también presente sobre ésto, lo que dispongan los Reglamentos de la Institución en cada caso, a fin de que las recompensas sean aplicadas siempre como dichos Reglamentos prescriban.

En ningún caso debe discutir el Jefe las decisiones tomadas por mayoría en la Corte de Honor. Esto no obstante, el Jefe de Tropa posee el derecho de veto definitivo sobre las decisiones de la Corte y aunque es seguro que casi nunca tendrá necesidad de ejercitarlo, debe hacerlo en su caso con gran discreción para no dejar mal parada la autoridad de que tal Corte debe estar investida.

VI

EL ESPIRITU DE LA PATRULLA

Los capítulos anteriores han demostrado cómo un Guía puede habilitarse para el mando. Falta ahora crear el "Espíritu de la Patrulla".

El "Espíritu de la Patrulla" es la disposición moral, que la atmósfera especial, el ambiente en que la Patrulla se desenvuelve, crea entre sus Scouts.

Su presencia se manifiesta hasta en las palabras más insignificantes, en los actos y gestos de cada muchacho.

Debe ser la convicción de cada Scout, de que él constituye un elemento absolutamente indispensable para el buen funcionamiento del todo, una rueda fundamental, pero una rueda que piensa y obra y que produciría un rendimiento menos útil si no estuviese ligada con las demás.

El mutuo auxilio y la abnegación son las dos virtudes principales que deben irradiar del "Espíritu de la Patrulla".

Es necesario que cada Scout sienta que su Patrulla debe ser la mejor y que haga todo lo necesario para tener derecho a decir con orgullo: "Yo pertenezco a esa Patrulla".

Ningún muchacho debe ingresar a una Patrulla hasta que haya hecho la Promesa, porque en una Patrulla no entran sino Scouts y él no lo es aún.

Baden-Powell sugiere una ceremonia especial para la admisión de un nuevo Scout en la Patrulla. Entonces ya no es un muchacho cualquiera, sino que se ha convertido en un "ciervo", un "águila", un "castor", etc. Su primer cuidado debe ser aprender los hábitos y costum-

bres del animal que sirve de emblema a la Patrulla, así como el grito de la misma. Este "grito" o "contraseña" debe utilizarse constantemente. Baden-Powell dice: "Ningún Scouts está autorizado para imitar ni usar el grito de una Patrulla que no sea la suya".

En esto se conoce también la lealtad del Scout, porque un "lobo" es un mentiroso si pretende hacerse pasar por un "cordero". Las palabras y la conducta de un Scout deben inspirar siempre absoluta confianza.

El nuevo Scout aprenderá también a firmar según las reglas Escultistas, dibujando el emblema de su Patrulla y los demás signos internacionales aprobados.

Estos son medios elementales para hacer germinar y arraigar profundamente el "ESPIRITU DE LA PATRULLA". En el Escultismo los más pequeños detalles tienen importancia extraordinaria porque contribuyen a crear ambiente. Manifestarán un espíritu superficial quienes consideren esos detalles como pueriles, ridículos e inútiles.

Otro medio recomendable es que cada Patrulla tenga un lema en relación con el animal que le sirve de distintivo, escogido si es posible por los mismos Scouts. Los "Tigres" escogerán por ejemplo: "en acecho"; los "Cuervos": "prometemos que no se nos cazarán"; las "Águilas": "siempre hacia la luz", etc.

En fin los muchachos de una misma Patrulla podrán inspirar sus actos en hechos e historias de ciertas colectividades humanas. Así, los "Bisontes" adoptarán algunas costumbres de los "Pieleros Rojas". El Guía será el "Sachem", el Banderín de Patrulla será el "totem"; la Patrulla, la tribu; la tienda de campaña, el "Wigwan", etc., etc. Tendrán danzas guerreras, cantos de Patrulla que se harán al son del "tam-tam". Sus ocupaciones preferentes pueden ser descubrir rastros, observar la Naturaleza. Los "Leones" se inspirarán en los usos y costumbres de los antiguos caballeros. Ser armado caballero será necesario para obtener el grado de Scout de Primera Clase. Serán expertos en los deportes, tiro al blanco, manejo

del arco, etc., así como en auxiliar a los débiles.

Todo esto contribuye a imprimir un carácter en extremo pintoresco a los actos y prácticas de los muchachos y a revestirles de formas nuevas de juegos.

Lo esencial es que cada Patrulla adquiera una característica propia y que cada Scout tenga conciencia de poseer algún rasgo distintivo que los demás no tienen.

Otro medio de incitar a las Patrullas a crearse una individualidad consiste en asignar a cada patrulla un sitio inviolable, siempre el mismo, así en el domicilio social como en el campo; es decir, un pequeño departamento en la casa de la Tropa y una parcela tan grande como se pueda en los campamentos, aunque estos sean de sólo un día. Las Tropas ricas pueden tener una habitación especial para cada Patrulla. Pero esto no es indispensable. Cada Patrulla puede tener en el Local de la Tropa la propiedad de un trozo determinado. Cada uno de estos rincones recibe un nombre: "Nido de las Águilas", "Antro de los Leones", "Selva de los Canguros", "Parque de las Golondrinas", etc. Los Scouts decoran sus departamentos y parcelas como les parece mejor. En estos departamentos la Patrulla empieza por colocar su bordonero y su armario para la pequeña biblioteca particular.

También en esos lugares la Patrulla se dedica a los trabajos manuales, sobre todo en invierno.

Se puede objetar que algunas salas son tan pequeñas que no es posible reservar en ellas un lugar para cada Patrulla. Esto probará que el local no sirve para la Tropa y que hay que buscar otro. También cabe el arreglo de destinar estos lugares a las Patrullas distribuyéndolas en ellos según el número y los días de la semana, para que cada Patrulla sepa que puede disponer del Local en un día determinado de antemano.

VII

DISCIPLINA

He aquí un punto muy importante en la instrucción de las Patrullas. Lo primero es adoptar algunos principios invariables que deberán observarse en todas las reuniones. Por ejemplo:

a) El Jefe de Tropa cuidará de llegar siempre media hora o quince minutos antes de la hora señalada para la reunión. El Guía debe también ser muy puntual. En caso de imposibilidad absoluta de asistir, debe avisarlo al Sub-guía con tiempo suficiente.

b)—En ciertas Tropas, cada Patrulla se encarga por turno, del orden en el local. Esta será la Patrulla de "servicio". Las órdenes del Guía de tal Patrulla deben considerarse por todos como indiscutibles y provistas de igual autoridad que las del Jefe de Tropa; advirtiendo que los consejeros, Scouters e Instructores, deben ser los primeros en reconocer esa autoridad y acatarla.

c)—A la hora señalada, en punto, debe comenzar el acto. El Jefe de Tropa da la señal con su silbato. Cada Guía lanza entonces el grito de Patrulla para reunir a sus Scouts; éstos se dirigen en fila india, en silencio a paso gimnástico al punto de reunión. Una formación ordinaria debe quedar efectuada en veinte segundos. Salvo aviso contrario del Jefe de Tropa, las formaciones deben hacerse siempre con sombrero y con bastón; es decir que los Scouts deben estar inmediatamente dispuestos para marchar a donde sea.

Los Guías pueden adoptar, además del grito de Patrulla, algún signo especial para reunir a la Patrulla. Esto tiene cierta originalidad que debe estimularse. El Guía se situará siempre de modo que pueda vigilar me-

jor a su Patrulla y ser visto por ella.

No todas las Tropas emplean la misma formación. Existe ante todo, la formación tradicional en rectángulo. Las Patrullas en líneas ocupan tres lados de un rectángulo, y el Jefe de Tropa se sitúa en el cuarto.

Existe también la formación en abanico, o en estrella. Las Patrullas se reúnen alrededor del Jefe, los Scouts en hilera que vienen formando los radios de una rueda, cuyo centro ocupa el Jefe de tropa. En este caso los Scouts de cada Patrulla constituirán los radios.

La primera formación del día comienza por la llamada y el anuncio o lectura del programa a seguir. El trabajo comienza inmediatamente después; todo esto dura unos diez minutos como máximo.

d) La reunión termina también con la formación. Es el momento en que las Patrullas devuelven el material que han utilizado durante el día, en el caso de pertenecer éste a la Tropa. El Jefe hace las brevísimas indicaciones que sean más interesantes, manda romper filas y cada Scout marcha a su casa.

e) El saludo es muy importante, pero no debe exigirse a todo pasto y sin que tenga alguna significación. En los actos solemnes en las grandes reuniones oficiales, todo Scout que se dirija a un superior debe ponerse en posición de firmes y saludar. En las reuniones o excursiones diarias, los Scouts se saludan entre sí al encontrarse por primera vez, y por la tarde en el momento de separarse. Esto basta pero debe exigirse. De civil, la señal debe ser obligatoria entre Scouts que lleven la insignia en la solapa.

Una especial recomendación: que ningún superior mande directamente a las Patrullas sino por conducto del Guía.

Los que sostienen que no se pueden obtener buenos resultados por este medio, prueban con ello que no saben como se pone en práctica. Este es el resultado de una larga experiencia, de una observación muy atenta y de una gran práctica en el trabajo de los muchachos, como cuanto se aconseja en este folleto.

Cuando se organizan reuniones de Scouts en una gran ciudad es muy conveniente que los muchachos se concentren por Patrullas. Así se procedía en Londres para las formaciones a que asistían más de ocho mil Scouts.

El mejor método para la marcha de la Patrulla aislada es la formación en la fila india o de uno en uno, con el Guía a la izquierda del primer Scout de la fila. Conviene situar delante a Scouts de menos estatura, pues así se evita una marcha demasiado rápida que pudiere fatigarles.

Todo lo dicho se refiere a la disciplina de la Patrulla en la Tropa. Se ve que tiene el menor carácter militar posible.

Pero hay también una disciplina interior de la Patrulla. Los mismos Scouts de cada Patrulla, crean su "Código de Patrulla" y se someten a él de buen grado, precisamente por haber sido de ellos la idea. Cierta Patrulla había adoptado algunas notas o fórmulas que se citan a continuación como ejemplo:

1ª—EXACTITUD: "en todo caso debes ser el primero en todo".

2ª—OBEDIENCIA: "el Jefe va a hablar: escuchemos. El Jefe ha hablado: obedezcamos. ¿Se ha equivocado el Jefe...?: lo dudo".

3ª—INICIATIVA: "Haz flecha de cualquier madera".

4ª—PREVISION: "pon siempre en tu arco una sola cuerda cada vez, pero cuida de poder cambiarla muchas veces".

5ª—DECISION: "si ningún guerrero partiese el primero, nunca habría caza en el pacal".

6ª—SACRIFICIO: "si quieres que la tribu viva, mira si es necesario que muera un buen guerrero".

7ª—COOPERACION: "si has terminado tu trabajo, corre a ayudar al que vacila".

8ª—AGRADECIMIENTO: "si alguno te da una corteza, devuélvele tú diez".

Gracias a estas reglas fielmente observadas, cuya existencia no sospechaba nadie, tal Patrulla lograba siempre ventaja sobre las demás.

Otra Patrulla tenía fama por su continuo buen humor. Cuando un Scout se encolerizaba o estaba triste, los otros miembros de la Patrulla entonaban cierta canción que habían inventado. Todo miembro de la Patrulla que no se reía a las últimas notas era condenado a diez centavos de multa, a beneficio de la biblioteca de la Patrulla.

Es muy importante saber interesar así a los muchachos y presentarles bajo un aspecto atrayente y aún algo misterioso, las cualidades morales indispensables a todo hombre.

Señalaremos para terminar, que un punto muy importante para la disciplina es la uniformación.

Debe exigirse con el mayor rigor, que el uniforme y equipo sean usados tal como dispongan los preceptos reglamentarios. El Jefe cuidará de precisar aquellos puntos que no estén previstos, tales como: modo de anudar el pañuelo o de doblarlo, forma de llevar el barbloqueo, etc. Los objetos brillantes o niquelados, dorados, etc., deben reducirse al mínimun. Un scout es rápidamente descubierto si lleva algo que, al moverse, produce destellos por reflejar la luz del sol.

De ningún modo puede autorizarse otro calzado que no sea el corto. Los músculos deben habituarse a sostenerse sólo, sin el auxilio de vendajes ni ligaduras.

En fin; advertimos que no debe tolerarse en ninguna Tropa un gran número de ciclistas. El Scout debe marchar en formación con su Patrulla, salvo casos muy excepcionales, de los que corresponde juzgar sólo al Jefe de Tropa. Entre los ciclistas deben designarse los que hayan de servir de enlace entre las diferentes unidades. Por regla general el número de ciclistas, no debe pasar de tres o cuatro por grupo completo.

VIII

EL CONSEJO DE PATRULLA

Queda visto que la disciplina escultista tiene por principio dejar al muchacho dirigirse por sí mismo dentro de las normas generales enunciadas en la Ley Scout.

De conformidad con esta idea, se ha instituído el Consejo de Patrulla, el cual se compone de todos los Scouts de la Patrulla bajo la presidencia del Guía.

El Jefe de Tropa no debe intervenir, a menos que sea invitado al Consejo por la Patrulla, para dar sus opiniones sobre determinados asuntos.

Ciertas Patrullas tienen la costumbre de reunirse los sábados u otro día, en casa de uno de sus Scouts. De este modo cada muchacho recibe por turno cada semana a sus hermanos. Este es el momento más indicado para celebrar Consejo de Patrulla.

El objeto principal de este Consejo es poner al Guía a corriente de los deseos y observaciones de sus Scouts, de modo que pueda obrar de la manera más conforme con ellos.

Tiene esto importancia porque luego el Guía debe concurrir a los Consejos de Tropa; y se ha visto que el Jefe de Tropa no aplica sus proyectos sino después de haber consultado, o por lo menos oído, la opinión de los Guías y de los demás Scouters. De igual modo, el Guía, no decidirá sobre ningún proyecto sino después de haberse puesto de acuerdo con el resto de su Patrulla.

Este método es maravilloso para fomentar el espíritu de Patrulla y contribuye a establecer una sólida cooperación. Un muchacho hará con más gusto una cosa decidida por él que otra impuesta por un Jefe, sea el que sea.

Prácticamente, no existe limitación para las cuestiones que pueden discutirse en el Consejo de Patrulla.

Cuando se trata de realizar una buena acción, ésta puede discutirse, convenirse y trazar su ejecución en el mismo Consejo.

Si, por ejemplo, debe celebrarse un concurso para el que cada Patrulla no puede inscribir sino tres Scouts, estos tres representantes serán designados en el Consejo de Patrulla.

Los casos de asistencia irregular, nuevos ingresos, campamento de Patrulla, visitas entre ellas, etc., serán también tratadas en el Consejo.

Puede también deliberar acerca del empleo de sus fondos, arbitrios para aumentarlos, redacción del reglamento de la Patrulla o de un periódico de la misma, etc., etc.

Es necesario penetrarse bien de que una Patrulla debe formar un todo completo, una sociedad perfecta en lo posible, que debe bastarse a sí misma, desenvolverse y administrarse; una pequeña comunidad que va por el mundo tratando de cumplir su deber hacia Dios, hacia su país, hacia su prójimo, hacia ella misma. En una palabra, la Patrulla es una pequeña familia, donde se trabaja en común hacia un ideal de perfección moral.

El Consejo de Patrulla presenta aspectos muy distintos, según las Patrullas que lo celebran.

Conviene empezar la reunión entonando la canción o himno de la Patrulla, a veces compuesta por uno de los propios Scouts.

Después el Guía propone algunas cuestiones: ¿quién ha olvidado hacer la buena acción hoy?... ¿Cuál es el artículo noveno de la Ley Scout?... ¿cómo se hace el nudo de tal clase?... Así se asegura el Guía de que sus Scouts no han olvidado nada.

Después se discute sobre las cuestiones presentadas en la orden del día: ¿es necesario comprar tal libro para la biblioteca de la Patrulla?... ¿debe hacerse estañar la cacerola que se está oxidando?... ¿se debe aceptar el de-

safío de los Rinocerontes?... ¿se debe desafiar a tal o cual Patrulla sobre tal o cual objeto?...

En todo esto el Guía debe conservar la autoridad necesaria para dirigir los debates, volverlos a la cuestión cuando se aparten de ella y hacer un resumen claro del conjunto.

Además de los Consejos de Patrulla propiamente dichos, que pueden ser cortos y espaciados, la Patrulla tiene reuniones de trabajo, que pueden celebrarse en cualquier tarde de la semana. Estas reuniones están consagradas principalmente al estudio de las materias necesarias para las pruebas de cualquier grado u obtención de insignias de especialidad; o también a la confección de objetos útiles para la Patrulla o la Tropa, o a juegos.

IX

LA INSTRUCCION DE LA PATRULLA

La prueba de "pie-tierno" no debe ocupar las reuniones de Patrulla. Cada muchacho debe aprender por sí, con la ayuda del Guía, lo que debe saber para ser Scout.

Lo que constituye el objeto de trabajo en las reuniones de Patrulla, es la parte práctica de las pruebas de segunda y primera clase, así como los programas de ciertas insignias de especialidad.

Hay dos métodos principales de trabajo por Patrulla. El primero consiste en que el Guía enseña como se hace tal o cual cosa y requiere a los Scouts para que la ejecuten, aconsejándolos y vigilándolos. Por ejemplo; hará que ante ellos un nudo con su cuerda y cada uno con la suya tratará de hacerlo en igual forma. Les dictará un mensaje con el silbato y cada uno procurará descifrarlo.

Este método de instrucción colectiva es bueno para principiar. Es además, el único posible para ejercicio tales como el juego de Kim, movimientos de gimnasia, etc.

Pero es necesario, sobre todo, procurar servirse del segundo método que es mucho mejor. Se basa en el principio siguiente: "EL QUE SABE ENSEÑA AL QUE NO SABE"

Supongamos una Patrulla de seis Scouts. El Guía, que es el número 1, enseñará al número 3 y al número 5 los signos secretos; el Subguía, que es el número 6, en semáforo. Al cabo de una media hora, se cambian los papeles, y los que antes recibían lecciones, se dedican a enseñar algo que ellos saben y que los anteriores ignoran.

Este método permite hacer más trabajo en menos tiempo o en el mismo, evita la dispersión de la atención

puesto que el que enseña se consagra enteramente a su alumno y recíprocamente. En fin, presenta las ventajas de interesar a cada muchacho directamente en el éxito de la Patrulla, porque el encargado de enseñar los nudos los aprenderá con mucho más cuidado que si tuviera su propio examen en perspectiva. La emulación se lleva así al más alto grado.

En todo caso, la gran preocupación del Guía será hacer el trabajo interesante. Deberá por tanto, adquirir un gran desarrollo de talento, haciéndose ingenioso, inventivo, lleno de recursos.

Nunca consagrará más de media hora a un mismo asunto, porque con los jóvenes, el éxito depende de la variedad. No iniciará jamás una enseñanza sin antes explicar a sus Scouts la utilidad que hay en aprenderla.

Una instrucción teórica, seca, desanima mucho. Es necesario forjar imágenes para fijar en los jóvenes espíritus. Por ejemplo para un concurso de orientación, el Guía dirá a sus Scouts que se encuentran perdidos en el bosque y que entonces indiquen:

- 1º—Cómo podrían utilizar el sol y su reloj para orientarse.
- 2º—*Cómo saldrían del apuro ante una niebla espesa.*
- 3º—Cómo dirigirse durante una tempestad, con una brújula.
- 4º—Cómo orientarse en una noche estrellada, por medio de las constelaciones.
- 5º—*Como orientarse con un plano de la región.*

Y así sucesivamente.

De igual modo, antes de dibujar un círculo con gis sobre una empalizada, el Guía preguntará a sus Scouts qué método les parece mejor a cada uno para trazarlo. Rogará entonces a uno de ellos que dibuje el círculo que utilizará entonces para enseñarles los puntos esenciales de la brújula.

Para las nociones de cuidados a los heridos, hablará de diferentes accidentes con sus Scouts, antes de darles

la enseñanza práctica. Puede aconsejarles que cada noche, al acostarse, vayan señalando los huesos del cuerpo y nombrándolos.

Procurará encontrar en libros o periódicos, ejemplos característicos de salvamentos, y los referirá.

No hablará él sólo todo el tiempo, sino que, manteniendo la disciplina, animará a sus Scouts a exponer sus opiniones oportunas y a expresarse sin timidez.

El mejor y más excelente medio de enseñar muchas cosas a los Scouts, sin fatigarlos, es dar a todo la forma de juegos. El trabajo pues del Jefe de Tropa y también del Guía, es enseñar a los Scouts sin fatiga, pero también buscar lo que más les conviene conocer.

Para ello debe tener nociones sobre el mayor número posible de conocimientos y escoger entre ellos los más importantes para profundizarlos. Un Guía de edad suficiente, y experimentado, debe estar en disposición de enseñar, por lo menos, una especialidad correspondiente a una insignia.

Además debe unir siempre a sus conocimientos, los de otras personas competentes en otras materias susceptibles de interesar a la Patrulla.

Por ejemplo: puede reunir a su Patrulla algunas veces en una piscina, donde los muchachos reciban lecciones de natación dadas por una persona competente. O bien procurará proporcionarles una lección gratuita en un puesto de bomberos; también puede ir a una casa donde la mamá de alguno de los Scouts consienta en darles algunas lecciones de cocina. Con un poco de iniciativa, el Guía llegará a poner a contribución el buen deseo y los conocimientos de todas las personas conocidas.

El Jefe de la Tropa puede igualmente organizar cursos para dos o tres Patrullas, pero esto no suele dar tan buenos resultados como los obtenidos por una Patrulla sola.

Es preferible que el Jefe de tropa dé un curso a los Guías solos y que éstos lo reproduzcan con las adaptaciones útiles en las reuniones de las Patrullas.

La actividad de muchas tropas está restringida por el hecho de no conocer bien el Sistema de Patrullas.

Hay muchas personas que darían con gusto lecciones a seis Scouts, pero que no ofrecen sus servicios porque creen que la Tropa entera es la que debe reunirse para recibir la instrucción y esto les asusta. Seis Scouts en una cocina pueden hacer algo útil. No ocurrirá lo mismo con una Tropa, comenzando porque no se podría reunir allí.

Los Jefes de Tropa que adoptan la Patrulla como unidad para el trabajo, consiguen grandes progresos con sus Scouts.

X

INSIGNIAS DE ESPECIALIDADES

TRABAJOS MANUALES

Desde hace algunos años existe la tendencia de apartarse de la primitiva concepción de las insignias de especialidades.

No es necesario realizar pruebas que únicamente puedan afrontar con éxito los especialistas. Sin necesidad de llegar a darles una facilidad irrisoria, es necesario poner las especialidades al alcance de todos los muchachos, siempre que estos pongan algo de buena voluntad.

La idea de Baden-Powell al crear las especialidades era dar nociones generales sobre muchas cosas a todos los Scouts para permitirles más tarde escoger una carrera. Las especialidades demasiado difíciles retardan los progresos y desaniman pronto a un espíritu joven que no tiene aún la madurez necesaria para perseverar largo tiempo en un mismo trabajo.

Una cuestión importante es asegurarse el concurso permanente de una misma persona competente como sinodal de una especialidad. Esto asegurará cierta homogeneidad en las capacidades de todos los especializados en una Tropa. Es necesario también que el sinodal, sin ser demasiado complaciente, esté penetrado de este concepto de las especialidades y de su papel en el Escultismo.

El Guía tendrá por trabajo esencial en este punto, la orientación de los Scouts hacia tal o cual serie de especialidades en relación con sus gustos y aptitudes.

Cuestión sobre la que Baden-Powell insiste mucho,

es la "especialización de Patrullas". Ante todo debemos destruir el falso concepto de la especialización. No basta para que una Patrulla tenga una especialidad, que todos sus Scouts lleven en la manga la insignia correspondiente. No todas las insignias se prestan a la especialización de Patrulla.

Para conseguir una especialización, es necesario encontrar un trabajo que necesite la estrecha cooperación de todos los Scouts de la Patrulla. A toda especialidad de Patrulla debe corresponder al esfuerzo común bajo la dirección del Guía. Sin esto, no se conseguirá ningún resultado verdaderamente interesante.

Por ejemplo: la insignia de tirador no puede ser objeto de especialidad aunque todos los Scouts de la Patrulla sean excelentes tiradores, porque jamás se conseguirá la colaboración de todos en el acto de apuntar y de oprimir el disparador.

Por el contrario, la insignia de Pionero no debe admitirse si no bajo la forma de Especialidad de Patrulla, porque un Scout aislado no hará nada útil para lanzar un puente sobre un río, o para construir una cabaña con ramas de árboles. En cambio, 5 o 6 muchachos trabajando bajo una dirección competente harán una obra tan perfecta como sólo el trabajo común puede obtener.

El Guía pondrá, pues, el mayor cuidado en la elección de especialidades.

A la inversa de las especialidades individuales, cuya dificultad es relativamente escasa, las Especialidades de Patrulla serán objeto siempre de trabajo sostenido y profundo y la Patrulla no cesará de perfeccionarse cada vez más en la especialidad que haya elegido.

Hay que evitar, sin embargo, a todo trance, que la especialidad haga abandonar otros trabajos escultistas.

El trabajo de Patrulla se facilita mucho en ciertos casos con la biblioteca de Patrulla. Esta biblioteca debe componerse de libros atrayentes que los Scouts lean con interés. Lo expuesto con relación a la biblioteca de Tropa puede tener aplicación, aunque en más reducida es-

cala, tratándose de estas bibliotecas de Patrulla, bastando consignar que los libros deben ser elegidos por los Scouts, bajo la dirección del Guía y revisados por el Jefe de la Tropa, para no aprobar sino aquellos que sean útiles. No debe faltar en tal biblioteca un plano de la región, ni un álbum en que por escrito y por medio de fotografías se vaya consignando la historia de la Patrulla.

Otro género de actividad para las Patrullas es el trabajo manual. Es necesario que todo Scout sepa servir de sus diez dedos.

Se empezará por inducirlos a que hagan cosas muy fáciles. Aprenderán por ejemplo, a hacer un empalme con dos trozos de alambre eléctrico, a afilar un cuchillo o un hacha, a atar un haz de leña, a clavar y arrancar un clavo, a pulimentar una tabla, a mondar una papa, a cavar un rincón del jardín, a reparar un objeto estropeado, etc.

Después se pasará a trabajos más difíciles: esculpir un bordón, colocar un cristal, revelar fotografías, hacer un guiso, decorar el local con dibujos, ilustrar el periódico de la Patrulla, etc.

Se acometerán, en fin, los trabajos más dificultosos y más útiles: confección de mesas, armarios, taburetes, instalaciones eléctricas, sacos de dormir, carrito para el material de la Patrulla, perchas, prendas del uniforme o equipo, etc.

Conseguido esto, ningún Scout podrá en lo sucesivo dejar que el tiempo pase sin tener algo que hacer, y entonces comenzará la Patrulla a tener buenos Scouts.

Por otra parte, las Patrullas ingeniosas y hábiles verán pronto lo que pueden ganar con la perseverancia. Una venta de trabajos u objetos bien hechos alcanza éxito siempre, y un local adornado con gusto, es medio seguro de interesar por el Escultismo a los visitantes y decirlos a que nos ayuden cuando sea necesario.

El saber ocuparse de las manos concede una superioridad, no sólo de orden práctico, sino también de orden moral.

XI

LOS JUEGOS DE LA PATRULLA

Ciertos Jefes de Tropa, hacen observar que los juegos no constituyen sino una parte insignificante del Escultismo. A esto sólo debemos oponer las frases con que comienza el capítulo primero de "Escultismo para Muchachos" de B. P.: "La educación debe efectuarse siempre que sea posible, por medio de juegos y competencias". "Los juegos se organizarán principalmente sobre la base de competencias entre equipos, estando constituido cada equipo por una Patrulla, y siendo cada muchacho actor y no espectador".

Los juegos son pues, una parte muy importante del Escultismo. El Escultismo mismo se ha definido como "el más grande e importante de los juegos".

Es necesario recordar siempre, trátase de un juego amplio o pequeño, de un concurso de músculos o de un concurso de ingenio, que el punto más esencial es considerar a la Patrulla como una unidad en la que nadie debe tener el papel de espectador.

A un Guía le es fácil imaginar e inventar toda clase de juegos. Por otra parte, hay libros especiales acerca de este punto. "Juegos Scouts" de Gilcraft, y otros. Los libros, empero, solo deben servir como pauta, permitiéndose en los juegos que describen, toda clase de modificaciones que tiendan a adaptarlos al carácter del país o de la región.

Todas las frases y prácticas del Escultismo pueden enseñarse bajo la forma de juegos. Los concursos entre patrullas no son, en suma, sino juegos muy bien adaptados al espíritu escultista.

Un Jefe, si tiene un poco de imaginación, puede encontrar multitud de variantes de interés, a los juegos indicados en los manuales; pero si no tiene iniciativa fértil para ello, podrá utilizar la de sus muchachos. Su caudal de ideas personales puede agotarse; pero el de sus Scouts será tan fértil después de dos años de Escultismo como el principio.

En algunas Tropas se practica el juego siguiente: Un Scout sale bruscamente de su tienda, gritando que sus ropas están ardiendo. Se trata de que cada Patrulla demuestre su mayor presencia de ánimo y haga inmediatamente lo necesario para poner remedio. Toda clase de accidentes pueden simularse en forma parecida. Así, por ejemplo, un Scout grita de pronto: "¡He perdido cien pesos!", y en seguida las Patrullas se lanzan a buscarlos, siguiendo las huellas que el interesado dejó por el camino, hasta dar con la cantidad, que está representada por un envoltorio de papeles. Así otros muchos casos.

Una serie de juegos escultistas, designado con el nombre de "Juegos Amplios", maniobras o simulacros, constituye repertorio excelente y muy variado. Una maniobra es un juego al aire libre, en que se remeda un hecho de la vida de ciertas tribus; un suceso histórico o un episodio de lucha entre partidos adversos. Júzguese de la variedad de juegos que pueden nacer de esta idea.

La astucia, la observación, la sangre fría, la deducción, la fuerza y la resistencia se disputan el primer lugar. Los mensajes secretos, los rastreos, las señales, la sorpresa del partido enemigo, figuran sucesivamente.

No es raro ver a una Patrulla apasionarse durante un día entero en la persecución de un bandido misterioso, llevando por todo documento la mitad de un mensaje cifrado, cuya mitad más esencial está oculta al final de una pista sangrienta (representada por papelitos rojos sembrados acá y allá), y cuando el mensaje se ha descifrado al fin, se ve que el famoso bandido no es otro que cierto Scout, que fingiendo buscar la buena pista, ha hecho perderse muchas veces a sus compañeros.

La práctica de los juegos por equipos de Patrulla eleva mucho el nivel del espíritu de todas las Patrullas. Además, permite al Guía y al Jefe juzgar a sus Scouts desde el punto de vista de la lealtad, de la ingeniosidad, etc. Así pues, tanto el Guía como el Jefe de Tropa, desarrollan sus observaciones de carácter y aprenden a sacar partido de cada Scout según sus aptitudes.

XII

CONCURSOS ENTRE PATRULLAS

El mejor método de elevar el espíritu de la Patrulla, es organizar concursos de Patrullas permanentes; es decir, que tan pronto termine un concurso comience el que sigue. En las Tropas antiguas se ha llegado a preferir, los concursos semestrales a los anuales y los trimestrales a los semestrales. Tres meses son bastantes para no fatigar y desanimar a las Patrullas y para evitar pierdan su interés las mal conceptuadas. Y mejor todavía que los concursos trimestrales, serán los mensuales.

Una Patrulla que haya perdido puntos no se desanimará y se preparará con entusiasmo para un brillante desquite en el concurso siguiente. Si tuviera que esperar seis u ocho meses, la emulación desaparecería pronto.

Es muy importante advertir que un concurso, por excelente que sea, no alcanzará pleno éxito sino en la medida que se adapte al estado de espíritu de los muchachos en ese momento. Por ejemplo: después de un accidente ocurrido a un Scout, un concurso de ambulancias será mejor recibido que uno de nudos. De igual modo un concurso deportivo será un gran éxito si un campeón de la región acaba de obtener el triunfo. Por estas razones, un Jefe de Tropa no fijará jamás arbitrariamente sus concursos. Además, someterá sus conclusiones al Consejo de Tropa, y acomodará el concurso a las conclusiones que haya obtenido de este examen en común. No obstante, conviene tener en cuenta el espíritu individualista de los muchachos que les lleva a proponer en sus reuniones, opiniones distintas, a no conformarse con las de otros, no aceptar las de la mayoría y disgustarse en el caso de que no sean preferidas las suyas. Por esta ra-

zón, es deseable, que los concursos sean organizados por el Jefe de Tropa, atendiendo principalmente a la actualidad que pueda tener la materia objeto de ellos y que la garantice su buena aceptación por los Scouts.

El principio general de los concursos de Patrulla es conceder cierto número de puntos para cada asunto sobre los que versa el concurso. Suele ser difícil esta puntuación. Deben escogerse aquellas pruebas que mejor convengan para asegurar la igualdad posible de suerte en las diversas Patrullas. Se evitarán las pruebas en que la Patrulla más joven o la compuesta por Scouts de menor edad, lleve desventaja. En la gran mayoría de los casos, conviene evitar los puntos negativos. Vale más añadir puntos a las otras patrullas, que restarlos a la que ha estado deficiente. Lo esencial es no desanimar a una Patrulla con la pérdida de puntos adquiridos por su trabajo y buena voluntad anteriores.

La elección de pruebas es ilimitada. Sin embargo, se acostumbra a hacer versar los concursos sobre los siguientes puntos particularmente:

Asistencia y puntualidad.

Especialidades obtenidas y exámenes verificados en Patrulla Gimnasia.

Buenas acciones.

Buena presentación de los Scouts y del material de Patrulla Gimnasia.

Trabajos manuales, etc.

Además de estas diversas pruebas, que pueden ser la base de todos los concursos, se deben organizar otras especiales sobre ciertas materias del Escultismo: nudos, señales, comunicaciones, auxilios sanitarios, campamentos, etc. La elección de estas pruebas debe hacerse de acuerdo con las condiciones de la localidad y según la estación en que hayan de practicarse. Se adoptará, por ejemplo, el programa siguiente:

Invierno: trabajos manuales. Primavera: botánica, cuidados de los heridos. Verano: campamentos. Otoño: señales y rastreos. Téngase presente que este ejemplo puede variarse mucho.

De todos modos, hay que hacer las cosas bien o no hacerlas. Se tendrá, pues, cuidado de no sobrecargar un concurso con muchas materias, a fin de poder dirigirlo y realizarlo mejor.

Conviene establecer por anticipado una escala de puntuaciones, en que se procure incluir todos los casos posibles para evitar decisiones arbitrarias en casos no previstos, lo que provoca siempre el descontento de algunos muchachos.

En lo concerniente a asistencia, convendrá no condescender de igual modo las faltas justificadas que las no motivadas.

Si se conceden puntos por pruebas verificadas, es necesario prever que el novicio que necesite examinarse de todas las clases podrá obtener más puntos que el que ya sea Scout de Primera, y se puntuará la obtención de Insignias de Especialidad de modo conveniente para restablecer el equilibrio.

Es muy conveniente variar la forma de las pruebas en concursos sucesivos sobre los mismos asuntos. Hay que evitar el caer en la rutina y hay que ingeniarse, a fin de encontrar continuamente nuevos temas para las pruebas. Así, por ejemplo, si se trata de un concurso de nudos, se fijará la primera prueba como esté indicada en el manual o cartilla de uso corriente. La misma prueba en el Segundo Concurso, consistirá en hacer los nudos con las manos a la espalda. Después, en la prueba siguiente se reemplazará la cuerda ordinaria por otra mucho más gruesa. Más tarde se fijará un número limitado de segundos para cada nudo. Se exigirá después el empleo de una sola mano para ciertos nudos, y así sucesivamente. Si se trata de un concurso de Morse, puede exigirse en la primera prueba, la transmisión de un mensaje. Después se empleará el silbato en lugar de banderas. Luego, la luz. Se exigirán velocidades cada vez mayores. Luego uso de signos abreviados, etc.

Del mismo modo, todas las pruebas deben ser variadas siempre.

Se pueden establecer concursos para la instalación de campamentos de Patrulla, de encender fuegos; carreras de relevos, decoración del local; en suma, de tantas clases como materias estén al alcance del Scout.

En una Tropa compuesta de muchachos inteligentes es muy útil hacer una prueba semestral de Escultismo, no examinando a todos los muchachos sino a todas las Patrullas, las cuales designan uno o dos de los componentes de dichas Patrullas que son los que han de sufrir la prueba con la obligación de no presentar a los mismos en dos exámenes consecutivos, sino hacer que todos los Scouts de la Patrulla se vayan turnando.

En otras tropas, el Jefe hace una decena de preguntas cortas a la suerte en la primera reunión de cada mes. Así se asegura de que los muchachos saben realmente lo que han aprendido y que merecen en realidad las insignias que llevan. Se pueden conceder puntos a las respuestas y unirlos al resultado del concurso.

En un concurso de Patrullas también pueden concederse puntos por el modo de llevar el "Cuaderno de Patrulla". Igualmente se deben llevar en cuenta las buenas acciones colectivas realizadas durante la celebración del concurso, pues, contra lo que pudiera creerse, esta prueba no vuelve a los muchachos fátuos ni orgullosos como suele acaecer con las buenas acciones individuales cuando son excesivamente recompensados.

Sería muy largo extenderse más sobre los diversos aspectos que puede revestir un concurso de Patrulla. Se puede y se debe llevar a ellos la mayor variedad posible a fin de mantenerse siempre la animación. Agrada a los muchachos competir entre ellos y no hay que temer la exageración en este punto.

Un buen método es leer cada domingo los puntos obtenidos hasta aquella fecha por las Patrullas concursantes. Esto estimula mucho y empuja a cada muchacho a superarse antes del resultado final.

No hay que decir que el triunfo en los concursos ha de estar representado a los ojos del muchacho con una recompensa cualquiera. Algunas Tropas adoptan una in-

signia especial para la mejor Patrulla. Otras, un objeto o "totem" que la mejor Patrulla conserva en su local hasta que otra se lo lleve por haber ganado. Un Cuadro de Honor puede indicar la calificación de las Patrullas. En otras Tropas, la Patrulla triunfadora lleva la Bandera. También pueden establecerse premios especiales para los distintos concursos; todo esto depende de las circunstancias de la localidad y no se pueden dar reglas generales.

Si un Guía no posee todo el entusiasmo deseado de estimular a su Patrulla para los concursos, es que existe un defecto por parte de él o por parte de sus Jefes. El espíritu scout de uno de ellos (acaso de los dos) necesita ser fortalecido.

XIII

BUENAS ACCIONES DE LA PATRULLA

Este sólo epigrafe nos dispensa de explicar más ampliamente su significado. Se trata, en efecto, de que cada Patrulla ejecute, cuando menos una Buena Acción Colectiva cada mes. Esto no afecta en nada la buena acción diaria que debe realizar cada Scout. La B. A. de Patrulla es un excelente medio para crear el espíritu de Patrulla y hacer que el Escultismo sea popular en todo el país.

Cada Scout observa durante la semana y no deja de indicar al Guía al domingo inmediato, qué B. A. colectiva podrá realizar, a su juicio, la Patrulla en tal o cual sitio. Entonces es cuando el Guía debe saber elegir la Buena Acción a practicar, distribuir el trabajo y probar sus cualidades de mando o dirección. Por otra parte, el Guía debe estimular continuamente a sus Scouts para que se preocupen de las B. A. colectivas. Un Guía listo y de buenos sentimientos encontrará a cada paso ocasiones de hacer ejecutar a su Patrulla una B. A. Por ejemplo: tal Patrulla establecerá un turno entre sus diversos Scouts para ir a dar lectura a un ciego; tal otra, pide una carretilla de mano a un campesino, trabaja con ella para llevar material y a la tarde se la devuelve llena de leña.

Pero hay algo mejor todavía que la B. A. y es, hacerla sin que nadie la sepa. Sabemos que una Patrulla que un día invadió una cabaña cuyo propietario estaba ausente y desapareció después de haber barrido el suelo lavado los vidrios, repasado el techo, fregado las cacerolas y renovado la provisión de agua y leña. Otra, taló y recogió cuatro haces de leña mientras que unos leña-

dores estaban comiendo, y se los pusieron junto a los que ya habían reunido.

Los antiguos caballeros de las leyendas volaban en socorro de los desvalidos. Si el moderno caballero Scout se encuentra frente a una pobre mujer, vieja y ciega que vive en una buhardilla, pensará que una B. A. siempre vale la pena de ser realizada y probará con ello que es más perfecto que los caballeros de la Edad Media.

No hay razón para que cada nueva Patrulla no se dedique a realizar continuamente buenas acciones colectivas. Esto es posible tanto en las ciudades como en los pueblos. Los Scouts encontrarán siempre jardines que arreglar, baches que rellenar, empalizadas en mal estado. En las ciudades hay multitud de sociedades benéficas que quedarían encantadas si fuesen auxiliadas por los Scouts.

Un buen Guía es un foco intenso de bondad y de piedad que comunica su llama a los corazones de todos los Scouts.

La B. A. es más exquisita cuando está dictada por la sensibilidad del alma que por el sentimiento del deber.

XIV

VISITAS ENTRE PATRULLAS

Una buena Patrulla debe reunirse sola por lo menos una vez a la semana. Para esta reunión, el Guía debe tener preparado su programa. En el curso de la junta, además de las numerosas ocupaciones ya mencionadas, se puede dedicar algún tiempo al estudio de las Especialidades de Patrulla. Después de lo expuesto sobre buenas acciones colectivas, estas especialidades se manifiestan desde un nuevo punto de vista, y se convierten en un medio de dirigir a la Patrulla hacia el servicio del prójimo.

Una Patrulla especializada en los servicios de ambulancia, zapa, carpintería o cocina, encontrará buenas acciones que practicar, gracias a sus conocimientos especiales.

Las diversiones constituyen un vasto campo para las especializaciones de Patrulla. Hay Patrullas que se han especializado como cantores, por ejemplo, y han ofrecido a las demás, conciertos muy agradables. Otras han saboreado el triunfo constituyendo "troupes" de indios, payasos, de prestidigitadores, etc., o bien de actores para representar pequeñas piezas dramáticas o cómicas, a veces compuestas por los mismos muchachos

Si cada Patrulla se esfuerza así, en adquirir ciertas capacidades orginales, interesantes o de entrenamiento, el Jefe de Tropa no tendrá ninguna dificultad para organizar de vez en cuando festivales a beneficio de la colectividad.

Pero es indispensable para esto que las Patrullas hagan un corto ensayo en cada reunión (media hora como

máximo) y para recordar sus habilidades, crear nuevos números sensacionales.

Esto nos conduce a hablar de las visitas entre Patrullas. Son estas visitas un poderoso estímulo si los Guías saben entenderse antes y organizar programas bien ordenados.

He aquí un ejemplo de programa:

Primera parte:

Una tarde la Patrulla de las "Lechuzas" es invitada por la Patrulla de los "Castores".

Alegres saludos a la llegada.

Se empieza la sesión por un breve y humorístico saludo pronunciado por el Guía de los "Castores". Una aclamación saluda este discurso. Después, cada uno, por turno, da muestras de su talento.

Un Castor lanza al aire una canción popular.

Después una Lechuza, recita un monólogo jocoso, de su invención, sobre la cruzada contra los ratones.

En seguida, un Castor hace juegos de prestidigitación.

Una Lechuza, construye a continuación en un abrir y cerrar de ojos, un elegante chalet con cartas de baraja.

Un Castor, saca una ocarina y encanta al auditorio con un trozo selecto.

Asalto de "esgrima" entre una Lechuza y un Castor
Tiro al blanco con flechas de mano.

Entreacto, Te, charla general.

Segunda parte:

El Guía de las Lechuzas, recita una poesía de su invención sobre los encantos de la vida en los bosques. Y el Jefe de los Castores, hace una breve charla sobre los antiguos trovadores.

Después de esto, juegos malabares y acrobáticos.

Un coro de Lechuzas y Castores termina la fiesta.

A veces es invitado el Jefe de Tropa y hasta el Jefe de Grupo. Entonces cuentan éstos alguna de esas historias que tanto hacen pensar a los muchachos.

Al separarse una y otra Patrulla se dan cita para uno de los próximos domingos. Al mes siguiente, son

las Lechuzas los que reciben a los Castores, desarrollando un programa distinto.

La utilidad pues, de las visitas de Patrulla, es estimular el entusiasmo de los Scouts para hacer de su Patrulla la mejor, aquellas cuyas invitaciones se aceptan con más gusto, y también la que demuestra más ingenio y que con más frecuencia invita.

Además, si existen varias tropas vecinas, estas visitas crearán entre ellas ese ambiente de fraternal cordialidad que debe presidir siempre todos los actos entre Scouts.

En las Tropas en que se organiza una recepción anual para los padres y amigos de los Scouts, como es natural, cada Patrulla hace cuanto puede por presentar números inéditos y sorprendentes. En estos casos, el trabajo de preparación debe estar también distribuido entre las Patrullas.

Una, preparará la sala y la decorará; otra, dibujará el programa; una tercera, se encargará de la merienda y de la distribución de programas; la cuarta hará el servicio de orden, la quinta, el de acomodadores, y así sucesivamente.

El Jefe de Tropa no tendrá otra cosa que hacer sino vigilar y coordinar los esfuerzos de cada uno, y todo irá perfectamente.

Las visitas entre Patrullas pueden tener por objeto un concurso de señales de observación, de tiro al blanco con arco, etc., o bien se puede convenir un partido de pelota.

En todo caso, los Scouters deben dejar completa libertad a los Guías para estas visitas, a condición de que sean bien preparadas y de que no perjudiquen las actividades de la Tropa.

XV

LA PATRULLA EN EL CAMPAMENTO

En un campamento modelo, las tiendas no están plantadas en filas regulares, como en el campo militar. Se da al contrario, una gran libertad a cada Patrulla. He aquí como puede procederse.

El Jefe de Tropa designa un emplazamiento para el mástil de la bandera; en una explanada se hacen generalmente las formaciones, los juegos diversos y cada noche el fuego de campamento. Cerca del mástil de la bandera se levanta la tienda del Jefe. A la entrada de ella, o en otro sitio muy visible, se fija una tablilla, conteniendo el reglamento del Campamento y los avisos.

Cada Patrulla queda entonces en libertad de plantar su tienda en los alrededores, a 50 ó 100 metros del mástil de la Bandera. Una, cerca de un arroyo, otra en una espesura, etc. Las tiendas forman así un círculo irregular alrededor de la Bandera.

Cada Patrulla debe estar sin embargo, al alcance del silbato del Jefe de Tropa. Cada una es responsable del orden y de la instalación de su tienda. Puede decorar a su gusto el emplazamiento, construir en él bancos, mesas, hamacas, refugios, etc.

La buena presentación de cada emplazamiento de Patrulla puede ser objeto de un concurso, así como la limpieza de la tienda y sus alrededores.

Conviene encargar a cada Patrulla el cuidado de hacer su propia cocina, siendo distribuidas las raciones por la mañana.

En los campamentos demasiado importantes, por el número de scouts o por la duración, se pueden alternar las Patrullas por turno, cocinando para toda la Tropa.

Las Patrullas, deben ser responsables, también por turno, del orden y limpieza del campamento, así como de dar escolta a la Bandera en el acto de izarla y arriarla.

Todas las reuniones se hacen a toque de silbato o de cuerno, y aunque el uso de cornetas se debe ir abandonando por demasiado militar, es a veces necesario usarlas en campamentos grandes.

A la señal de formación, los muchachos se reúnen en sus tiendas y se dirigen en formación, y por Patrullas, al punto de reunión.

Pero el verdadero campamento de Patrulla es aquel en que ésta se encuentra aislada completamente y es responsable de su instalación y del empleo de su tiempo.

Los campamentos de fin de semana se han extendido mucho, y cuando los Scouts tienen dos días consecutivos de asueto, les agrada mucho pasar una noche bajo tienda. Esto debe hacerse siempre por Patrullas.

CAMPAMENTOS, CAMPAMENTOS, CAMPAMENTOS. Este debe ser siempre el plan de vuestros programas.

Para organizar un campamento de Patrulla de dos días, el Guía escoge un emplazamiento apropiado, convoca a sus Scouts, y reparte en los sacos, el material y los víveres adquiridos la víspera. No debe partir jamás sin previo permiso del Jefe de Tropa y autorizado por el Jefe de su Grupo. Este, no debe oponerse jamás a estos campamentos, sin razones poderosas. El que se oponga por minucias o por ridículos temores, demostrará no haber comprendido el Escultismo.

En muchas Tropas, el Jefe, indica en qué sitio tendrá efecto la reunión del domingo. Cada Patrulla sale entonces el sábado por la tarde y va a acampar a uno o dos kilómetros del lugar indicado. Al día siguiente, a la hora señalada, cada Patrulla se presenta en el punto de reunión.

Es conveniente no ir nunca a campamento de Patrulla, sin llevar una bicicleta, si las circunstancias lo

permiten. Puede ser un precioso auxiliar en caso de accidente, falta de víveres, etc.

La práctica de la fogata en el campamento es excelente. Permite a cada Scout reposar charlando con sus amigos y cantar a coro las viejas canciones del país a la claridad de las llamas o de las rojas brasas, bajo el cielo estrellado. No es necesario para esto que haga frío. De noche siempre baja la temperatura salvo en algunos climas muy cálidos.

Pero estas veladas en común no deben prolongarse más de lo justo, y un buen Guía cuidará siempre de que sus Scouts disfruten de ocho horas de sueño como mínimo.

Los jóvenes Guías pueden invitar a sus campamentos al Jefe y al Subjefe pero éstos serán siempre meros invitados, y el Guía ha de ser quien dirija el campamento. Podrá de este modo pedir consejo al Jefe en caso de dificultades y el Jefe podrá darse cuenta del valor del Guía e intervenir discretamente en caso de errores o decisiones peligrosas; por ejemplo, en caso de baño se asegurará de que el lugar escogido no sea peligroso por su profundidad o por sus remolinos, o bien por la hora escogida. Enseñará al Guía a no acampar en sitio húmedo, a no encender fuego bajo un árbol, etc.

Después de dos o tres años de Escultismo, se puede tener confianza en los Guías. El privilegio de ir a acampar solos con su Patrulla les dará conciencia de su responsabilidad y realzará su prestigio.

XVI

DIFICULTADES

Es posible que al llegar a este capítulo, algún Jefe o Subjefe de Tropa piense:

“Convengo, desde luego, en que el Sistema de Patrullas es el mejor método a emplear y estoy persuadido de que las mejores Tropas estarán de completo acuerdo con esta idea; pero en razón de las circunstancias en que yo me encuentro, es imposible adoptarlo para mi Tropa”

El uno hará valer las particularidades de los muchachos, su excepcional inconstancia, o su desesperante torpeza. Otro, alegará el alejamiento de sus domicilios y la dificultad de reunirse, especialmente en las tardes de invierno.

Uno alegará que encuentra ciertas dificultades con los muchachos mayores; en tanto que otro encuentra los mismos inconvenientes con los más jóvenes.

Para todas estas objeciones hay una sola respuesta: que no existe ninguna Tropa que reúna todas las condiciones favorables a la aplicación ideal del Sistema.

Podemos decir sin temor de error, que no ha habido jamás un Jefe de Tropa que no se haya encontrado al iniciar el Sistema con dificultades, aunque fuese un as y sus Scouts verdaderos modelos. Pero aquí es donde verdaderamente se revela el Jefe: “El Hombre de la Situación”.

El Escultismo en sí mismo es algo muy especial, de una inspiración particular, y que no da sus plenos resultados sino por el empleo de un método también particular y original. Este método está designado con estas tres palabras: SISTEMA DE PATRULLAS: No hay otro

medio que éste, para obtener la formación de carácter, es decir, el éxito.

Algún Jefe dirá aún: "Creo que este método es excelente; pero vengo dirigiendo a mi Tropa de otro modo desde hace años y ya no es posible variar".

Este argumento está desprovisto de todo valor, por que nunca es tarde para obrar bien, sobre todo con espíritus jóvenes propicios a toda buena influencia.

Repetimos por otra parte que el Sistema de Patrullas no es un sistema teórico; está basado en experiencias que prueban que la educación del muchacho no se conseguirá por la imposición de una voluntad extraña si no se cuenta con su consentimiento entusiasta.

Se podrá; imponer un uniforme; pero sólo una adhesión voluntaria, por el corazón y el espíritu del muchacho, permitirá que la educación de éste, alcance buenos resultados.

En materia de Escultismo, no procede juzgar conforme a los gustos y mentalidad del hombre; hay que colocarse en el punto de vista del muchacho.

Si una Tropa existe sin el Sistema de Patrullas, el Jefe debe implantarlo sin tardanza. Los muchachos aprobarán unánimemente la adopción de un sistema en que preside la libre disciplina y en que los reglamentos interiores, que más les afectan, son hechos para cada Patrulla por sí misma.

XVII

COMO FUNDAR UNA TROPA CON EL "SISTEMA DE PATRULLAS"

Todo el que tenga alguna experiencia de Escultismo, dirá al que se proponga fundar una Tropa: "Comience usted con pocos muchachos".

El gran error, el gravísimo error que se ha cometido en muchas poblaciones y que ha ocasionado eso que algunos observadores frívolos e incompetentes llaman decadencia, ha sido precisamente atender como principal deseo, el de presentar muchos Scouts, es decir, muchos muchachos uniformados, ya que de Scouts no tenían nada.

Es mucho más fácil mandar y dirigir a pocos muchachos que a gran número de ellos, y sin embargo, esto último es lo que deslumbra a los ignorantes. Este error proviene de la fascinación que el número ejerce sobre el espíritu humano y de la falta de carácter para resistir.

Los buenos Jefes, los que comprenden bien el Escultismo, prefieren siempre el pequeño número, que permite mejor la acción a fondo.

Para fundar una Tropa trabajaremos sobre pocos muchachos, que serán después los Guías de Patrulla. El número vendrá después, y hallará elementos formados para encuadrar la Tropa.

La primera preocupación, será, pues, convencer a los Guías y Subguías de que sus Scouts esperan ser dirigidos y tienen necesidad de serlo.

Penetrados de este principio inicial y convenientemente guiados desde el comienzo, ellos irán adelante, y la Tropa tendrá asegurado el éxito.

Para fundar una Tropa es preciso ante todo provocar una reunión de muchachos o aprovechar una reunión en una escuela o en otro sitio. Si no se cuenta con la propia elocuencia o con propia competencia en estas materias, hay que buscar una persona competente y que sepa ha-

blar a los muchachos, esta persona debe ser por regla general, Jefe de Tropa o un miembro del Consejo Scout Local.

Después de haber descrito el Escultismo bajo el aspecto más propio para despertar el entusiasmo, se anunciará la fundación de la Tropa y se tomarán los nombres de los que deseen constituirla. Si es posible, se distribuirán entre la concurrencia, folletos que interesen a los padres y obtengan su aprobación.

Al terminar la reunión, el futuro Jefe de Tropa escogerá una docena de los muchachos más despiertos y comenzará su educación, eliminando los malos elementos y reemplazándoles por otros.

Estos doce muchachos harán la prueba de Tercera Clase y prestarán la Promesa. Entonces podrán vestir el uniforme. Al cabo de algunos meses, serán Scouts de Segunda. Se nombrarán entonces, Guías y Subguías.

En tal momento será necesario entrar en relaciones con los muchachos que se habían inscrito meses antes. Se celebrará una segunda reunión, y las Patrullas se constituirán inmediatamente a razón de seis u ocho muchachos, comprendidos el Guía y el Subguía. Este número es el mejor en la práctica.

Es cierto que el entusiasmo de la primera reunión habrá disminuido mucho durante esos meses de espera. Sin embargo, podrá reavivarse rápidamente si el Jefe se toma ese trabajo. Además, los que hayan conservado el deseo de ser Scouts durante todo ese tiempo, darán mucho mejor resultado que los que, habiéndose adherido en el ardor del primer momento, hayan perdido su interés enseguida.

Casi todos los Jefes encuentran siempre una multitud de razones para comenzar con gran número. Esto

no nos ha de impedir repetir con insistencia: "Comenzad siempre con un corto número; la experiencia lo aconseja en este sentido".

Señalamos también muy especialmente que no se debe precipitar la formación del primer núcleo de Guías. Nada durable puede crearse en dos días.

Se recomienda también la mayor prudencia a los Jefes de Tropa, en la concesión de permisos para salidas de Patrullas solas, bajo el mando y la responsabilidad de su Guía. Esto no debe otorgarse sino cuando se conoce perfectamente bien al Guía de la Patrulla.

De igual modo, no conviene nombrar oficialmente los Guías, hasta que hayan preparado convenientemente a sus muchachos para la Tercera Clase.

En fin, todo nombramiento de Guía, debe ir precedido de una conversación entre el elegido y el Jefe de Tropa, en el curso de la cual éste expondrá lo que se espera de todo Guía, tanto respecto a los muchachos que se le confían, como del movimiento en general, es decir, de la Asociación.

Salvo el caso de urgencia absoluta, sería grave error nombrar un Guía sin estos preliminares.

Gracias a esto, los Guías llevarán un cierto adelanto respecto a los Scouts desde el punto de vista de su conocimiento del Escultismo, restándoles sólo mantener siempre esta ventaja por su trabajo.

Este librito puede terminar con estas palabras de Baden-Powell en la primera edición del "Escultismo para Muchachos":

"En todos los casos recomiendo muy especialmente el SISTEMA DE PATRULLAS, es decir, los pequeños grupos bajo la dirección de un muchacho-jefe".

— F I N —



