

PARA TI, GUIA DE PATRULLA

Título original en francés:
Toi, Chef de Patrouille et ta patrouille.

Versión castellana de:

Mario Valverde Garcés

Asociación de Scouts de México. A. C.

DIBUJOS: LUIS Armida

FOTOS: Roberto Villaseñor

Manuel Paz

MÉXICO - 1966



PRIMERA CORTEZA

TU, GUIA DE PATRULLA

PRIMER MENSAJE

EL MENSAJE DE B. P.

CUANDO UN DÍA le preguntaron a B. P. qué grado escogería en el Escultismo si no fuera Jefe Scout Mundial, respondió: "Si me permitieran escoger un puesto en el Movimiento Scout, escogería el de Guía de Patrulla". Es decir, que el Jefe estimaba que el papel más hermoso es el de Guía de Patrulla porque es sinónimo de dominio de sí y de abnegación. Si abrimos "Escultismo para Muchachos", encontraremos un mensaje de B. P. a los Guías de Patrulla: "... Deseo que ustedes, Guías de Patrulla traten de *formar* a todos en sus patrullas, ocupándose de cada uno de los muchachos con miras a convertirlos en hombres de provecho. De nada sirve tener uno o dos muchachos magníficos si el resto no vale la pena. Hay que buscar que todos estén a la altura. Lo más importante para eso es el *ejemplo* que den ustedes a sus Scouts; lo que hagan o digan, lo dirán también sus Scouts.

Muéstrenles que saben obedecer cualquier orden recibida sea de palabra o escrita, y que las ejecutan en presencia o ausencia del Jefe. Demuéstrenles que pueden ganar insignias de especialidades y sus muchachos los seguirán con muy poco esfuerzo. Recuerden siempre que deben estar a *la cabeza* del Movimiento y nunca se resignen sólo a empujar desde atrás...".

Otro Jefe Scout, de los primeros pioneros ingleses del Escultismo, Roland Philipps precisó las ideas de B. P. sobre la misión del G. P. Escucha lo que dijo:

"No es una nodriza, ni un subteniente gritón, ni tampoco un domador de fieras, sino *un hermano mayor* que conduce, porque sabe; y a quien se le sigue porque se le ama. ..".

Retén bien ese retrato del G. P. porque es el más bello que se puede hacer.

Si, hermano G. P., tú debes ser un formador. Recuerda aquella anécdota de los tres obreros que trabajan en la construcción de una iglesia. Les preguntaron que qué era lo que hacían. El primero respondió: "Yo transporto piedras", el segundo más realista dijo: "Yo me gano la vida"; pero el tercero, un tipo que tenía un ideal, no encontró otra respuesta que: "Yo construyo una catedral que será la más bella del mundo".

Tú también; construyes una catedral, y si un día alguno te pregunta que haces no le respondas, "divierto a mis Scouts", o "les enseño Segunda Clase" sino "yo, formo la Patrulla mejor del mundo, formo hombres, formo almas. . .". Si, hombres, almas. Eres tú a quien ha sido confiada esa misión espléndida, y si estás convencido de su grandeza, te consagrarás a ella todo entero.

Si relees aún una vez el texto de B. P. citado anteriormente y el de Roland Philipps, encontrarás algunas palabras subrayadas:

tu FIN

. . . formar

. . . ejemplo

... a la cabeza

. . . ser un hermano mayor

tus MEDIOS

En otras palabras, diremos lo que debes ser:

El mejor Scout de Patrulla; ~ el hermano mayor de tus Scouts; su entrenador; y cuando seas eso, te será muy fácil ser; el formador de tus Scouts.

SEGUNDO MENSAJE

ERES EL MEJOR SCOUT DE TU PATRULLA

SI ERES TU, C. P., tú a quien tu Jefe acaba de ponerte una segunda cinta blanca en el bolsillo de tu camisa, eres tú, quien debes, precisamente a causa de ese pedacito de tela blanca, llegar a ser el mejor Scout de tu Patrulla, el guía de tus Scouts, su estandarte, su héroe.

Dar ejemplo

No, mejor aún, ser un ejemplo.

Porque dar ejemplo, puede pensarse que es solamente cuando hay otros que miran.

Mientras que ser ejemplo supone que por donde quiera y siempre, tú eres el mejor de los Scouts de tu Patrulla.

Y para ser ese ejemplo viviente del Ideal Scout, es necesario que seas un valor en todos los terrenos, sin faltar uno solo, con el fin de realizar el equilibrio del hombre completo y del cristiano.

Un valor técnico

O mejor, un valor Scout. Es en efecto indispensable que tus Scouts tengan la certeza de que contigo saldrán siempre, que contigo no se quedarán jamás dentro. . . (porque, la técnica Scout es ese conocimiento inteligente de los mil y un medios de salir, de desenvolverse en todas las circunstancias y de ser capaz de ayudar a los demás.

Bien, me dirás tu, yo debo tener mi Primera Clase y ser Caballero Scout (Scout Quetzal); sea, pero eso no es suficiente. De nada te sirve llevar un grupo de bonitas insignias, de ser "un bueno" en técnica, si no vives como Scout, es decir, si no haces uso de todo aquello que has aprendido en tantos años de experiencia scout y no haces que otros tengan la suerte de aprovecharlo. Es necesario que tu vida esté impregnada de eso que nosotros llamamos "el perfume scout".

Así de nada te servirá tener la Especialidad de Primeros Auxilios si cuando uno de tus Scouts (o tú) está herido, no lo cuidas, desinfectas sus heridas y le haces un vendaje.

De nada te servirá tener la Especialidad de Acampador si dejas tirada tu hacha bajo la lluvia para que se oxide.

De nada te sirve la Especialidad de Guía, si empleas la brújula bajo un poste de electricidad, o si no sabes indicar el camino a un extranjero.

En una palabra, de nada sirve tener una Especialidad o la Primera Clase, si a cada momento tu conducta no responde a la insignia que llevas en las mangas. Y si a cada momento no muestras a tus Scouts, no el bordado que adorna tu manga, sino los actos que de él se traducen. "No son los bordados los que hacen al Scout y aún menos al Guía de Patrulla".

Un valor físico

No te asustes, no te vamos a pedir que seas un Hércules o un Tarzán, sino simplemente que tengas cuidado de tu cuerpo. Tú, sabes mejor que nadie, la importancia que B. P. dio a esto, al grado de consagrarle tres capítulos de su "Escultismo para Muchachos".

Vela por desenvolver tus aptitudes corporales al mismo tiempo que tu capacidad intelectual; el adagio de "Mens sana in corpore sano" no data de ayer.

Huye de la molicie, de los sofás cómodos y de los divanes, vive la vida ruda, las levantadas rápidas y tempranas, la regularidad en la hora de acostarse, las marchas, las excursiones, la gimnasia matinal: "Huyan, pequeños o débiles, —nos dice B. P.,— de todo eso; ustedes pueden llegar a ser fuertes y robustos, si se toman la molestia de hacer todos los días, algunos ejercicios corporales".

El todo es "tomarse la molestia", pero eso no será problema para un G. P. y si lo haces un mes, no será después una molestia, sino un placer agradable al sentir que te endureces y te fortificas.

Así, fuerte y duro, serás más apto para ayudar a tu prójimo.

Un valor intelectual

Sabes lo que significa el 2º Artículo, "ser leal" o el 3º, "el Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en re compensa?".

Sabes que ahora esos artículos exigen de tí una atención importante? Es en efecto, ahora, que estás estudiando, cuando te preparas para un puesto que asumirás más tarde, en la Patria, para tus conciudadanos.

Que tú seas, médico, militar o empleado, mecánico o agricultor no importa... lo que importa es que ese puesto que ocuparás sea ocupado por un tipo hábil en su oficio y digno de esa responsabilidad social.

Estudiante o aprendiz, de tu trabajo de hoy depende aquello que serás mañana, y la manera a través de la cual ejercerás más tarde tu profesión, por tu patria, por el prójimo.

Otra cosa que debe ser parte de tus estudios es tu formación general, es preciso que te intereses por otras cosas además de los manuales de técnica Scout.

Desenvuélvete armoniosamente a través de conversaciones, conferencias, lecturas sobre todo; busca conocimientos generales, tanto en el dominio literario como en el científico, social o moral. No te olvides de que para dar más, hay que tener más.

Conoce un poco de todo, como lo aconseja B. P. para que no te avergüence el ser presentado en un salón.

Un valor moral

Considera que "tu propio carácter no tardará en reflejarse en cada uno de tus muchachos. .."

Sí, será la primera cosa que tus Scouts imitarán de tí; tus cualidades, pero ¡caracoles!, también tus defectos. Porque es en efecto una famosa invención la que hizo B. P., creando el Sistema de Patrulla, inventó el espejo que multiplica siete veces la imagen; riéte y mira a tu Patrulla, y verás siete figuras alegres; pon cara de enojado y verás asimismo siete figuras molestas.

Date cuenta de la prueba tan enorme de confianza que te han dado tus Jefes poniéndote a la cabeza de siete muchachos, bajo los fuegos convergentes de sus siete miradas jóvenes y de su avidez por llegar a ser buenos Scouts.

Pero, no tengas miedo, no tardarás en encontrar una preciosa ayuda en el hecho mismo de todas esas miradas pesando sobre tí: "Enseñando esas virtudes no tardarán en darse cuenta que las están adquiriendo".— B. P.

Evidentemente, la Ley Scout será la base de tu vida: debes considerar toda falta a ella como una falta de confianza a tus Scouts y a la que los Jefes han puesto en tí.

Y entre las cualidades que debe poseer un Jefe, hay tres que hay que poner en primer lugar: la franqueza, la energía y la abnegación.

FRANQUEZA.— Un alma recta, una sola palabra. No hay nada más bello que oír decir a un Scout: "El Guía lo dijo, luego es verdad". Delante de ti mismo, delante de tus Scouts, delante de tus Jefes, todo aquello que digas debe corresponder exactamente a lo que piensas o a lo que haces.

ENERGÍA.— En septiembre de 1944 cuando los alemanes dominaban todavía Europa, una sección de "maquis" belgas había ocupado la aldea de Alie-sur Semois con un puñado de hombres. De repente, la aldea fue cercada por un fuerte grupo de alemanes que venían en retirada; entre los "maquis" la sorpresa fue tal que perdieron el control de la situación y empezaron a retirarse en desorden. En ese momento un joven sargento, comprendiendo el peligro de una retirada sin protección, no lo pensó más, se instaló con su ametralladora enfrente al puente del río. Allí, se mantuvo valerosamente haciendo frente al alemán, protegiendo él solo la retirada de los suyos. Resistió hasta el momento en que fue muerto, pero su grupo estaba salvado. Este enérgico sargento, este Scout valeroso se llamaba James de Liederke. El camino del deber le abrió las puertas del cielo.

La imagen de la energía es la espada de acero templado. Cuando se temple el acero, se vuelve fuerte y sólido, capaz de resistir los choques.

La imagen de la falta de energía, de la molicie, de la pereza, es el caracol, ese animalito que en cuanto algo amenaza se encierra en su concha.

No te diré que escojas. .. porque seguramente ya lo habrás hecho.

Pero una cosa te recordaré y es que la energía no es el resultado de un minuto de exaltación. Es el fruto de el largo entrenamiento de cada día. formado con una serie de esfuerzos y hábitos sencillos pero con los cuales no se transige jamás: trabajo regular, vida dura, nada a medias, jamás flema, o inacción o dejarse llevar.

La energía es un gran combate que comienza sobre un minúsculo campo de batalla; la almohada.

La energía te ayudará a permanecer siempre dueño de tí mismo y a ser siempre del grupo de los optimistas.

ABNEGACIÓN.— Después de su quincuagésima victoria y después de haber sido derribado ya una vez, Guynemer tuvo un permiso para estar un tiempo con sus padres. Su padre que temía que el gran piloto pereciera cualquier día en algún combate y estimando que ya había arriesgado su vida suficientemente, le aconsejaba que pidiera un puesto de instructor en

alguna escuela de aeronáutica donde pudiera servir formando a otros pilotos pero con menos riesgo.

"Has llegado a tu límite", le decían sus padres. "No respondió Guynemer, hay un límite que es necesario siempre sobrepasar: en tanto no se ha dado todo no se ha dado nada".

He aquí una divisa de héroes, he aquí una divisa de G.P.

Date a tus Scouts, dales tu cuerpo y tu alma, no mezquines tus fatigas, tus ánimos.

. . .Y desdeñosos de una labor mercenaria,

. . .enséñanos a dar sin medida. ..

.. .enséñanos a entregarnos totalmente. ..

. . .a consumirnos por ti.

... sin esperar otra recompensa

. . .que saber que hacemos tu voluntad.

Un valor religioso

Sobre todo, nada de "beaterías" fuera de lugar y faltas de naturalidad.

No porque tus Scouts te observen creas tu que es preciso jugar a la rana de pila de agua bendita o al Santito blanqueado.

Será la mejor forma de provocar su risa y de perder toda influencia espiritual sobre ellos.

Al contrario, necesitas convicciones bien asentadas que se traduzcan en una piedad simple, profunda y espontánea, acompañada de una confianza ilimitada en Dios.

El G.P. que vive su fé, simplemente, podrá tener sobre sus Scouts una influencia comunicativa mucho más grande, que por una religiosidad afectada.

Si tu mismo estás convencido, no tendrás miedo de hablar a tus Scouts del Gran Jefe y de su Ley; al contrario, si tu Fé no está bien asentada y no está sino recubierta de una frágil capa de pintura de piedad exterior, tus Scouts serán los primeros que lo percibirán y tus palabras no encontrarán el camino de su alma.

No es suficiente con tener creencias religiosas; sólo una vida religiosa te elevará al nivel de tu misión de Jefe y de ejemplo. Sabes el cuidado que se necesita para tener un acuario? Deja que el agua se enturbie un poco y muy pronto te habitarás a ver el agua turbia, después sucia y opaco el fondo se cubrirá de lama y los cristales se oscurecerán y perderán toda su transparencia. Ciertamente es que un gran lavado anual le devolverá su transparencia; pero ¿cuánto trabajo costará entonces? Mientras que si regularmente cambias el agua y le das una pequeña limpieza (trabajo sencillo) tu acuario estará siempre claro, el agua limpia y cargada de oxígeno. Ese pequeño trabajo vendrá a ser rápidamente un hábito y sobre todo te será tan fácil, en comparación con el gran lavado anual que nunca tendrás que darle.

Esta digresión, créeme, no es una introducción a la "Guía del perfecto piscicultor", observa y verás que es una buena comparación con los cuidados que requiere tu alma.

Cambia regularmente el agua de tu alma.

Camina con Dios dentro.

Y si te preguntas, ahora, cómo realizar todo eso, hay un medio, pero no hay sino uno solo: la Ley.

Que la ley esté en ti como la hiedra en el encino.

O mejor, que la Ley seas tú, que tú seas una "ley que remueve" "una ley viviente"
que tus Scouts se digan ante una dificultad: ¿"Cómo haría mi G.P."?

Qué alegría para tí al saber que haces la suya. Porque la alegría es algo que más se tiene, mientras más se busca para otros. Tienes aquí, en unas palabras, el nivel que debes alcanzar para llegar a ser el primero de tus Scouts, el valor que debes ser.

He aquí plantado el estandarte que es preciso seas para ellos.

Y, puede ser que creas, porque te hablo de estandarte, que debes flotar a dos metros sobre tus muchachos, y ser el objeto de su veneración decidida.

El verdadero Jefe no es un estandarte de desfiles, que se le saca de la vitrina de un museo para un día de fiesta, no es el estandarte que la turba mira pasar a los acentos de una fanfarria.

Ciertamente, ya es un bello estandarte, pero hay uno más bello aún y es el estandarte de combate, aquel que acompaña al regimiento, y que es defendido por él; no marcha al son de la fanfarria, corre al asalto en medio de los soldados, bajo las miradas de todos, al frente de todos; es el estandarte que los hombres comprenden, que los hombres viven.

Y bien, no porque tengas cualidades, y porque debes ser el ejemplo, el estandarte y hasta el héroe de tus Scouts quieras vivir sobre un pedestal.

No; sé simple, no te pongas mucho muy arriba de ellos, ponte a su nivel y sobre todo no juegues al hipócrita. Recuerda que la primera montaña que los jóvenes alpinistas quieren trepar, no debe ser demasiado elevada, so pena de desanimarlos.

Y si el G.P. encarna la montaña a la cual sus Scouts deben subir, encarna también el guía que debe ayudarlos a alcanzar la cima.

Y para no aburrir la ascensión de los jóvenes alpinistas es preciso que al Guía le guste su misión; que la haga por gusto y no por obligación; que se acople a su equipo; que sea para ellos un compañero de viaje que participe de sus alegrías y de sus fatigas, sus placeres y sus penas, franqueando con ellos los pasos difíciles. Es preciso que el Guía sea un hermano para con sus compañeros, para cada uno de ellos en particular. .. y esto nos lleva en un encañamiento normal al segundo aspecto de la misión del G.P.; el hermano mayor.



TERCER MENSAJE ERES EL HERMANO MAYOR

AHORA QUE HEMOS DEFINIDO qué es lo que debe ser el "fondo" del G.P., examinemos cuál será su "forma", su actitud delante de sus Scouts.

Y primeramente, lo que no debe ser.

El G.P. no es un subteniente gritón, que distribuye sus órdenes en tono seco, vigila su ejecución con los brazos en jarras, les grita a sus hombres, los castiga... y hace que lo detesten.

El G.P. no es tampoco una institutriz que quiere que sus muñecos hagan todo inmediatamente, estén calmadamente sentados con los brazos cruzados mientras habla, no les deja hacer nada por sí mismos, corta toda iniciativa calificándola de estupidez y no osa despegar su mirada de acero de sus muñecos por miedo de que hagan alguna travesura.

El G.P. no es un domador de fieras pagado para domar animales recalcitrantes a golpes de látigo.

El G. P. no es tampoco un profesor que da sus cursos técnicos a los Scouts, los manda al "rincón" si hablan y los lleva de cuando en cuando a excursión si han sido buenos niños.

El G.P. no es tampoco un "viejo cuate" que se divierte con sus Scouts; contándoles "muy buenos cuentos" y lleva su familiaridad hasta dejarse "que le armen bulla en sus narices", que no se interesa sino por los mayores, que son sus "cuates" y se olvida completamente de los otros Scouts de su Patrulla.

Gracias a Dios, éstas no son sino caricaturas del G.P., entre las cuales no quiero clasificarte.

Sólo el G.P. verdadero.— el que tú serás.— es el Hermano Mayor de sus Scouts.

Y para quitarle a esa palabra todo lo que pueda teñe: de sentimental, digamos directamente que la Fraternidad Scout reposa sobre dos fundamentos esenciales: la con fianza mutua y la estima reciproca.

Estímalos por sus cualidades y ellos admirarán y estimarán las tuyas.

Ámalos y ellos te amarán. Un viejo proverbio latino dice: "Si quieres ser amado, ama".

Ama a todos tus Scouts y ama a cada uno de ellos en particular. . . ama a todos tus Scouts, a todos sin excepción, sin olvidar uno solo.

Ámalos por sus cualidades morales. Ámalos sobre todo por sus defectos: entre más duro sea un Scout más debes amarlo y más debe él sentir tu cariño.

. . . ama a cada uno en particular; sí, cada uno de tus muchachos debe sentir tu amistad, a tal punto que crea haber absorbido toda la dosis de amistad fraternal que tú eres capaz de dar, aunque en realidad no sea sino una séptima parte. Dedícate a crear en la Patrulla un espíritu de intimidad y de confianza mutua, de tal manera que todos tus Scouts sepan que en todo tiempo estás listo para ayudarlos.

De cualquier manera, no tengamos miedo en decir que esta amistad debe ser viril. Algunos podrán creer en efecto que su misión de hermano mayor debe traducirse por apa-pachamientos sentimentales y sueños sobre un viejo tronco de árbol a la luz de la luna.

No, no por consentimientos ni por sentimentalismos tiernos llegarás a formar hombres, lo que formarás serán pelmazos. Aleja todo lo que sea malicioso y afeminado; prefiere una amistad franca, recta y abierta, una amistad sin nada escondido.

Esta fraternidad no debe evitar tampoco la firmeza (firmeza no es dureza): tú eres el hermano mayor; pero un hermano mayor responsable.

Eso es todo, ser el hermano mayor, pero, de nuevo, eso no es suficiente; ¿cómo, en efecto, la fraternidad y la intimidad podrán reinar en la Patrulla, si el G.P. guarda siempre un humor austero, seco, demasiado serio? No se cazan moscas con vinagre.. . Scouts menos.

Se les toma por alegría y el entrenamiento; G.P. tú serás un entrenador.



CUARTO MENSAJE

ERES UN ENTRENADOR

UN SABIO PEDAGOGO, Froébel, dijo: "es preciso que la vida del niño sea una fiesta perpetua" es decir, que se debe formar al niño por el juego, la alegría y la amistad.

B.P. para responder a ese deseo del niño ha creado algo formidable, donde el niño pueda desenvolverse en una atmósfera de alegría y buen humor.

Ese "maravilloso" Escultismo que ha creado, superponiendo dos cuadros llenos de atractivo, el cuadro del ideal caballeresco y el cuadro de la vida del explorador, de los cuales ha hecho nacer el bello romance de la vida Scout.

Pero, ese romance debe ser animado, debe ser real; y he aquí tu misión; hacer de tus muchachos actores del romance Scout, siendo tú mismo el escenógrafo y el actor.

Y comprende que mientras el escenógrafo sea más vivo, más animado, más agradable y feliz será el romance.

Entrenador, alegre compañero; porque es con la alegría, con el canto, el juego y con la sonrisa como llevarás lejos a tus muchachos sobre la Pista Scout.

Qué pensarías de un G.P. si sus Scouts viéndolo entrar al local dijeran: "Caramba, está de nuevo de mal humor hoy" o "trae la cara de día de difuntos".

Ciertamente que el G.P. puede tener sus preocupaciones pero el arte consiste en no aparentarlas.

Desde luego, que la alegría que debe reinar en la Patrulla no debe ser forzada; debe nacer naturalmente, causada por el placer que tiene el Jefe de hallarse en medio de sus Scouts y por la satisfacción de éstos de sentir a su lado al Jefe.

Adiestra tus Scouts, sedúceles (como decía Foch) ámalos y te seguirán hasta el fin.

En lo más fuerte de la batalla de Dixmude un soldado no teniendo fusil fue a quejarse a su comandante; éste, lanzándose al asalto le dice sin voltear "haz como yo, aunque sea a cabezazos. . ." o aquel otro soldado que partiendo al ataque a una posición enemiga vio a su comandante marchar solo, de pie sobre el parapeto y al poco, herido de muerte, llamar por estas palabras a su segundo que estaba atrás de la columna: "Teniente, a usted le toca el honor. ." Si, a usted le toca el honor de adiestrar a los hombres, de galvanizarlos con el ejemplo, despreciando el peligro.

. . .Aún (un ejemplo nunca será demasiado) un puñado de "goumiers" defendía la cima de una roca contra los insurrectos, al mando del Tte. Bournazel. Pero el enemigo avanzaba, "los goumiers" tuvieron miedo, se rindieron algunos, otros empezaron a huir. Entonces levantándose sobre la roca, dominando la batalla, vestido con su vistosa ropa roja, Bournazel gritó: "Yo, me quedo..." y todos se quedaron y ganaron. Gracias a un entrenador, gracias a un Jefe.

Ser entrenador no sirve, si no se toma parte: arriesgarse a cualquier cosa después de haber reflexionado lo suficiente, jamás tolerar la inacción para tí, ni para tus Scouts. evitar toda monotonía en las actividades de patrulla, crear siempre algo nuevo. . . brevemente, ir hacia adelante.

No basta al G.P. guardar el buen humor en su Patrulla, hacer reír y divertir a sus Scouts contentándose con jugar a fondo cuando el J. T. organiza un gran juego de Tropa.

G. P. tú debes también ser parte, tomar parte en los juegos, en nuevos juegos, en las actividades Scouts, lanzar un concurso entre los Scouts de tu Patrulla, tomar la iniciativa en los momentos vacíos de una reunión o una excursión, animarlos con una actividad de patrulla, aunque no sea más que un canto.

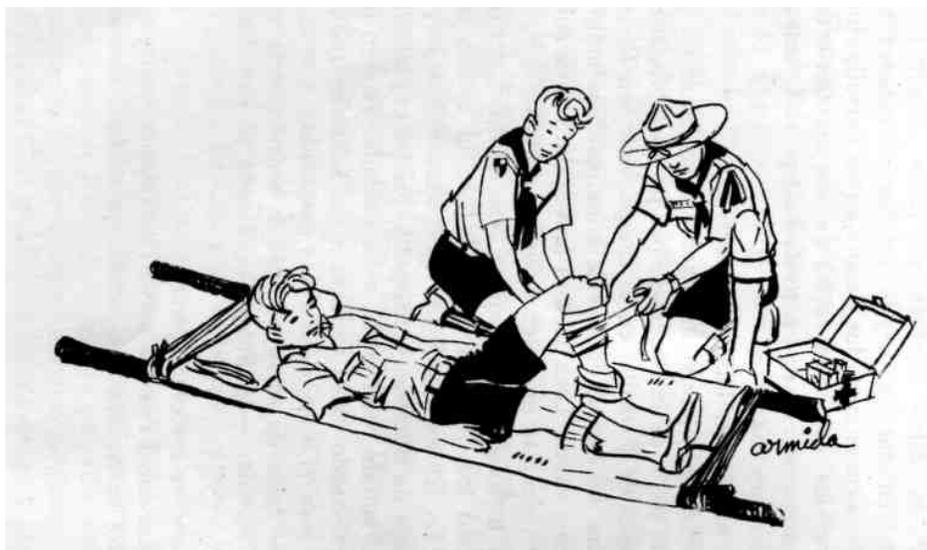
Osa, emprende, lucha ¡¡iniciativa!!

Un verdadero jefe manda, habla poco, no se fia y huye como de la peste de ese enemigo peligroso: la vagancia. En tus Consejos de Patrulla, en el campamento, en las reuniones, elimina los vacíos, da muerte a las palabras inútiles y a los discursos vanos. Una palabra breve, clara, bien colocada, vale a menudo más que diez palabras ociosas.

Aquí todavía, déjame citarte otro ejemplo, porque son los ejemplos los que dan claridad (haz lo mismo con tus Scouts). Lo leí en algún libro de André Maurois: "En 1918 en una de nuestras secciones todos los oficiales habían muerto, el mando pasó, pues, a un soldado; éste en un discurso improvisado quiso explicar a los hombres que quedaban, que para él eran todavía sus camaradas, que su peder no tendría nada de absoluto, que la sección sería una república. "A volar —le dijeron— déjanos en paz; límitate a mandar.

"El que se arriesga, gana".

Entrenador, hermano mayor, estandarte, eso es lo que te permitirá entregarte a tu verdadera misión: formar a tus Scouts.



QUINTO MENSAJE

ERES UN FORMADOR

NO ES UNA BONITA FRASE para el G.P.?, no es una fuente magnífica de inspiración para tí?

Entrenador, "Riega lo que está árido,
Hermano mayor..... Sana lo que está herido,
Formador..... Dobla lo que está rígido y calienta
lo que está frío,
Ejemplo, Guía los pasos descaminados. . ."

¿Puede tu misión ser mejor expresada, que en estas palabras?

Desde que acabaste de leerlas, te diste cuenta mejor que nunca que para llegar a algo es preciso seas todo ab negación, un ejemplo, que es preciso que seas todo franqueza, todo ánimo, todo energía, porque es la primera condición indispensable para que puedas ejercer una acción tomadora sobre tus Scouts.

Tu ejemplo de Jefe

Conviene decir desde ahora que debes compartir tu misión con tus Jefes, con tu Capellán, con tu Subguía; que están todos ahí para colaborar contigo.

Pero lo que es muy importante de decir es que el G.P. no debe jamás olvidar que la llave del Método Scout es la educación por el individuo, es decir, que es el muchacho mismo el que se forma; que es por su propia voluntad que el Scout se perfecciona, y el G.P. no está ahí sino para crear el medio y darle la ayuda necesaria.

Es preciso pues que la personalidad del G.P. no absorba y opaque las individualidades de cada uno, pero es necesario que el Scout sepa que su Jefe está Siempre Listo para ayudarlo.

Y en otros términos, formarse es un acto, o mejor, una serie de acciones de la voluntad, tales como comer, caminar, correr, etc. . . de la misma manera que no puedes tú comer por los Scouts, no puedes tampoco pretender formar su carácter. Esto, lo deben hacer ellos mismos; pero tú puedes prepararles los alimentos de una manera agradable y sabrosa para darles muchas ganas.

El G.P. no es un herrero que forma los caracteres de sus Scouts a golpes de martillo después de haberlos calentado al rojo blanco.

Más bien es un panadero que después de haber amasado su pasta y haberle dado forma, la deja subir lentamente a una buena temperatura.

Mejor aún, el Guía es un cultivador, quien después de haber preparado y abonado su terreno (Espíritu de Patrulla) y sembrado el grano (el Pietierno), deja germinar la planta, pero viéndola a menudo, para que no sea atacada por los insectos, o apagada por las malas hierbas, o abatida por la tempestad. El destruirá los insectos que la maltratan aplastará las malas hierbas que la rodean, y levantará la planta abatida por la tempestad.

Pero a pesar de todo, pensarás, todos mis Scouts no son ni mucho menos unos "santitos", y habrá más de uno que

sin insectos, ni malas hierbas, ni lluvias, empujará por su lado, y empujará "al contrario". Si, hay más de uno con la cabeza dura.

"Dobla lo que está rígido Calienta lo que está frío.

Cuando ensayes levantar la planta (tu Scout) ten cuidado de no romperla; dóblala solamente.

Si ha cometido alguna estupidez, si le falta ánimo 3 Espíritu Scout, no es un regaderazo frío lo que se impone, sino un consejo fraternal.

Y si la falta es grave, y es necesario recurrir a la ducha fría, no se te olvide restablecer la circulación con una amigable fricción.

Supongamos, por ejemplo, que un Scout desobedece de una manera flagrante, o es insolente. .. causa de relajo en la Reunión, o hace trampa en el juego. . . o qué sé yo cualquier cosa. La primera cosa, será un pequeño llamado al orden, inmediatamente, sin gritar, ni frases; una palabra o una señal bastan.

El G.P. que sobre el terreno, en presencia de todos, le hace todo un sermón de cuaresma al delincuente, correrá el riesgo de que el otro enojado lo mande al. . . (diablo) o agrave su falta con una nueva tontería.

G.P. deja pasar la tempestad y escoge el momento, en algún caso deberás esperar hasta en la tarde o cualquier otro momento en que le puedas hablar en particular. Pero que no se te olvide hacerlo.

No será muy Scout, y menos psicológico, querer imponerle un castigo, pero lo que es preciso es hacerle comprender que toda falta exige una reparación, y que él debe encontrar el modo de reparar la que ha cometido, e igualmente decidir con él, cuál será esa reparación, pero a lo más conténtate con sugerírsela: lo esencial, es en efecto, que salga de él. No olvides restablecer la circulación y calentar con alguna palabra de ánimo. Es preciso que el Scout sienta que toda tu actitud hacia él, está guiada por tu amistad.

"Nunca destruir, siempre construir".

Sí, construir sobre un suelo firme: el de la voluntad, y con un cimiento sólido, el de la amistad.

Uno de los mejores medios para suscitar en tus Scouts ese estado de espíritu que permitirá que tu acción dé frutos, será el tomarlos por su lado flaco, por aquello que los ha atraído hacia el Escultismo, por aquello que les interese.

Uno viene a la Tropa por espíritu de aventura, otro por necesidad de fraternidad, un tercero, buscando un ideal. . . , etc.

Pues bien, precisamente por ese lado, hay que tomarlos.

Por eso antes de querer formar tus Scouts, hay un primer estado que hay que franquear: conocerlos.

Conocer a tus Scouts supone, que desde su entrada a los Scouts tú te has interesado por ellos, sus gustos, sus diversiones, sus estudios, su vida de familia, su vida de fuera de la familia y de la Tropa, que tú has visto a sus padres. . . (pero, no esas visitas oficiales en las que te presentas como educador de tus Scouts; no, deben ser visitas de otra clase, por ejemplo, alguna vez que esté enfermo, o para ayudarlo a hacer su mochila de campamento, y tarde o temprano en una de esas visitas te encontrarás a su padre o a su madre y podrás charlar un rato con ellos; y de cualquier manera si no encuentras a sus padres podrás darte cuenta de su medio familiar y de la atmósfera en la que vive).

Y, por qué no, de cuando en cuando, vas a ver a los maestros de tus Scouts? Porque sabes bien que los resultados semanales no permiten juzgar verdaderamente el trabajo de un muchacho. Lo que es necesario juzgar es el esfuerzo. El don de la inteligencia no ha sido dado en la misma medida a todos. Pero lo que él puede adquirir es el espíritu de trabajo, la conciencia de su deber de estado, la aplicación, un método de trabajo. . . y allí también, tú puedes ayudarlo tanto más, cuanto que tú sabes por sus profesores, las dificultades que tiene, sus progresos. .. porque sabrás exactamente "lo que suena".

También otros conocen a tus Scouts: tus Jefes, tu Capellán, ellos también siguen de cerca a sus Scouts, también los observan, también están allí para trabajar contigo (o mejor, eres tú quien debe trabajar con ellos). De eso hablaremos después.

En fin, por tí mismo, observa a tus Scouts en las Reuniones, en los juegos, en las actividades de patrulla, en los trabajos, en el cumplimiento de sus misiones, ten el ojo abierto sobre ellos.

Por qué no, hacer juegos con el fin de darte cuenta de la lealtad de tus Pieteros, de su desenvolvimiento, su abnegación, etc.?

Todos estos contactos, estas observaciones, te permitirán poco a poco conocer a tus Scouts: será un primer paso dado.

El segundo paso (en el orden lógico solamente aunque no del cronológico) será agruparlos; es decir, crear ese Espíritu de Patrulla que les unirá a todos alrededor de su G.P.

Pero eso es otra historia, como diría Kipling, de eso hablaremos en el segundo capítulo.

Así es, queremos resumir, hay tres condiciones que regularán tu actitud y dos que dirigirán tu actuación para que puedas formar a tus Scouts:

Tu actitud: ejemplo
 hermano mayor
 entrenador

Tu acción: conocer
 agrupar

Tu fin: formar tus Scouts, es decir:
 hombres
 religiosos
 patriotas.

SEXTO MENSAJE

ERES EL RESPONSABLE

"SER RESPONSABLE" significa: saber responder a toda petición de cuentas, es decir, saber **probar** que **has** obrado o hecho obrar según el deber, y estar en posibilidad de justificar tus actos y los de tus subordinados en el cumplimiento del deber.

Todo verdadero Jefe es un responsable.

El capitán de un barco es la imagen misma de la responsabilidad; después de Dios es el único jefe a bordo, pero es también el único responsable: de su navío, su tripulación, su misión. Debe velar todo, todo lo que se refiere al navío y su misión, la carga, y cada uno de sus hombres en particular.

Debe hacer llenar las pipas en las escalas, velar por la provisión de carbón así como la de víveres y de agua dulce.

Debe velar por la salud de sus hombres, así como de su instrucción.

Vigila al cabo y a los barcos enemigos.

Dirige la maniobra en el combate y manda el tiro. Cuando el mar se agite, solo en el puente, olvidando hasta descansar, tiene a sus hombres bajo el puente, comunicándose con ellos por un simple tubo acústico.

Si el novio zozobra, será el último en abandonarlo. De regreso de su misión, dará cuenta a sus superiores detallando su travesía y les comunicará los informes anotados en su "cuaderno de bitácora". El es el responsable.

En campamento ¿no te sientes tú también un poco capitán de barco en tu Patrulla, cuidando hasta el menor detalle? Hay agua para el café de la mañana, leña seca? Las hogueras fueron bien apagadas? El encargado de la tienda ha revisado los tensores antes de dormirse? No hay corriente de aire dentro de la tienda? Los más chicos de la Patrulla, están bien tapados? . . . y solamente cuando terminas todo esto te colocas en tu lugar a la entrada de la tienda "por lo que pueda pasar".

Tú también, te sientes responsable.

Precisemos esta responsabilidad; ¿de qué de quiénes es responsable el G.P.?

1. —Primeramente, eres responsable de ti mismo, tanto como Scout, como jefe, y tanto más cuanto que hay siete miradas que te siguen, te examinan, ponen tu carácter al desnudo, te conocen mejor de lo que te conoces tú mismo. . . e imitan.

Todo lo que pueda pasarte dependerá casi siempre de tí; faltas en tus estudios, insuficiencia técnica, falta de autoridad, patrulla sin espíritu. . . todo eso dependerá si no de tí, de lo que nos has querido. Porque antes de querer para los otros, es preciso que quieras para ti.

Es muy fácil decir "yo quiero" a los demás: pero cuánto más difícil es decírtelo a ti mismo.

2.—Te esfuerzas por lanzar a tus Scouts en las actividades Scouts y en pasar sus Pruebas y te admiras del poco ánimo que ponen; mírate un poco: tú tienes solo la Segunda Clase, no estás bien impregnado de la vida Scout.

Tu Patrulla pierde en todos los juegos. . . ¿no es tu culpa? . . . tú que dices que esos juegos no divierten sino a los más chicos... no seas un viejo antes de tiempo. . . juega y los otros jugarán.

3.—El Scout encargado de las actas le las Reuniones no las ha hecho todavía; no estás contento, y tienes razón. Pero, ¿porqué no le has dado a tu Jefe ese informe de mes que te está pidiendo hace quince días?

El encargado del Local no barrió los rincones y se olvidó de poner las sillas en su lugar después de la última reunión; tú se lo haces notar, está bien; pero, ¿cuántas veces te ha suplicado tu mamá que pongas en orden tus cajones?

4.—Te quejas porque tus Scouts llegan tarde a la Reunión: tienes razón, pero ¿por qué llegas diez minutos tarde a la Reunión de Guías todos los jueves?

Una Patrulla llega tarde a una Reunión; es relativamente excusable. Un G.P. que llega tarde, eso no puede pasar.

De todos esos ejemplos que te he puesto, hay dos ideas para guardarse:

1o.—No eres leal si quieres para tus Scouts algo que no quieres para tí; si les impones reglas que no cumples tú mismo.

Un jefe debe siempre exigir más de sí mismo que de sus hombres.

—Un jefe jamás tiene excusas.

2o. Eres responsable de tu Patrulla. Debes responder: de tu material de Patrulla (que tiene cierto valor):

de tu tienda (en caso de lluvia, no olvides aflojar los tensores, si no la tienda se rasgará), después de un campamento, si tu tienda está húmeda no te olvides de ponerla a secar, si no, se pudrirá.

de tu Rincón o Local de Patrulla;

de tu Caja de Patrulla: dinero que los Scouts y la Patrulla te han confiado (de igual manera si has designado un Tesorero, en definitiva eres tú el que debe responder) :

de los Uniformes de tus patrulleros (no hagas esos juegos en que los uniformes acaban hechos garras);

de tus Reuniones de Patrulla; no olvides que tus Scouts vienen a formarse divirtiéndose; si se enojan o aburren, tú tienes la culpa;

de la salud de tus Scouts ¿te cercioras de que al dormir no tengan los pies mojados?, cuando están sudados, ¿les impides que se refresquen inmediatamente?

Cuando tu Patrulla atraviesa una calle, debes cuidar que no pase ningún accidente: tú eres el responsable y lo mismo en los juegos que en otras actividades no seas jamás muy temerario. Vas a nadar con tu Patrulla: ¿hay siempre fuera del agua un Scout que pueda salvar a un nadador en dificultades?

Cuando en una excursión tus Scouts se portan como granujas ¿dejas que lo hagan?

Todo esto, sin hablar del campamento, donde tu responsabilidad es más grande aún, llega hasta los menores detalles.

Tú eres también, responsable del espíritu de tu Patrulla, por la misma razón de que debes crearlo. Si no haces que exista una amistad fraternal (un impulso común entre tus Scouts) por medio de excursiones, reuniones, campamentos, etc., no podrás jamás obtener un buen Espíritu de Patrulla.

3o. Eres responsable de tu Tropa. Tu lugar en la Corte de Honor, no es honorífico: estás allí, para participar en la dirección de la Tropa.

Si durante las Reuniones de Guías sueñas en diversiones en lugar de sugerir o discutir, es mejor que no asistas.

Si el Jefe de Tropa reúne a sus G.P. es para tener su opinión, o comunicarles determinadas indicaciones, para crear la unión de sus Patrullas y asegurar la buena marcha y el espíritu de toda la Tropa. . . y no para darles ocasión de criticar todo lo que pasa en las otras patrullas y todas las indicaciones, desde que traspasaron la puerta del Local.

4o. Eres responsable de cada uno de tus Scouts, es decir, eres responsable de que cada uno adquiera en un tiempo más o menos corto el verdadero Espíritu Scout, el espíritu de la Ley.

No solamente debes divertir a tus Scouts, eres también responsable de su formación moral, intelectual, material, técnica, física, religiosa...

Eres responsable de los Scouts que han entrado en tu Patrulla y que no han picado el anzuelo del Escultismo, que se han retirado, o que tú has dejado caer.

B.P. dijo:

"En cada muchacho hay por lo menos un 5% de bueno, a tí te toca descubrirlo y desarrollarlo un 90 o 95%".

Esa responsabilidad exige que sigas muy de cerca cada uno de tus Scouts, y que tengas los ojos y los oídos bien abiertos.

Para darte un ejemplo de esa responsabilidad, déjame contarte una anécdota verdadera sucedida en Francia hace algunos años. Durante un campamento, a la hora de la siesta, aprovechó un Scout para bañarse a escondidas. Tuvo una congestión y se ahogó. Después el Jefe fue llamado por la justicia y hecho responsable de ese accidente: en vano arguyó que el reglamento del campamento estipulaba que ningún Scout podía salir del campamento sin permiso, y sobre todo ir a bañarse solo. Fue condenado por el hecho de no haber podido obtener del Scout bajo sus órdenes una disciplina, al grado de que respetara el reglamento de campamento. Este ejemplo ilustra claramente la grave responsabilidad que pesa sobre tí, tanto desde el punto de vista material y moral como desde el punto de vista educativo.

Ahora, ya podemos, para analizar enteramente la cuestión, especificar hacia quienes eres responsable:

a).— Primeramente hacia tus Scouts; son ellos los que reclaman de tí que les des el ejemplo y los guíes sobre la buena pista. Te dan su confianza y es una confianza exigente.

b).— Enseguida, tú eres responsable, para con tus jefes y tu Capellán. Porque en definitiva, son ellos quienes te han nombrado G.P. y antes de confiarte el Banderín de la nueva Patrulla, te han preguntado si prometías abnegarte a ella y dar todo tu ejemplo. Es, en efecto, a ellos a quienes los padres han confiado a sus hijos y te han escogido a tí para ayudarles en ese rudo trabajo.

D).— También, tus jefes deben saber todo aquello que concierne a tu Patrulla y a tus Scouts. Es tu primer deber: tener a tus Jefes al corriente.

Eres el lazo de unión entre ellos y tus Scouts; solamente por tí pueden seguir los treinta o cuarenta muchachos de los cuales tienen la responsabilidad delante de Dios y de los hombres.

No esperes a que te llamen: ve hacia ellos y espontáneamente ponlos al corriente de los progresos y dificultades de cada uno de tus Scouts. Y toma el hábito de ir a verlos regularmente, cada 15 días o cada tres semanas, fuera de los casos especiales que deben ser advertidos sin tardanza que te han testimoniado nombrándote **G.P.**

II.— Desde luego, tu Jefe no es un Pietierno, puede ser que no te guste su mirada severa, o su actitud demasiado rígida, o su bigote incipiente, o le reproches que no lo encuentras jamás.

Pero eso, qué te importa? Es él quien dirige la Tropa y si ha sido escogido como tal, no ha sido sin razón. Trabajarás pues, siempre con él y rápidamente te darás cuenta que esa mirada o esa actitud esconde un corazón de hermano mayor y una experiencia de viejo Scout (exactamente lo que tus Scouts desean encontrar en tí).

Qué impresión te produciría si bruscamente a la mitad de tu reunión de Patrulla un Scout se levanta y desaparece? Pero en la última Reunión de Tropa, tenías excursión y tú has salido del Local sin decir a tu Jefe donde ibas.

Verás cómo se interesa en tal o cual juego que proyectas, verás desde luego cómo su experiencia profunda está allí para ayudarte y aconsejarte.

Tú tendrás, pues, a tu Jefe al corriente de la formación de tus Scouts, pero no solamente de eso; le hablarás también de las actividades y del espíritu de tu Patrulla, de tus proyectos y de los resultados obtenidos y le pedirás consejo a menudo.

III.— En fin, el Jefe de Tropa es el Jefe de Patrulla de Guías y tú debes portarte con él así como quieres que tus Scouts se porten contigo.

En una palabra: SE LEAL PARA CON TUS JEFES.

Eres también responsable de tu Patrulla frente a tu país. De tus siete patrulleros, debes hacer hombres que sean buenos ciudadanos, concientes de sus deberes sociales, que conozcan la grandeza del pasado de la Nación, listos para entregarse totalmente a la Patria, a abnegarse por sus conciudadanos.

Destruye esa idea de que la Patria no pide sino hombres sólidos y bien contruidos, capaces de llevar un fusil en la guerra. Es más que eso lo que ella pide: quiere inteligencias listas a animar a todos los otros ciudadanos. Quiere trabajadores que le aseguren prosperidad. Quiere hombres generosos que se interesen en los menos afortunados. Quiere, en una palabra, ciudadanos concientes capaces de engrandecerla en la paz y defenderla en la guerra.

Pero antes que tus padres, antes que tus jefes, antes que tu Patria, es Dios quien te ha escogido para confiarte una misión en su plan.

Es El, quien te ha hecho nombrar para hacerle comprender, para hacerle amar, para hacerte Scout sobre el camino que lleva a El; para ser su "misionero".

Es a El, antes que a todos, a quien tendrás que rendir cuentas, pero es junto a El, también, donde obtendrás las fuerzas necesarias para dirigir tu Patrulla.

Has acaso pensado que aquel que dijo: "Yo soy el Buen Pastor, y conozco mis ovejas y mis ovejas me conocen a mí" fue el primer Guía de Patrulla?

Has comprendido que aquel que no tenía sino que decir una palabra ante Pilatos para ser perdonado, encarna la lealtad?

Qué aquél que ayunó durante cuarenta días y cuarenta noches en el desierto encarna la energía?

Qué aquél que después de haber lavado los pies de sus apóstoles (sus patrulleros), ha sufrido el calvario y muerte por los pecadores, encarna la abnegación?

Tienes plena confianza en El? porque en un momento difícil cuando estás a un paso de desanimarte. .. un pensamiento hacia El, un poco de confianza en la ayuda que seguramente no te negará. .. y estarás listo para volver a empezar, de nuevo, hasta el fin.

"No temas, cree solamente".

Decisiones:

1).— Me impondré cada día cinco minutos de reflexión; reflexionaré sobre cada uno de mis Scouts y sobre todo, oraré por los menos buenos.

2).— Regularmente hablaré a mis Jefes y al Capellán, de mi Patrulla, de mis Scouts y de mí mismo y les daré cuenta de todo lo que concierne a mi Patrulla. Ellos están para ayudarme.

3).— Mi responsabilidad me exige que no haga jamás ningún acto a la ligera, tengo un cargo de almas y de cuerpos.

Por eso, seré conciente de mi responsabilidad sobre todo en los menores detalles.



SÉPTIMO MENSAJE

DIRIGIENDO A TU PATRULLA

LA CARACTERÍSTICA DEL MAL JEFE es querer hacer todo por sí mismo; cree que estará mejor hecho, pero se olvida que un día él tuvo que aprender a hacer eso y que si su superior no le hubiera permitido hacerlo no lo sabría hacer ahora.

De igual manera, tú debes dar a tus Scouts la ocasión de ejercerlo, de obrar de manera que ellos aprendan a hacer una cosa, realizándola ellos mismos más bien que viéndote a ti hacerla de una manera perfecta. Ellos aprenderán mucho más, si después de hecho su trabajo, vienes y les enseñas sus imperfecciones y las corriges con ellos.

Entonces; confíales trabajos, misiones, responsabilidades; en una palabra: "reparte el trabajo". Pero cuando todo el trabajo esté dividido entre tus Scouts, ¿te quedarás, tu allí, con los brazos colgados, sin hacer nada?

No, tú estarás un poco cerca de uno, un poco cerca del otro, listo a ayudarles, a darles algún consejo discreto, sugerirles ideas. (La misión del Jefe consiste según B.P. en organizar en los subordinados la ambición de aprender).

Pero si hay misiones más duras que otras, tendrás el cuidado de escoger éstas para tí.

El buen Jefe está en todas partes sin estar en ninguna.

Decisiones de Conjunto:

Pero si el Jefe no debe querer hacer todo por sí mismo, tampoco debe salir todo de su cosecha: no es ni un dictador ni una canasta de ideas.

Tendrá, pues, la opinión de sus subordinados (o más exactamente de sus colaboradores): él tendrá un consejo. Los Scouts ciertamente, pondrán más empeño en ejecutar decisiones que han tomado en común y en las cuales se ha tenido en cuenta su opinión, decisiones que vengan de la Patrulla entera.

Dar las órdenes

Una orden debe ser clara y precisa, completa, breve pero seca.

Si una orden es mal comprendida, proviene la mayoría de las veces, de que estuvo mal enunciada.

Roland Philipps da a este respecto los siguientes consejos:

"Debes mandar — ¿Cómo lo tomas?"

¿Debes acaso gritar a tus Scouts? Hay que hacer esto apúrense. Y que es o se haga. No, tú llamas a tu Patrulla y dices:

"Debemos hacer tal o cual trabajo: vengan conmigo, hay que hacerlo rápido y bien".

Y tú trabajas el primero.

No tienes necesidad de gritar tus órdenes y vigilar que el trabajo sea hecho, sin hacer tú nada. Indicas el trabajo que hay que hacer, pero no tienes miedo de meter las manos a la masa.

Conoces a tus Scouts y sabes lo que es necesario decir a cada uno para que haga mejor su trabajo.

Esto es tacto y tú debes tenerlo.

Si tienes la costumbre de gritarles a tus Scouts y un día los quieres poner en orden más severamente, no llegarás a nada; mientras que si no les gritas jamás, te bastará apenas con modificar tu tono de voz para que se calmen.

Ejecución y control

Una orden dada debe ser ejecutada sin tardanza; "el que remite, omite".

"No basta con dar las órdenes, es necesario controlar su ejecución." Foch.

No quiero decir con esto que sea necesaria una estrecha vigilancia, que apagará toda iniciativa, sino simplemente constatar si cada orden ha sido ejecutada enteramente.

Preparación y programa

Toda actividad debe ser preparada pero es indispensable poder obrar y sobre todo poder reaccionar en caso de circunstancias imprevistas.

Un G.P. debe tener siempre confianza en sí mismo. La preparación de una actividad comprende dos estadios:

1o. Preparación remota: saber qué se va a hacer algún tiempo antes; tener proyectos y reflexionar sobre ello de tiempo en tiempo. Anotar las ideas que le pasen por la cabeza así como las sugerencias recibidas.

2o. Preparación próxima: preparar en detalle un programa previniendo todas las eventualidades.

Un buen Jefe tiene siempre su programa "en la cabeza" y no desarrolla las actividades sino poco a poco, teniendo cuidado de dejar transparentar lo menos posible la trama de su programa.

"Saber lo que se quiere, y realizarlo sin decir nada". Algunas veces conviene precisar este programa uno mismo por escrito. Pero jamás volvernos su esclavo.

Registro de patrulla

Este registro lo debe llevar siempre el G.P. para poder anotar todo aquello que puede ser útil para él y para su Patrulla.

Contendrá brevemente:

- 1.— Anotaciones, decisiones dadas en las Reuniones de Guías o en las Cortes de Honor.
Resumen de las actividades realizadas en esas reuniones.
- 2.— Notas acerca de astucias interesantes que se han descubierto aquí y allá; en un libro o revista, platicando con un Jefe u otro Guía, en el Local de otro Grupo. . . canto. Danzas, trucos diversos. . .
- 3.— Preparación de cada Reunión, excursión o campamento. Sobre la página de enfrente que queda en blanco- anotaciones hechas después de las actividades.
- 4.— Cuadro de asistencia de los Scouts de Patrulla
- 5.— Cuadro detallado del nivel técnico de cada Scout (pruebas pasadas de cada Clase y fechas).
- 6.— Una página por Scout indicando: dirección, nombre de sus padres, teléfono, fecha de nacimiento, de Promesa, Segunda Clase, Primera Clase, etc. Especialidades número de la Credencial Scout, Campamentos, y observaciones hechas por ti.

La Corte de Honor

Este organismo que agrupa a los G.P. y a los jefes, es llamado de tres maneras diferentes según el fin de su Reunión :

1o. Corte de Honor: Misión judicial.

2o. Consejo de Guías: Misión ejecutiva.

3o. Patrulla de Guías: Misión educativa.

Subrayemos sobre todo la misión del G.P. en las reuniones ejecutivas, las que hemos llamado "Consejo de Guías".

El G.P. viene como delegado de su Patrulla, por una parte, para hacer valer sus intereses, proyectos y realizaciones, y por otra parte recibir indicaciones y advertencias) que le conciernen.

Como responsable de su Patrulla con el fin de poner al corriente a sus Jefes de los progresos y dificultades de cada Scout.

Como consejero de los jefes, por otra parte, para participar con sus sugerencias, ideas y su opinión en la dirección de la Tropa en general.

Algunas atribuciones del Consejo de Guías:

Admisión de los Aspirantes.

Admisión de la Promesa.

Expulsión eventual de Scouts.

Nombramientos.

Programa de actividades de la Tropa.

Punto que reforzar en el nivel Scout de la Tropa o cualquier otra tendencia general (Fuegos de Campamento, campismo, etc.)

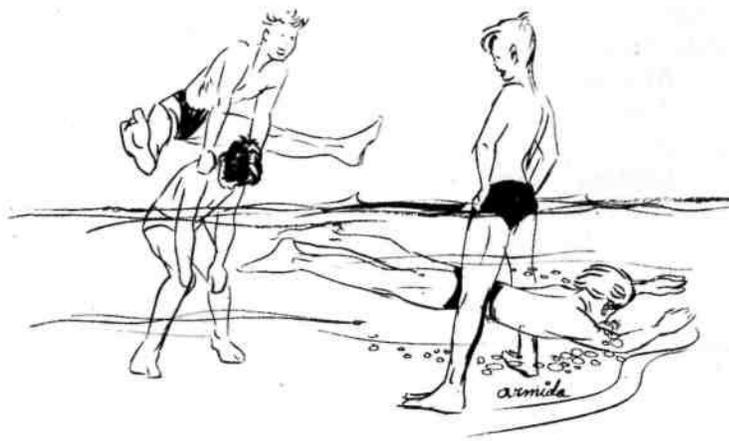
Conclusiones que retener para la próxima Reunión.

Concursos entre Patrullas sobre los puntos que se llevaron.

Notas:

1o. "Los Miembros se impondrán obligación de honor de terminar la clausura de la Reunión, toda discusión sobre el voto u opinión de alguno de ellos. Toda decisión debe considerarse como opinión de la Corte entera". (Roland Philipps).

2o. A menos de decisión previa, todo lo que se dice y decide en Corte de Honor o en Consejo de Guías debe ser tenido como secreto. Y cada miembro no debe hablar de eso sino con aquellos que lo sean



OCTAVO MENSAJE

TU SUBGUIA

"TU ESCUDERO" se habría titulado este capítulo si hubiera sido en la bella época caballerescas.

Tu Escudero, es decir, aquel que has escogido como un compañero para cabalgar, aquel que debe compartir contigo la dirección y la formación de tus hombres de armas, aquel a quien destinabas a reemplazarte más tarde en tu misión de caballero y a quien preparas para su investidura.

A tu lado, es preciso que tu Subguía haga la quintuple misión de amigo, consejero, ayuda, sustituto y futuro G.P.

Tu amigo

Importa antes que todo, que aquel a quien has escogido para ayudarte en la dirección de tu Patrulla esté ligado contigo por una profunda amistad. No basta que te entendas con tu Subguía como con cualquier otro Scout, es necesario que la amistad que los una, repose sobre un conocimiento íntimo, una comunidad de ideas, sobre todo en un estima recíproca.

Ustedes son dos hermanos; tú eres el mayor y entre los dos llevan la responsabilidad de sus hermanos menores.

Sería muy lamentable (afortunadamente no sucede a menudo), que un Subguía tenga celos del trato que se le da a su Guía; para que eso jamás ocurra hay solo un preventivo: la amistad.

Tu consejero

Cario Magno tenía siempre a su alrededor un grupo de "pares" que constituían lo que actualmente se llamaría su Estado Mayor.

Pero entre todos esos barones, había uno que llenaba verdaderamente la misión que tu Subguía deberá desarrollar cerca de ti: ese fiel consejero era Oliverio el Sabio.

Ayudaba a su soberano a preparar sus campañas, sus sitios, le daba ánimo con algunas buenas palabras cuando en una batalla la situación parecía comprometida y Cario Magno animado con un nuevo impulso, lanzaba de nuevo a sus Tropas; en cambio también sabía encontrar las palabras que convenían para calmar al emperador cuando lanzándose contra sus enemigos y ciego de furor guerrero corría el riesgo de cometer alguna falta táctica.

Tal debe ser tu Subguía: aquel que será tu sabio consejero en la preparación de las actividades de patrulla, en la formación de cada Scout, pero también aquel que te animará en algún momento difícil o el que enfriará tu ardor si es necesario (porque podría llegarte un arrebato exagerado en tal o cual circunstancia, o querer realizar alguna actividad demasiado temeraria y olvidar un poco tu responsabilidad o el interés de cada uno de tus Scouts. . .)

Tu ayuda

Si pretendes organizar todo por ti mismo, si quieres mandar solo, si te propones vigilar todo. . . llegarás rápidamente al fin de tu misión, a sentir vacía tu imaginación y fatiga física. .. mientras que tu Subguía sin trabajo se aburrirá rápidamente y tus Scouts comenzarán a encontrar monótona la vida de Patrulla.

Dos cerebros tendrán más imaginación que uno solo; cuatro ojos verán más que dos, cuatro manos serán en los golpes duros. ...

También utilizarás a tu Subguía; a veces te convendrá borrarle delante de él; no solamente le pondrás al corriente siempre de lo que quieres hacer y le preguntarás su opinión sino sobre todo le confiarás actividades para que las dirija, juegos para que los organice, puntos técnicos para que los explique.

Acuérdate, que la mejor manera de engrandecerse es engrandecer al mundo a tu alrededor; y no creas que "perderás tus plumas" si es tu Subguía el que organiza alguna cosa en tu lugar.

Pero no solamente le confiarás responsabilidades de orden material (como juegos, técnicas, tesorería... etc.), sino que compartirás con él tu responsabilidad moral de la Patrulla; ¿por qué, por ejemplo, no dejarlo obrar con tal o cual Scout, si sabes que él tiene más influencia que tú, y que su acción será más provechosa que la tuya?

Comparte la faena, la responsabilidad: tu Patrulla ganará con esto.

Tu sustituto

Es evidente que si estás ausente, es tu Subguía el que te reemplazará.

De cualquier manera tendrás cuidado de preparar la Reunión juntos, o cuando menos que los grandes lineamientos sean fijados juntos (el orden del día).

Importa que tus Scouts se percaten lo menos posible de la diferencia entre una reunión dirigida por ti y otra por el Subguía. Es necesario que tu ausencia pase inadvertida: es por eso que el Subguía debe tratar de hacer exactamente como lo hubiera hecho el G.P.

Después de la Reunión, o a tu regreso pregúntale a tu Subguía como resultó.

Un futuro G. P.

Es un deber para ti el darte cuenta (y reflexionar de tiempo en tiempo) de que tu Subguía está destinado a asumir tu sucesión a la cabeza de tu Patrulla el día que tu la dejes.

Pon gran cuidado especialmente en su formación Scout en general y en su formación como futuro Guía en particular.

Esto pide dos cosas:

1o. Mucho desprendimiento de tu parte en provecho de tu Subguía.

2o. Compartir de la manera más integral posible la responsabilidad de tu Patrulla.

Máximas de Jefes

Aquel que no arde, no quema.

La victoria pertenece a la naturaleza ávida de responsabilidad.— Foch.

Administrar es: prever, organizar, mandar, coordinar, controlar.— Gen. de la Porte du Theil.

No te duermas pensando que una cosa es imposible. Tendrás el riesgo de despertarte con el ruido que haga otro haciéndola.

Yo, comienzo mi jornada la víspera en la noche.— Lyautey.

Ningún esfuerzo es inútil.— Larigaudie.

El jefe es aquel que concibe con entusiasmo, decide con ardor y entrena a los otros.

Querer pocas cosas a la vez, pero quererlas a cualquier precio; es el secreto de la victoria.— Foch.

El que no sabe vencer, nació para ser esclavo.—Lan-glois.

No se ha dado nada, mientras no se haya dado todo.— Guynemer.

No se llega a hombre sino después de tres condiciones* conocerse, conquistarse y entregarse.— Card. Mercier.



SEGUNDA CORTEZA

EL ESPÍRITU DE PATRULLA

PRIMER MENSAJE

QUE ES EL ESPÍRITU DE PATRULLA

YA HEMOS COMPARADO EL G.P. con un estandarte. Comparemos ahora la Patrulla con una astabandera que se dirige recto hacia el cielo y simboliza las aspiraciones de todos.

Por una suerte extraordinaria y casi quimérica se podría parar una asta en equilibrio pero el menor soplo de viento la abatiría.

No, una asta no se concibe sino sólidamente parada, con tensores bien clavados en un piso sólido, que le permiten resistir todos los golpes de viento.

Así se podría también tener un grupo de muchachos que pudiera subsistir en equilibrio sobre un simple conocimiento mutuo. .. pero esto es muy hipotético y la unidad de este grupo sería bien frágil.

Una verdadera patrulla Scout debe tener sus tensores su espíritu, bien anclados en un suelo firme: el espíritu de la Ley Scout, y entonces sí podrá resistir a todas las pruebas.

Patrulla sin espíritu. .. está sin tensores. Podemos también comparar la Patrulla con un electroimán. El interior de un electroimán está compuesto de un cierto número de láminas de hierro dulce (igual que la Patrulla está compuesta de un cierto número de muchachos). Así, el electroimán no ejerce ninguna acción magnética. Lancemos una corriente y acto seguido se creará una atracción magnética.

La corriente es el espíritu de Patrulla indispensable para su acción. Un electroimán sin corriente no trabaja. .. una Patrulla sin espíritu tampoco.

Pero todo eso, no nos define todavía el espíritu de Patrulla.

Ciertamente, se puede ver (y sobre todo, sentir), mirando vivir a una Patrulla si tiene espíritu o no, pero es más o menos igual de complejo y abstracto para definir como un carácter humano.

La base de este espíritu es evidentemente la Ley Scout, el Espíritu Scout.

El Espíritu de Patrulla debe inspirarse del espíritu general de la Tropa.

Consiste principalmente en que cada miembro de la Patrulla se ponga después, y sacrifique sus sentimientos personales en provecho de los intereses del grupo, que se ponen en primer plano.

(Es la condición de la vida de toda sociedad o colectividad humana).

"Cada Scout de la Patrulla debe sentirse parte de un todo y hacer abstracción de su personalidad, con el fin de realizar la unidad y el perfeccionamiento del todo". Roland Philipps.

El término personalidad debe evidentemente ser concebido aquí en el sentido de egoísmo, de interés personal. ..

En efecto lejos de apagar la personalidad en la masa colectiva, el Escultismo tiende a desenvolverla lo más posible.

Cada miembro de la Patrulla será un eslabón de la cadena: si el eslabón se parte, toda la cadena se rompe.

Las condiciones esenciales para la existencia de la Patrulla serán pues, la camaradería y la abnegación: en términos cristianos, la fraternidad y la caridad.

La misión del G.P. en la creación del espíritu de su Patrulla será pues, capital; es él quien debe crearlo, hacerlo, desenvolverse y cultivarlo.

Cuáles son los Principales Factores que permitirán Crear y Reforzar el Espíritu de Patrulla?

1o. Primeramente la personalidad del Guía de Patrulla, su ejemplo, su ánimo (Primera Corteza).

2o. Una disciplina Scout libremente consentida.

3o. La repartición de las funciones internas entre todos los Scouts de la Patrulla, cada uno tomando su parte de los cargos y las responsabilidades.

4o. Las cosas propias de la Patrulla que constituyen en algo "el esqueleto del Espíritu de Patrulla". Tótem, divisa, grito, Banderín. Historial, Oración, Himno, héroe, periódico. Tradiciones de Patrulla. Secretos. ..

5o. La posesión de bienes comunes y propios de la Patrulla.

... un Rincón o Local que creará la atmósfera por si mismo, según los gustos de la Patrulla.

... un material que todos juntos tendrán y utilizarán

6o. La Especialización de la Patrulla en tal o cual asunto: Nudos, Atletismo, Primeros Auxilios.

7o. Emulación entre la Patrulla misma y entre Patrullas.

8o. Actividades de Patrulla: Reuniones, excursiones, campamentos, B.A. .. crearán recuerdos comunes, trama de la amistad (Tercera Corteza).

El Espíritu de Patrulla. .. es también aquello que hace que cada uno se regocije no solamente de la buena marcha de su Patrulla, sino también del progreso y felicidad de cada uno de sus hermanos de Patrulla. .. pero dejemos la palabra a Pelicano Negro, quien ha pintado espléndidamente el Espíritu de Patrulla.

"Si forman una pequeña familia alrededor del Banderín o de su guardián, el G.P. su hermano mayor; si cada uno de ustedes se preocupa del honor, del progreso, de las actividades de la Patrulla; si se sienten tristes cuando uno de ustedes falta a la ley o al Reglamento de la Patrulla y se alegran todos cuando uno de ustedes hace algún progreso en técnica o en su alma, o bien hace una B. A.; si se entrenan mutuamente para ser buenos Scouts donde quiera y siempre, delante de sus jefes, sus padres, sus camaradas, delante de Dios; y si en la Patrulla todos trabajan por todos; entonces si, tendrán un profundo Espíritu de Patrulla, y yo quisiera formar parte de esa familia dichosa.. ."

SEGUNDO MENSAJE

LA DISCIPLINA SCOUT

"LA OBEDIENCIA jamás es el rebajamiento de un hombre ante otro. Es la desaparición voluntaria de un individuo frente a una función".— Maurois.

Esta definición de Maurois establece la naturaleza de las relaciones que deben existir entre un superior y un inferior, entre aquel que ejecuta y aquel que manda.

La disciplina Scout no tiene nada de mecánico, de pasivo: es esencialmente activa.

Foch, también la consideraba en ese sentido.

He aquí lo que ha dicho: *"Ser disciplinado no quiera decir callarse, o no hacer sino aquello que se cree comprender. sino más bien obrar en el sentido de las órdenes recibidas, y por eso encontrar en su espíritu por la búsqueda y la*

reflexión, la posibilidad de realizar esas órdenes y en su carácter la energía para asumir los riesgos que trae la ejecución".

Veamos un pequeño paralelo entre una disciplina militar mal comprendida y llevada al extremo y la disciplina Scout

D.M. (mal comprendida)	D.S.
1º. Colectiva (quiere formar una masa).	1º. Individual (quiere Formar personalidades)
2º. Impuesta (viene de afuera).	2º. Aceptada voluntariamente- (Viene de adentro)
3º. Seria y desagradable	3º. Alegre y agradable
4º. Se obedece por miedo al castigo	4º. Se obedece por amistad
5º. Ejecución ciega	5º. Ejecución inteligente
6º. Crea un espíritu "tramposo"	6º. Crea un espíritu de "na da de mitad".

La disciplina Scout, pues, reposa sobre ese sentido de responsabilidad, que el Scout ha aceptado y sobre esa voluntad de cumplir aquello que se le ha mandado.

Se preocupará por ejecutar su misión 'lo mejor posible' y no 'acabar todo rápido'.

Esta disciplina no destierra una cierta iniciativa de parte del Scout (al contrario, la supone) porque es la que asegura una ejecución perfecta a la orden dada.

Para asegurar una buena ejecución, es preciso:

1º. Que las órdenes sean claras.

2º. Que el por qué, sea brevemente expuesto, o al menos, que el Scout comprenda su utilidad.

Si el Scout se siente herido o estima la orden injusta, debe cumplirla antes de pedir explicaciones o reclamar.

Es conveniente que tenga la franqueza y la simplicidad de pedir explicaciones directamente a aquel que ha dado la orden y no ir a quejarse a una autoridad superior.

"La disciplina, dice B.P. es la obediencia paciente a la autoridad y a los representantes del deber. Tomada en un sentido más amplio, ¿no es casi la educación misma, puesta en práctica por el sujeto? ¿No es, acaso, ese doblegar los instintos y caprichos inspirados al Scout, el respeto al orden y la subordinación de la voluntad por el bien de todos? ¿No es el deber de hacer la tarea asignada, con cuidado, con corazón? ¿No es el respeto de sí mismo y de los demás por un aspecto exterior digno, conveniente y guardado en todo momento? ¿No es, la lucha organizada contra el "sin preocupación", el "dejar ir", el abandono de sí mismo, porque los actos exteriores reaccionan sobre los sentimientos y el relajamiento del aspecto exterior trae consigo el relajamiento del aspecto interior? ¿No es también el respeto a los superiores en la manera de hablar a los Jefes? ¿No es la manera de trata', sus iguales en la Tropa y en cualquier parte?"

Comparemos la disciplina que se impuso voluntariamente al pueblo inglés para ganar la guerra, las restricciones que ha soportado alegremente. .. con los decretos, "ukases", etc., que embrutecieron al pueblo ruso.

Sería un error creer que la disciplina se forma en bloque, cierto que a veces se manifiesta en bloque, pero la dirección disciplinaria variará y se adaptará de individuo a individuo

Algo que nunca hay que hacer

1º. Mostrar a un Scout que piensas que puede desobedecerte.

2º. Emplear espías; ejercer vigilancia por los "ojos de la cerradura" (Es preciso controlar la ejecución de las órdenes, pero siempre abiertamente).

3º. Suplicar.

4º. Hacer promesas que no cumplirás.

5º. Emplear palabras injuriosas o enojarse (ni provocar un berrinche).

6º. Dar órdenes contrarias a las de los jefes o al Espíritu Scout.

7º. Dar órdenes cuya ejecución sea imposible o peligrosa.

8º. Contradecir a tu Subguía.

9º. Criticar a tus jefes o a los otros G.P.

Lo que siempre hay que hacer

1º. Dar ejemplo de disciplina.

2º. Mandar con claridad.

- 3º. Mandar con calma y sin pasión.
- 4º. Exigir siempre una obediencia inmediata y completa.
- 5º. Tener confianza al Scout.
- 6º. Reconocer tus errores.
- 7º. Mandar antes que prohibir.
- 8º Hacer algunas observaciones y castigar (alguna vez) la desobediencia y la indisciplina. 9º. Decir "Ven, vamos a hacer esto juntos".

Lo que hay que hacer a veces

- 1º. Animar a los Scouts; engrandecerlos a sus ojos.
- 2º. Hacer conocer al Scout la sanción que recibirá si desobedece. ,
- 3º. Explicar las razones de una orden que se da.
- 4º. Felicitar a un Scout, sea en privado o en público.

TERCER MENSAJE

LAS "MISIONES" EN LA PATRULLA

"ALREDEDOR DE UN VERDADERO JEFE, se encontrará siempre al equipo, es decir, el grupo de especialistas fieles, competentes, a los cuales él deja plena libertad porque saben que harán en toda circunstancia todo lo humanamente posible".— Maurois.

Ya hemos dicho que uno de los más grandes factores del Espíritu de Patrulla será la participación activa de todos los miembros en su buena marcha: cada Scout tendrá su función, su responsabilidad y deberá rendirle cuenta al G.P., en consejo de Patrulla.

En la frase de Maurois arriba citada, reemplacemos "equipo" por Patrulla y "especialistas" por Scout y tendremos una idea de lo que debe ser el sistema de "encargados de misiones" en la Patrulla.

Este sistema reposa sobre dos principios esenciales:

1°. Cada Scout está encargado de una misión, de una responsabilidad en la Patrulla.

2°. El G.P. no tiene ninguna misión particular pero;

1) Vigila la repetición y la coordinación de las funciones;

2) Verifica la ejecución de todas las misiones;

3) Está listo y es capaz de ayudar a cada uno de los Scouts en la ejecución de su misión.

La gran ventaja de esta repartición de funciones, de esta descentralización, será la de desenvolver las aptitudes de cada uno.

¿Y cuáles serán Esas Famosas Misiones?

Aquí te doy una serie. Seguramente encontrarás otras y las equipararás de modo distinto: tanto mejor que tú des las responsabilidades a cada uno de tus Scouts. (Un sistema de misiones encontrado por ti, o por la Patrulla, tendrá muchas veces más probabilidades de éxito que un sistema estereotipado buscado en algún libro).

La denominación que darás a esas misiones tendrá también su importancia, especialmente en la creación de una atmósfera de Patrulla.

Por otra parte, un Scout puede muy bien llenar dos de esas funciones simultáneamente.

He aquí pues, a manera de ejemplo, una serie de estas misiones y su contenido.

El Guardián del Tesoro

Responsable de la Caja de Patrulla y de toda transacción monetaria.

Consignará todo movimiento de dinero en un cuaderno que someterá regularmente (cada mes) a la revisión del Consejo de Patrulla.

Comunicará regularmente a la Patrulla el estado de la Caja.

Sus atribuciones comprenderán normalmente:

—recoger las cuotas,

—pago de las compras de material, etc. —venta de algo en beneficio de la Patrulla, —encontrar medios para hacer crecer la Caja de Patrulla. En el campamento será habitualmente intendente.

COMO LLEVAR UN CUADERNO DE CAJA

Fecha	Concepto	Debe	Haber	Saldo
12-V-66	Donación		100.00	100.00
12-V-66	Venta leña		78.50	178.50
19-V-66	Premio		75.00	193.50
19-V-66	Reparación tienda	35.00		158.50
23-V-66	Compra lámpara	120.00		38.50
29-V-66	Cuota Tropa	9.00		29.50
31-V-66	Cuotas Patrulla		12.00	41.50

El Atleta de la Patrulla

Responsable de la formación física de los Scouts.

Aquél que dirige los concursos de atletismo y toma nota de los resultados de cada Scout.

Aquél que explica la mejor manera de saltar, correr, arrastrarse, lanzar pesos, etc. ..

Aquél que les enseña a nadar. ..

Aquél que les da consejo sobre gimnasia matinal. ..

El que dirige los ejercicios matinales en campamento.

(Con el fin de ser más apto para dirigir los ejercicios físicos de la Patrulla, podrá ventajosamente seguir cualquier curso de gimnasia y documentarse en todo lo referente a esto).

El Guardián de los Secretos de la Patrulla.

Es el responsable del Diario de Patrulla; vigila que esté al día, sea que él lo adorne y lo lleve él mismo; sea que lo haga hacer por otros Scouts.

Vigila que el Diario de Patrulla no sea jamás violado, ni abierto fuera de las grandes circunstancias previstas por el Código o las tradiciones de la Patrulla.

En el momento de abrir el Historial, es él quien lo saca de su escondite, da vuelta a las páginas, lo presenta a la firma de los sachems... (Grandes Jefes en la lengua india).

Es el que inventa una clave secreta para la Patrulla y la enseña a los nuevos Scouts (a partir del día de su Promesa).

Es también el encargado de enseñar a la Patrulla el Morse, el Semáforo, las Señales, la Firma Scout, etc.

El Guardián del Material de Patrulla.

Vigila que el material no se pierda ni se deteriore.

Para esto, somete al Consejo de Patrulla los trabajos que hay que efectuar y los reparte.

Solamente él puede prestar algún objeto del material de Patrulla (lleva su cuenta).

Después de cada campamento, hacer ejecutar las refacciones y también hace la lista de las cosas necesarias y **las** somete al G. P.

Antes de cada campamento revisa minuciosamente cada pieza del material (especialmente la tienda).

Esta misión parece a primera vista muy simple pero requiere en realidad mucha competencia: en general será confiada al Scout más antiguo de la Patrulla.

El Buen Samaritano

Tiene por misión:

—hacer (y no comprar) un botiquín y llevarlo.

—Llevarlo al campamento, a las excursiones. .. a todas las actividades.

—Cuidar las pequeñas heridas (y ayudar en general al enfermo del campamento).

—Enseñar a los otros las diferentes materias de Primeros Auxilios.

El Guardián del Local de Patrulla

Hace los planos, los proyectos, para la construcción y adorno del Local (Vean "El Local de Patrulla").

—Los somete a discusión en el consejo de Patrulla.

—Se asegura de su realización repartiendo entre todos el trabajo.

—Vigila el orden y la limpieza del Rincón; establece con ese fin una lista de servicio para designar los Scouts encargados de limpiarlo. (Es aconsejable que trate de visitar otros Locales de Patrulla de otras Tropas con el fin de buscar ideas).

El Guardián de las Leyendas

—enseña las nuevas canciones a la Patrulla. —Apunta los *bans*, danzas, y números de fogata (en un cuaderno de fogatas).

—Compone un himno de Patrulla.

—Conserva las "leyendas de Patrulla"

—Hace preparar nuevos números de fogatas y se ocupa de los disfraces.

Algunas otras sugerencias

El perro-pastor, encargado de recordar a cada Scout de la Patrulla, las decisiones tomadas, las actividades por efectuar.

El gran bibliotecario: guarda las actas de las Reuniones de Patrulla. Tiene al día los cuadernos de nivel técnico, de asistencia, etc.

Guarda la biblioteca y la cuida;

Aconseja a la patrulla en materia de lecturas (libros interesantes).

El maestro de juegos: organiza pequeños juegos durante las Reuniones.

El gran impresor: hace un periódico de Patrulla.

El jardinero de Patrulla; cuida un jardín, donde la patrulla plante lo que traiga de los bosques, cuida las flores de la Patrulla.

Veamos otra idea, que deberás retener y aplicar adaptándola a tu Patrulla.

Encarga a un Scout de recordar a la Patrulla la vida espiritual y litúrgica.

En fin, en el terreno específico de las "actividades Scouts" será muy conveniente que cada Scout esté un poco especializado en tal o cual género de actividades y sea capaz de iniciar a los otros miembros de la Patrulla en su rama de especialización.

Ya hemos sugerido atribuir el Morse, las señales, *tic*, al Guardián de los Secretos y los Primeros Auxilios al Buen Samaritano. Se puede aún tener otros:

El pionero de Patrulla, especializado en nudos, puentes, pasarelas, que prepara los proyectos de trabajo de Arte Scout para el campamento.

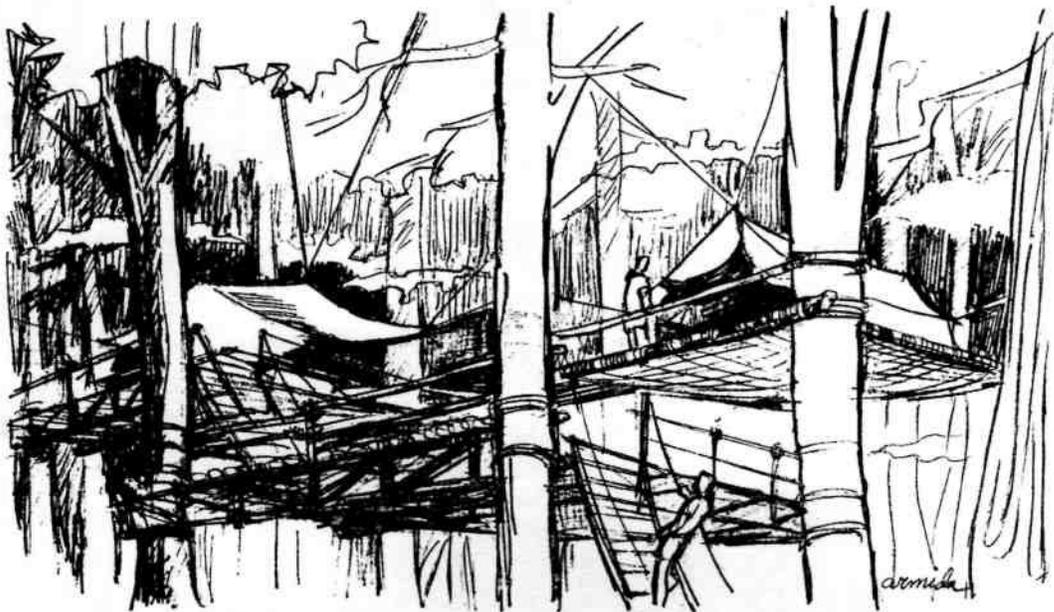
El amigo de la naturaleza que explica las huellas, muestra las estrellas, hace conocer las plantas.

Cuenta las costumbres de los animales, crea un museo de Patrulla, un herbario, un acuario, un nido o qué se yo.

El Guía.—Explica la topografía (los grandes lineamientos por lo menos): como hay ciertas materias muy difíciles en estos es preferible, que sean explicadas por el G. P., busca documentación sobre la ciudad y sus alrededores, con ayuda de mapas, croquis, planos, reportes de exploración... etc.

Esas especializaciones técnicas pueden evidentemente venir a agregarse a las "misiones de Patrulla".

Parecen más indicadas para los viejos Scouts de la Patrulla que a menudo, tienen necesidad de muchas responsabilidades para continuarse interesando en la buena marcha de la Patrulla.



LA ESTRUCTURA DEL ESPÍRITU DE PATRULLA

VIGA POR VIGA, la estructura de un edificio se erige bajo la mano hábil de los obreros.

De realización en realización, el Espíritu de Patrulla se creará igualmente bajo la dirección del G. P.

Sin querer hacer todo al primer golpe, el G. P. no desperdiciará nada que pueda ayudar a crear y a consolidar el Espíritu de Patrulla.

El Banderín

Ciertamente no fue B. P. quien lo inventó: las legiones romanas se llamaban ya antes: Alondras, Cóndores, etc.

Algunas tribus indias llevaban también el nombre de un animal.

Pero lo que B. P. inventó, fue hacer vivir ese tótem por la Patrulla; por los 7 u 8 Scouts que lo han escogido como emblema.

Y será la primera cosa en la que pensará la nueva Patrulla que acaba de ser fundada; la de buscar su tótem, que será el emblema de su Banderín, y sus colores adornarán las Cintas de Patrullas; y las buenas costumbres y las cualidades serán imitadas por los Scouts (a menudo, después de haber sido elevadas a un plan moral), en fin, el género de vida y sus costumbres impregnarán en una palabra toda la vida de Patrulla.

Es evidente que si llevamos al totemismo bastante lejos no llegamos hasta concebirlo como un culto pagano o idólatra, y que si imitamos las cualidades de un animal, sabemos darle un aspecto digno de nosotros; y no confundir jamás emblema con modelo.

Los zorros, por ejemplo, imitarán su astucia y delicadeza, desdeñando la crueldad.

Los leones, serán valerosos, pero respetarán a los débiles.

Las águilas, despreciarán la rapacidad y aspirarán a subir siempre muy alto.

Cada Scout de la Patrulla conocerá las costumbres, modo de vida, habitación. .. etc. de su animal tótem. (Todo esto deberá estar descrito, de cualquier manera en el lugar de honor del Diario de Patrulla).

Sabrán también:

imitar un grito

reconocer su huella

dibujarlo en su diario scout, y

hacer la Firma Scout.

El tótem de Patrulla estará representado en su Rincón; es preciso que cuando se llegue a un Rincón sepa uno que se trata de Tigres, Zorros, etc.

El Tótem estará en la cenefa que rodea el Local, adornará la pantalla, será representado por un animal disecado. o si es muy grande, modelado en barro. .. Por su arquitectura o su aspecto exterior, el Rincón puede reproducir el modo de habitación del animal tótem (pero de eso hablaremos después). El tótem estará pintado en la tienda y sobre todo adornará el Banderín de Patrulla.

Este Banderín sin ser objeto de una veneración fetichista, debe tener el corazón de todos los Scouts de la Patrulla.

—El Bordón será ricamente decorado, y adornado con los trofeos recordando los hechos famosos de la Patrulla en dibujos, los campamentos, los nombres de los antiguos G. P

La Divisa y el Grito

Vieja tradición copiada a los caballeros de antaño.

Tu Patrulla no tendrá un simple grito que se oiga en todas las Tropas, tu escogerás algo nuevo, desconocido, que traduzca un sentimiento y una actitud, acordándote si es posible de una cualidad del animal tótem de tu Patrulla.

Que no sea un simple "siempre francos" o "siempre más. . . rápido" como lo escogen en todos los clubs y campamentos de jóvenes.

Te esforzarás en escoger una divisa que en sí misma sea todo un programa, un grito claro, firme, que juntará todas las voluntades de la Patrulla y la agrupará en un "haz".

Acuérdate de aquellos cruzados marchando a etapas forzadas hacia Jerusalem al grito de "Dios lo quiere".

Las generaciones modernas han materializado la divisa, han hecho el slogan: algunas palabras que suenen bien agrupadas maquinalmente con el fin comercial o político.

Volvamos a imponer con honor esa bella tradición caballeresca que es la divisa. Concretamente en pocas palabras uno u otro aspecto de nuestro ideal.

Algunas bonitas divisas:

"Primero la muerte que la mancha" (Armiños).

"Silenciosamente al triunfo" (Linces)

En fin, ¿por qué tu patrulla no podrá tener un escudo como las grandes familias de la época medieval, escudo con los Colores de Patrulla simbolizando su emblema y su divisa o como los totems de los pueblos prehispánicos de América?

Qué espléndido adorno para el Rincón de Patrulla. El Diario de Patrulla

Se pondría así: un libro adornado (debe ser una obra de arte) y secreto (no lo abre cualquiera) conteniendo las tradiciones de la Patrulla, referentes a su historia, sus costumbres, los hechos famosos, su espíritu, sus ancestros.

Insistimos en estas dos cualidades: 1° Ser una obra de arte hecha con cuidado. 2° Ser secreto.

(No se le abre sino en las ceremonias siguiendo un rito fijado. Sólo los Scouts que hayan hecho !a Promesa pueden verlo. En tiempos normales está en un escondite que sólo algunos iniciados conocen).

1.—El tótem de la Patrulla, sus costumbres, habitación, descripción de sus huellas, etc.

El Escudo de la Patrulla.

La divisa.

El Código de Patrulla.

La oración de la Patrulla.

El Himno de la Patrulla.

La vida de su santo patrono (o héroe).

2.—La lista de los antiguos G. P., Subguías y los Scouts de la Patrulla.

La firma de los Scouts de la Patrulla el día de su Promesa.

—La firma de los *sachems* que han visitado la Patrulla.

—La lista de los campamentos a los que la Patrulla ha asistido.

—Las veces y fechas en que ha obtenido el Banderín de Honor.

—La lista de los Primeras Clases y Caballeros Scouts que ha tenido la Patrulla.

3.—La Historia de la Patrulla descrita por años y recordando las grandes aventuras y hechos de la Patrulla.

Esta última parte especialmente, será acompañada con fotos, croquis y dibujos. Algunas Otras Sugerencias:

Me parece conveniente que junto con el Diario de Patrulla, ésta posea un cuaderno de reportes donde serán resumidas las Reuniones y las excursiones, las exploraciones y los campamentos. Además se incluirán las asistencias, las decisiones tomadas y un breve resumen de la Reunión.

Cada Scout por turno hace el reporte cuyas cualidades son claridad y concisión.

El cuaderno de canciones de Patrulla en el cual se escriben las nuevas canciones. El Código de Patrulla.

Tu Patrulla puede tener su código, es decir, su ley propia, que todos los Scouts de la Patrulla se esforzarán en observar.

Es evidente que no debe ser otra Ley Scout, sino una aplicación práctica en la vida corriente del espíritu de esa Ley.

El estilo y la forma del código serán cuidadosamente revisados.

Veamos por ejemplo algunos artículos que podría con-tener un Código de Patrulla:

—levantarse a la primera señal en campamento; hacer su gimnasia matinal.

—hacer cada semana una B. A. especial. Una buena jugada, es decir, que nadie, ni el beneficiado lo sepa.

—jamás dejar caer el Banderín al suelo.

—jamás revelar las cosas secretas de la Patrulla.

—jamás meterse en los dominios de otras Patrullas, sin permiso.

—portarse bien en las reuniones y estar "siempre listo".

—dormir con la ventana abierta.

—comer lo que se le sirva sin quejarse.

—llegar puntual a las Reuniones.

Esta lista, es un poco larga, pero es intencional, no para que encuentres un "machote" para tu código de Patrulla (porque tú tendrás por tí mismo suficientes ideas) sino para que puedas darte cuenta del género preciso de los artículos que debe contener.

En todo caso, no lo harás sino hasta que sientas que el ambiente necesario es propicio en tu Patrulla, y no comenzarás un Código sin antes haber tomado la opinión de tu Jefe de Tropa y de tu Capellán, quienes juzgarán contigo su oportunidad y te aconsejarán sobre el modo de realizarlo. Otras Sugerencias Para Tu Patrulla:

1° Héroe de Patrulla.

2° Oración de Patrulla; un mensaje de la Patrulla al Gran Jefe.

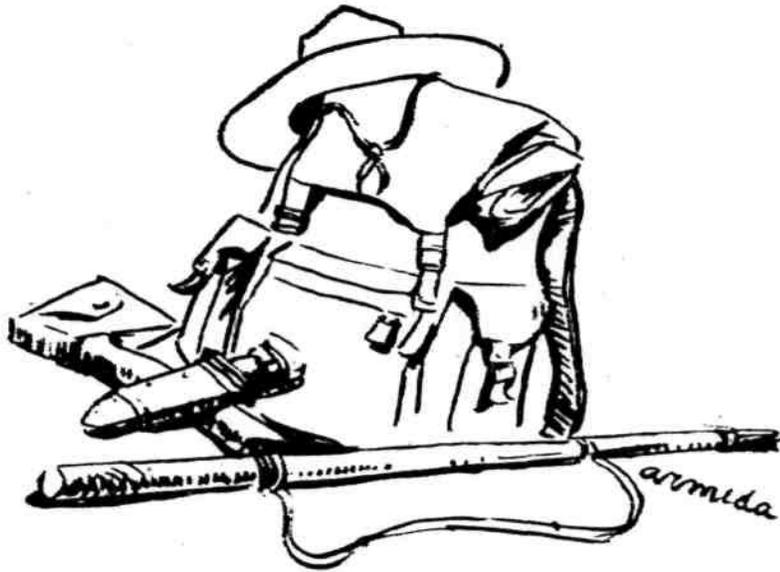
3° Canto de Patrulla; compuesto después de cada hecho famoso; las estrofas se agregan hasta formar una verdadera leyenda.

4° Periódico de Patrulla ya sea en forma de hojas policopiadas y distribuidas a cada scout, y redactadas con la colaboración de todos o en forma de un cuaderno que pasa a todos por turno agregando cada quien un artículo cuando le toque,

5° B. A. de Patrulla: ver más lejos en el capítulo de las Actividades de Patrulla.

6° Fiesta Anual de Aniversario de Patrulla.

7° Secretos de Patrulla.



QUINTO MENSAJE

EL RINCÓN DE PATRULLA

LA INTIMIDAD Y LA COMUNIDAD del Rincón de Patrulla son una garantía para el éxito de las Reuniones y para el Espíritu de Patrulla.

ATMOSFERA DEL RINCÓN

Nunca habrá Reunión íntima sin Rincón íntimo. Por otra parte, el trabajo colectivo repartido entre todos los Scouts de la Patrulla que pide la construcción y el mantenimiento del Rincón, será un gran excitante para el Espíritu de Patrulla.

Entonces, el primer cuidado del nuevo G. P. será dedicarse a construir un Rincón de Patrulla. Y no tendrá momento de reposo hasta que lo haya terminado.

Pero, ¿cómo construirlo? ¿Qué estilo darle?

Porque un Local sin estilo, no es sino un hangar. Al Consejo de Patrulla le corresponde escoger el estilo que esté de acuerdo con su género, sus gustos: camarote de barco, madriguera de zorro, gruta de la edad de piedra, cabaña de trampero, tepee indio, cabaña de negros, pagoda china, kasbah musulmán, sala feudal, o también estilo moderno.

La construcción, ornamentación, mobiliario, y alumbrado estarán en función del estilo general del Local.

A propósito de alumbrado, subrayemos que entre más discreto sea, el Rincón será más íntimo: un alumbrado excesivo sería un obstáculo para la intimidad del Rincón. Evidentemente que no es necesario llevar las cosas al extremo y vivir en la penumbra, pues sería malo para la vista.

La ornamentación no debe ser sobrecargada; tu Rincón no es una exposición de pinturas. Más te valen decoraciones y adornos bien terminados que un tapiz que no sea una obra maestra.

Otra cosa será la limpieza del Local: desde el comienzo la Patrulla debe tomar el hábito de tener un Rincón limpio y ordenado; no basta con extender el polvo superficialmente: el polvo olvidado testimoniará un espíritu de negligencia que se irá siempre amplificando. . . Un Local sin orden no es sino un corral.

Otra cosa más: tu Rincón debe salirte lo menos costoso posible; elimina las compras exageradas, no compres nada que pueda ser hecho por los Scouts. Se tiene siempre más satisfacción por un objeto fabricado por uno mismo que por uno comprado hecho.

ARREGLO DEL RINCÓN

Decoración Mural:

Evita los colores muy vivos o muy chillones, los colores pálidos son mucho más dulces y más íntimos.

Aparte de dibujos, pirograbados... se debe normalmente tener:

Un cuadro de técnica indicando el grado de adelanto técnico de los miembros de la Patrulla. Un cuadro de nudos. Un cuadro de Señales de Pista. El animal emblema de la Patrulla. La vida de su animal emblema. El cuadro de honor de los muertos de la Patrulla.

Amueblado

Sillas bajas y mesa. Las sillas podrán ventajosamente servir de cofre individual.

Armario para el material y los archivos de la Patrulla.

Estantes para las herramientas, el museo.

No precisamente más; corresponde a tí y a tus Scouts hacer de su Rincón un pequeño hogar íntimo, terminado y agradable.

Quédate con la idea en la cabeza de que un buen local es indispensable para una buena Reunión.



SEXTO MENSAJE EL MATERIAL DE PATRULLA

SI CONSAGRAMOS un capítulo a este asunto, es para insistir sobre todo en los cuidados que requieren el material y la tienda de campaña.

Desde el punto de vista directo, es evidente que una tienda mal cuidada no durará mucho tiempo, ni más ni menos que un hacha o cuchillo mellados.

Pero es sobre todo importante enseñar a los Scouts el valor de las cosas, habituarlos a tener cuidado con sus bienes y con los de los demás, a cuidarlos, repararlos. .. porque más tarde ese dejar ir, contenido en su juventud, podría transformarse en negligencia costosa y desorden lamentable.

Deberá haber un Scout en la Patrulla encargado del cuidado del material, pero todos juntos deben participar en su cuidado.

Cuidado de la tienda de campaña o carpa

a) Después del Campamento.—La tienda debe ponerse a secar sobre cuerdas en un lugar bien ventilado: aunque no haya llovido el último día, algunas partes de la tienda guardan siempre un poco de humedad, y guardar la tienda así es exponerse a que se pudra.

Después de seca la tienda será cepillada cuidadosamente para desprender el lodo o tierra que pueda tener.

Después tendrá lugar la inspección: la menor rotura o rasgón deberá ser reparado cuidadosamente.

Los tensores serán también inspeccionados y verificada su solidez. (Al hacerlos secar no hay que olvidar que una cuerda tarda más en secarse que un pedazo de tela).

Los mástiles: ver si están en buen estado.

Las alcayatas: quitarles la tierra y guardarlas en un saco.

En fin, la tienda bien seca y limpia será cuidadosamente doblada y guardada (cuidado con los ratones).

El encargado del material debe examinarlo (un vistazo) mensualmente.

Desde el final de un campamento hay que asegurar el siguiente.

b) Reparación.—Rasgón en la tela: superponer una pieza larga (un poco más grande a los lados) en tela sólida y cerrada, y coser con doble costura a máquina punto cerrado, de cada lado del rasgón. Si el rasgón es bastante grande poner otra pieza igual abajo.

Ojillos de los tensores: son estos los puntos más sensibles. Cuando éstos ceden, en vez de una reparación a la ligera, conviene hacer una más larga pero más sólida. Conviene coser una larga pieza doble en el borde de la tienda y después coser una larga tira doble montando la pieza y la tela en una longitud de 50 cm. al menos en la costura de la cual se pone el anillo del tensor.

c) Impermeabilización.—Impregnar la tienda (seca) en una solución de parafina en gasolina. Proporción: 30 a 35 gramos de parafina en un litro de gasolina (agitar bien).

Dejarla que se impregne 20 minutos, luego ponerla a secar. Hay que tener cuidado de desdoblarla bien si no la impermeabilización no será perfecta.

Cuidado de hacer esto cerca del fuego: Peligro de explosión.

Conviene hacerlo una vez cada 3 años.

NOTA—Si la tela es nueva hay que lavarla con agua tibia, y jabón detergente y después ponerla a secar.

Cuidados del material de cocina

El material de cocina requiere también muchos cuidados constantes.

Cacerolas: Limpieza con polvo, tanto fuera como adentro. No olvidar que los polvos se comen el aluminio, por lo que hay que enjuagar bien.

Cuchillo y hachas: Limpiarlos, afilarlos, engrasarlos.

Baldes: Lavarlos con jabón detergente, enjuagarlos muchas veces, dejarlos secar por mucho tiempo.

Lista tipo de material de Patrulla

Basado en una Patrulla de 8 Scouts, esta lista representa el material completo al que hay que llegar poco a poco:

- ... 3 cacerolas (diferentes tamaños)
- ... 2 sartenes
- ... 1 cacerola ancha y baja
- ... 2 baldes
- ... 1 cucharón
- ... 1 cuchara grande
- ... 1 pala
- ... 1 mondador
- ... 1 cuchillo de cocina
- ... 3 platos de cocina
- ... 6 pedazos de alambón (para la parrilla de la cocina) .
- ... 1 lámpara
- ... 1 hacha y funda Estropajo

Fibra de acero para lavar Una serie de saquitos de tela para los víveres pequeños (café, azúcar, sal).

Frascos para víveres (mantequilla, manteca). Pedazo de lona para cubrir la cocina. ... 1 Pala

Banderas de Semáforo Costurero Todo este material conviene guardarlo en un bulto compacto (un saco o dos por ejemplo).

El botiquín de Patrulla

Deberá contener los principales medicamentos para prestar los primeros auxilios.

En excursión lo llevará el Buen Samaritano de Patrulla.

Se recomienda que cada Scout tenga un pequeño botiquín sea de modelo militar o confeccionado por el Scout mismo.

Para su contenido ver "Scout de Segunda Clase" o "Manual del Scout".

SÉPTIMO MENSAJE

ESPÍRITU DE EMULACIÓN

LA PRIMERA MANIFESTACIÓN del Espíritu de Patrulla será un cierto orgullo de ser de la Patrulla, que engendrará rápidamente un deseo de sobrepasar a las otras Patrullas de la Tropa.

Entre los Patrullas

El G. P. puede utilizar favorablemente ese ligero espíritu de competencia con la condición de que no se convierta en rivalidad.

El mismo J. T. lo empleará organizando el "Concurso entre Patrullas" lo que reforzará el espíritu de cada Patrulla, y no perjudicará al Espíritu de Tropa mientras esta emulación entre Patrullas sea fraternal.

En la Patrulla

En la Patrulla misma el G. P. sacará partido del amor propio de cada uno de sus Scouts organizando de período en período concursos entre los Scouts.

Para dar a cada Scout oportunidad igual, vigilará que la puerta del concurso sea bastante amplia y no solamente limitada a dos o tres materias en la que seguramente habrá algunos que resultarán favorecidos y los demás serán deficientes.

Puede también constituir grupos de dos Scouts comprendiendo cada uno, un Scout viejo y uno nuevo.

Pero es desaconsejable, me parece, dividir la Patrulla en dos Grupos: el del Guía y el del Subguía.

De todas maneras, es necesario dar el mismo número de oportunidades al Pietero y el viejo Scout.

Veán, por ejemplo, el programa de un concurso entre Scouts escalonado para un período de dos meses.

Puntos

1ª Técnica: Obtención de una clase o Especialidad, o una Prueba de 3a	50
2ª Habilidad Manual: Cada Scout debe hacer un trabajo manual (Veán "Especialidad de Habilidad Manual".)	30
3ª Resultados Semanales: Tener en cuenta el esfuerzo y los progresos	40
4ª Regularidad en las Reuniones: Se le quitan 2 puntos cada vez que llega tarde y 5 si falta sin haber avisado al G. P.	
5ª Cumplimiento de su Misión: El G. P. juzga sobre el cumplimiento del cargo que tiene	40
6ª Concurso Semanal: En cada Reunión o salida el G. P. organiza una prueba especial que cuente para el concurso. Esta será por ejemplo un Juego de Kim, una Pista, juegos de Observación, recolección de hojas de árboles, (Ver "Aprendiendo a Observar"), nudos primeros auxilios, cada uno sobre 10 en un total de	80
7ª Obediencia al Código de Patrulla. Eventualmente según el grado de intimidad en la Patrulla	30
8ª Espíritu Scout: Juzgado por el G. P. y el Subguía	40
9ª Diversas cosas vendrán a ayudarte cada vez: juegos, etc.....	

Al fin del período se suman los puntos de cada uno y el que gana recibe evidentemente su recompensa, material o moral (por ejemplo una citación en el "libro de honor").

Utilicemos el espíritu de emulación pero no abusemos de él.

A propósito de concursos en la Patrulla citemos un modelo de concurso de B. A.

Cada Scout escoge su signo secreto: jeroglífico, pseudónimo, etc.... y marca con un signo una serie de papelitos (aquí el G. P. puede participar, ¿por qué no?).

Cada quien ignora el signo de los demás.

No hay sino una regla esencial para el juego: cada día en el campamento, o en cada Reunión en tiempo de clases, cada Scout debe hacer una B. A. sin que lo vean y depositar un papelito marcado con su signo en el lugar en que la hizo.

El juego lo gana el 1er. Scout que pueda llevar al G. P. la lista de los signos secretos de todos los Scouts de Patrulla.

Reglas secundarias:

- 1.—No está permitido, desde luego, buscar en los bolsillos o en las mochilas de los Scouts para descubrir sus papelitos.
- 2.— Cuando se vea un papel en algún lugar, no se debe llevar, debe dejarse que todos vean que la B. A. fue hecha.

Este juego desarrolla simultáneamente el espíritu de la B. A. y las cualidades de observación y deducción. . . y no ofrece como el Juego del Zorro la ocasión de aprender a hacer "muladas". También puedes obtener una sana emulación en tu Patrulla empleando otros sistemas:

1º Los Números de Orden.—B. P. aconseja a los G. P. dar a los Scouts un número: el G. P. es el número 1 el subguía el 2, el más viejo Scout, el más "tigre" en técnica el 3 y así siguiendo. El Pietierno será el 8 quien poco a poco y a medida que vaya tomando conciencia de su misión de Scout subirá los escalones, para llegar a ser el 7, 6, 5, hasta el día que le toque el 1 ó 2.

Este orden será para las formaciones, (poniendo al Subguía al fin), para la tienda y los lugares en el Local.

2º La Insignia de Honor de la Patrulla.— Se da todos los meses al Scout que mejor ha cumplido su cometido; y esto se escribe en el libro de honor.

Hay también otros sistemas; concurso de diarios Scouts, de cuadernos de cantos, de trabajos manuales, etc.. .. todos los que tu imaginación te dicte.

OCTAVO MENSAJE

TU Y SU PROMESA

JAMAS HA CORONADO LA VICTORIA una decisión irreflexiva. Cuando un general quiere obtener una victoria, debe decidirse a pasar por muchos estados de preparación.

Primeramente, examina la situación. (Foch decía: "¿De qué se trata?").

Enseguida, elabora su plan de ataque. Después, lenta y seguramente hace avanzar sus tropas hasta el punto de partida.

Entonces, solamente, se lanza al asalto, y tiene todas las posibilidades de ganar si no desfallece y si su plan estuvo bien concebido.

Al fin, se prepara para rechazar un contraataque y hace de su victoria una victoria definitiva.

Y bien, hermano G. P.: no puedes tampoco comprometerte a la ligera si uno de tus Scouts va a hacer su Promesa.

También tú, tendrás que preparar todo un ataque, realizar un asalto, y proveer un contraataque si quieres que la promesa de tus Scouts sea una verdadera Promesa.

También, voy a analizar contigo lo que debe ser una verdadera preparación a la Promesa.

Vamos, como el general, a dividir esta preparación en varias fases. Pero acuérdate bien que no es sino una división esquemática, para ver mejor todo lo que tienes que hacer, y que en realidad esas fases se encadenan una a otra al punto que tu Scout no siente ninguna etapa, ningún descanso en su ascenso.

Primera fase: El examen de la situación

Hace un mes que Juan Manuel entró a la Tropa y que el Jefe te lo confió en tu buena Patrulla Panteras.

Pingüino Sabio, el Scout más viejo lo ha iniciado en los primeros misterios de la Tercera Clase (Ver "Para ser Scout").

Tú mismo, le has desarrollado ya una vez la Ley explicándosela y aconsejándole que la repita cada noche para conocerla bien (Ese habrá sido un primer contacto personal).

Lo has observado en los juegos, en las excursiones; has visto su calificación semanal, pero no lo conoces sino muy poco y su corteza exterior no se ha roto todavía para mostrar el "interior".

Las preguntas que se hacen son las siguientes: Que ha hecho Juan Manuel? Qué tiene ya de bueno? Que le falta por adquirir?

Tus Consejos de Patrulla (es decir, los Scouts de las Panteras que ya hicieron su Promesa) están para ayudarte. Les propondrás la cuestión y juntos examinarán lo que Juan Manuel ha ganado ya en la Tropa y en la Patrulla, si ha mostrado que será capaz de comprender y aplicar la Ley. y en fin, lo que la Patrulla desearía ver en él, porque es asunto de todas las Panteras el adquirir un nuevo hermano.

Con tu Subguía, tu buen consejero, aclararás todas las ideas escuchadas en el Consejo de Patrulla y pondrás las primeras bases de tu plan de ataque, tus medios necesarios para combatir las deficiencias.

En Consejo de Guías, expondrás al J. T. y a los otros G. P. lo que piensas de tu aspirante, y les propondrás pre pararlo

en su Promesa de aquí a un mes. Tienen ellos algo que aclarar sobre el carácter de Juan Manuel?, ¿no han observado algo en bien o en mal de él?

En fin, una de esas veces que pases por él para ir a Reunión, aprovecharás mientras se está peinando para decirle a su mamá que pronto hará su Promesa, que seguramente se dará cuenta de un gran esfuerzo de su parte. y que Juan Manuel es muy sensible a las opiniones de su mamá (Esas pequeñas entrevistas ocasionales y "astutas" con los padres de tus Scouts, que sabrás repetir de tiempo en tiempo, te permitirán seguramente, si eres sencillo y discreto, obtener una cierta colaboración de parte de ellos).

De esos cambios de impresiones con tu Consejo de Patrulla, con tus Subguías, el Consejo de Guías, los padres, podrás sacar conclusiones: sabrás quien es Juan Manuel. Es un muchachito un poco melindroso (esos restos que quedaban en su plato cuando lo fuiste a buscar para Reunión), un poco adormecido, tímido, piensa poco en los demás y mucho en sí mismo y en sus cosas. No es nada ordenado (que merequetengue es su cuarto).

A pesar de todo, hay mucha buena voluntad (acuérdate, lo que más falta es la voluntad). Es también un poco "intelectual" (Le gustan las etimologías y sabe dibujar? bastante bien. Ya ha dibujado... Scouts y tiendas en todos sus cuadernos, en realidad parece que "ya cayó").

Segunda fase: El plan de ataque

Ya conocemos ahora, muchos de sus puntos débiles; sobre ellos habrá que golpear (Descubrirás más al conocerlo mejor).

Pero, ocupémonos de los principales. Conoces también algunos de sus gustos, habrá que explotarlos.

Establece tu plan basándote en todo eso que sabes. (No es cuestión aquí de un plan escrito en cuatro columnas, sino de un plan mental que tendrás en la cabeza). Divide tu plan en progresos que realizar: en su escuela, en su casa y en la Patrulla. En su Escuela: Proponerse hacer mejor sus tareas. escoger un punto cada semana limpieza mejorar la letra cuidar la ortografía. .. orden Progreso: voluntad su punto débil: cada día consagra 10 minutos suplementarios ' a algunas reglas ya vistas (y ya olvidadas).

En su casa: servicios que hacer: cortar el pasto, arreglar la ventana rota, ordenar sus artículos Scouts, los zapatos aseados. ..

Progreso: abnegación su recámara: un poco de orden, ponerse a trabajar después de comer, gimnasia matinal.

Progreso: energía levantar a la llamada, comer lo que no le gusta...

Progreso: voluntad.

En la Patrulla: es aquí donde utilizarás sobre todo sus gustos y capacidades. Sabe dibujar bien: pídele que copie ese bonito dibujo de la pantera de "Viaje a la Selva".

Es un poco intelectual: encárgale algún tiempo del periódico de Patrulla.

Pero no es ordenado, encárgale de "dar una manirá" al guardar del material para que aprenda lo que son cuidados y orden.

Es tímido: cuando vayan a escoger el lugar de dormir en un campamento, encárgale que pida permiso a las personas que vivan en la hacienda.

Ve ahora, tu plan terminado (y será desde luego más profundo que el que acabo de desarrollarte).

¿Dónde estás ahora?

1º. Ahora sabes de seguro todos los medios que vas a emplear, o mejor que Juan Manuel va a emplear para combatir sus defectos.

2º Juan Manuel no sabe nada todavía: la fase siguiente será ponerle al corriente.

3º Pero antes que nada, ahora que tus ideas están bien claras, es el momento de ir a buscar a tu Jefe: de exponerle tu plan y los resultados que esperas obtener. Vas a ver que formidables ideas te dará para completarlo y entonces tú y tu Jefe establecerán el plan definitivo y completo.

Tercera fase: El avance

Los soldados no se lanzan a un asalto a muchos kilómetros de distancia del enemigo: avanzan lentamente hasta un punto sin dejarse ver, para después lanzarse a un asalto feroz y decisivo.

Nosotros haremos igual. No queremos realizar todo nuestro plan de ataque de golpe. No, le desenvolveremos

progresivamente.

Así como lo dividimos en 3 puntos: escuela, familia, tropa... así dividiremos en etapas sucesivas cada uno de esos puntos.

Taparemos un agujero después de otro, no desarrollaremos los medios sino uno después de otro, pero en una progresión ininterrumpida.

Tomemos por ejemplo el punto de la energía: primera semana: dormir con la ventana abierta.

segunda semana: levantarse a la hora.

tercera semana: bañarse diariamente.

cuarta semana: gimnasia matinal.

Tus entrevistas con Juan Manuel han venido a ser cada vez más frecuentes y gracias a eso puedes aconsejarle con toda naturalidad uno o dos puntos de tu programa cada vez, y preguntarle "como van los que le propusiste la última vez".

No es necesario hablarle todavía de su próxima Promesa, pero hay que decirle que todo eso, todo lo que ha hecho es para llegar a ser un verdadero Scout y ser capaz de hacer un día su Promesa. Lo esencial es que Juan Manuel no tenga la impresión que es un programa que tú le impones: no, debe sentir que está llegando a ser mejor, más enérgico, más ordenado, más abnegado porque es él quien lo quiere: es preciso casi, que tenga la impresión de que esas ideas, todo lo que le has sugerido, venga de él.

Otra cosa es esencial también, y es que tu actitud para él sea a tal grado simple que no adivine que tienes un programa en la cabeza: nada de tono doctoral: "Tú sabes, eres una plasta, y para corregirte he decidido que a partir de esta semana duermas con la ventana abierta". .. Adivinarás conmigo que un lenguaje como éste no tendrá eco.

Puede ser que tenga más éxito si dices algo como esto: "Mira, nada más, ese desgraciado que tose cada dos minutos. Me imagino que será uno de esos tipos que duermen con la ventana cerrada y cuatro cobertores en el mes *de Julio*. .."

"Nosotros en el campamento, dormimos casi siempre con la puerta de la tienda un poco abierta y jamás nos da reumas. Pero para esto nos habituamos todo el año durmiendo con toda la venta abierta, y te aconsejo hacerlo, si no al próximo campamento te pasarás el día con un pañuelo en la nariz..."

Te corresponde a tí encontrar el lenguaje que convenga con Juan Manuel.

Entonces; siempre sugerir, jamás imponer,

desarrollar tu plan progresivamente (no es necesario que pongas al Aspirante frente a una muralla inexpugnable, sino de una escalera que subir), nada de largos discursos sobre los defectos: sino ideas positivas. Así poco a poco, habrás desarrollado tu plan ¿Dónde estarás en este momento, o mejor, dónde estará Juan Manuel? ¿Habrá llegado a ser por fin un niño modelo sin defectos?

No, evidentemente, pero sí un muchacho que va eliminando lentamente sus defectos y también un Scout encariñado a su Patrulla.

Y he aquí que un día juzgarás que Juan Manuel ha comprendido lo que es ser un verdadero Scout, y sentirás próximo el momento del asalto, y que ese asalto tiene todas las probabilidades de éxito, porque tú has llegado a ser su gran amigo, — como él dice— y entonces podrás hablarle más íntimamente y más profundamente: la corteza rugosa se ha ido cayendo lentamente y ya puedes ahora trabajar "adentro".

Cuarta fase: El asalto

Las tropas y las armas están ahora listas. El estado mayor se reúne y fija la hora. Se les explica el objeto a los soldados.

También nosotros podemos fijar la hora H: el Consejo de Guías y el Jefe, advertidos por ti del progreso y esfuerzos de tu Aspirante, fijan la fecha de la Promesa: será dentro de tres semanas.

Debes ahora mostrar el objetivo a Juan Manuel: la Ley Scout; vas a lanzarlo en su asalto y sobre todo en ese asalto estarás siempre junto a él (y no detrás de él. amenazándolo con una pistola si se vuelve atrás).

Una tarde, lo invitas a una pequeña excursión y en el camino le dices que habrá pronto Promesas en la Tropa y que has visto sus progresos y esfuerzos y que crees que puede ir a preguntarle al Jefe si puede hacer su Promesa; que tú tienes confianza en él, y estás listo a ayudarlo en todo para que esté orgulloso de su Ley.

Todas esas palabras sabrán encontrar el camino de su alma, si es tu corazón de G.P. el que las dicta.

Ahora, no tienes más que un solo fin: hacerle comprender la Ley y la grandeza de su Promesa: él debe saber a qué se va a comprometer.

En el curso de esa entrevista y de todas las siguientes que tendrás con él más y más frecuentemente, le desarrollarás la Ley, punto por punto. Profundizando sobre cada artículo y dándole mil trucos para ayudarlo a observarlo: subrayándole los artículos en los que debe hacer un esfuerzo especial. (Ahora que tienes suficiente intimidad con Juan Manuel para decirle abiertamente sus debilidades).

Le hablarás "siempre" de la divisa. **Abnegación y pureza**

Le hablarás de la B.A. y le pedirás que desde ese momento empiece a hacer una cada día para habituarse.

Le mostrarás como es hermosa la sonrisa del Scout y cuan grande es la fuerza del buen humor.

Le explicarás como se encuentra la felicidad no buscando la suya, sino la de los demás. ¡Ah! que dicha haber distribuido un poco de felicidad alrededor de sí, de ser "un poco amigo de todo el mundo".

Le harás comprender el sentido de su Promesa: de ese compromiso que han tomado miles de muchachos de nuestro país y millones de muchachos en el mundo, de ese compromiso recíproco de él con el jefe (que representa el Movimiento y a esos miles de muchachos) pero también del jefe con él, porque el jefe recibiendo su Promesa se comprometerá a ayudar a Juan Manuel a cumplirla... de ese compromiso delante de Dios y delante de todos sus hermanos, (Oh, que es necesario estar seguro de sí mismo para atreverse así delante de todos sus hermanos y afirmar su voluntad de respetar un ideal)... de ese compromiso de hacer siempre lo posible por observar su Ley, amar siempre al país, a Dios y a vivir dentro de su religión, orgulloso de su fé. .. y de cumplir sus deberes de estado actuales, de buen hijo y buen alumno para más tarde ser capaz de cumplir los de hombre y buen ciudadano. ..

El Escultismo no es un uniforme: es un cuerpo, un corazón, un alma.

Ve, pues, el objetivo del asalto, hermano G.P. — Ah, tu hermosa misión, mostrar a tu futuro Scout la grandeza de ese objetivo.

Ah, la gran misión, de guiarlo hasta allí, hasta el día en que tu Aspirante podrá, con la mirada limpia ir a pedirle al jefe que acepte su Promesa de Scout.

Ese día, el asalto será ganado.

No estarás solo, al lado de Juan Manuel: toda tu Patrulla Panteras lo habrá acompañado en su asalto, haciendo ella también un esfuerzo para vivir mejor su Ley, rezando por su nuevo hermano.

Que Dios ponga su Promesa entre sus manos todo poderosas: que vaya a menudo a hablarle de su Promesa, que cada día les ofrezca sus esfuerzos del día.

Y, tú también, hermano G.P. irás a tomar fuerzas cerca del Gran Jefe; es la verdadera fuente donde obtendrás el amor y la abnegación necesarias para marchar junto a tu Aspirante hasta el día de su victoria.

Quinta fase: La victoria

Esa tarde un rincón del bosque reúne entre sus árboles los Scouts que mañana van a hacer su Promesa; sus G.P. y sus Jefes.

Están allí, como en otro tiempo los caballeros en sus veladas de armas: consagran su Promesa al Gran Jefe.

Su canto es una oración: "Señor, enséñame a ser generoso. .."

Juntos recitan la Ley, artículo por artículo, y la meditan para comprenderla mejor aún.

Tanto el Jefe como el Capellán les hablan de la Promesa del día siguiente: todos están recogidos y pensándolo bien, delante de Dios, comprenden mejor.

—La Tropa, en rigurosa formación, saluda.

Juan Manuel y tú, detrás de él, llevan los tres dedos juntos a la altura del Banderín de las Panteras.

Juan Manuel camina ahora hacia el Jefe; con él camina a la izquierda la Bandera de Tropa; su derecha, con los dedos juntos, se levanta lentamente, y su mirada busca la del Jefe; su voz rompe al silencio: "Por mi honor prometo..."

Por fin es Scout: y en el momento en que le colocas las Cintas de Patrulla tu sonrisa pone fin a su emoción.

Hoy es día de fiesta en las Panteras: tu Subguía que es una chica lanza, organizó algo que llamaremos merienda-sorpresa: el encargado del Local lo ha adornado, y el guardián de los secretos preparó ya sobre la mesa el Álbum de Patrulla, con la página lista para que la nueva Pantera estampe su firma, en cuanto llegue de cumplir su primera B.A.

Y al salir de la Reunión, cuando le aprietas la mano izquierda, te ríes pensando en la buena jugada que le has hecho pidiéndole a su mamá que le haga una pequeña fiesta en su casa.

Después: Cuidar el contraataque

Juan Manuel se ha comprometido. Durante las primeras semanas de Scout, el esfuerzo continuará probablemente. Pero la obra de G.P. no está terminada.

Atención al contraataque.

Si el fuego no es alimentado, la llama va a decrecer con riesgo de apagarse; a ti te corresponde cuidar la llama, y alimentar el fuego.

También te corresponde soplar sobre las brasas, para que guarden su calor si la lluvia o la tempestad tratan de destruir el fuego.

Continúa entregándote todo entero a tu misión de guardián del fuego.

Qué bella misión la tuya.

Pensamientos

Abiertas o juntas: una buena divisa para las manos. Nuestra vida debe ser un Credo viviente: Nuestros pensamientos, un acto de Fé, nuestras palabras, un acto de esperanza, nuestras acciones, un acto de amor. No hay sino una felicidad en el mundo: la de los demás.— Daudet.

La alegría más grande es de aquellos que dan.

Todas las cosas aún las más humildes tienen algo que decirnos del Creador.—■ Hainaut.

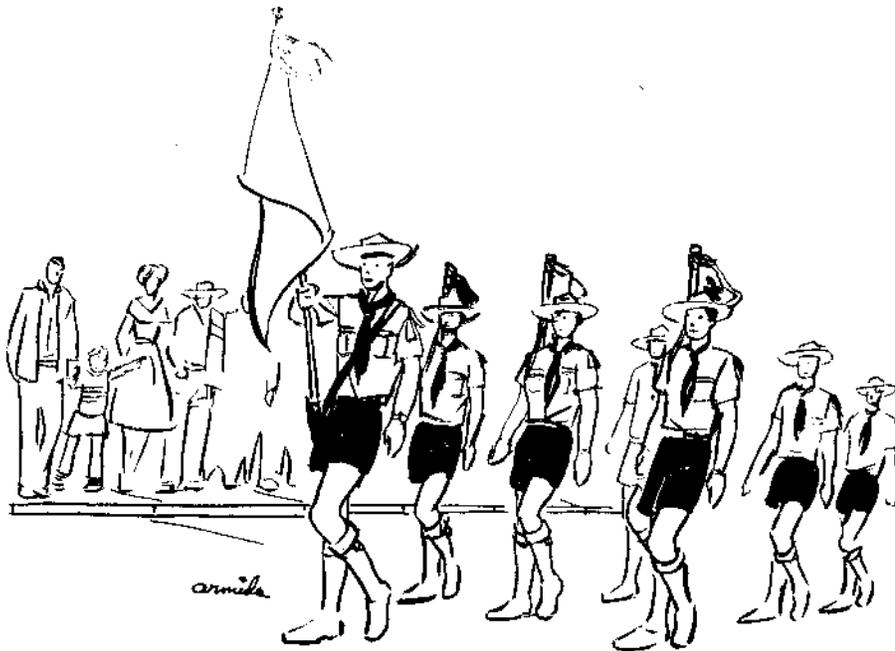
Dios que hace las cruces, hace también los hombres y nadie lo iguala en el arte de las proporciones.— Perrin.

La peor enfermedad del alma es la frialdad.— Ciernen-ceau.

Nada refuerza tanto nuestras convicciones como afirmarlas.— Leclerq.

Lo que eres habla de ti, no lo que dices.— Emerson.

Un cristiano es un hombre a quien Dios le ha confiado todos sus hermanos... como si un cristiano, cualquiera que sea, no estuviera llamado al heroísmo.— Perrin.



TERCERA CORTEZA

LA VIDA DE PATRULLA

PRIMER MENSAJE

QUE ESPERA EL MUCHACHO, Y COMO DÁRSELO

PARA SABER cuáles serán las principales actividades que interesarán y divertirán a nuestros Scouts y a las que pondremos manos a la obra, con un fin formativo, importa conocer cuáles son los gustos, los deseos... los instintos (para utilizar una palabra más general aunque un poco materialista de los muchachos en general).

Ciertamente no vamos a hacer un profundo análisis psicológico de la mentalidad infantil; dejemos eso a los sabios pedagogos.

Pero recordemos las diversas observaciones que hemos hecho sobre los muchachos, sus palabras, sus juegos, sus ocupaciones, sus actividades. .. y sacaremos en conclusión algunas "características" del muchacho.

Imaginación

El muchacho es un gran soñador; todo lo que ve, oye o lee le impresiona. ..

Le impresiona hasta hacerlo soñar, y soñar que realiza las mismas cosas.

Su cabeza, se llena de imágenes de "héroes:" Tarzán, La Sombra, Supermán, etc.

Cada "héroe" encarna para él una cualidad; la astucia, la fuerza, la decisión, etc.

Pero no sólo es un soñador, es también imaginativo, en su imaginación agranda a su héroe al grado de querer ser como él. Retengamos esta palabrita "como": ella guía la mayor parte de los actos del muchacho y casi todos sus juegos. Hablaremos un poco de ese "como" bajo el título de "el espíritu de imitación".

Su violenta imaginación le hace amar las historias, verdaderas o inventadas, haciendo que sean naturales y posibles.

Su imaginación construye instantáneamente toda clase de decorados...

Pero esto no es importante para nosotros: lo que es importante es que una vez creado el decorado, el muchacho se comportará exactamente como si éste fuese real y como si estuviera en medio de ese decorado imaginario... y esto es lo que vamos a aprovechar.

Espíritu de imitación

Ya hemos hablado de ese instinto del muchacho de hacer como aquellos a quienes llaman sus héroes.

No se ha probado todavía que el hombre descienda del mono, pero observando un poco la infancia, se constatarían algunas aproximaciones...

El muchacho imita, pero él no imitará en la misma forma que un actor de teatro o de cine, que no hace sino representar a un personaje; el muchacho encarna.

Chaplin en el papel de dictador sigue siendo Chaplin

Pero Juan Manuel jugando a Robinson no es más Juan Manuel, es Robinson.

Nuestro Escultismo responderá a su deseo de imitación, y a su imaginación: la combinación de la caballería antigua y de los pieles rojas. .. dará mil veces al Scout la ocasión de "vivir en la piel de. .." y de "hacer como los grandes", y también él se creará ya grande.

Nuestro Escultismo será pues un Gran Juego (No sola mente habrá muchos juegos, sino será un gran juego). Nosotros, captamos la imaginación del muchacho y la guiaremos en temas que le gustarán y le formarán.

Un G.P. que ha comprendido lo anterior no se extrañará de que un juego en que él divide a sus muchachos en "buenos" y "malos" tendrá menos éxito que un combate entre los guardias de asalto de Rommel y los comandos ingleses.

Una de las principales condiciones del éxito de un juego será pues, escoger un tema.

Espíritu de aventura

No queremos decir que todos los muchachos sean aventureros, pero yo creo que no se puede caracterizar mejor ese espíritu de aventura que por la "búsqueda de sensaciones nuevas".

El niño que fuma su primer cigarro encerrado en el baño, quiere ciertamente imitar a su padre, pero quiere sobre todo conocer el sabor del cigarro, quiere saber "cómo se hace".

Es uno de los motivos más frecuentes por el que los muchachos entran a los Scouts, el espíritu de aventura.

El espíritu de aventura puede también caracterizarse por un gusto por lo misterioso, lo imprevisto y lo secreto, (ese gusto de lo secreto explica por qué les gusta tanto a los muchachos tener escondites) y sabremos utilizarlo.

En fin una última manifestación de ese espíritu de aventura será esa búsqueda de obstáculos para sobrepasarlos, dificultades a vencer. El muchacho siente crecer en si fuerzas nuevas sin cesar: y busca la ocasión de probarlas. Nosotros sabremos darles ocasión, pues su imaginación admite no importa qué tema, y tendremos facilidad de ofrecerle ocasiones que le parecerán muy parecidas.

No solo siente crecer sus fuerzas, sino también sus cualidades y aptitudes. Sus ganas de ponerlas en acción llegarán a veces hasta a manifestar un cierto celo por sus mayores, los cuales pueden ya mostrar de lo que son capaces.

No desperdiciemos la ocasión, no dejemos apagar esa llama, o enterrar ese tesoro: debemos, no importa por qué medio, dar ocasión a cada uno de nuestros Scouts de "mostrar lo que puede hacer" desde el momento en que él siente o nosotros constatemos que él puede hacer alguna cosa. Démosles responsabilidades.

Sed de nuevos conocimientos

El muchacho busca aprender y saber: escuchemos sus preguntas, sus "¿por qué?" sus "¿cómo?" cuando es pequeño.

Pero a medida que va creciendo, el amor propio entra en juego y apaga muchas de esas preguntas sobre SUÍ labios. Podría tomársele por un muchachito que no sabe nada.

A ti, G.P. te toca descubrir lo que tus muchachos querrían saber, en qué desearían ser iniciados.

Constata después de una buena Reunión, como están orgullosos de haber aprendido algo "nuevo".

Tú mismo cuando te han contado un buen cuento ¿nt> eres el primero en contárselo a tus "cuates", y cuando acabas de aprender un nuevo truco con las barajas, no tienes ganas de hacerlo delante de otros?

Tus Scouts son lo mismo: estarán contentos y orgullosos de haber aprendido un nuevo nudo, un nuevo vendaje, de

saber cómo se hace el Kabob.. .: pero estarán también contentos de agrandar sus conocimientos generales y conocer las exploraciones de Stanley, el funcionamiento de un motor, el estilo de una iglesia, la estructura de un insecto. ..

Podemos casi decir que a todos les gustará con tal que sea de los "inédito" y que aumente su suma de conocimientos.

Y ellos quieren saber, y aspiran aún más a "saber hacer"; instrúyeles pues por la práctica y los juegos y no por los cursos.

He aquí analizados algunos aspectos dominantes de la mentalidad del muchacho.

Qué conclusiones sacaremos? Desde luego, utilizarlas con el fin de formarlas.

Respondamos a su imaginación creando el romance.

Respondamos a su espíritu de imitación permitiéndola encarnarse en la piel de todos sus "héroes".

Respondamos a su espíritu de aventura creándole un cuadro misterioso ofreciéndole las más ocasiones posibles de "mostrar lo que puede" o de "salirse de sí mismo". Respondamos a su sed de nuevos conocimientos enseñándole siempre cosas nuevas y haciéndole hacer lo "nuevo".

Estas son las condiciones esenciales para el éxito de la "vida de Patrulla"; Juegos, aventura, alegría, cosas nuevas, misterio, golpes duros, intimidad...; una Patrulla que vive.

LA REUNIÓN DE PATRULLA

PARA QUE UNA REUNIÓN DE PATRULLA sea digna de ese nombre y para que refuerce el lazo de unión entre los Scouts de la Patrulla, tiene que tener determinadas

Condiciones de éxito

- 1º Debe ser preparada.
- 2o. Atrayente.
- 3o. Intima.
- 4o. Organizada y equilibrada.
- 5o. Formativa.
- 6o. Debe tener "actividades Scouts".

Preparación

Como toda actividad de Patrulla, la Reunión deberá ser preparada, no solamente por el G.P. sino también por el Subguía y todos los Scouts de la Patrulla.

En efecto, cada Scout debe tener su papel en la Reunión de Patrulla; deberá pensar las sugerencias o anotaciones para el Consejo de Patrulla que tendrá lugar en el curso de la Reunión.

Evidentemente el principal trabajo de preparación des cansará en el G.P.

De cualquier manera, el G. P. no pensará que es el único "actor" en la Reunión; no debe querer hacerlo todo y hablar del principio al fin. Su misión será más comparable con la de un "director de escena" o "de fogata" dirigiendo la Reunión pero no imponiendo perpetuamente sus palabras, sus discursos. .. etc.

Corno para toda actividad, el G. P. deberá contestar las famosas preguntas: ¿Qué, cuándo, dónde y cómo? Y lo hará en dos estadios, que llamaremos preparación remota y preparación inmediata.

Preparación Remota.—Una primera parte de esa preparación habrá sido hecha cuando se elaboró el programa trimestral o mensual. Hay ya, pues, algunos puntos fijados con anterioridad: será preciso no olvidarlos.

La preparación de la Reunión se hará en el curso de la semana que la precede.

Cada vez que una idea sobre alguna cosa que hacer o decir pase por la cabeza del G. P., la anota en su Diario, hace lo que llamaríamos el borrador de su Reunión.

También anotará las consideraciones ocasionales de los Jefes y del Capellán, así como las hechas en el Consejo de Guías.

Anotará así, poco a poco eso que quiere hacer en su Reunión: esto supone que lo piensa a menudo y no espera el último minuto para reflexionar*

Seguramente que esto no será sino un esbozo de Reunión, pero es preciso que al fin de este período de preparación remota queden resueltas las preguntas de: "dónde, cuándo y qué".

Falta precisar el ¿cómo? Ese será el objeto de la preparación inmediata.

Preparación Inmediata.—Esta se hará de preferencia con el Subguía y a veces con él y los más viejos Scouts de la Patrulla.

Juntos precisarán cada punto del programa y decidirán:

1° El Tema de las Palabras del Guía y la Consigna. (Este será un punto del programa planeado, sea para toda la Tropa, sea para la Patrulla).

2° Las consideraciones diversas, proposiciones, sugerencias que hacer y decisiones que tomar; lo que constituirá propiamente el Consejo de Patrulla.

3° Las actividades técnicas y quién las realizará.

4° Los juegos y quien los presentará.

5° Las demás partes de la Reunión.

Un Consejo —Ten siempre actividades y juegos para tapan los agujeros eventuales de tu Reunión.

El programa de la reunión

Vamos a dar aquí un programa de Reunión. No tenemos la pretensión de aconsejarte que lo sigas al pie de la letra. No es sino una sugerencia para que veas cómo puede ser equilibrada una Reunión y cómo pueden balancearse las diversas actividades.

A cada G. P. le corresponde formar su programa según sus ideas personales y a veces también cambiarlo y reemplazarlo por una actividad inesperada, tal como un gran juego de interior o una pequeña fogata. . .

A continuación damos un programa para una Reunión de una hora aproximadamente.

1° Grito de Patrulla. (Ve "Escultismo para muchachos")

2° Oración Scout (mejor si hay Oración de Patrulla. Ve "Manual del Scout").

3° Lectura sobre Religión: (Puedes ver "Para ti, Scout Católico").

4° Palabras del Guía.—En estas palabras dará la consigna de la semana. Estas deben comprender;

a).—Una historia, anécdota, o ejemplo de actualidad, b).—Una moraleja que sacar.

c).—Citar en qué es deficiente la Patrulla respecto a eso.

d).—Dar la consigna, y la manera de aplicarla con ejemplos claros y numerosos.

e).—Si es posible resumir la consigna en una palabra breve, de arranque ¿cómo? Esa palabra debe ser dicha simplemente, sin palabras rebuscadas, con un vocabulario a la altura de los más jóvenes. También debe ser hecha con convicciones: es el hermano mayor y el Guía el que habla.

5° El Consejo de Patrulla.—Es específicamente la parte propia de la Patrulla; el Consejo de Patrulla no se interesa sino por los miembros de la Patrulla y no por los vecinos, a).—Recordará las decisiones de la Reunión anterior (Eventualmente lectura de acta) y de la última consigna.

Se han cumplido con las decisiones? Se ha aplicado bien la consigna? b).—Comunicar las órdenes y consideraciones de los Jefes y del Consejo de Guías. Como realizarlas? c).—Las funciones de la Patrulla: ha cumplido cada uno su misión? Hay algún nuevo trabajo que hacer?

Cada Scout encargado de una misión rinde cuentas y expone sus proyectos eventuales. . .

d).—Cada uno, G. P. Subguía o Scout hace toda consideración para la buena marcha de la Patrulla. Es importante cerciorarse de que cada Scout participe en ese Consejo de Patrulla: Son los intereses de su Patrulla los que están en juego.

6° Juego de Descanso.—Organizado por el encargado de juegos o el Subguía.

7° Actividad Scout Colectiva.—Materia de Segundo y Primero o Especialidad (Ve "Manual del Scout", Pruebas y "Especialidades Scouts", y "Especialidades de Habilidad Manual"). Puede ser explicada por uno de los más viejos o por el Subguía lo más prácticamente posible, Ejemplo: Explicar vendajes y usos y hacerlos.

8° Juego Técnico.—ejemplo: juego de primeros auxilios. 9' Plática pequeña de interés general.— Hecha por un Scout o por el G. P. Esta parte de la Reunión responde a la sed de nuevos conocimientos del muchacho: debe abrir su espíritu a horizontes desconocidos para él. Será evidentemente lo más viva posible para no caer en la monotonía, para ese fin es bueno ayudar a la plática con documentos: pinturas, fotos, croquis, planos, etc., que la harán más atractiva. Los temas de estas pláticas serán lo más variados posibles; he aquí algunos ejemplos:

Civismo: expedición de Carlos Frey a Bonampak (seguirla en un mapa).

Naturaleza: vida de un animal (foto, dibujos).

Industria: Funcionamiento de una mina (planos).

Mecánica: Manejo de una moto o tranvía.

Lecturas: Resumen de un buen libro.

Arte: Cómo reconocer los diversos estilos (fotos). Cómo reconocer una escuela de pintura: reproducciones, fotos.

Habilidad Manual: Cómo hacer un timbre, o un radio de galena (Ve "Especialidades de Habilidad Manual").

Heráldica: origen y sentido de los escudos: croquis. Toponimia: de dónde vienen los hombres, las actividades y pueblos?

Fotografía: Cómo revelar un rollo? (Especialidad de Fotografo).

Historia de guerra.

Folklore: leyendas, costumbres, tradiciones, (Especialidad de Tradiciones Indígenas).

(Se puede reemplazar esta parte por una actividad más recreativa: teatro, trabajo manual colectivo, prestidigitación, preparación de un número de fogata, sombras chinescas. ..) 10" Técnica individual.—Esta parte de la Reunión está destinada a permitir al G. P. iniciar a los Aspirante en las pruebas de Tercera Clase y a los otros Scouts ejecutar algunas actividades de Segunda Clase bajo la dirección de los más viejos.—También, puede ser una preparación de Especialidades.

11° Juegos de exterior.—Distintos en cada Reunión.

12° Cantos.—El G. P. tendrá cuidado de intercalar uno que otro canto en el curso de la Reunión.

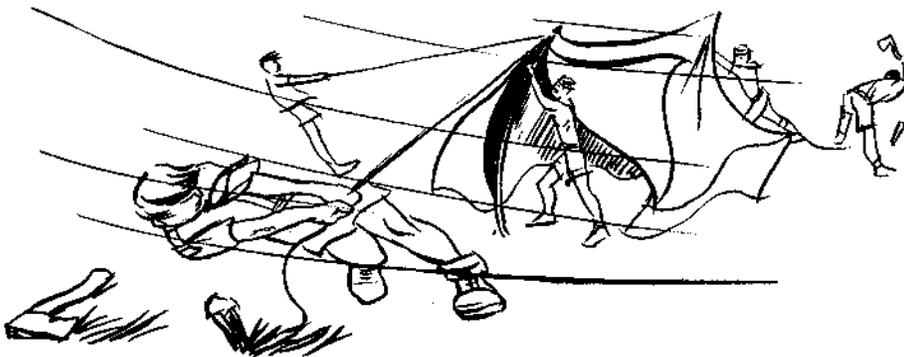
13° Recordar las decisiones tomadas.—En el Consejo de Patrulla y consigna.

14° Oración de Patrulla.—Con alguna intención.

Recordemos aquí, que esto no es sino un esquema... y que hay otros también buenos. Después de la Reunión anota tus conclusiones en compañía de tu Subguía: marca francamente lo que ha fracasado y por qué, lo que ha tenido éxito, las reacciones de tus Scouts, los puntos que preparar mejor para la próxima Reunión, los esfuerzos que hay que pedir a cada uno de tus Scouts. En fin, puedes también tomar sólo parte de este plan, si se considera demasiada materia al desarrollarlo todo.

Reflexiona antes de tu reunión, Actúa durante tu reunión Saca conclusiones después de tu reunión

Toma decisiones para la próxima Reunión.



TERCER MENSAJE

LA EXCURSIÓN DE PATRULLA

UNO DE LOS MAS GRANDES factores de la formación del Escultismo es la vida al aire libre.

Nuestro verdadero Local, es la "Naturaleza inmensa de Dios".

Así, reduzcamos las Reuniones interiores a lo estrictamente necesario y salgamos lo más frecuentemente posible.

Ante todo, recordemos que el G. P. es responsable de su Patrulla, y le corresponde a él ser prudente, tratándose de actividades peligrosas o exageradas.

También a él, corresponde vigilar la conducta de sus Scouts, especialmente lo que concierna a los artículos 5º y 9º.

Esto no es sino un recordatorio; pero es importante sobre todo en excursión o en campamento.

En fin, no nos resta sino sugerir algunos temas de programas de Excursiones de Patrulla. Porque mejor que las palabras, te permitirán juzgar lo que puede y debe ser una verdadera excursión de Patrulla.

No citaremos sino dos o tres, porque tú mismo encontrarás otros mejores.

EXCURSIÓN DE PATRULLA, UNA TARDE (SEGUNDA CLASE)

"EL PIRATA"

Tema: La Patrulla representa la tripulación de un corsario; el G. P. es el capitán y el Subguía el segundo de a bordo.

Actividades: El capitán después de haber reclutado su tripulación debe formarla en el arte de la marinería.

1º Subida a los mástiles: trepar a los árboles.

2º Orientación: cada marino debe dibujar en la tierra una Rosa de los Vientos (16 puntos) con ayuda de ramitas orientándolas con la brújula. El G. P. puede enseñar a la Patrulla a orientarse por el Sol o por el Reloj.

3º Nudos de Pescador, el As de Guía, y practicar los Amarres Cuadrado y Diagonal.

4º Agilidad: Cruzar por un puente de cuerdas para las manos y los pies.

5º Salvamento: Aprender a lanzar una cuerda, subirse a un lugar más alto y tratar de lanzar un As de Guía a un Scout situado a diez metros.

6º Pilotaje: Dividir la tripulación de chalupas de dos hombres y hacerles seguir un trayecto por azimuts. Ejemplo: 150º, 10 trayectos de modo que los tripulantes se encuentren a 200 metros uno del otro al fin del trayecto.

7º Señalización: Cada tripulante debe transmitir a su vecino un mensaje en Morse que le envíe el capitán.

8º Fogata, después de un naufragio los hombres deben hacer fuego para secarse. Concurso de rapidez de encendido de fogatas: quemar una cuerda a 70 cm. del suelo.

9º Motín: cuatro amotinados se evaden con el tesoro (Banderín) de a bordo, y van a refugiarse a una isla.

Asaltarlos y recobrar el tesoro robado. Regreso de la excursión cantando cantos de marinos.

EXCURSIÓN DE PATRULLA, UN DÍA (PRIMERA CLASE)

"EN EL PAÍS DE LAS PIRÁMIDES"

Tema: Un grupo de egiptólogos es enviado en misión a Egipto por el Museo Nacional de Historia Antigua.

Organización: La Patrulla se divide en grupos de dos Scouts. El G. P. y el Subguía siguen a lo largo del trayecto para preparar las diversas pruebas.

Introducción del tema: Carta de la dirección del museo encargándole de la misión y remitida a cada grupo de 2 exploradores. Esa carta indica el lugar donde comenzarán la exploración. En ese punto principiará una pista (con elementos naturales). En el curso de la pista estarán intercaladas las pruebas siguientes, según la naturaleza del terreno.

1° Descifrar jeroglíficos: mensajes en pictografía sobre una piedra.

2° Travesía del desierto: marcha con la brújula (o el reloj) en una distancia de un Km. aproximadamente.

3° Descubrimiento de vestigios. Juego de Kim: 24 objetos, (guijarros, cortezas, piedritas raras...etc.) retenerlas de memoria, Vean "Aprendiendo a Observar".

4° Franquear un abismo: con la ayuda de una cuerda (péndulo).

5° Descubrimiento de huellas: (Especialidades de Acechador, Observador y Rastreador).

6° Trabajo Topográfico: Anotar su itinerario en una distancia determinada.

7° Estudio botánico: recoger e identificar la mayor cantidad de árboles o de plantas posibles al cruzar un bosque. Vean "Manual del Scout", y "Aprendiendo a Observar".

8° Cocina individual: en su batería personal.

9° Estimación del ancho de un afluente del Nilo: Vean "Manual del Scout", Scout de Primera Clase.

10° Cálculo de la hora en el Sol de Rá.

11° Dibujar un buey Apis.

12° Visitar a la tumba de Tutankamon: buscar un terreno bastante accidentado, si es posible grutas, o túneles. Llegar hasta el fin de un obstáculo que está defendido por sacerdotes de Tutankamon: el G. P. y el Subguía.

13° Asalto a las pirámides: la patrulla en grupo llega al pie de las pirámides (colina, rocas) pero el espíritu de vanidad de los exploradores les incita a plantar el primer batallón de su grupo en la cima de ellas. Cada grupo trata de hacerlo por su cuenta y se defiende contra todos los otros grupos. Cada una de las actividades aquí propuestas deberá ser integrada en el tema general de la excursión y llena de romance.

Juego de Ciudad (Especialidades de Guía y Observador). La Patrulla se divide en equipos de dos Scouts. Cada equipo recibe las mismas preguntas a resolver, pero clasificadas en un orden diferente.

1° Plaza de la Constitución.

a).—Qué son y para qué se utilizan los edificios situados en sus costados,

b).—Calcular lo más exactamente posible la altura de las torres de Catedral (sin verlo),

c).—Calcular cuántos autobuses cabrían en la plaza dejando un hueco de 1 mts. entre cada uno de ellos.

2° Calle de Madero.

Identificar dónde estuvo el palacio de Don Agustín de Iturbide.

3° Fijarse en el aparador Este de la "Casa Rionda" y retener mentalmente lo que ahí hay sin apuntarlo.

4° Alameda Central:

a).—Identificar 6 especies de árboles diferentes.

b).—Cuál es el volumen de agua de la fuente principal?

5° Av. Juárez.

Cuáles son los ómnibus que pasan por allí en dirección poniente?

6° Columna de la Independencia:

Subir hasta la parte más alta.

a).—Marcar los 4 puntos cardinales y dar la dirección exacta con la ayuda de los edificios.

b).—Dar el azimut en que se encuentra la Sagrada, Familia.

c).—Cuántos metros hay del suelo hasta arriba?

d).—Qué simbolizan las estatuas que están al pie de la columna?

7° Iglesia de San Cosme:

a).—Cuáles son los más viejos datos que hay en la Iglesia?

b).—Estilo de la misma.

8° En todo el camino, anotar los monumentos que se han visto, a quien representan y si es posible la fecha de erección.

9° Algún otro detalle de observación que juzgue conveniente el Guía.

NOTA: Este juego debe ser aplicado a cada población. Programas Diversos de Salidas de Patrulla.

Pueden hacer excelentes salidas de Patrulla con un programa más simple.

- a).'-Salida de Patrulla.—Naturaleza: partir durante todo un día a la búsqueda de curiosidades para el museo de Patrulla, caza de insectos, peces, reproducción de huellas en yeso, etc.
- b).—Salida para el material de campamento: para montar y desmontar la tienda con rapidez.—Llega al fin a montarla en cinco minutos,
- c).—Salida olímpica: entrenamiento físico para poder lanzar un reto a otra Patrulla, etc. etc., también tu imaginación puede trabajar. De la misma manera que después de la Reunión, saca conclusiones y toma resoluciones para la próxima excursión.

CUARTO MENSAJE

EL CAMPAMENTO DE PATRULLA

EN LAS TROPAS BUENAS cada Patrulla sale de campamento a fin de semana cada mes, sí no cada quince días.

Dos veces por trimestre la Patrulla debería salir un fin de semana. Eso es un mínimo; seguramente habrá Tropas donde no se podrá hacer ni siquiera eso; pero entonces puede ser posible hacer un campamento de dos días durante las vacaciones.

Si el Campamento de Patrulla está bajo la responsabilidad del G. P., es por tanto indispensable que el jefe de Tropa sea notificado no solamente de la región, sino también del lugar exacto donde la Patrulla instalará su campamento.

El G. P. le habrá también puesto al corriente de las condiciones del lugar, en detalle, y le entregará sobre todo el programa de las actividades que piensa realizar.

¡ Cuidado! puede ser que esto lo encuentres muy normal, pues tu Jefe se ha habituado a estar al corriente de tus proyectos. Pero puede ser también que no lo hagas sino superficialmente, sin tomar en cuenta que él debe saber todo acerca de las condiciones en que vive tu Patrulla.

Será lo mismo para las excursiones de Patrulla en las que tu jefe conocerá el fin de tu programa. .. antes de realizarse.

Fijado ya esto, podemos ver cómo realizar el campamento de Patrulla.

Búsqueda del lugar

Lo que ganará sobre todo la selección del lugar será el sitio. Es preciso no acampar dondequiera o sería más simple hacerlo en el jardín.

Pero, cuidado, un sitio puede ser espléndido sin reunir las condiciones elementales que permiten un campamento sano y organizado.

La primera de las condiciones es que sea un lugar seco: la humedad es el más grande peligro del campamento.

Sequedad del Suelo: Como primera cosa; huyamos de los terrenos bajos, las hierbas altas, los terrenos al margen de los ríos, debajo de los árboles (él rocío permanece largo tiempo sobre la hierba y las hojas, y no es sino tarde en la mañana cuando los rayos solares vienen a secar la tienda y sus alrededores).

Sequedad de la atmósfera: después, hay que evitar los valles, brumosos, los pies de peñas donde escurre a menudo el agua de la lluvia, y la proximidad de los pantanos.

Al abrigo de los vientos:.-sea protegida por una colina, sea pegada al borde de un bosque; de una cortina de arbustos.

Es necesario preocuparse por: leña para el fuego y proximidad, de agua potable, so pena de perder horas preciosas en búsquedas y de fatigar inútilmente a los acampadores.

Hay que evitar también la proximidad inmediata de casas: tanto para no molestar a sus habitantes como para la tranquilidad de los acampadores.

Hay que buscar un justo medio aquí como en todas las cosas.

Por otro lado, si el Scout es amigo de los animales, es conveniente aconsejarles, guardar las distancias con los caballos, vacas, cerdos y sus descendientes... y no querer dormir en el mismo terreno que ellos, ya que esto causaría juegos nocturnos

imprevistos. . . y desagradables.

NOTA: Antes de cada campamento, el Scout traerá la autorización escrita de sus padres permitiéndole asistir al campamento.

Alimentación

Se oye a menudo decir que el corazón de un soldado está en su estómago, y que les basta con comer bien para levantar su moral.

En el Escultismo, muchos "rigoristas", so pretexto de vida ruda pretenden que un Scout debe comer no importa qué, ni cómo: por, eso se encuentran a veces los que así dicen manipulando alimentos cochinos en cacerolas asquerosas. . . Vida de campamento.

—Comer con los dientes, costillas agarradas con las manos sucias... nuestros ancestros de la edad de piedra lo hacían bien.

—tirarse, acostarse no importa cómo para comer... ¿los salvajes tienen sofás?

Y así paso a paso llega uno a olvidarse de veinte siglos de civilización y a vivir como animalitos.»

Es eso el Escultismo, comer mal?, vivir asquerosamente? ¡No, no y no! En el campamento la comida debe ser:

1º Buena: No basta contentarse con comer alimentos sustanciosos; es necesario comer cosas buenas.

¿Por qué no hacer una buena sopa y la carne con una salsa sabrosa? Eso enseñará a los cocineros el gusto por lo terminado y a los golosos a dejar un poco para sus vecinos.

2º Limpia: ¿Qué vienen a hacer esas ramas de pino en la sopa? (probablemente el cocinero puso la tapa en el suelo y se le olvidó). ¿Por qué esos "ojos" en las papas? ¿Por qué ese cocinero prueba todos los guisos con el mismo cucharón, y coge los bisteses con esos dedos de dudosa limpieza?... Porque el Guía no tiene ninguna noción de higiene y de limpieza. Hay tenedores para tomar la carne, cucharas para probar la sopa y tapas para proteger las cacerolas.

En fin, a la hora de comer, los Scouts vienen a tirarse al pie de un árbol con la nariz sumida en el pocillo, engullen con precipitación, se atragantan, literalmente "tragan" olvidando que hay una palabra en español que se llama "comer".

Yo he visto hombres perseguidos vivir en los bosques, dormir en cuevas de tierra, manejar la ametralladora en el día y la dinamita en la noche, en una palabra llevar una vida "fuera de la ley"... pero cuando el cocinero venía a anunciarles que la comida estaba servida, esos mismos hombres se lavaban las manos, se ponían su saco, se arreglaban la corbata antes de aproximarse a la mesa de troncos. Descubiertos, rezaban la oración antes de comer y después comían dignamente su rústico alimento: . . . eran unos "caballeros". He aquí, "cómo" hay que comer.

¿Cuándo hay que comer?—Las horas más normales parecen ser 8:00 para desayunar, 1:30 para comer y 7:30 para cenar.

Lo esencial es que las comidas sean a horas fijas; es necesario poner todo en orden y proveer todo para que las comidas no se atrasen.

¿Cuántos días de Campamento han sido echados a perder porque la hora de las comidas no fué respetada! Desde el punto de vista salud, no es conveniente comer a cualquier hora.

¿Qué hay que comer?—No podemos evidentemente describir aquí todas las recetas de la tía Eulalia, pero nos contentaremos con recordar algunas reglas importantes respecto a la alimentación.

Es mejor, cuando sea posible, comer frutas y legumbres crudas en vez de cocidas (pero cuidado con las frutas verdes), porque así no se destruyen las sales minerales y las vitaminas que contienen.

La carne no es el más alimenticio de los alimentos: es necesaria pero en cantidad razonable. El término medio es de 100 a 150 gramos por día (pueden reemplazarla los huevos, el queso y el pescado).

Los abusos en comida en una u otra especie, son más enojosos que aprovechables: demasiado pan, demasiadas frutas, demasiadas féculas. . . son causas de molestia.

Como todo, la alimentación debe ser equilibrada y proporcionada.

No comer nunca frutas desconocidas u hongos dudosos. Rechazar toda conserva deteriorada; el deterioro se manifiesta cuando se puede bombear la lata, pero no siempre (por ejemplo latas golpeadas).

Evitar comprar las conservas en tiendas chicas donde pueden deshacerse de latas viejísimas. El abuso de conservas en latas es poco sano y trae a veces una grave enfermedad llamada escorbuto.

Los alimentos a medio cocer son muy indigestos: especialmente papas, coles, etc. . . Lo mismo el pan medio crudo, los

huevos cocidos, la grasa fría o la carne también fría.

Algunos alimentos son más difíciles de digerir que otros; no habrá que darlos de cena.

En esa comida convienen especialmente los alimentos lácteos precedidos de algún otro alimento en pequeña cantidad.

Evitar comer mucha grasa en la noche.

A este respecto me voy a permitir citar algunos ejemplos de platillos para cenar:

Papas con jamón y crema.

Chilaquiles.

Frijoles con chorizo.

"Hot-cakes".

Bebidas.—No hay que beber la primera agua que se ve. El agua puede ser contaminada por numerosos motivos (materias en putrefacción, microbios, proximidad de fábricas o lugares habitados.. .) y causar graves enfermedades especialmente disentería, fiebre tifoidea, etc.

En caso de duda hay que desinfectar el agua.

1er. Proceso: Poner una gota de agua de Javelle para dos litros de agua. Dejarla reposar dos horas. Para hacer desaparecer el mal sabor emplear dos gotas de hiposulfito de sodio al 10% o 12 gotas de agua oxigenada.

2º. Proceso: 6 Gotas de tintura de yodo por litro.

3er. Proceso: hacer hervir el agua durante un cuarto de hora; después removerla fuertemente con una cuchara durante uno o dos minutos.

4o. Proceso: Poner en el agua un pedacito pequeño de permanganato de potasio. Basta con un poco: cuando el agua toma una coloración rosada es suficiente. Si se le pone más, se vuelve roja y sirve de antiséptico.

Estos procesos no purifican completamente el agua; entonces, ¡sé prudente!

El Intendente de Patrulla.—El G. P. no puede pretender hacer todo por sí mismo; entonces, encargará a uno de los miembros de la Patrulla de la organización de la alimentación, de la compra de los víveres, de su conservación y distribución y de llevar las cuentas.

Esa pesada responsabilidad incumbirá normalmente al Subguía o a un Scout viejo, capaz y serio.

Proveerá los menús, y también la cantidad de víveres " que comprar en función de los menús y los someterá al G. P. con el que los discutirá: eso deberá ser hecho antes del Campamento.

Conviene comprar casi todo antes del Campamento.

El intendente dará todos los días al cocinero lo que debe cocinar.

Deberá tener ojo para no dar ni mucho ni poco: en el caso de que sobre comida él se entenderá con el cocinero para utilizarla razonablemente.

Es también el intendente el que llevará las cuentas del campamento: y esas cuentas serán llevadas en detalle, siguiendo el principio expuesto precedentemente a propósito de! guardián del tesoro de la Patrulla; nada se opone a que sean también llevadas en el cuaderno de caja de la Patrulla.

Para conservar los alimentos el intendente se defenderá de algunos enemigos; el calor, el sol, la lluvia, los ratones, los gatos, las moscas. .. Y los golosos. El sabrá qué armas utilizar para la defensa.

Horario de Campamento

Habíamos dicho que el campamento debía ser una fuente de salud y no de adelgazamiento. Por esto es necesario vigilar el reposo de los Scouts. Normalmente es preciso que duerman 9 horas de sueño y 1 hora de siesta o descanso.

Durante esas horas el silencio debe reinar: no a "sh. .. shh. ..", sino por una disciplina libremente consentida.

Cada uno debe saber que después del "Buenas noches" del G. P. la jornada ha terminado y no hay nada más que decir. Igualmente el descanso debe ser lo más tranquilo posible.

Tipo de horario

7.00 Levantada (inmediata) - Oración.

7.05 Gimnasia: zapatos y pantalón, no es una gimnasia, sino una serie de movimientos para despertar todos los músculos.

7.20 Aseo.

8.00 Servicio Religioso.

8.50 Desayuno.

8.30 Preparación de la inspección. Lavado de trastes y arreglo del campamento.

10.00 Inspección y saludo a la Bandera.
11.00 El cocinero y un ayudante o el cocinero solo, empieza a preparar la comida.
Ejercicios Técnicos
Actividades de Patrulla
Actividades físicas.
Juego y deportes.
Trabajo de campamento.
Pruebas y Especialidades.
1.30 Comida
2.15 Lavar trastes (por todos los Scouts)
2.30 Descanso.
3.15 Juegos de Patrulla.
5.00 El cocinero a la cocina y los demás a buscar leña. Actividades calmadas.
6.30 Bajar la bandera, tiempo libre a los Scouts hasta las 7.30 (mientras tanto el G. P. y el S. G. preparan el Consejo de Patrulla haciendo una revisión de las actividades del día).
7.30 Cena
8.10 Lavar trastes.
8.30 Fogata - cantos, danzas, porras, historias,
9.15. Consejo de Patrulla.
Repartición de servicios para el día siguiente. Crítica del día.
9.45 Oración de la noche.
10.00 Acostarse.
10.30 Silencio.

Desde luego que no hay que creerse encadenado por este horario; puede estar sujeto a variaciones: pero es de cualquier manera muy importante respetar las horas de sueño y el intervalo normal entre las comidas.

De acuerdo con la estación en la que se acampe, se podrá retardar o avanzar todo una media hora, pero siempre conservando el mismo número de horas de sueño.

En fin, no hay que tener miedo de dar a un Scout fatigado la autorización de acostarse un poco antes, de prolongar su descanso.

Intencionalmente no se ha puesto en el horario la hora del baño: éste no podrá tener lugar, sin la presencia de un jefe (lo mismo que para remar).

Nota: Esto se refiere al caso de que haya laguna o río ancho.

Si la presencia de un jefe lo permite, el baño encontrará fácilmente tiempo antes de la comida.

También es intencional que el tiempo previsto para la inspección haya sido reducido al mínimo más estricto: cuántas Patrullas, en efecto pierden un tiempo precioso a causa de la lentitud de prepararla. Esos¹ minutos entre el desayuno y la revista deben ser momentos de actividad intensa.

Programa de Campamento

"Un buen jefe vive siempre unas horas adelantado"; él siempre ha previsto, preparado, y visto todo eso que va a hacer y deshacer.

Así, el G. P. habrá preparado su programa de campamento: un programa equilibrado, ni sobrecargado ni vacío.

Equilibrado en la cantidad de las cosas por realizar, pero equilibrado también en la clase de esas actividades. (Vean "Actividades de Patrulla" de Juan Sweet).

Jamás la vagancia encontrará tiempo en el día de campamento, pero hay que prever ciertos períodos de actividad calmada, más o menos a eso de las 3.30 p.m.

Los tiempos libres serán también tolerados, pero no muy largos; cada Scout podrá hacer lo que quiera.

Estos serán los minutos de descanso al fin del día antes de la cena. Minutos preciosos porque permitirán a cada uno encontrarse a sí mismo, liberado por algunos minutos del entretenimiento agradable, pero al fin de un poco de tiempo, cansado de la vida colectiva y organizada.

Abajo, daremos un programa de campamento de fin de semana. No es sino un ejemplo a título de sugestión. Las actividades que ya están previstas vienen a encuadrarse en el horario dado antes.

Programa de Campamento de Fin de Semana. Consigna "Abre los ojos". 1^{er} Desde el punto de vista material: aprender a observar (Vean "Aprendiendo a Observar"). 2^o Desde el punto de vista espiritual: encontrar a Dios -

descubrirlo en sí mismo, en sus hermanos, en sus obras (naturaleza. . .)

Funciones

Intendente: el Subguía.

Guardián de material: preparará el material para ser revisado el jueves a las 5.30. Cocinero:

el sábado 3

el domingo 4

Ayudante el sábado 2

el domingo 5

Encargado de leña: toda la Patrulla. Enfermero: x

Cena viernes: Chocolate, huevos con salchicha, pan. Desayuno domingo: huevos estrellados con tomate, miel, pan, café con leche.

Comida sábado: Sopa de fideo, arroz, bisteses en mole, lechuga, dulce.

Cena sábado: Papas con chorizo, café con leche, pan. Desayuno domingo: huevos estrellados con tocino, cornflakes.

Comida domingo: Sopa de verdura, chilaquiles, carne en jitomate, frijoles, fruta.

Salida:

Del local a las 4.45 p.m. el viernes.

En el autobús a las 5.15 p.m.

Pista hasta el campamento (trazada por el Subguía).

Llegada hacia las 6.15 p.m.

Instalaciones:

Montaje de la tienda.

Instalación de la cocina y letrina.

Traer leña para la cocina.

Pequeña fogata dirigida por un Patrullero.

Sábado: Durante el desayuno dar por suerte un papelito a cada uno y el que tenga una cruz deberá llevarse el banderín antes de las 12.00 y regresarlo antes de las 3.00 sin ser visto.

Durante la mañana: Juego de Kim con objetos naturales.

Ejercicios de apreciaciones y de medidas de distancias, longitudes, alturas, etc. (Vean "Manual del Scout" "Scout de Primera Clase").

Observaciones de la naturaleza: recolección de hojas diferentes para el herbario de Patrulla. (Vean "Aprendiendo a Observar").

Juego de Banderines. Después de comer, lavar los trastes,

1er. Juego. Acecho doble.—(Terreno boscoso). La Patrulla se divide en dos equipos. Un banderín está plantado en cada uno de los dos extremos del terreno.

Al pie de cada Banderín se encuentra una hoja de pape! y un lápiz.

Cada equipo recibe antes del juego un mensaje de 80 palabras aproximadamente, del que cada Scout tiene que aprender de memoria, una parte (unas 20 palabras). Para cada equipo su punto de partida es su Banderín.

A la señal de comienzo los Scouts de cada campamento tratan de llegar arrastrándose al Banderín del equipo contrario y escribir su mensaje.

Todo jugador cuyo nombre es gritado por un adversario que lo vio debe regresar a su punto de salida y volver a empezar.

Ningún jugador puede quedarse guardando el Banderín.

El equipo que gana es aquél que escribe primero su mensaje sobre el papel del equipo contrario.

2° Juego: De defensa física.—Tratar de robar el Banderín al equipo enemigo. Es decir existe un solo Banderín con su equipo de defensa y los demás tratan de robarlo. Ganan los atacantes si en el intervalo de un tiempo fijado se apoderan del Banderín. Ganan los defensores si consiguen evitar que en ese tiempo se roben el Banderín. Este y los defensores pueden estar escondidos, (pero los defensores no deben estar a más de 5 metros del Banderín).

Domingo: Levantada, revista y todo como el día anterior.

Durante la preparación del desayuno y mientras los Scouts arreglan sus cosas para la Inspección, el Guía y el Subguía trazan una pista (por ejemplo, la orientación) para que la sigan en algún momento de la mañana.

Otra práctica que se puede hacer esa misma mañana es la observación de huellas.

1° Sobre terreno blando.

Hacer caminar a los Scouts avanzando, hacia atrás, cargados, corriendo, y hacerlos observar la diferencia en las huellas.

2° Hacerlos construir una escena por las huellas y trazos dejados.

3° Sacar una huella de animal en yeso (prever lo del yeso).

Juego: Cuatro ladrones van a esconderse y cuatro policías los buscan. A la señal de comenzar el juego la búsqueda comienza. Los ladrones deben tratar de llegar al campamento sin ser tocados por los policías.

Revancha: cambiar los papeles.

Comida, después de ella, lavar trastes y desmontar el campo y alistarse para partir.

Una vez que todo esté en las mochilas y se esté lista para regresar, se dá un poco de tiempo libre.

A las 4.30 p.m. Consejo de Patrulla - crítica del campamento.

A las 5.35 p. m.: Regreso, para no llegar nunca después de las 6.30 p.m.

Repartición de las Funciones en el Campamento Cada uno debe tener su trabajo, su puesto, como en un barco.

a).—El intendente estará evidentemente encargado de su misión durante toda la duración del campamento. Los otros servicios cambiarán cada día a la misma hora siguiendo un tablero de funciones puesto a la entrada de la tienda.

b).—El cocinero tendrá el duro trabajo de preparar los alimentos, buenos alimentos a punto, apetitosos, y a la hora. La Patrulla entera se encargará de pelar las papas y las legumbres. El cocinero tiene solamente la misión de hacer cocer los alimentos que recibe del intendente.

El cocinero es jefe en sus dominios y no deja penetrar a nadie (excepto a su ayudante) en el territorio de la cocina; él es el único responsable.

Este sistema de cocinero único y responsable es mucho más formativo que aquél en que todo el mundo viene a manipular las cacerolas.

Enseña al Scout a dedicarse enteramente a una función y cumplirla bien.

El cocinero es también responsable del orden y limpieza permanentes de sus dominios y de su material.

c).—El ayudante del cocinero: el que vigila constantemente para tener el fuego a la intensidad que se quiera, es el que lo prende por las mañanas y lo apaga por las noches, es quien pone a secar la leña húmeda, parte las ramas, las acomoda y guarda leña seca en reserva para el día siguiente.

Puede también encargarse de calentar el agua para lavar los trastes.

En fin, es el que prende y mantiene el fuego en el campamento.

No le corresponde a él buscar la leña, sino avisar al Guía cuando le falte.

Su estancia en la cocina le permitirá iniciarse en los secretos de la función de cocinero, al que ayudará en sus momentos libres.

d).—El guardián de la tienda: vigila el orden en la tienda durante todo el día y especialmente para la revista. Afloja los tensores en la noche en caso de lluvia, y los retirará en caso de viento fuerte.

Cierra la tienda por la noche. Airea la tienda por la mañana, abriendo las puertas y levantando las paredes. Seca el aislante del suelo y lo pone a secar desde que sale el sol. Cierra la tienda desde que el sol se pone.

e).—El servicio de la leña: el Scout encargado de este servicio va regularmente a buscar leña o cada vez que lo pida el ayudante del cocinero. (Este servicio puede ser reemplazado por una búsqueda colectiva hecha por toda la Patrulla).

f).—El servicio del agua: el encargado vigila regularmente el aprovisionamiento de agua potable para la cocina y la bebida (eventualmente desinfecta el agua).

Si tiene que traer el agua de un arroyo tendrá cuidado de traerla en un recipiente limpio y sin rebotarla.

Debe también hacer lo, necesario para tener un recipiente con agua en la cocina y en el comedor para lavarse las manos. No olvidar el jabón y la toalla.

g).—El mesero: sirve durante las comidas. Esta función puede ser asumida por el intendente.

En fin, las otras funciones normales de la Patrulla pueden ser asumidas por su responsable habitual, especialmente:

Trovador (fuegos de campamento).

Samaritano (primeros auxilios).

Historiador (reseña del campamento). Ver a este respecto el Tercer Mensaje de la Segunda Corteza.

Instalación del Campamento

Algunos principios que no hay que olvidar:

1° La tienda al abrigo del viento, no muy cerca del arroyo.

2° El lavadero lejos del lugar donde esté el agua potable.

3° Las letrinas alejadas.

4° La cocina fuera del bosque.

Algunos Consejos

- 1º Cortar la hierba, alrededor de los fuegos o mejor quitar el terrón sin romperlo.
- 2º Hacer secar la leña húmeda cerca del fuego.
- 3º No olvidarse de la reserva de leña seca.
- 4º Las marmitas y las cacerolas yacías deben regresar abiertas.
- 5º Los víveres al abrigo de la intemperie, del calor, de los insectos y de los animales.
- 6º No cortar árboles.
- 7º No utilizar piedras de río para el fogón porque estallan: preferible usar las otras.

¿Qué madera utilizar?—La mejor madera para cocinar es la de oyamel pero el encino, aunque tarde en prender, hace muy buenas brasas. Esto supone ramas bien secas. Comodidad.—"La verdadera comodidad, no se compra, se crea", comedor, mesa, asientos, cocina, resumidero, lavabo, etc.

Salubridad e higiene

Esté párrafo, ¿crees que tendría más objeto en un manual técnico de Acampador o de Salud Pública? No, tú eres responsable de vigilar la higiene de tus Scouts: eres responsable de su salud. En este mismo Mensaje, ya hemos hablado de la higiene, de la alimentación y de la bebida, de la higiene del sueño, de las condiciones higiénicas del lugar donde se va a acampar, y de la higiene de la cocina.

. Letrina.--El sistema más simple y el más higiénico es la zanja estrecha hecha en un lugar protegido a las miradas y al viento. Junto a ella se encontrarán: una pala para echar tierra después de su empleo, una lata con papel, y una pequeña señal colocada en las cercanías para indicar si está libre u ocupada.

El G. P. no debe temer preguntarle a sus Scouts (sobre todo a los nuevos acampadores) si van regularmente; algunos tienen especial desagrado en usar esas instalaciones; por eso deben estar siempre en perfecto estado de limpieza. El mismo G. P. tiene que vigilarlo.

- La letrina debe estar siempre instalada a cierta distancia del campo y en favor del viento. Se les desinfectará con creolina o cloruro de calcio.

Higiene de la Marcha.—Botas o bototos: sólidos, bien amarrados y bien engrasados. >"

Jamás caminar con tenis o sandalias.

■ ■., Calcetines y medias de algodón. !Evitar utilizar calcetines, nuevos o muy remendados para marchas largas. .!'

Nunca baños de pies en , el camino, pero sí al final de la marcha. ..";■ ■ •

Jamás beber agua helada cuando se está sudando, ni ponerse en una fuerte corriente de aire con el pretexto de refrescarse; es el mejor medio de coger una pulmonía.

Caminar regularmente con un descanso de 10 minutos en cada hora:

Cuidados para los pies: Para endurecer la piel del pié tomar regularmente baños con agua con formol al 5%. Dejar secar y no usar toalla».-

Ampollas: Atravesar de lado a lado con una aguja flameada con un poco de hilo. Nunca arrancar el pellejo.

Desinfectar después.'

Veamos la tienda ya levantada: el lugar es favorable, el suelo seco, firme y ligeramente hinchado, con un bosque atrás para protegerla del viento.

El primer cuidado será cavar una zanja alrededor de la tienda bajo el doble techo y sacar los pedazos de tierra enteros y colocarlos junto a la tienda.

Antes de acostarse, el guardián de la tienda afloja- un poco los tensores vigilando que el doblé techo no toque la tienda y que cada tensor tenga una tracción: igual (esto supone que todas las estacas han sido plantadas sobre una misma línea, paralela al eje de la tienda).

El piso debe cubrirse con algún aislante o con las mangas, bien repartidas.

Llegó la hora de acostarse: cada uno se desviste teniendo cuidado de no conservar puestos los vestidos que usó durante el día, ninguna prenda interior porque ésta embebida de transpiración impedirá a los poros de la piel respirar durante la noche. Si se tiene frío ponerse un sweater encima de la pijama. (Es muy importante quitarse los calcetines).

Para tener calor en la noche hay que recordar que el frío da tanto por abajo como por encima: por eso la mitad de los cobertores deben ir abajo y la otra arriba.

Un buen campista siempre pone, paja bajo su cama, y cava dos agujeros: uno para los hombros y el otro para las caderas, sobre todo si duerme de costado.

Después de desvestirse cada Scout ordenará cuidadosamente su ropa y la doblará para no tener que buscar al día siguiente y estar listo inmediatamente si es necesario levantarse en la noche.

Cuando todos estén acostados, y el G. P. ha visto que están bien tapados, entonces se cerrará la tienda. Se tendrá cuidado que no entre el aire por abajo.

Después que el G. P. apaga la luz y dice "Buenas noches" a su Patrulla, nadie habla más.

Desde muy temprano las cosas de dormir se pondrán en orden, los cobertores doblados y todo bien ordenado.

El guardián de la tienda cumplirá su misión levantando las paredes y las puertas, estirando los tensores y barriendo el interior de la tienda.

Después que el rocío se haya evaporado, sacar las mangas o el aislante del suelo.

Nunca hay que poner cosas sobre los tensores, sobre todo prendas húmedas.

En las mochilas, el orden debe reinar como en todas

partes: la ropa sucia no deberá mezclarse con la limpia: cada una estará en un saco dedicado a eso.

Ninguna cosa mojada será encerrada en la mochila, I03 víveres tampoco, (deben ser entregados al intendente).

La mochila no debe contener sino: correas, pieles, carnets, misal, papel para escribir, y todo en orden.

Las botas o zapatos no deben ser puestos directamente sobre el suelo, sino sobre ramitas. Si están mojados se rellenarán de paja o de periódicos; se cepillarán a menudo y se engrasarán (salvo si están húmedos).

Las sandalias se pueden colocar junto a la tienda bajo el doble techo; así como también lo necesario para el lavado.

Medidas que tomar:

En caso de viento fuerte:

1º Resistir todos los tensores.

2º Reforzar cada estaca con una segunda, puesta atrás

y unida a la primera por una cuerda. 3º Poner las llamadas "cuerdas para tempestad"; éstas, deben cruzar el techo en diagonal de cada lado. En caso de fuertes lluvias: 1º Aflojar los tensores y vigilarlos regularmente. 2º Hacer muy bien la zanja de desagüe. 3º No tocar el techo ni el sobre toldo. 4º La Patrulla permanece en la tienda y se dedica a trabajos o juegos calmados. El cocinero solo con su ayudante y ayudado por el Subguía (o eventualmente el Guía, quedándose entonces el Subguía con los Scouts) se ocupa de la cocina.

Estos (los cocineros), están en sandalias, y cubiertos con una manga impermeable.

Cuando se metan en la tienda se secarán y fricciónarán sus pies, poniéndose inmediatamente calcetines secos.

Iguals precauciones hay que tomar cuando la hierba está cubierta de rocío matinal.

El arte de cuidar el fuego de la lluvia consiste en rodear la fogata con leña para secar y echarla después al fuego (Dichoso el que hizo reserva de leña seca la víspera).

En fin, si la tienda se pasa en un lugar y gotea, basta con trazar una línea con el dedo desde ese lugar hasta la orilla: las gotas seguirán la línea y no caerán dentro de la tienda.

Preparación de las Mochilas

¿Te acuerdas de tu primer campamento y la agitación en que estuviste los días que precedieron a tu partida?

Pasaste horas "haciendo tu mochila", enrollando, doblando, acomodando y clasificando mil objetos más o menos útiles.

Tus Scouts nuevos se encuentran actualmente en la misma situación, y se preguntan ansiosamente si a su mochila le cabrá todo lo que es necesario llevar.

¿De hecho, saben exactamente de lo que tendrán necesidad en el campamento? ¿Les has dado la lista detallada de los objetos que llevas?

¿Y te has limitado a eso? No, seguramente ya tuviste la idea de ayudar a los más chicos a hacer su mochila, porque ese es un arte que sólo el viejo acampador conoce.

Lista de objetos que llevar al Campamento

- 1° Puesto: Uniforme completo (botines mejor que zapatos) sweter o chaqueta de cuero.
- 2° En los bolsillos: Credencial Scout, papel, lápiz, navaja, alfileres de seguridad, curitas.
- 3° En un saco dentro de la mochila: víveres para el camino, baterías de cocina, papel para escribir y timbres, cancionero, boina de campamento, lámpara sorda.
- 4° En la mochila: Manga, cobertores o saco de dormir, zapatos de descanso, traje de baño, pijama, Artículos de limpieza: toallita, jabón, peine, cepillo de dientes, pasta dentrífica, toalla. Ropa de cambio: (en un saco de tela).

	Fin de semana	5 días	8 días
Calzoncillos	1	2	3
Camisas o playeras	1	2	2
Pantalón corto	1	2	2
Pañuelos	1	2	3
Medias	1	2	5

Saco de tela para la ropa usada.

Si todo esto no cabe dentro de la mochila, los cobertores serán enrollados alrededor de la mochila pero cuidado con permitir mochilas mal acomodadas.

El Campamento de Tropa

Te has dado cuenta que hablamos siempre de tu Patrulla, de sus reuniones, de sus excursiones, de sus Campamentos. . No olvidemos pues que la patrulla forma parte de la Tropa, de la cual es una unidad esencial, y que ella debe vivir en el seno de la Tropa.

De allí es de donde sacarán sus mayores ventajas: grandes juegos, grandes campamentos, contacto más grande y espíritu mayor, emulación y fraternización, dirección de Jefes.

Así, la Patrulla será llevada hasta participar en el coronamiento de la vida de la Tropa, que es el Campamento.

El Campamento de Tropa tiene sus ventajas y exigencias hacia la Patrulla; pero prácticamente consiste en una reunión de Campamentos de Patrulla, buscando el mismo fin, agrupados bajo el mismo espíritu de Tropa y bajo la dirección de un mismo Jefe, realizando grandes juegos, gran des fogatas, actividades colectivas.

El Campamento de Tropa es esencialmente el Campamento de las Patrullas.

Y todo aquello que ha sido dicho o sugerido antes, concerniendo al Campamento de Patrulla, permanece poca más o menos aplicable al Campamento de Tropa, pero funciones, instalación, vida bajo la tienda, permanecerán siempre al cuidado del G. P.

El G. P. no está tampoco descargado de su responsabilidad de Jefe porque su Patrulla acampe en Tropa; al contrario, otras cargas impuestas por la vida colectiva vienen a agregarse: servicios de Campamento, de intendencia... etc.

Como para un Campamento de Patrulla, el G.P. proveerá las actividades de la mañana o las de después de las 4.00. .. los números de fogata, las instalaciones de campismo, la repartición de las funciones en la Patrulla, un programa de consignas de Patrulla, ocupación por el tiempo de lluvia, actividades para enseñar a los Scouts. ..

Si el Campamento de Tropa dura cierto tiempo, ocho o diez días por ejemplo, el Jefe de Tropa debe dar a sus G. P. una jornada o cuando menos una tarde de descanso, en la cual se descargarán enteramente de su Patrulla en manos de sus Sub-Guías, y tratarán de distraerse un poco en calma; siempre he constatado que un G. P. o un Jefe sobrecargado de trabajo pierde la mitad de sus medios y que la primera en pagarlo es la Patrulla o la Tropa.

Hay dos cosas esenciales que respetar en un Campamento de Tropa: el consejo de Guías ante todo, y el consejo de Patrulla después.

Este último, no pudiendo ser después de la fogata, es aconsejable que se haga después de cenar, y el consejo de G. P. antes de la cena: así los Guías de Patrulla pueden transmitir a su Patrulla las órdenes de sus Jefes. Obten conclusiones después de tu Campamento.

En el Campamento más que nunca, tendrás ocasión de vivir con tus Scouts y de aprender a conocerlos.

Un muchacho no puede permanecer más de 48 horas sin mostrar un poco el reverso de la, medalla.

De tu Campamento, podrás pues, sacar útiles enseñanzas:

- a) Sobre cada uno de tus muchachos, su progreso desde el punto de vista de la Ley Scout y desde el punto de vista de actividades Scouts.
- b) Sobre las actividades que realizar y proponer en tu Patrulla.

Tu Jefe de Tropa te pedirá un reporte. Hazlo lo mejor posible: eso te forzará a reflexionar y a poner en firme tus pensamientos que están en tu espíritu sin precisarse todavía.



QUINTO MENSAJE

LA BUENA ACCIÓN DE LA PATRULLA

CADA UNO DE TUS SCOUTS se ha comprometido a hacer su buena acción cada día, razón de más para el hecho de que tu Patrulla no desperdicie la ocasión de hacer una B. A. colectiva sea completamente normal.

Todos juntos los Scouts de tu Patrulla buscarán y encontrarán el medio de ayudar a los demás.

¡Oh! no es muy difícil: ¿quieres algunas sugerencias?

- ... Ir a divertir a los niños de un hospital.
- .. Hacer jugar a los niños de un orfanato.
- .. Visitar regularmente y ayudar a alguna familia pobre.
- .. Juntar, reparar y hacer juguetes para Navidad.
- ... Recolectar timbres o papel periódico para la propagación del Escultismo.
- .. Preparar un árbol de Navidad para alguna familia pobre y pasar con ellos la Navidad.
- ... En el Campamento ayudar a una Patrulla retrasada.
- ... Recolectar libros para los hospitales.
- ... Limpiar las tumbas en algún cementerio de algún pueblo.
- ..!. Limpiar y poner flores a alguna capilla en alguna excursión.
- ... Barrer el local de Tropa alguna vez.
- ... En salida, en exploración, en el Campamento, jamás despreciarás la ocasión de hacer una B. A. de Patrulla.

SEXTO MENSAJE

ACTIVIDADES SCOUTS

LA ASOCIACIÓN HA FIJADO un programa de conocimientos que tener y actividades que realizar para tener derecho a las Insignias de Especialidades y de Segunda Clase,

No es un programa de exámenes que pasar sino la expansión de un nivel que alcanzar en los diversos dominios que harán de nuestros Scouts, hombres equilibrados y completos.

¿Has pensado y reflexionado en intercalar esas diversas actividades en tus programas de Reuniones, de excursiones y de Campamentos, a resbalarlas en tus juegos para constatar el nivel alcanzado por tus Scouts?

Los "Juegos pruebas" o "tests" pueden ser organizados por un jefe para toda la Tropa. Al fin de cada "tests" los Scouts que hayan manifestado conocimientos suficientes vendrán a hacer firmar sus pruebas.

Así, poco a poco» el Scout llegará a tener éxito en las diversas pruebas de Segunda Clase o de Primera y no quedará al Jefe de Tropa sino- hacer una revisión general antes de entregarle la Insignia.

A pesar de que los programas de la Asociación no comprenden sino un cierto número de pruebas que pasar al G. P. no se limitará en sus actividades únicamente a las provistas por la Asociación. Hay cientos de actividades que se les ofrecen y entran en el cuadro del Escultismo. Al G. P. le corresponde escoger las mejores.

Encontrarás una serie aquí, y tres veces más en tu cerebro:

Civismo

a) Cortar el mapa político del país en triplay. Dibujar ríos y ciudades. Marcar: las ciudades por su valor artístico, los lugares de las grandes batallas, las producciones regionales por un signo representativo y los lugares de campamento.

b) Conocimiento de la ciudad: Hacer mapas de la ciudad, uno con las Iglesias y Monumentos, otro con las grandes arterias, otro con los pueblos cercanos, otro con las líneas de comunicación. Reunir una documentación de imágenes, tarjetas postales, fotos, dibujos, en los alrededores en un círculo de 5 km.

- c) Maquetas de obras de arte.
- d) Dibujos de héroes nacionales.

- e) Visitas a fábricas, compañías de teléfonos, en Patrulla.
- f) Danzas y cantos folklóricos.
- g) Trabajo Manual: Uniformes Nacionales a través de los años.
- h) Conocer las insignias y los grados del Ejército Nacional.
- i) Reproducir los escudos de las Provincias o Entidades.
- j) Escribir en el libro de honor la profesión de los antiguos Patrulleros.

Salud e higiene

- a) Hacer diariamente los ejercicios de Badén Powell (Ver "Escultismo para Muchachos" o "Manual del Scout".)
- b) Ejercicios musculares y formación de pirámides.
- c) Olimpiadas de Patrullas: carreras, saltos, lanzar peso.
- d) Subir por la cuerda.

- e) Escalar un muro, con la ayuda de otros, o con la cuerda o solo.
- f) Caminar en equilibrio.
- g) Franquear un río con la ayuda de una cuerda extendida avanzando alternativamente brazos y piernas, o con un pie en el vacío apoyado sobre el pecho y vientre.
- h) Franquear una barranca con la cuerda en forma de péndulo, i) Ejercicios de acecho y rastreo.
- j) "Tumbling" (salto del tigre sobre dos colchones y después sin colchones).
- k) Natación, ramo y juegos náuticos (Siempre bajo la vigilancia de un Jefe).
- l) Paso Scout.
- m) Tracción con la cuerda, lanzamiento de pesos, jabalina, granada. Evolución y ejercicios con bicicleta.
- n) Aprender algunos trucos de lucha y judo.
- ñ) Dar diversos hábitos de higiene: dormir con la ventana abierta, no dormir con ropas usadas durante el día; bañarse diariamente; lavarse los dientes.

Caballería y Pionerismo

- a) Hacer ejecutar: (1) los nudos de Tercera Clase en un minuto; (2) o sobre la misma cuerda (3) o por la espalda.
- b) Hacer el nudo de As de guía sobre sí mismo.
- c) Descender un piso a un individuo con silla doble.

- d) Llevar entre dos una cacerola sin asas y llena de agua.
- e) Tracción a la cuerda; gana el Scout que primero hace un nudo determinado en extremidad.

- f) Levantar un mástil.
- g) Unir dos cuerdas de siete maneras diferentes, h) Hacer un bulto.
- i) Descender por una ventana utilizando todo lo que se tiene a la mano.
- j) Hacer un mensaje en Morse en una cuerda; el punto: Nudo Simple; raya: Nudo de Capuchino,
- k) Tender una cuerda para atravesar un obstáculo. l) Hacer pasar a un herido, por encima de un río, con cuerdas y polea,
- m) Hacer un puente de mono sobre un río con lazos y cuerdas (Ver "Cartilla de Pionerismo").
- o) Construir un observatorio cómodo en un árbol y una escala de cuerda para subir,
- p) Descender de un árbol con un nudo de Fugitivo,
- q) Rodear el lugar de la Patrulla con una cerca y un pórtico (o puente levadizo),
- r) Afilar una hacha.
- s) Transporte de un tronco.
- t) Hacer una hamaca.
- u) Trenzar una cuerda.
Trabajos de campismo en Campamento: cocina, despensa, lavabos, comedores, etc.
- v) Construir puentes en miniatura, etc.

Observación y deducción

(Ver "Aprendiendo a observar" de Rex Hazlewood).

- a) Modificar un detalle en su ropa. Reconocer a personas disfrazadas.

- b) Pedir la descripción de una persona encontrada, el color de sus ojos, de sus cabellos, etc.
- c) Juego de Kim (dificultad creciente, veinticuatro objetos pequeños y muy juntos).
24 en espiral. Kim natural: flores, hojas, cortezas, piedras; por olores; por oídos; por el sabor.
- d) Juego de Morgan: observar un aparador y retener el mayor número de objetos expuestos.
- e) Ensayar a adivinar el oficio de un individuo.
- f) Avanzar en terreno descubierto y descubrir una emboscada antes de pasar.
- g) Efectuar un reconocimiento detallado de una Iglesia, de una vieja construcción.
- h) Seguir las huellas de una bicicleta,
- i) Reconocer marcas de automóviles y tipos de aviones
(Ver "Especialidades de Habilidad Manual" Aeromodelista).
- j) Escuchar todos los ruidos durante cinco minutos (en el campo) e identificarlos.
- k) Evaluar alturas, pesos, distancias, etc. (Ver "Manual del Scout"),
- l) Descubrir el sentido de mensajes en clave,
- m) Reconocer la huella de un hombre caminando normalmente, para atrás, saltando, cargando, corriendo (ver "Manual del Scout").
- n) Cómo hacen un hombre y una mujer para encender un fósforo? Para verse las uñas? Cuál es su reacción estando sentados al caer un objeto?
- ñ) Acción del viento y de la lluvia sobre las huellas. /~
- o) Reconocer y reconstruir escenas por los signos dejados. Obtener conclusiones por los indicios,
- p) Estudio de huellas de animales (Ver "Escultismo para muchachos") Seguir las huellas de un animal,
- q) Como camina un pájaro habituado a vivir entre los árboles y otro que vive en tierra?
- r) Cómo tienen las patas los pájaros y cuántas garras?
- s) Seguir una pista trazada con elementos naturales y otra hecha con manchas de pintura o de tinta,
- t) Observar dibujos con errores. Referir historietas con errores,

- u) Adivinanzas y problemas que resolver,
- v) Juego del embajador: adivinar las palabras que el otro no puede explicar sino por signos y gestos,
- w) Juego de retrato: adivinar la persona en la que está pensando el jugador, éste no puede responder sino - si o no.
- x) Irle dando una cantidad de dinero en monedas y calcular el total con los ojos vendados,
- y) Subrayar todas las e en un artículo de periódico.

Orientación y topografía

- a) Dibujar una Rosa de los Vientos (32 rumbos)
- b) Saber utilizar la brújula: para guiarse y para orientarse en un mapa (Ver "Manual del Scout").
- c) Encontrar el norte con la ayuda del reloj, del sol, de la luna, de las estrellas (Ver "Manual del Scout").
- d) Leer la hora en una brújula teniendo en cuenta la posición del sol, de la luna, de las estrellas.
- e) Caminar dos Kms. en terreno variado con la ayuda de la brújula en una dirección fijada (azimut).
- f) Conocer la diferencia entre el tiempo legal y el tiempo geográfico.
- g) Calcular la distancia entre dos puntos en un mapa y la longitud de un itinerario.
- h) Estudiar los signos topográficos convencionales.
(Ver ".Manual del Scout").
- i) El Guía describe un itinerario diciendo lo que hay a derecha e izquierda y los Scouts hacen un croquis topográfico,
- j) En excursión encargar a un Scout de guiar la Patrulla,
- k) Dar a cada Scout un itinerario calcado sobre un mapa y hacer que lo siga solo.
- l) Hacer un croquis de topografía a una escala dada a trazar el itinerario seguido.
- m) Hacer: (1) el plano de un edificio o parque; (2) el croquis de una capilla, iglesia, casa; (3) el croquis panorámico de un paisaje; (4) la reproducción de un corte vertical de un terreno de una carretera.

- n) Calcular por triángulos semejantes o por otros métodos: (1) la longitud de un río; (2) la altura de una torre; (3) la superficie de un estanque; (4) la velocidad de un vehículo.
- o) Conocer las medidas personales ~paso, paso corriendo, cuarta, etc. (Ver "Manual del Scout").
- p) Hacer planes de ataque o de defensa en juego, sobre un mapa.
- q) Hacer en relieve en yeso la reproducción de una parte de un mapa.

Señalización

(Ver "Especialidades de Habilidad Manual". Señalización.).

- a) Dividir la patrulla en dos grupos: transmitir Morse a distancia con silbato, con linterna y responder.
- b) Organizar entre dos Patrullas un concurso de relevos con transmisión a gran distancia.
- c) Esconder señales Morse en un dibujo o caricatura.
- d) Escribirse en Morse entre Scouts.
- e) Mensaje en Morse (en una pista) por ejemplo* hojas grandes y chicas; piedras grandes y chicas; nudos en una cuerda.
- f) Claves secretas a base de Morse.
- g) Construir un aparato transmisor de Morse.

Estudio de la naturaleza

- a) Hacer un herbario de Patrulla:
 - b) Cada Scout escoge un árbol: lo observa en su desarrollo en el año; recolecta hojas, flores, frutos, cortezas; anota las plagas. ... y le da todo al encargado del herbario (Especialidad de Forestal).
 - c) Observar las abejas (Especialidad de Apicultor)
 - d) Observar animales domésticos o salvajes.
 - e) Cultivar un pedazo de tierra en un jardín (Especialidad de Jardinero).
 - f) Hacer una colección de insectos o de mariposas (Especialidad de Entomólogo). Mirar los insectos con lupa.
 - g) Reconocer cantos y aves e imitarlos. Coleccionar plumas, nidos. Conocer y distinguir huevos de pájaro. Construir casas artificiales para las aves. (Especialidad de Ornitólogo).
 - h) Visitar el Museo de Historia Natural (Juegos de Observación).
 - i) Tomar fotos de animales salvajes (Especialidad de Rastreador y Fotógrafo).
 - j) Seguir la pista de un animal en el bosque (Especialidades de Acechador y de Rastreador).
 - k) Dibujar siluetas de árboles (Especialidades de Artista y de Forestal).
 - l) Conocer los usos industriales de las principales esencias de los árboles (Especialidad de Forestal).
 - m) Calcular la edad de un árbol (Especialidad de Forestal).
 - n) Visitar al jardín zoológico (Especialidad de Zoólogo).
 - ñ) Escoger una letra; y encontrar el mayor número de animales, árboles, plantas cuyos nombres comiencen con esa letra.
 - o) Reconocer las constelaciones (Especialidad de Astrónomo).
 - p) Saber el origen y explicación de los diferentes fenómenos meteorológicos: viento, lluvia, nieve, marea, noche, estrellas fugaces, eclipses. Aprender a predecir el tiempo? (Especialidad de Meteorólogo).
- Conocer las plantas comestibles.
- Vida de granja: ordeñar vacas, etc. (Especialidad de Lechero).

Primeros auxilios

- (a) Juego de dominó con las partes del esqueleto.
- (b) Explicar el funcionamiento de los sistemas circulatorio, nervioso, digestivo. Dibujarlos.
- (c) Aprender a dar los primeros auxilios en los diversos casos de accidentes y simular los accidentes.
- (d) Explicar la actitud en caso de incendio, inundación. Simularlas en pequeños juegos.
- (e) Llenar de humo una pieza y salvar a un herido. Saber emplear un extinguidor de fuego. (Especialidad de Bombero).

(f) Hacer un botiquín para la Patrulla, (g) Tener en su agenda teléfono y dirección de bombero, cruz roja, hospital, médicos.

(h) Saber tomar la temperatura y el pulso (Especialidad de salud personal).

(i) Conocer las plantas medicinales de la región.

(j) Pedir un médico que venga a hablar a la Patrulla,

(k) En la alberca aprender a salvar a un ahogado, a lanzarle un lazo (Especialidad de Salvavidas).

(l) Hacer una camilla con diversos materiales de ocasión.

(m) Franquear diversos obstáculos con una camilla, arbustos, escaleras, espinos, muros.

(n) Descender a un herido en un barranco con nudo de bombero.

(ñ) Telegrafiar o telefonar un mensaje de auxilio. Nota: En todos los juegos de primeros auxilios, el G. P. debe lograr que sus Scouts obren como si se encontraran en la realidad. Y cuando uno de tus Scouts se hiera, aprovecha para enseñarles cómo se le cuida.

(Actividades especiales para los tiempos libres en el Campamento, etc.).

(a) Fuego por fricción.

(b) Pesca (Especialidad de Pescador).

(c) Prender un fuego sin papel.

(d) Concurso de fuegos para hacer hervir una cacerola de agua o quemar una cuerda.

(e) Construir un colchón de paja, una cama de campamento.

(f) Hacer de una lata vacía un candelero de Campamento. (Ver "Especialidades de Habilidad Manual" - Hojalatero).

(h) Curtir una piel (Ver "Especialidades de Habilidad Manual — Talabartero).

(i) Hacer un arco y tirar con él (Especialidad de Arquero).

(j) Cazar insectos.

(k) Recolectar hojas y plantas (Especialidad de Botánico) .

(l) Cocina rústica: Papas ea las brasas, carne asada, legumbres cocidas en papel de aluminio, pan de cazador, tortilla de huevos sobre piedras, conejo al pastor, pollo en barbacoa con barro.

(m) Hacer cuchara, cuchillo y tenedor de madera.

(n) Museo de Patrulla: minerales, plantas, animales, etc.

(ñ) Cuadrante solar.

(o) Potabilizar agua (Especialidad de Salud Personal).

(p) Hacer un jardín, paisaje, pueblo en miniatura.

(q) Hacer un molino movido por agua.

(r) Modelado en arcilla; cocer lo modelado (Especialidad de artista).

(s) Lazo.

(t) Hacer obstáculos y organizar una carrera (Especialidad de Atleta).

(u) Hacer un balancín, un trapecio o una escala de cuerda.

Fuegos de Campamento

No sólo hay los tradicionales espectáculos de fogatas., hay infinidad de actividades de ese género que pueden ser previstas y llevadas a la práctica.

(a) Escenas animadas, pantomimas, cantos.

(b) Presentación de danzas de Patrulla.

(c) Representar hechos famosos en la historia del mundo o leyendas locales.

(d) Dramas cortos, orquesta de Patrulla, Charadas; cada escena representando una palabra o sílaba.

(e) Concurso de disfraces con periódicos.

(f) Trucos de prestidigitación.

(g) Sombras chinescas.

(h) Hacer los disfraces y máscaras en Patrulla. Tu Patrulla debe poseer un cuaderno de números de fogata que guardará en su armario secreto y lo llevará a Campamento.

Divisas de Caballeros

Delante, si puedo (Mainworing., Ingel.).
De bien en mejor (Poulmic, Bret).
Igual de boca como de corazón. (Bochtel-Bret.).
Mientras pueda. (Jollif. Ingel.).
Más está en tí.
A corazón valiente nada imposible.
Sin Dios no puedo (Skipwith, Ingel.).
Quien trata, vence. (Paracaidistas).
Yo llevo todo conmigo.—Blas.

MEDITACIÓN ACERCA DE MI LEY

¡¡ E x c é l s i o r !!

PRIMER MENSAJE

MEDITACIÓN ACERCA DE MI LEY

ARTICULO 1.—El Scout cifra su honor en ser digno de confianza.

Ser leal consiste: no solamente en no mentir, sino en no dejar de suponer nada que sea contrario a la verdad; no hacer ni pensar nada a escondidas; pensar como se habla, y obrar como se piensa; brevemente en ser un hombre abierto; en obrar en privado como en público; en no hacer solo, algo que no haría frente a mis Scouts.

Digno de confianza: Jefes y Scouts, superiores o inferiores me han dado una prueba de confianza escogiéndome como G. P. ¿soy digno de esa confianza?

Tener una palabra, cumplir las promesas; no olvidarlas Llegar a tiempo a las reuniones como en toda cita. Honesto y recto, sincero y franco... no tener sino una sola cara: la de Jefe.

Un pensamiento: "Igual de boca como de corazón".

Un modelo: San Juan Evangelista.

Artículo 2.—El Scout es leal para con su patria, sus padres, sus Jefes y subordinados.

Dios y la Iglesia: Soy cristiano. Eso me impone deberes: caridad, apostolado. ... entre otros. No debo avergonzarme de mi fê: debo estar orgulloso de ella y no temer afirmarlo en todos lados y siempre y hasta luchar por ella. ¿Es mi vida un testimonio de Dios? Mi fê debe marcar todas mis acciones cada día. Cada una de ellas puede ser santificada ofreciéndola a Dios. Vivir en conversación con Dios.

¿No puedo, acaso, ofrecer cada uno de mis sufrimientos, cada una de mis penas, cada una de mis dificultades para disminuir las de tal o cual de mis Scouts? ¿No debo, acaso, agradecer a Dios las satisfacciones que me manda, como si . fueran pruebas para mí? Amar a Dios en sus obras, en sus hombres, en mis parientes, en mis Scouts.

Mi Patria: Me pide que esté listo a entregar mi cuerpo y morir por ella. Pero me pide también y sobre todo, que esté listo a vivir por ella, a darle mi corazón y mi alma. .. a llegar a ser "un hombre útil (por humilde que sea). .. a ser desde ahora el alumno estudioso que estará listo a cualquier cosa en lo porvenir. .. a no criticar siempre y "por principio" a las autoridades. .. a interesarme en los grandes problemas nacionales e internacionales que comprometen el porvenir del país. Aprender a conocerla: su pasado. .. sus grandes hombres, sus bellezas naturales u obtenidas por el trabajo de sus ciudadanos. .. sus riquezas. Hacer de mis Scouts "verdaderos, ciudadanos".

Mis padres: Dar me cuenta de que les soy deudor:, de la vida, los estudios, los alimentos, la educación y sobre todo el amor. Yo debo pues, hacer todo lo posible por hacerlos felices: soy el primer trabajador de su felicidad. Mi afecto debe traducirse por los actos. (¿He pensado siquiera en agradecerles cuando me castigan o reprenden?}-Un animal debe también la vida a sus padres: o mejor aún no le debe sino el cuerpo: yo, le debo el alma. .. y el precio de un alma no se paga sino con el amor... y el amor activo. Hacer que mis Scouts sean "buenos hijos".

Mis Jefes: Me han dado su confianza para ayudarlos a formar buenos Scouts. ¿He seguido sus órdenes? ¿Les he dado mi opinión en lugar de criticarlos? ¿He colaborado en lugar de obrar solo?

Mis subordinados: Tengo cargo de almas y de cuerpo?. Meditar cada una de mis órdenes. .. cada una de mis acti-

vidades de Patrulla. Darle cuenta del poder en mi ejemplo. Ser digno de mi grado: "Nobleza obliga".

Un pensamiento: "Uno no se entrega completamente sino al servicio de un solo Señor y no hay más grande Señor que mi Dios".

Un modelo: El Cardenal Mercier.

Artículo 3.—El Scout es útil y ayuda a los demás sin pensar en recompensa.

Llueve, un joven camina por los muelles del río Mosa en Lieja. De repente, un grito se eleva de las aguas: una mujer se ahoga. Se tira, nada, lucha y la conduce a la orilla. Las gentes corren y se agolpan alrededor de la ahogada-vuelve en sí, busca a su salvador: ha desaparecido.

Ese verdadero Rover Scout se llamaba Raymundo Gabriel. Una gran B. A. cada pequeña Buena Acción cotidiana es un peldaño en la escalera de la caridad. Las actividades Scouts me ayudarán a estar listo y hacerme útil en toda circunstancia. Pero no sólo hay que salvar cuerpos... Hay también almas. Si cada cristiano acercara una alma a Dios ¡Ser un pequeño misionero! ¡Oh, es muy simple! basta con vivir y afirmar mi fé: irradiarla... ser un pescador de hombres.

Un pensamiento: "Ser un hombre abnegado".

Un modelo: El Padre Damián.

Artículo 4.—El Scout es amigo de todos y hermano de todo Scout sin distinción de raza, credo, nacionalidad o clase social.

Entre mis compañeros de clase o de trabajo ¿no hay alguno a quien yo detesto? ¿No sufre él por eso? Hay que ser como Kim: el pequeño amigo de todo el mundo. Entre los demás G. P, ¿no hay alguno con el cual no simpatizo?

La fuerza de un equipo de Jefes es estar unidos. Entre mis Scouts ¿no hay alguno a quien prefiero por su presencia agradable, por su buen carácter?... y ¿no hay alguno a quien desprecio porque tiene una "cabeza que me revienta" o porque su actitud entorpece la buena marcha de la Patrulla?

Toda la dosis de amor, de fraternidad de que soy capaz, debe ser repartida equitativamente entre todos y cada uno debe sentir latir en mí el corazón de un hermano mayor. .. sobre todo aquellos que lo tienen más duro.

Un pensamiento: "Amar de todo corazón".

Un modelo: Santa Teresita del Niño Jesús.

Artículo 5.—El Scout es cortés y caballero.

La cortesía, ese respeto a los demás y especialmente a la mujer (mi madre, mis hermanas) ... esta virtud de caballero, es también la señal de caballería de los tiempos modernos, de la que yo Scout, formo parte. Un carácter igual, nunca brusco, jamás violento, ni jamás superficial. Amabilidad y cortesía. Simplicidad de corazón y de actividades. Saber meter "en la piel" de los demás y buscar su interés, su bien, su felicidad. Sacrificar todo por un ideal"

O Bien

Vanidad: orgullo de mis dos cintas blancas.

Egoísmo: yo primero (porque soy el Jefe).

Sensación de mi poder: Mandar por tener el placer de ver a los otros obedecer.

Respeto humano: ¿qué pensaría fulano de tal?

Terquedad: Querer tener razón siempre, a pesar de ía evidencia. Miedo a reconocer sus errores.

Dos actitudes:

El caballero cortés... o. .. el dictador vanidoso.

El Jefe. .. o. .. el maniquí.

Un pensamiento: "La cortesía consiste en el dominio de sí y el respeto a los demás".

Un modelo: San Luis Rey de Francia.

Artículo 6.— El Scout admira en la naturaleza la obra de Dios, protege a los animales y a las plantas.

Esos grandes bosques en los que jugamos. .. esos animales de los que seguimos sus huellas. .. ese vallecito donde se levanta nuestra tienda de Patrulla. .. ese cielo, ese sol. ese viento, esa lluvia. .. toda esa naturaleza que el Creador hizo antes que el hombre y para el hombre. .. ¿La he ya apreciado y hecho apreciar? ¿He descubierto ya la mano creadora? (Cómo el niño encuentra la mano maternal por toda la casa). (Cómo en una grande ceremonia, una fiesta, Un Campamento se adivina la mano organizadora).

Y sentir a Dios... y ver a Dios. .. y amar a Dios. El bosque... un templo. El canto de las aves... oración que no me puede dejar insensible.

Un pensamiento: "Encontrar a Dios en sus obras".

Un modelo: San Francisco de Asís.

Artículo 7. -El Scout obedece sin replicar y hace las cosas en orden y completas.

Obedecer: 15, 16, 17 años, yo creo que ya estoy demasiado grande para practicar esa virtud de niño juicioso. Pero puede ser que me olvide que en la sumisión que exige la obediencia encontraré una excelente gimnasia para mi voluntad... y que me olvide sobre todo que obedecer es ponerme bajo el orden divino, en la jerarquía que Dios ha previsto.

Obedecer enseguida... sin murmurar... ni siquiera mentalmente. Obedecer a mis padres y a mis jefes. Obedecer como yo quisiera ser obedecido. Obedecer porque yo mando también. Obedecer para respetar la función de aquel que manda. Obedecer para someterme a aquel que Dios ha escogido para mandarme. Obedecer no es un gesto maquinal, un movimiento automático, es obrar como hombre capaz de poner en la ejecución de una orden toda aplicación inteligente que le permitirá obtener el resultado más fructífero posible. Es obrar con tu inteligencia y voluntad. .. y con tu cuerpo y tu alma. No hacer nada a la mitad, ni mi trabajo de cada día, ni mis B. A., ni mis oraciones, ni mis Reuniones, juegos y excursiones, ni mi misión de Jefe. Es también preparar mis actividades.

Un pensamiento: "Más vale usarse que enmohecerse".

Un modelo: San Juan Bautista de la Salle.

Artículo 8.—El Scout sonríe y canta en sus dificultades.

Un medio más para disciplinar mi cuerpo, mi "hermano asno" como decía San Francisco de Asís. Dominar mis sentimientos, la rabia, el enojo. Ser siempre dueño de sí, ser alegre y feliz... y por todos lados llenar la vida de los demás de un perfume de felicidad. Ser entrenador y director.

Cuando todo va mal, cuando la Patrulla está en apuros, cuando cualquier otro dejaría caer los brazos: el jefe está allí, con la cabeza firme, la cara sonriente. Ah, la sonrisa del Scout. .. qué arma.

Un pensamiento: "Sé siempre portador de una sonrisa y sembrador de alegría".

Un modelo: Guy de Larigandie.

Artículo 9.—El Scout es económico, trabajador y respetuoso del bien ajeno.

Qué de conciencias no han sido falseadas por las miserias que trae consigo la guerra. Cuántos creyendo que la felicidad reside en la fortuna, hacen de ganar dinero el único objeto de su vida encontrando buenos todos los medios de adquirirla. Pero hay también la manera de usarlo: y no derrocharlo en locas tonterías. No tener miedo de hacer yo mismo lo que puedo comprar. No tirar nada que se pueda componer y utilizar. Cada objeto representa un valor: un clavo, un alfiler, un pedazo de lápiz. .. todo tiene un valor, no tanto un valor monetario en sí, sino sobre todo el valor del trabajo del obrero que lo ha hecho; ese trabajo, debo respetarlo. Y si yo mismo no puedo utilizar un objeto, otros pueden aprovecharlo. (Si los ricos dieran regular y dignamente a los pobres, no vería uno a los menesterosos buscando un despojo en el basurero).

Dar sí, tirar no... (y no dar sino lo superfluo). El bien de los demás: lo que me prestan, no es mío; lo que me encuentro, tampoco... Debo poner tanto cuidado como si fuera mío. (forrar un libro prestado y devolverlo después de haberlo leído). Combatir por una parte el desorden y la negligencia y por otra la falta de cuidado. Aplicar eso primero en mí y luego decir sino cosas buenas de los demás.

Un pensamiento: "No se enriquece uno por lo que toma, sino por lo que da".

Un modelo: San Vicente de Paúl.

Artículo 10.—El Scout es limpio y sano, puro en sus pensamientos, palabras y obras.

"Mi cuerpo es el templo de mi alma, es el reflejo de Dios". No puedo por falta de voluntad, por dejar ir, por egoísmo, violar ese reflejo divino. Ser puro es comprender los dones de Dios y rendirle homenaje utilizando el fin para el cual nos lo dio. Dios ha creado mi cuerpo y le ha dado una naturaleza espléndida como marco de vida.

Nuestros sentidos nos permiten apreciarla y por ella esperar a Dios. Nuestros sentidos, y nuestras facultades (inteligencia y pensamiento. ..) son las antenas que nos permitirán captar las ondas en las cuales Dios transmite continuamente sus mensajes para mí. Si por casualidad han captado una estación enemiga que se llame "cine malo" "lecturas frívolas", "conversaciones vulgares" o "pensamientos malos", yo sabré dar vuelta al botón de la voluntad para eliminar la emisión

enemiga. Evidentemente, a veces sucederá que mi radio está un poco gastado (especialmente el botón de la voluntad) y que cierta "estática" viene a molestar a las transmisiones. Yo no dejaré que se deteriore más: el médico de las almas, el sacerdote, el ministro, está allí, a mi alcance, rápidamente él hará desaparecer la estática y habrá puesto mi alma en la buena onda. Quiero ser un estandarte. . . pero un estandarte manchado no es sino un harapo, una garra. Hacia mis Scouts mi misión principal es crearles una atmósfera alegre, animada, laboriosa, fraternal. Crear el clima de su vida que será de su alma. Un gran punto de apoyo la abnegación. ¿Acaso no tenemos como insignia la flor de lis?

Un pensamiento: "Ser digno de esas miradas que buscan a Dios en mí".

Un modelo: Nuestra Señora de los Scouts.

SEGUNDO MENSAJE

TU ORACIÓN, GUIA DE PATRULLA

SEÑOR Y JEFE MIÓ

que, a pesar de mi debilidad,

me has escogido como Jefe y guardián de mis hermanos Scouts,

haz que mis palabras y mis ejemplos iluminen su camino por el sendero de tu Ley,

que sepa mostrarles tus huellas divinas en la naturaleza que has creado,

enseñarles lo que debo,

y conducir mi Patrulla de etapa en etapa hasta Tí,

Dios Mío, en el campo del reposo y de la dicha

donde has levantado tu tienda y la nuestra

para la eternidad.

Tercero y ULTIMO MENSAJE

EL PICO ÁRIDO y desnudo tiende su cima hacia el cielo, a sus pies se desliza el ruidoso valle del mundo, muellemente encerrado en sus ignominias, su pereza y su egoísmo. La corriente sigue el valle sin alma y sin vida, en la búsqueda de un fin que no encontrará jamás, de una felicidad que nunca alcanzará... porque la felicidad no habita en las partes bajas, ella corona las cimas.

Hay algunos que han abandonado la corriente, muchachos, "pilluelos" como se les llama. ¿Se han acaso dado cuenta del rayo de sol que florece en la cima de los picos?

¿Han visto en sueños la gran cruz de los caballeros coronar la masa de granito? ¿Han querido probar el vértigo del cielo?

Son sólo algunos, ocho o nueve, los que han tomado la cuerda y ahora de grieta en grieta, metro a metro, escalan las rocas desafiantes.

Las piedras rugosas deshacen sus manos pero forjan su energía.

El viento azota su cara... pero respira la franqueza y la libertad.

La cuerda con el peso de sus hermanos de aventura pesa sobre ellos, pero son el eslabón de una gran cadena de amor y de amistad.

Sus pies inexperimentados tocan la tierra pero sus miradas llevadas hacia lo alto están fijas en el Guía. .. que les indica el apoyo firme y les muestra la roca oscilante o el musgo resbaloso: ellos conservan su gesto y lo imitan.

Porque tienen la confianza en su Guía, su Jefe de cordada: su pie está seguro, su mano firme, su alma franca, su energía templada. .. y el peso de todo el equipo que arrastra le parece ligero, porque sabe a donde dirige su cordada.

Y además, ve abajo subir otras cordadas, cientos de otras cordadas, cientos de otras, cientos de otras Patrullas, todas hacia el mismo fin, todas hacia la misma cima.

Guía, hacia la cumbre.

Guía de Patrulla,

¡excélsior!