

SCOUTS

GILCRAFT



Traducción de:
JORGE NÚÑEZ PRIDA,



"GILCRAFT"

*es un seudónimo utilizado
por un equipo de dirigentes,
miembros del Grupo N° 1 de Gilwell,
es decir, poseedores de la Insignia de Madera.*



PRESENTACIÓN DE LA 5ª EDICIÓN

Los libros han sido soporte fundamental para el desarrollo del Movimiento Scout, entre ellos destacan los de la "*Colección Gilcraft*". Los títulos de Gilcraft abarcan diversos temas, desde los fundamentales del escultismo hasta herramientas para su aplicación; todos ellos de gran utilidad para quien desea ampliar sus conocimientos del escultismo, conocer sus inicios, su evolución y entender de esta manera el escultismo actual.

Dentro de la "*Colección Gilcraft*" destacan los títulos "*Lobatos*", "*Scouts*" y "*Rovers*"; en ellos encontramos los conceptos que dieron origen a cada una de estas ramas del Movimiento Scout y un sinnúmero de sugerencias para los scouters respectivos.

Es curioso que, después de 50 años de su primera edición en español, encontremos en "*Scouts*" de Gilcraft análisis y propuestas que no han perdido vigencia; podemos decir que gran parte de su contenido es "atemporal" y como el escultismo mismo, reafirma su validez con el paso de los años.

También, es prudente mencionar que en el libro hay diversas recurrencias que han cambiado en la actualidad, tales como libros de los que se hace mención, esquemas de adelanto y aspectos particulares de ordenamientos de la asociación, además de algunos nombres. A pesar de ello, con objeto de conservar la originalidad del libro, no se han cambiado estas referencias, por lo que el lector deberá tomar en cuenta esta observación y correlacionarlo con las referencias actuales.

"*Scouts*" de Gilcraft está escrito para scouters de tropas scouts, pero su lectura es de gran beneficio para scouters de todas las secciones del Movimiento Scout; estamos seguros que en este libro encontrarán la respuesta a muchas interrogantes sobre el escultismo.

Siempre Listo Para Servir

El Editor



INTRODUCCIÓN

Después de la gloriosa aventura en la isla de Brownsea y de las emociones de formar una tropa, cuando "Escultismo para Muchachos" apenas aparecía en gacetilla, me di cuenta perfecta, de lo poco que en realidad sabía y de cuánto tenía que depender de la experiencia de los demás.

"Escultismo para Muchachos" proporcionó entonces, y ha de proporcionar siempre, los fundamentos del Escultismo, cimientos sobre los cuales los jefes deberán edificar, si es que realmente desean tener éxito con su tropa; y "Escultismo para Muchachos" será siempre nuestra inspiración y nuestro gula. Pero también es satisfactorio saber que contamos con la ayuda y el consejo de nuestros hermanos scouters, aprovechando sus fracasos y sus éxitos.

Siempre cometeremos errores; sería triste para el Movimiento que no tuviéramos oportunidad de cometer errores. Pero entre más los limitemos será siempre mejor.

Estoy seguro, por tanto, que todo el Movimiento recibirá con gusto los libros de Gilcraft, ya que ellos nos proporcionarán espléndido material para edificar sobre los cimientos de "Escultismo para Muchachos". Con la ayuda de Gilcraft parece casi imposible que podamos salirnos de la senda.

Son el resultado de la sabiduría adquirida durante veintiún años de escultismo, leído, escuchado, visto y practicado. Después de haberlo digerido nos lo presentan en un manual comprensivo y fácil de entender.

Para terminar, sólo deseo daros tres consejos:

- 1. Leed este libro en conexión con "Escultismo para Muchachos" y no en sustitución de él.*
- 2. Leedlo en pequeños trozos, para que no sufráis indigestión mental.*
- 3. Interpretadlo teniendo presentes a los muchachos bajo vuestro cuidado.*

P. W. EVERETT

Comisionado del Jefe Scout



CAPÍTULO I

EL ADIESTRAMIENTO DEL ARQUITECTO

A pesar de haber llegado el escultismo a su mayor edad, ha sido aceptado por muchas personas, sin meditación ni investigación. Todos los que trabajan en él deben saber cómo principió. Su significado y su propósito, no pueden entenderse adecuadamente si se desconoce su origen, y éste está íntimamente ligado a su Fundador: el arquitecto de toda la estructura del "Escultismo".

Todo scouter, o todo aquel que desea ser scouter, esto es, todo hombre o mujer que trabaja en el escultismo, o que se siente atraído por él, deberá conocer suficientemente cómo principió, y justificar su conexión con el mismo. Unos dicen que es militarista y otros que pacifista, unos que es para los niños ricos y otros que para los desheredados que viven en los barrios más bajos y en el ambiente más pobre. Todos deben estar preparados para responder a las críticas que se hacen al Movimiento, aún cuando éstas sean formuladas en el momento y lugar en que menos se esperen.

CÓMO PRINCIPIÓ EL ESCULTISMO

Para contestar a esta pregunta hay que remontarse a la niñez del mismo Fundador. La idea del escultismo estaba en la mente de Robert Baden-Powell mucho antes de que hiciera público su esquema, mucho antes que principiara a hacer ensayos con los soldados en el ejército, para adiestrarlos.

En su niñez, en unión de sus cuatro hermanos, poseyó un bote de vela que ellos mismos tripulaban, en el cual tuvieron muchas aventuras interesantes, al mismo tiempo que aprendían por propia experiencia a ser útiles y a tener confianza en sí mismos. Ahí aprendió el futuro Jefe Scout a cocinar, a remar y a conocer todo lo relativo a los botes; a nadar, aún más importante, a divertirse en un medio sano y natural.

En su niñez, Baden-Powell también hacía expediciones de patrulla. Así exploró parte de su tierra natal, durmiendo a la intemperie, estudiando los animales, las plantas, los pájaros; haciendo dibujos de lo que veía, guiándose por las estrellas, visitando fábricas, aprendiendo cómo se hacen diferentes cosas, recogiendo -para recordarlas- todos los informes que podía sobre multitud de ellas.

Estos fueron los principios del Escultismo aplicado a la niñez del propio B-P y de sus hermanos; pero estas tempranas experiencias, que él encontró tan atractivas y a la vez tan útiles para sí y para sus hermanos, más tarde le sirvieron de inspiración para los venturosos métodos de adiestramiento que puso en práctica con sus soldados.

Trabajando con su regimiento en la India en 1893, Robert Baden-Powell se dio cuenta de que el adiestramiento recibido por sus soldados no era el apropiado para adecuarlos a sus obligaciones de caballería. Gradualmente fue introduciendo algunas prácticas para hacerles tener más confianza en sí mismos, encontrar ellos solos su camino, cuidar de sí y de sus caballos. Los resultados obtenidos con este adiestramiento eventualmente, fueron recopilados en un folleto publicado con el título *Aids to Scouting*. En este folleto se trataban las materias siguientes: la importancia del scout; resolución; confianza en sí mismo; discreción; cómo encontrar el camino en un lugar desconocido; rapidez de vista; cómo esconderse; acecho; informes; exploración, y así sucesivamente. Estas conferencias escritas originalmente para el 5° regimiento de Guardias Dragones, atrajo considerablemente la atención del ejército; pero nadie pudo entonces imaginarse que estaban dando vida a un gran **Ejército de Paz**.

Como es bien sabido, cuando Baden-Powell y su pequeña fuerza fueron sitiados en Mafeking durante la guerra bóer, tuvo éste la necesidad de emplear a los muchachos de aquella ciudad como mensajeros, ordenanzas y observadores. La organización de estos cuerpos fue obra de Lord Edward Cecil; pero la forma como los muchachos respondieron al adiestramiento, causó gran impresión en el comandante de la guarnición.

Así es que, posiblemente, en Mafeking, en tiempo de guerra fue donde el futuro fundador del escultismo para muchachos, se diera cuenta por primera vez del valor de aquel instrumento de adiestramiento que tenía al alcance de su mano y que él ya había empleado antes con los soldados del 5°- regimiento de Guardias Dragones.

Cuando terminó la guerra bóer, se confió a Baden-Powell constituir y organizar la policía de África del Sur, fuerza que debería ir tomando gradualmente sobre sí la responsabilidad de la paz y el orden en aquel país, conforme se fueran retirando los ejércitos británicos. Aquí de nuevo puso en práctica los mismos procedimientos, nada más que de manera más completa. Poco a poco se había dado cuenta que el ejército no puede ser tratado como una máquina sino que hay que dejar cierta responsabilidad individual a cada uno de sus miembros, como unidades pensantes. Por tanto, con su policía apeló a la parte humana de sus hombres; confiaba para ciertas cosas en su honor, los organizó en patrullas y les dio un uniforme muy parecido al que actualmente usan los boy scouts.

Al regresar a Inglaterra en 1903, Baden-Powell se encontró con que lo que había hecho en Mafeking había encendido la imaginación de muchas personas, y, en consecuencia, había atraído la atención sobre sus métodos para el adiestramiento de hoy scouts de guerra. Se encontró, además, con que en varias de las clases de adiestramiento para maestros se estaba usando *Aids to Scouting*, como libro de texto para adiestrarlos en observación y deducción. Definitivamente las diferentes etapas de sus experimentos habían sido unidas y señalaban un camino para el adiestramiento de los muchachos, ya no para fines militares sino para trabajos de paz en sus propios hogares y países.

El camino era claro y en 1905, después de consultar con los jefes de ciertos movimientos juveniles tales como la Y.M.C.A., Boy's Brigade, Church Lad's Brigade, Cadets y otras, ofreció escribir un libro que contuviera un programa de adiestramiento que pudieran usar esas instituciones.

Para poner en práctica sus ideas se tuvo el campamento experimental de la isla de Brownsea en el puerto de Poole, en agosto de 1907. El campamento fue conducido en la forma de una tropa scout, dividida en cuatro patrullas.

Los muchachos fueron escogidos de diferentes clases y diferentes rumbos. Se les proporcionó instrucción scout durante una semana y "aún cuando los muchachos sólo obtuvieron una mera idea superficial del método, éste y su alcance fueron sujetos a una buena prueba práctica".

Este campamento y sus resultados confirmaron a Baden-Powell en su plan y le dieron ánimo para continuar escribiendo su libro. Reunió varios libros sobre educación juvenil y sobre los métodos empleados en Irlanda, Inglaterra, Japón y Zululandia; estudió las costumbres de los Caballeros de la Mesa Redonda; los libros de Seton Thompson y Dan Beard. Se había propuesto no poner en peligro el éxito de su esquema por falta de preparación.

En noviembre de 1907 publicó y distribuyó tres folletos. El primero, intitulado *A Suggestion*, escrito en mayo anterior, estaba dedicado a exponer varias razones para introducir el escultismo; el segundo daba *A Summary of the Scheme* propuesto; el tercero denominado *A Successful Trial*, proporcionaba una reseña del campamento de la isla de Brownsea. Debe hacerse notar que el primero de estos folletos mencionaba que "una idea similar ha sido puesta en práctica en Norte América por el señor Ernest Seton Thompson y ha tenido un éxito fenomenal".

A principios de 1908 se publicó *Escultismo para Muchachos* en seis partes quincenales y de ahí nació el escultismo tal como lo conocemos hoy día. No fue tan sencillo como ahora se lo imagina la gente. Nos hemos olvidado que el escultismo fue ridiculizado y censurado desde la tribuna y el púlpito y objeto de mofa por parte de la prensa.

Pero el Escultismo emergió de sus dificultades de la infancia como un muchacho sano, y en dos años tenía ya 124,000 adeptos. Lo que fue ideado como un programa para ser usado por otras organizaciones, se había convertido en un Movimiento que atraía la atención del mundo entero. B-P después de pedir consejo al más grande hombre de su país, renunció su puesto en el ejército y resolvió dedicar el resto de su vida al Movimiento que había fundado. En 1912 el Movimiento fue reconocido por Acta Real, lo que puede considerarse como la aprobación definitiva del mismo por el Rey y por el Gobierno, y de los métodos que habían demostrado que sus fines y sus ideales eran prácticos.

Ésta es, brevemente, la historia de cómo principió el Escultismo; pero como Lurgan Sahib explicó a Kim: "ya que los 'cómos' poco importan en este mundo, investiguemos los 'por qué' de las cosas".

El único objeto que perseguía B-P al hacer su sugestión en 1907 era el desarrollo de una buena ciudadanía en la Gran Bretaña. Encabezaba su primer folleto la siguiente transcripción: "Las mismas causas que ocasionaron la caída del Imperio Romano están ahora en boga en la

Gran Bretaña". Estas causas fueron: "la declinación de la buena ciudadanía en sus súbditos, por la falta de patriotismo activo; el crecimiento del lujo y la pereza; y la importancia exagerada de los partidos políticos locales".

"Pienso -escribía Baden-Powell- que estamos en la bifurcación del camino donde es deber de todo el que tenga un poco de patriotismo ayudar ardientemente, aún cuando sea en pequeña escala, a la naciente generación a volver al camino de la buena ciudadanía."

Para este fin ofreció su esquema del escultismo: "como una ayuda posible para colocar sobre bases sólidas el desarrollo moral y físico de los muchachos empleando medios que les atraigan sin ofender, en cuanto sea posible, la susceptibilidad de sus mayores".

Conforme pasan los años, las actitudes y los valores cambian, pero el "por qué" principal del escultismo permanece igual: **Buena Ciudadanía**. Así, lo que paladina y justamente comenzó como un movimiento patriótico en la Gran Bretaña, se ha extendido por todo el mundo, por casi todas las naciones civilizadas donde es apreciado el valor de la buena ciudadanía.

En los tiempos modernos se vitupera con frecuencia el patriotismo como si fuera un crimen y fuente de todos los males; pero como bien lo sabe todo el que reflexione, hombre o mujer, el patriotismo es el origen y el resultado de un esfuerzo cooperativo. Más de una vez el escultismo ha demostrado la verdad de que el internacionalismo está basado en el nacionalismo, y que quienes son amigos de todo el mundo -como Kim- tienen que ser antes amigos de sus vecinos.

Como los cimientos del Escultismo estuvieron bien puestos en casa, su influencia se ha extendido mucho más allá de lo que nadie hubiera imaginado en 1907.

BIBLIOGRAFÍA

- *Aids to Scouting, por Baden-Powell.*
- *Twenty-One Years of Scouting, por Wade.*
- *Lessons from the Varsity of Life, por Baden-Powell.*



CAPÍTULO II

LOS PROYECTOS DEL ARQUITECTO

B-P ha dicho: "La palabra escultismo ha venido a ser sinónimo de adiestramiento de muchachos y muchachas, en ciudadanía, por medio de juegos". Ya hemos visto que el principal objetivo del escultismo es el desarrollo de la buena ciudadanía. Una y otra vez se ha puesto énfasis en esto. En *Guía para el Jefe de Tropa*, que fue publicado por primera vez en 1920, B-P respondió a la pregunta ¿qué es escultismo? defendiendo éste como "un juego en el que los hermanos (o hermanas) mayores proporcionan un medio ambiente sano a sus hermanos menores y les ayuden a desarrollar en ellos la buena ciudadanía".

En el trabajo de edificación que nos hemos propuesto, contamos con la ayuda que nos dan los proyectos y planes trazados por el arquitecto del escultismo. Estudiémoslos, pues, con todo detenimiento para que lleguemos a entenderlos perfectamente.

La primera meta del escultismo es el desarrollo del carácter e iniciativa personales del niño, lo que significa que se le infunde iniciativa, dominio de sí mismo, confianza en sí mismo, buen humor, sentido del deber, servicio al prójimo, sentido de responsabilidad; al mismo tiempo que se le adiestran las facultades de observación y deducción. Estas cualidades constituyen la base sobre la que se forma la verdadera hombría, hombría que por razón de sus fundamentos y su adiestramiento en artes manuales y con la buena acción cotidiana, se convertirá en ciudadanía útil.

El escultismo provee lo necesario para producir una ciudadanía sana, por la práctica de actividades saludables, tales como los juegos scouts, campamentos, excursiones, el estudio de la naturaleza, aptitud física, higiene y por su fuerte código moral.

La felicidad es con frecuencia, en gran parte, el complemento de la aptitud física y moral; pero, más aún, el escultismo provee especialmente el ejercicio de esta virtud por su adaptación a las tendencias naturales, tales como el espíritu de pandilla, e insistiendo en que los scouters -las personas mayores que tienen el privilegio de poder trabajar con los niños- sean los guías del equipo estableciéndose así una estrecha relación -de hermano mayor- entre el hombre y el niño. El conocimiento y apreciación de las bellezas de la naturaleza ayuda a crear una disposición alegre y contenta.

El escultismo trata de alcanzar su ideal de felicidad, salud y ayuda mutua en los ciudadanos, por medio de la educación del carácter, las artes manuales, la higiene, la fraternidad y, debemos añadir, la religión.

El escultismo provee a la formación del carácter con su insistencia en que cada niño sea estudiado individualmente, lo que sólo puede conseguirse conservando la tropa dentro de los límites adecuados respecto al número de sus componentes, por medio de las prácticas scouts, por el uso correcto del sistema de patrullas, por el énfasis que se dé a la responsabilidad que se otorgue al guía de patrulla, y por la observancia de la Ley Scout.

Las insignias estimulan el estudio de las artes manuales y ponen énfasis en la ayuda mutua. Las insignias que habilitan a un scout de primera para ser caballero scout, todas son de servicio.

La higiene se obtiene por medio de juegos, ejercicios, cantos, actividades y vida al aire libre, y por los conocimientos que se imparten sobre la higiene y sus leyes.

No es necesario insistir en la fraternidad del escultismo; está en su Ley, en las relaciones que B-P quiere que existan entre scouter y scout, entre scouter y scouter, y entre scout y scout. La fraternidad era, por lo menos

antes, lo que distinguía al Movimiento Scout de otras organizaciones de niños.

Creemos que la hermandad scout es de tal naturaleza que ayudará en forma material a inducir a los pueblos y naciones a cumplir con sus mutuos deberes. Nos confirma en esta idea el hecho de que a últimas fechas el público en general se ha fijado en el valor del Movimiento no sólo para los muchachos individualmente sino para el mundo. Una y otra vez ha quedado demostrado que las diferencias entre los hombres pueden ser zanjadas con la aplicación de la Ley y la Promesa Scout. Tales diferencias no surgen normalmente entre niños donde la sencillez y la confianza aún perduran.

Es necesario, también, mencionar la importancia que la religión tiene en el escultismo, ya que este factor se pasa por alto con frecuencia, o deliberadamente se le ignora o se le niega. Más tarde he de insistir sobre esta materia, pero ahora reflexionemos en lo que dije a este respecto B-P en la conferencia de Manchester, en 1914: "Creo que la base de toda religión es la reverencia y el deber para con Dios y con el prójimo, y esto es lo menos que podemos enseñar -prácticamente lo mejor de toda religión- enseñándoles a tener reverencia a Dios, reverencia a los demás y reverencia a sí mismo. También tenemos la 'buena acción' en favor de los demás, ya sea ésta grande o pequeña; y el trabajo de apostolado o de salvamento de vidas. Estas cosas son de aquellas que toda religión acepta con buen gusto como aplicación práctica."

Pero no es suficiente para el Escultismo hacer del niño un ciudadano feliz, sano y útil; tiene además, como B-P lo ha expresado, que equiparlo para que trabaje para la comunidad, colocándole en el lugar apropiado.

Esto quiere decir que en el trabajo futuro, el scout no es un scout solitario ni pertenece a una patrulla solitaria o a un grupo solitario. Debe estar preparado para ocupar su puesto entre sus conciudadanos, para desempeñar junto con ellos y para bien de la comunidad, el trabajo que le corresponda. El escultismo espera alcanzar esta meta por medio de la educación cívica que imparte y practicando su lema de ayuda. Hay un punto importante que debemos señalar: el escultismo no trata de adiestrar a los muchachos para que después se consideren en alguna forma distintos de los demás y queden descontentos de la vida tal como ella es. Algunas veces cuando el elemento personal es débil, parece tener esa tendencia. Debemos pues, tener firmemente grabado en nuestras mentes que a todos los muchachos se les debe estimular a que ocupen el lugar que les corresponde en la vida, y sacar de él todo el provecho que puedan, para que después no se conviertan en una carga para los demás o para el Estado, que consoliden su posición y no la pongan en peligro con ensayos extraños de caballería errante. El primer servicio para consigo mismo y para con los demás es establecerse. Debemos tener un concepto sólido de que el escultismo abraza la vida toda y de que no es una cosa separada de la vida del hombre y de la

mujer ordinarios. Nuestros muchachos deben ser enseñados a mezclarse lo mismo con los demás que entre ellos. Es por esto que es tan importante que su guía -su jefe de tropa- tenga considerable experiencia de la vida, que conozca por experiencia propia algo de sus dificultades y de sus desengaños.

B-P ha escrito: "Debemos implantar el desinterés la autodisciplina, la amplitud de miras, el sentido del honor y del deber, y aquellos atributos que permiten al hombre, *independientemente de su posición*, ver más allá de su libro de caja o de su escritorio y apreciar el futuro de su trabajo en favor de la comunidad, incluyendo en su trabajo de rutina algún servicio en favor de los demás, desarrollando en él algo de percepción de la belleza que hay en la naturaleza, en el arte y en la literatura, para despertarle un interés elevado que le permita gozar de las cosas que lo rodean, cualesquiera que ellas sean. Son estos puntos de los cuales hemos de sacar los elementos para construir nuestros cimientos."

Pasajes como éste son los que hacen pensar a muchos jefes de tropa si están o no capacitados para el trabajo que han emprendido, pero el mismo hecho de que piensen en ello es señal de que existe la posibilidad de que lleguen a ser buenos jefes.

Hay que decir una palabra sobre el sistema scout de adiestramiento que comúnmente se cita como "expresión en contraposición a impresión". Estimula al autodesarrollo por parte de cada muchacho individualmente y, como ya lo hemos declarado, pone énfasis en primer lugar en el desarrollo del carácter y de la iniciativa. En otras palabras, en vez de tratar de instruir a nuestros muchachos tratamos, por medio del estímulo, de conseguir que aprendan por sí mismos. El trabajo del jefe de tropa consiste en despertar en el niño la ambición y el deseo de aprender por sí mismo, sugiriéndole actividades que le interesan o que le despiertan el interés por la forma en que se le presenten. Es aquí donde entran el romance y la aventura. Por esto la primera frase de *Escultismo para Muchachos* dice: "Por escultismo se entiende el trabajo y los atributos de los leñadores, exploradores y guardafronteras."

Resumiendo, nuestro sistema consiste en inducir al niño a pasar las pruebas de artes manuales y otras por el estilo, que sean de valor para descubrir sus inclinaciones -aún ocultas- o que le puedan servir para el futuro; estimular su hombría, por medio de las pruebas de natación, exploración, atletismo, campamentos y excursiones; estimular su responsabilidad personal respecto a su salud y su bienestar físico y moral; desarrollar su carácter y la confianza en sí mismo por medio del sistema de patrullas; depositar confianza en su honor de scout; hacerlo partícipe en el beneficio de los grandes ideales; y, esperamos, en la mayoría de las tropas, hacerle participar del beneficio de los consejos personales y amistosos de su jefe en las etapas de su desarrollo en las que más necesita de una mano amiga.

El escultismo no es "una escuela con un curso bien definido y exámenes tipo"; tampoco es "una brigada con oficiales y soldados para meterles a fuerza la hombría a los niños".

El escultismo no es un movimiento militar, no entraña ninguna instrucción colectiva; por el contrario, nuestra educación es individual y para obtenerla es indispensable que la actitud del Scouter hacia sus Scouts sea la de un "hermano mayor" con todo el amor y la firmeza que este título implica. Es su deber estudiar el carácter de cada uno de sus niños, familiarizarse con sus hogares y el medio en que viven, para que pueda inculcarles el interés necesario, que los capacite para desarrollar su carácter y las facultades que les permitan alcanzar la meta de su educación.

"Ningún hombre puede llamarse educado si no tiene la voluntad y el deseo, así como la facultad adiestrada, para desempeñar la parte de trabajo que le corresponde en este mundo".



CAPÍTULO III

LOS CIMIENTOS DEL EDIFICIO

Si un scouter ha de tener éxito en su trabajo (con esto quiero decir, si realmente va a tener influencia permanente sobre sus muchachos) es absolutamente necesario que entienda con claridad cuáles son las bases reales del escultismo. No tengo duda alguna al declarar, que todas *las bases del escultismo residen en la Ley y en la Promesa, en su significado y en su espíritu*. La Ley y la Promesa deben dar el tono en la vida entera del scout y es sinceramente de desear se entremezclen en su vida ordinaria ya de niño o ya de hombre, de tal manera que sea imposible separarlas.

La Ley y la Promesa deben estar entre las primeras cosas que aprende el niño en el escultismo y deben presentársele como los más importantes.

El scouter mismo debe apreciar su importancia y debe proponerse dominar su significado interno, ya que es él quien tiene que transmitir ese significado a los muchachos.

LA LEY SCOUT

Sólo me es posible hablar sobre la Ley en forma general y temo que sea de manera inadecuada. ¿Nos hemos puesto realmente alguna vez a considerar la Ley y a tratar de entender claramente su significado y su contenido?. Todo scouter debe darse perfecta cuenta que la Ley se aplica personalmente tanto a él como a sus scouts y que debe practicarla lo mejor que pueda, para poder darles ejemplo. Es por medio del ejemplo personal que podemos inducir a nuestros muchachos a ser buenos ciudadanos; por eso es tan importante que nosotros mismos tratemos de ser buenos ciudadanos en todo tiempo.

No es suficiente que nosotros o nuestros scouts conozcamos la Ley de tal manera que la podamos repetir como loros cuando nos la pregunten, aún cuando muchos de nosotros ni eso podríamos hacer. Se necesita mucho más. Debemos conocer su significado.

Varias interpretaciones de la Ley nos han sido dadas por B-P en sus escritos y por Roland Philipps en sus *Cartas a un Guía de Patrulla*. No deseo repetir lo que los dos han dicho ya. Sobre lo que deseo llamar la atención es que la Ley Scout es el cimiento vital sobre el cual descansa todo el edificio del escultismo, y tratar de deducir la actitud que hay que asumir.

Muchos escritores y oradores han dicho que la Ley Scout representa un ideal imposible. No hay duda que es un ideal; pero no un ideal imposible, porque, ¿no es también un ideal una meta que se aleja más y más conforme nos acercamos a ella; como las crestas sucesivas en una cordillera de montañas?. Al darnos la Ley, B-P ha reunido en pocas palabras mucho del código moral que el mundo ha formado al través de los siglos. Lo ha expresado en forma positiva. Ha colocado frente al niño unas normas para que las ensaye y las ejecute; lo ha retado, no lo ha engañado; le ha presentado un estímulo, no una prohibición.

Más aún, la Ley Scout ha sido escrita con palabras tales que basta que el scouter se lo permita y el niño puede perfectamente comprender lo que entraña. La Ley contiene para él un llamado directo, ya que todos los factores que contiene le son familiares en la vida diaria. Muy a menudo los scouters cometen el error de explicarla demasiado, de poner ejemplos que sólo las gentes grandes entienden, con el resultado de dejar al niño perplejo. Otras veces los scouters van al extremo opuesto con peores consecuencias, ya que no vuelven a mencionar la Ley a su tropa o a sus scouts cuando éstos han pasado sus pruebas de pie tierno.

Es necesario dar alguna explicación, pero que sea ésta sencilla y natural. Permitid a los guías que os ayuden en esto. Estoy de acuerdo en que el jefe de tropa debe estudiar la Ley con cada uno de sus nuevos scouts,

pero eso no impide que se permita a los guías y a los scouts que se están preparando para su primera clase tomar parte en esta instrucción. He conocido a más de un guía de patrulla, mejor capacitado para enseñar la Ley a un pequeño, que muchas personas mayores. Ellos pueden presentar la Ley como una cosa de interés diario, mientras que un scouter puede con sus explicaciones darle un aspecto forzado.

No solamente hemos de construir bien nuestros cimientos, sino también cuidar de que nada los mine posteriormente, evitando el peligro de influencias extrañas insidiosas y de destrucción interna. Debemos, también, tratar de tener enfrente de ellos la Ley en los trabajos diarios de la tropa, así como en los de su casa y de la escuela. Alentarlos a que la coloquen en lugar prominente en sus casa; a que la inscriban en el blasón de la tropa, aún cuando haya que retirarla después de cada junta; traedla a colación en vuestros cuentos, de cuando en cuando, no sólo en los servicios especiales de los scouts, sino como un asunto de la vida diaria y de conversación ordinaria. Estimad a los scouts a que hagan esfuerzos para vivir de acuerdo con la Ley, ayudadles a conseguir que sus padres y parientes se den cuenta de lo que la Ley significa para ellos.

Al hablar a la tropa o a un scout individualmente no hay que hacer hincapié en las dificultades que hay que vencer para guardar la Ley; tratad de hacerles comprender que los ideales expresados en la Ley son naturales, que los pueden aceptar y practicar, aún cuando tengan que afrontar dificultades, especialmente los mayorcitos. Otros muchachos con quienes tropezarán en su trabajo habrán abandonado estos ideales, caso que hayan tenido conocimiento de ellos alguna vez, pero eso se debe a que no tuvieron quién les diera fuerzas, no tuvieron un hermano scout que los sostuviera, que los ayudara. Es de la hermandad scout de donde hemos de sacar fuerzas para conservar intactos nuestros ideales.

Los puntos de la Ley Scout señalan el camino que hay que seguir en la vida y sostienen un alto ideal. Pero, precisamente porque representan tan alto ideal que muchas veces está fuera de nuestro alcance por nuestra imperfección humana-, debemos recordar que la promesa que hacen todos los scouts, hombres, mujeres y niños, es de que haremos, cuanto nos sea posible por guardar la Ley Scout. Quizá a ratos no la cumplamos, pero a pesar de eso pensemos entonces que no hemos de desesperar, que hemos de continuar haciendo cuanto podamos, una y otra vez, para guardar la Ley Scout. Somos los únicos responsables de nuestros pensamientos, palabras y obras.

Si nosotros los scouters, podemos con nuestro ejemplo grabar en nuestros scouts estos principios, los habremos puesto con la cara hacia la gran aventura -la búsqueda de una vida recta.

LA PROMESA SCOUT

En forma prácticamente idéntica se pide que hagan la Promesa todos aquellos -hombres, mujeres y niños- que desean ingresar a la gran hermandad mundial de los scouts. Ya sé que no siempre se les tomará la Promesa a todos los scouters; pero lo único que puedo decir es que ninguno que no la haya hecho tiene derecho a considerarse scout y a usar el distintivo de la asociación. Debería ser perfectamente obvio que si se exige a un niño aceptar solemnemente una obligación, el hombre que se lo exige debe antes haber aceptado esa misma obligación.

La Promesa es la fuente de la cual nace todo nuestro escultismo, es la fuerza que le da vida. Al igual que la Ley, la Promesa representa un gran ideal; un ideal como ya he dicho, que se hace posible por nuestro compromiso de hacer lo que podamos. Antes de hacer su Promesa en la ceremonia de investidura, se debe recordar a todo scout esta condición, y también de que no se encuentra solo en sus esfuerzos, que todos sus hermanos scouts están prestos a ayudarlo.

Cuando hacemos nuestra Promesa por nuestro honor, estamos comprometiendo nuestra reputación personal de que haremos cuanto podamos para ser rectos y justos en todos nuestros actos. Nuestro honor es como una coraza brillante, que tenemos que conservar sin mancha alguna. Tenemos al alcance de nuestras manos lo mejor de la caballería para ilustrarles este punto. También la Promesa Scout encierra un poco de romance y de aventura, no es, después de todo, una cosa tan árida y solemne.

La siguiente frase - "Cumplir mis deberes para con Dios y con mi Patria"- contiene dos partes completamente distintas. Los deberes para con Dios son claramente de extrema importancia y por eso se les ha colocado de propósito en primer término. Son la piedra angular de todo el escultismo, la argamasa que une todas las piedras del edificio. Aún cuando nuestro concepto de los deberes para con Dios pueda variar en detalle, permanece el mismo en cuanto al principio y consiste en hacer el mejor uso posible de los dones que Dios ha puesto en nosotros, en las personas con quienes entramos en contacto, y en el gran mundo que nos rodea. El escultismo en sí mismo es uno de esos dones y debemos conservarlo limpio, sin mancha y aumentado para que lo podamos transmitir a otros también.

La cuestión de la política que el escultismo sigue con respecto a la religión, la trataré en otro lugar, junto con los medios que el scouter deberá emplear para cuidar del bien espiritual de sus muchachos. Ahora sólo agregaré que es esencial que todo scouter se dé cuenta de la naturaleza vital de esta parte de la Promesa y que entienda que él mismo

debe suscribirla y que de manera consciente no puede él pertenecer a la hermandad scout si no cree en Dios.

Los deberes para con la Patria son cuestión de lealtad. El escultismo se coloca del lado del orden establecido.

El desinterés es otra de las cualidades que el escultismo proclama y por eso el scout promete hacer cuanto pueda "por ayudar al prójimo en todo momento". La "Buena Acción" es el ejercicio del desinterés. El niño posee un instinto natural para el bien, que pone en práctica con sólo saber cómo hacerlo, por eso la buena acción y el estímulo que debe recibir de su jefe de tropa le desarrollan ese instinto. El servicio del prójimo recibe énfasis en todas las etapas del adiestramiento scout -en las pruebas de la segunda clase y de la primera, en la enseñanza de primeros auxilios, de salvamento de vidas, de salud pública. La insignia de caballero scout está diseñada para reafirmar su habilidad en el servicio al prójimo. Los medios están al alcance de la mano con tal que el scouter los vea y los utilice.

Por último, el scout promete hacer cuanto pueda por cumplir la Ley Scout. Existe una modificación permitida a los scouters = "observar el espíritu de la Ley Scout"- que a mí no me parece necesaria. Las palabras de ambas, implican exactamente la misma cosa: cumplir y guardar la Ley Scout; siendo posiblemente más completa esta última.

Personalmente yo creo que los scouters deben hacer la misma promesa que exigen de sus scouts.

EL ESPÍRITU SCOUT

En "El Espíritu del Escultismo", Maurice Gamon, describe el espíritu scout como constituido por confianza en sí mismo, sacrificio de sí mismo, y dominio de sí mismo. Estos tres atributos son los que forman el carácter de un niño y de un hombre.

La libertad y la individualidad en el Escultismo permiten y estimulan al niño a tener confianza en sí mismo.

Por las buenas acciones, de las cuales se espera que haga por lo menos una diaria, el scout gradualmente pero con seguridad, adquiere el hábito del sacrificio de sí mismo. La historia de su religión y de su país le proporcionan ejemplos que imitar.

Con su adhesión a la Ley Scout aprende el arte del dominio de sí mismo. Con los juegos y prácticas pone en uso efectivo ese arte y lo fortalece para hacer frente a los requerimientos que de ese dominio pueda tener en el futuro.

Es imperativo que el scouter se dedique a su trabajo resuelto totalmente a producir los resultados que se ha propuesto. No se trata de demostraciones o exhibiciones exteriores, sino que lo importante es la formación del carácter. El espíritu scout debe ser la influencia fundamental que penetre todo el trabajo que haga la Tropa.

En *Escultismo para Muchachos B-P* ha estimulado la veneración que el niño siente por los héroes, su amor por la aventura y el romance, y su amor aún mayor por el juego, pero ha soldado estas tres partes en un todo por el espíritu scout; si ese espíritu está ausente, la intrincada máquina que ha construido para nosotros no se moverá.

Construimos nuestros cimientos debajo de la superficie y es debajo de la superficie donde debemos buscarlos. Una vez terminado el edificio no los debemos borrar de nuestras mentes porque todo el edificio depende de ellos para su estabilidad. Esto no lo debemos olvidar nunca.



CAPÍTULO IV

EMPEZANDO A EDIFICAR

Ahora que conocemos cuál es la meta de nuestra construcción y que hemos colocado los cimientos del edificio, nos es posible principiar la construcción.

Para comenzar, lo primero que tenemos que hacer es reunir la herramienta necesaria. Partiendo de la suposición de que alguien que no haya tenido conexión previa con el escultismo desee formar una tropa, podrían darse algunos consejos precisos que sean a éste de utilidad al mismo tiempo que sirvan de ayuda a aquellos que ya tienen experiencia o que desean adherirse a alguna tropa ya formada.

El folleto titulado *Cómo dirigir una Tropa*, contiene lo indispensable a este respecto. Es aconsejable dar aquí algunas de las definiciones con las que comienza ese folleto:

"Un grupo scout completo consta de las tres secciones siguientes: manada de lobatos, tropa scout y clan de rovers, pero en cualquier tiempo puede consistir de una o más secciones.

"La tropa scout es una de las secciones de un grupo scout a cargo de un jefe de tropa, quien debe tener por lo menos un ayudante, para garantizar su continuidad.

"La tropa scout está dividida en patrullas compuestas de seis a ocho muchachos, incluyendo al guía y al subguía. La patrulla debe ser la unidad en todas las competencias. En general se ha visto que es mejor tener patrullas de seis, que de siete u ocho.

"Si la tropa consta de más de cuatro patrullas se aconseja que haya un ayudante más."

El futuro scouter sabe ahora a qué atenerse. Varios de los puntos mencionados en la anterior transcripción, tales como Patrullas y Subjefes, serán tratados más adelante; por de pronto nuestra preocupación son las herramientas con que se ha de principiar la construcción.

Primero y muy principalmente está *Escultismo para Muchachos* por B-P; este libro contiene los principios en que descansa el escultismo. Es la fuerza motriz que hizo que muchachos y hombres se adhirieran al escultismo en 1908, y es hoy la principal fuente de inspiración para scouts y scouters. Vale la pena recordar que las patrullas y las tropas surgieron por doquier en toda Inglaterra debido a que algún muchacho u hombre se había agenciado las entregas quincenales de *Escultismo para Muchachos*; las había leído y coleccionado; había reunido unos cuantos amigos o niños de la vecindad y se había dedicado a poner en práctica algunos de los principios y métodos que ahí había conocido. El libro tiene hoy día el mismo valor no sólo para quienes quieran ser scouters y formar una nueva tropa, sino también para aquellos scouters que trabajan con tropas ya establecidas. Cuanto más sea leído por aquellos que se dedican al escultismo, tanto mejor.

A los no iniciados quizá les parezca que el libro no es lo suficientemente preciso. No se dice en él lo que hay que hacer en cada una de las etapas de nuestro trabajo y es por ello que con toda deliberación lo he llamado un instrumento. Es el primero y el mejor instrumento que podemos manejar y usar conforme a nuestro criterio y buen juicio. Un escultor usa el cincel; pero no ha de esperar que éste se le ponga enfrente y le diga cómo lo ha de usar. La intención de B-P fue proporcionar una ayuda para el escultismo, no un manual conteniendo órdenes y reglas.

Hay otro instrumento, que puede ser comparado al mazo que dirige debidamente al cincel. Ese es el libro titulado *Programa, Organización y Reglamento*, que debe adquirirse, y por lo menos la parte 1, tiene que ser leída y meditada, lo mismo que todo lo que se refiere a la tropa y a los scouts. No os detengáis porque os parezca que son muy numerosos sus artículos; recordar que en ellos se tratan todos los aspectos del escultismo.

Estos dos instrumentos nos serán necesarios durante todo nuestro trabajo en el escultismo no solamente al principio. Los debemos usar constantemente y eso nos garantizará que estamos en el escultismo con el verdadero espíritu y que lo conducimos por el camino correcto.

En esta etapa es necesario que os pongáis en contacto con el comisionado scout. Es éste, en primer lugar, un acto obvio de cortesía, informar a las autoridades Scouts existentes respecto a vuestras intenciones; además recibiréis de ellas todos los informes y ayuda que os sean necesarios. Si no fuere posible ponerlos en contacto directo con ellas, entonces haced cuanto podáis para obtener el consejo de algún jefe de tropa vecino. Es de aconsejarse que procuréis ver trabajar alguna buena tropa. Esto último también es aconsejable para todos, aún para aquellos que ya tienen mucha experiencia en el escultismo.

Si nos proponemos obtener la mayor cantidad posible de experiencia práctica, por diferentes rumbos, nuestro trabajo esculta mejorará seguramente.

GRUPOS ABIERTOS O CONTROLADOS

Cuando se va a formar un nuevo grupo hay que decidir si éste va a ser abierto o controlado. No es necesario el que nos ocupemos aquí en detalle de los pros y los contras, pero es de desearse que en los lugares poco populosos los grupos no estén restringidos en forma alguna. Si el número de muchachos es pequeño en un distrito y sólo se permite a ciertos niños el ingreso, los demás quedan excluidos ya que no habría suficientes para formar dos grupos separados. En los distritos urbanos todo depende de las circunstancias. Todos los scouters de un grupo controlado deben poner mucho cuidado en conocer y entender bien las obligaciones que les incumben. Esto es necesario aún cuando el grupo tenga ya considerable tiempo de existir.

LOCAL

Cuando se ha decidido formar una tropa, como primer paso para la formación de un grupo completo, y se tiene ya algún conocimiento sobre escultismo, el siguiente paso consiste en procurarse un lugar dónde poder reunir a los scouts. Una de las cualidades de un jefe de tropa es conseguir algún salón donde celebrar las reuniones de los scouts. En los primeros días, es verdad, más de una patrulla y tropa se reunían alrededor de un poste de luz y a pesar de ello se hacía buen escultismo.

Sin embargo, hoy día, es imposible esperar tener éxito sin contar con un local donde reunirse. Al principio un cuarto pequeño será suficiente: -un sótano, un almacén o un desván constituirán un lugar de reunión eficaz, para los pocos niños que se reúnan. Un salón de clase y un salón en la parroquia pueden ser acondicionados; pero tienen la desventaja de que no los consideren los scouts como propios. Es un error preferir un salón grande donde los scouts apenas son tolerados, a un cuarto pequeño propio, sólo porque aquél es más grande. La falta de espacio es un obstáculo desde el punto de vista de los juegos y otras prácticas; pero su existencia apenas tolerados es un obstáculo mucho más serio desde el punto de vista de la atmósfera y el espíritu scout. Más adelante consideraremos el local desde el punto de vista de su uso y su decorado; por de pronto sólo nos interesa la necesidad de un local cualquiera, para reunión. Desde el principio tratad de obtener un local que sea activo, que tenga buena luz, y ventilación, que sea fácil de calentar, o susceptible de calentarse a bajo costo, y, si fuera posible, fuera de una casa habitación. En las prácticas del escultismo no se puede evitar algo de ruido y si los scouts tienen que andar siempre de puntillas y que hablar cuchicheando, pronto se les acabará el interés.

PRINCIPIANDO

Para construir una casa se colocan los ladrillos uno a continuación del otro, y una hilera sobre otra; así debemos proceder en la edificación de la tropa scout. Debe procederse con cuidado y gradualmente. Es de vital importancia comenzar con pocos muchachos.

Debe obtenerse permiso expreso del comisionado local o del secretario de la agrupación local para fundar un grupo o para agregar una tropa a otro u otras secciones ya existentes, y una vez establecido correctamente el grupo registrarlo en la oficina central.

En general, la mejor manera de establecer una tropa nueva es reunir a los muchachos y discutir con ellos las posibilidades de hacerlo. La reunión debe ser lo más grata posible; un pequeño refrigerio da buen resultado para disipar el encogimiento de los muchachos; pero no debe dárseles como medio de atracción. En esta primera reunión se les debe hablar explicándoles que, si bien es cierto que en el escultismo encuentran los muchachos placer, diversión y actividades interesantes, también tiene su lado serio que por lo menos sus padres podrán apreciar. Es bueno poner énfasis en que los flojos son de todo punto indeseables, y que se espera que todos los muchachos que se adhieran estén dispuestos a hacer lo necesario para que la tropa sea una buena tropa. Después debe pedirse a todos los que deseen ser scouts que den sus nombres para que se les apunte.

El siguiente paso depende un tanto del gusto personal y de la opinión local. Seis de los muchachos que se considere capaces para ser guías serán desde luego aceptados y se les comenzará a preparar en las materias de pie tierno. Éste sería el camino que yo seguiría, amén de que hubiera alguna circunstancia que me hiciera optar por una alternativa. Ésta puede ser el aceptar a todos con tal de que no pasen de veinte, y formar con ellos la tropa.

Un número grande de muchachos es natural que aumente las dificultades iniciales, pero puede ser que no sea posible o conveniente el hacer distinción entre los solicitantes. Sin embargo, es imposible formar una tropa, y conducirla sobre los lineamientos del escultismo, con más de veinte muchachos, para principiar.

Con frecuencia no causa ningún daño dejar fuera a unos cuantos muchachos por dos o tres meses, y conviene no hacer fácil la admisión.

Por pequeño que sea el grupo, siempre hay que conseguir un ayudante para asegurar la continuidad en el trabajo, para que nos sustituya en caso de enfermedad y otro contratiempo; y para poder dar a cada muchacho la atención personal que necesita. Es también necesario obtener el permiso escrito de los padres o tutores de los muchachos que se acepten. Lo mejor es tener con ellos contacto directo para explicarles lo que es el escultismo. Existen varios folletos que os pueden ser de utilidad a este respecto.

GUÍAS DE PATRULLA

Si se ha adoptado la primera alternativa, algunos de estos seis muchachos podrán ser guías de patrulla, cuando crezca la tropa, pero no es indispensable que así sea. Generalmente es mejor no nombrar guías al principio. Es bueno ensayar a los muchachos más grandes uno después de otro, cambiándolos cada semana. En esa forma se adquiere una buena idea de quiénes son los que sirven para dirigir a sus compañeros. Esto da buen resultado, independientemente de la forma en que se haya empezado.

Si la tropa va aumentando gradualmente, se puede tomar para guías a los muchachos que más prometen después de que hayan pasado sus pruebas de pie tierno, hayan sido investidos como scouts y estén aprendiendo su segunda clase.

Es perfectamente claro que en un movimiento voluntario, como es el de los scouts, un hombre o un niño puede guiar a los demás si tiene más

conocimientos o experiencias que aquellos a quienes va a guiar. Éste es un punto importante que todos los scouts deben recordar.

En un principio, como las tradiciones scouts sólo se adquieren con el tiempo, el jefe de tropa será quien nombre a los guías y a los subguías. Más tarde, ya es posible dejar la selección a la corte de honor o a las patrullas mismas. En este caso se escogerán por votación secreta y se hará saber con toda claridad que el jefe de tropa no está obligado a nombrar al que haya obtenido el mayor número de votos, si lo considera incapacitado para desempeñar el puesto.

Para muchos este capítulo parecerá de naturaleza demasiado elemental, pero no es aconsejable omitir el mencionar éstas primeras etapas de nuestra construcción ya que gran parte del éxito depende de ellas. Si se principia mal, después es muy difícil conseguir un buen escultismo. Ha habido casos en que tropas que ya tenían mucho tiempo de existir han tenido que destruir todo lo hecho para comenzar de nuevo. Aún en tropas relativamente buenas es necesaria y aconsejable la reconstrucción de cuando en cuando. Así pues, aún scouts con larga experiencia pueden obtener algún beneficio de las sencillas sugerencias aquí contenidas.



CAPÍTULO V

MATERIALES QUE HAY QUE USAR

Cuando se va a construir un edificio se seleccionan con todo cuidado los materiales que se van a emplear, y si desea el constructor inteligente que la fábrica resista contra viento y marea, pondrá sumo cuidado en usar sólo materiales de la mejor calidad. Estos materiales se escogen con frecuencia de acuerdo con la experiencia adquirida; se les somete a pruebas prácticas y científicas; se observa y se prueba su durabilidad; se toma en consideración y su adaptabilidad al suelo y a la ubicación del terreno.

De la misma manera hemos de obrar si deseamos evitar la mala construcción de nuestras tropas. Deseamos que nuestra construcción sea permanente, que no dé muestras de derrumbamiento a la primera tempestad. Deseamos que nuestras tropas perduren a través de los años, siendo cada vez más firmes, más rectas y más fuertes. Deseamos que todos los miembros de la tropa, una vez vestidos como scouts, permanezcan scouts por el resto de su vida, que se muestren scouts en sus acciones y en sus principios, aún cuando no lleven el nombre. No importa que a una casa se le llame choza o mansión; lo que importa es que sea sólida, cómoda alegre y sana. No importa que a un individuo lo

llamemos scout, rover, scouter o ninguno de estos nombres: lo que importa es que se adhiera a los principios y camine hacia las meta que aprendió cuando entró en los scout, y que haga cuanto pueda por aplicarlos en su vida diaria.

Ahora a nuestros materiales en el Escultismo.

La primera sentencia del primer capítulo de Escultismo para Muchachos dice como sigue: "La instrucción en el Escultismo debe impartirse por medio de ejercicios, juegos y competencias". Estos materiales han sido probados científica y prácticamente y se hit encontrado que resisten. Es el hecho de hacer las cosas lo que tiene tanta importancia en el programa escolta. Desde el principio, tanto los scouters como los scouts, han de darse perfecta cuenta de este importante factor.

Algunas veces con las nuevas Tropas es difícil no intervenir cuando los muchachos cometen errores. El informe Hadow sobre "La educación del adolescente" nos dice: "Un niño habrá perdido gran parte de su vida de colegio si no ha tenido oportunidad de cometer errores. Es mucho mejor que se pierda una competencia, y no que una excesiva vigilancia con los aprendices, quite a estos cualquier iniciativa. Es mucho más fácil para el profesor intervenir demasiado, que hacerse a un lado y observar, metiendo sólo la mano cuando se trate de evitar una catástrofe. Debe haber pequeñas catástrofes si el adiestramiento ha de ser adecuado".

Aún hoy día muchos jefes de tropa cometen el error de hacer ellos mismos las cosas, porque lo encuentran más fácil y más rápido, pero a pesar de sus argumentos, sus scouts no aprenderán con sólo verlos hacer, ni se interesarán en sus actividades. Aparte de eso les están privando de la emoción del juego, de ejecutar por sí mismos las cosas que les interesan, de cometer sus propios errores ya que también hay diversión en cometer errores. Algunas veces sólo se trata de egoísmo de parte de los scouters. Que al scouter le gusta guisar, pues a guisar; con eso se divierte y al mismo tiempo se muestra ante los ignorantes, como muy sacrificado.

Aparte de todo esto si el jefe de tropa se va a ocupar en los detalles del escultismo y a hacer las cosas por sí mismo en vez de dejar a sus muchachos que las hagan, no va a tener tiempo para desempeñar su verdadero papel en el escultismo: la educación del carácter de sus muchachos Por tanto usemos de los materiales que B-P nos ha sugerido desde un principio y que al paso de los años han demostrado ser sólidos. Conforme vayamos adelantando en nuestra construcción estos materiales serán mencionados de nuevo, pero al principiar haremos bien en poner especial atención el asunto de juegos.

JUEGOS

Podríamos con facilidad y con provecho dedicar todo un capítulo a este asunto, pero otros aspectos del escultismo pudieran sufrir con ello. Todos los materiales que usamos en el escultismo deben serlo en la proporción adecuada. Si por ejemplo nos dedicamos a los juegos con exclusión de cualquiera otra cosa, nuestra tropa se convertirá en un club de juegos y no será una tropa scout. Si, por el contrario, dejamos a un lado los juegos, nuestra Tropa se convertirá en una extensión de clase de escuela, en la que los muchachos carezcan de la oportunidad de esparcimiento sano.

No hay por qué avergonzarse de usar juegos en nuestro adiestramiento. El reconocimiento inmediato de su valor educativo es uno de los triunfos del escultismo y de su fundador. Al hacer uso de los juegos sólo estamos utilizando un método natural de autodesarrollo, tal como el que usan los gatos cuando juegan con una bola de hilo o los de perros cuando corren desaforadamente por el pasto. Por medio de la selección y uso adecuado de los juegos podemos no sólo promover el desarrollo físico y mental del muchacho sino también su desarrollo espiritual y moral.

Por otra parte tenemos que ser muy cuidadosos en no sobrepasarnos, haciendo que nuestro escultismo degenera en juegos y nada más que juegos. La formación del carácter requiere cierta cantidad de trabajo serio. De hecho la virtud del trabajo serio jamás fue tan necesaria como lo es hoy día, y todos los scouters deberían tratar de enseñar a los muchachos a gozar y ser felices pegándose a un trabajo hasta su terminación, aún cuando el trabajo sea pesado y tedioso. Si logramos por medio de nuestros juegos y prácticas grabar en el muchacho la idea de la dignidad del trabajo, habremos conseguido mucho en nuestro propósito.

No hay razón para creer que hay dificultad en obtener una buena provisión de juegos. Muchas variedades se nos proporcionan en *Escultismo para Muchachos* y otros libros.

Hay una sentencia en el *Libro de Juegos de Gilcraft* que vale la pena repetir:

"En los juegos, como en cualquiera otra cosa en el escultismo, las condiciones locales tienen una parte muy importante y el scouter que usa los juegos como una llave para la chapa del carácter del muchacho, debe darse perfecta cuenta de esto, y estar listo para hacer los cambios que sean necesarios en las reglas y condiciones, hacer a un lado las condiciones que no se avengan, combinar varios juegos en uno, y arreglar su programa de acuerdo con el de otras actividades scouts".

Aún cuando al niño le parezcan los juegos sólo materia de diversión y de recreo, el scouter debe darse perfecta cuenta de que tienen un propósito

definido en la educación del carácter, y no ha de caer en el hábito de dedicarse a cualquier juego sólo por el hecho de jugar.

Unas cuantas indicaciones prácticas no son inoportunas. Primero y ante todo insistid en que los juegos sean ejecutados con el mejor espíritu posible. Ved que todos estén al tanto de lo que se requiere. Dad de antemano a los guías de patrulla oportunidad de estudiar las reglas de ver que sus patrullas las entiendan. Los juegos físicos, y los que se juegan entre patrullas, deberán principiarse con las patrullas formadas en cierto orden y terminar lo mismo. Un momento en posición de "firmes" ayuda a guardar la disciplina. Nadie debe quedar sin participación en el juego: los que no toman parte activa deberán ocuparse en distribuir y recoger los útiles de juegos o fungir de jueces o de marcadores. La única excepción será el jefe de tropa, cuya mejor actuación será hacerse a un lado y observar la forma en que juegan las patrullas y los scouts individualmente.

Ved que haya variedad, tanto en el tipo del juego como en los juegos que se usen para ilustrar esos tipos. Con este fin algún apunte debe llevarse, teniendo cuidado de consultarlo cuando se vaya a formar el programa; también hay que ver que los juegos están de acuerdo con el trabajo, ya sea por vía de cambio o por vía de ilustración. "Finalmente recordad que los juegos sólo son útiles cuando están subordinados al plan general del escultismo. Si opacan algún otro aspecto del Escultismo, se convierten en un peligro."

EL SISTEMA DE PATRULLA

Para todos los juegos de equipo la patrulla es muy útil, pero no es para esto sólo que sirve la división de la tropa en patrullas. Cuando se celebró el primer campamento scout, B-P dividió a los muchachos en cuatro patrullas a las órdenes de sus guías, y todo el trabajo del campamento fue ejecutado de acuerdo con lo que hoy se conoce como sistema de patrullas, sistema que ha sido explicado y comentado por Roland Philipps en su libro *El Sistema de Patrulla*. Brevemente, la idea es que la tropa se gobierne por sí misma, que los scouts tengan que ver en el trabajo de ella, que se los adiestre para que tengan confianza en sí mismos por medio de las oportunidades que se les dan de dirigir y gobernar; que, como ya hemos visto, saquen provecho de sus propios errores.

Es verdad que la idea la tuvo B-P cuando estaba en el ejército y que la practicó con la policía de Sud África, pero es diametralmente opuesto a los métodos militares normales.

Todos sabemos que los muchachos normalmente se reúnen en pandillas, como más tarde los hombres y las mujeres se reúnen en clubes. Aún

recordamos de nuestra niñez la alegría y el partido que sacábamos de andar con nuestra pequeña banda; las cosas que hicimos; las escapadas que ejecutamos. La patrulla es esa misma banda, pero organizada para el bien, para procurar el mejoramiento de la tropa y de la causa scout.

La composición exacta de la patrulla depende en mucho de las circunstancias. La pandilla natural es la meta deseable, pero no siempre es posible obtenerla. En igualdad de circunstancias, sin embargo, es ventajoso el asociar a los amigos en la misma patrulla. Si la patrulla está compuesta de muchachos de un área considerablemente grande, es preferible asociar en cada patrulla a muchachos de un mismo distrito pequeño, pues así se puede tener la oportunidad de reunir la patrulla sola, lo cual es siempre conveniente.

La cuestión de edad es también difícil y sólo puede resolverse de acuerdo con las circunstancias de cada caso. Si en la patrulla todos son de la misma edad hay probabilidades de que continúen siempre juntos, pero en la práctica casi nunca se da el caso. Hay más probabilidades de que todos estén más o menos en el mismo grado homogéneos. Por otra parte, cuando la patrulla está compuesta por scouts que van desde el guía hasta un pie tierno, hay la oportunidad de que los mayores adquieran experiencia en dirigir y responsabilidad de enseñar a los menores.

Para mí lo importante es el valor de la patrulla en la formación del carácter. La patrulla debe ser un factor vivo en la tropa, no solamente una cuestión de forma. La mayor parte del adiestramiento de los muchachos debe hacerse por medio de la patrulla y por los guías. Aún si el jefe de tropa tiene dudas respecto de la eficacia de los guías, debe delegar autoridad en ellos y dejarles alguna responsabilidad, dándoles oportunidad de ejercer autoridad. Sobre todo he de insistir cuando trate de los guías de patrulla; ahora sólo diré que hay que tenerles confianza, si es que se desea sacar algo de ellos y de sus patrullas. La experiencia es uno de los mejores maestros que existe, no los jefes de tropa, y la única forma en que se pueda saber si los guías de los muchachos sirven, es dándoles la oportunidad.

La corte de honor es también parte integrante del sistema de patrullas, pero de ella hablaré más tarde.

Ahora una o dos palabras sobre los efectos de todo lo anterior. Ya he indicado que esta delegación de autoridad, por decirlo así, afianza la asociación de los muchachos a las tradiciones y empresas de la tropa. También hemos visto que el sistema de patrullas es parte esencial del método scout, en lo que concierne a la educación del carácter. Aparte de todo esto, cuando el sistema opera correctamente, el jefe de tropa descansa mucho del trabajo de rutina. Está en íntimo contacto con sus guías de patrulla por lo que respecta al adiestramiento scout, y ellos a su vez transmiten ese adiestramiento a los muchachos de su patrulla

garantizando así el contacto personal. A pesar de esto, sin embargo, el Jefe de tropa y los otros scouters de la misma, pueden tratar a los miembros de ella indistintamente, y ya que no tienen que ocuparse de detalles pueden considerar los aspectos más amplios y más importantes del escultismo, colocando a cada muchacho en el camino de la buena ciudadanía.

En un capítulo posterior se dirá más acerca de las funciones de los guías de patrulla y del compañerismo que debe existir entre ellos y los scouters. Un peligro hemos de señalar ahora, ya que el que está advertido, está armado, y es que algunas veces la patrulla se sobrepasa, se deja que el espíritu de patrulla vaya demasiado lejos. Es, pues, necesario, que desde un principio se haga entender a todos los que intervienen, que la patrulla no es sino parte de la tropa y que el todo es más importante que una parte, que el verdadero buen espíritu de la tropa debe obtenerse y conservarse. No existe conflicto de lealtad. El scout trata de adquirir eficiencia scout para que su patrulla sea eficiente; la patrulla trata de alcanzar notas altas con objeto de que la tropa progrese.



CAPÍTULO VI

TRABES Y VIGAS

De ninguna manera hemos agotado la lista de materiales de que dispondremos para la construcción del edificio scout. Es característico del escultismo proporcionar campo donde desarrollar una labor benéfica a toda clase de hombres y mujeres, sin que sea obstáculo para ello su educación, su adiestramiento o su experiencia, ya que el escultismo puede encontrar acomodo a su talento particular, cualquiera que éste sea. Éste es un punto importante que hay que recordar. No existen en el escultismo reglas rígidas; si se obtienen sus fines y se siguen sus métodos, que es lo importante, los medios para llegar a ello pueden ser diversos.

INDIVIDUALIDAD

Es el individuo el que cuenta y a cuyos intereses hay que servir. Esto se refiere tanto a los scouts como a los scouters. El scouter sólo puede dedicarse a este trabajo de acuerdo con su propio gusto, cuando ha quedado satisfecho de que este está de acuerdo en general con los principios a que debe adherirse. Hay que tomar en consideración su personalidad ya que ésta cuenta en gran parte. Como ha dicho el Deán Russel, de la Universidad de Columbia, en un discurso famoso sobre escultismo: "El naturalista lo puede apreciar por su éxito en poner al muchacho en contacto con la naturaleza; el moralista, por su espléndido código de ética; el higienista, por sus métodos de adiestramiento físico; los padres, por su habilidad para apartar al muchacho de la travesura".

Pero no es sólo la individualidad del scouter la que nos interesa, la del scout es igualmente importante. Para obtener verdadero éxito, el scouter debe tratar a cada scout como un problema distinto, debe hacer cuanto pueda por satisfacer sus necesidades y deseos, al mismo tiempo que cuida de lo que requiere la tropa entera.

Es necesario para todos, sin embargo, en nuestro trabajo scout, usar lo más que sea posible el tratamiento individual, y por esta razón, más que por cualquier otra, el número de scouts en una tropa debe ser restringido. En *Escultismo para Muchachos*, B-P sugiere treinta y dos como el número máximo de los que pueden ser adiestrados personalmente.

DISCIPLINA

Otro material del que tenemos gran necesidad de hacer uso es la disciplina. En el mercado existen de ella varias especies de poca calidad, por lo que debemos ser muy cuidadosos desde un principio respecto de la marca que usemos. La necesidad de alguna disciplina en cualquier clase de trabajo es clara. En el escultismo se necesita tanto como en cualquiera otra cosa. Si estamos educando a los muchachos para que se conviertan en buenos ciudadanos, debemos hacerles reconocer que el orden es esencial para el progreso.

Algunas veces hablamos ligeramente de la disciplina interior como opuesta a la disciplina exterior, olvidándonos de dos consideraciones importantes: primera, que la disciplina interior no es una prerrogativa del escultismo, sino el ideal que debe procurarse durante la vida en general. Segunda, para que la disciplina interior crezca, se necesita estímulo exterior. Es como una planta. Primero que nada se prepara el terreno, luego se planta la semilla, enseguida se riega y se usa de algunas ayudas artificiales para estimular su crecimiento. Cuando nacen los primeros brotes se les observa cuidadosamente para que no los marchite la primera helada; conforme la planta va creciendo se le cuida, se quitan las hojas marchitas, quizás se tenga que apilar tierra a su alrededor para darle fuerza y hacer que se mantenga erguida. Así es con la disciplina, se necesita cuidarla y prestarle atención; no es conveniente dejarla sola para que resista los embates del tiempo. Con mucha frecuencia los términos autodisciplina o disciplina interior son usados por el scouter de corazón apocado como una excusa por su falta de disciplina.

"Por lo que al escultismo respecta, la disciplina no es un fin en sí misma, pero es el camino que conduce a la prosperidad. Todo miembro de la hermandad scout desde el recién ingresado parche tierno hasta el jefe scout, está siempre pendiente de la felicidad y comodidad de sus compañeros, y antes que hacer algo en detrimento del bienestar de

todos, sin duda refrenará cualquier antojo o deseo propio. Tal es nuestro *propósito*.

"Por lo que al lobato, scout o rover individualmente respecta, el objeto de enseñarles disciplina es en interés de ellos mismos, no del scouter.

"La nota principal que con respecto a disciplina debe darse de afuera es de simpatía. Palabra que se deriva del griego, y significa 'sentir con'. Por tanto el scouter debe sentir con sus muchachos, debe colocarse en su lugar, ver las cosas como si fuera con los ojos de ellos, asir su punto de vista, sus pensamientos, sus sentimientos, sus dificultades. El scouter ante todo debe ser un lobato, un scout o un rover en espíritu. Él mismo debe estar inspirado por un ideal, el ideal de la más grandiosa forma de guía que puede concebirse.

"La actitud del scouter hacia sus scouts debe ser de confianza absoluta. Si no hubiera otra razón, el primer artículo de la Ley Scout nos impone esa obligación. Gracias a una experiencia más amplia aún que la del escultismo, puedo asegurarnos que la política de confianza es la mejor que se puede adoptar en cualquier camino de la vida. Con esa actitud y en esa atmósfera, los scouts se elevarán a las alturas más grandes que pueden alcanzarse".

Hay una consideración más y es que en el escultismo los scouters tienen el privilegio de poder ayudar. Su trabajo consiste en hacer escultismo con los muchachos, el hacerse de su confianza, proporcionarles oportunidades, hacerles sugerencias, y seleccionar sus actividades razonablemente. Esta actitud del scouter debe producir la atmósfera y disciplina adecuadas. Cualquier clase de métodos dictatoriales usados por el scouter producirán los efectos de un veneno activo. Por otra parte, la imprevisión y la debilidad producen los mismos resultados.

Si no tuvimos en nuestra niñez el papel de "hermano mayor", debemos aprenderlo. Éste no significa sentimentalismo o debilidad, sino guardián del honor de la familia, que se obtiene con firmeza de dominio. Aquellos de entre nosotros que hemos tenido la fortuna de tener un hermano mayor, nos damos cuenta de la deuda que tenemos con él, si ha formado nuestro carácter.

ROMANCE

La mitad del éxito del escultismo está en la atmósfera que pueda obtenerse en la tropa. Y ésta depende realmente de la forma en que desempeñamos nuestro trabajo. Si podemos infundir espíritu de aventura y romance en todo lo que hacemos, estaremos edificando bien. Para ver cómo puede hacerse esto, os recomiendo leer Escultismo para

Muchachos y estudiar cómo se entiende ahí el escultismo. Veréis en primer lugar que el libro está dividido en "fogatas de campamento", indicación del método que el propio B-P siguió en el primer campamento scout. No son conferencias o pláticas; son simplemente cuentos, pero cuentos alrededor de la fogata, mientras los leños arden y las llamas revolotean frente a las caras y se establece un compañerismo feliz y cálido. Fogata de campamento trae aparejada la idea de aire libre, felicidad y compañerismo; también hay algo de aventura en ella. Es por medio de esta sencilla división que B-P nos indica el método que debemos seguir.

Estudiad aún más y pronto os daréis cuenta de que cuando B-P deseaba grabar una idea se servía de un cuento o de una anécdota, y después indicaba cómo ponerla en práctica. Por este sistema las diferentes fases del Escultismo son presentadas y después, a aquellos que escuchan el cuento se les indica cómo lo pueden poner en práctica.

De manera semejante todo scouter debe tratar de hacer del trabajo de la tropa una aventura, entretejiendo a su alrededor un escenario romántico. La manera de hacer esto, por supuesto, depende del gusto particular de cada quien, pero no hay nadie tan prosaico que no pueda introducir algo inesperado, que no pueda tejer alguna historia alrededor de un asunto scout árido. Mucho del escultismo es en sí mismo aventurero y romántico: como acampar, y la mayor parte de nuestras prácticas al aire libre. Por esto es tan importante el practicar el escultismo al aire libre. Generalmente hay dos maneras de hacer las cosas, una de las cuales es errónea. Por ejemplo, señalación puede practicarse en el local de la tropa, en un lugar en que es más fácil y más rápido enviar la información requerida de viva voz; pero tan luego como se sale al campo y se manda una patrulla a la punta de un cerro y se le dice lo que debe hacer por medio de señales, el ejercicio toma un aspecto totalmente distinto. No sólo es útil sino que también un poco incitante.

Naturalmente que toma un poco más de tiempo formar una historieta alrededor de un juego o idear una sorpresa para una tarde de invierno en que hay que permanecer en el local, pero los resultados sobrepasan con mucho al tiempo empleado.

No hay nada en nuestro escultismo que no pueda ser enriquecido con sólo tomarnos un poco de trabajo.

Como escribe Ernest Raymond: "Vuestros ojos no pueden posarse en nada, ya sea grande o pequeño, sin que ello sea un cristal en potencia en el que pueda verse todo el romance. El romance se encuentra en todas partes: `levantad una piedra y ahí me encontraréis; partid leña y ahí estoy".

No solamente las cosas que hacemos y la forma en que las hacemos cuenta, también lo que nos rodea puede crear una atmósfera de romance

y aventura. Esto muy especialmente en campamento; de ahí la importancia que tiene el escoger bien el lugar para acampar. Aún en el local, el lugar donde ordinariamente nos reunimos, algunas veces puede conseguirse el ambiente en el que el escultismo, el verdadero escultismo prospere, más de lo que a menudo nos imaginamos.

La mayor parte de nosotros tendrá también alguna experiencia pasada de la que pueda sacar partido; prácticamente de todo se puede sacar partido en una forma o en otra, por eso terminaré con un ejemplo tomado de un artículo de un colaborador de *The Times*: "Tiendas Plegadas - mirando retrospectivamente el campamento-. Él recuerda los días en que había que clavar las estacas de las tiendas; que aún cuando la velocidad de un muchacho de quince años, galopando lo más posible, bajo el peso de otro de doce, no tenía el ímpetu de torbellino del que arranca una estaca del suelo con un poderoso ¡ah!, en cambio, un bordón con la punta afilada, bien podía sustituir a una lanza o a una espada; o también una papa blanqueada, a una estaca; y que en los días de campo, cuando los padres se presentaban llevando la canasta de paseo para sí y para sus hijos, la tropa les demostraba a su manera, que para el caso de consumir las provisiones cualquier lugar era bueno."



CAPÍTULO VII

AYUDA EN LA CONSTRUCCIÓN

Es un grave error principiar creyendo que en el escultismo puede uno hacerlo todo por sí mismo. Es obvio que todos necesitamos ayuda, ya seamos de temperamento activo o pasivo y que esta ayuda tome la forma de buenos deseos o estímulos. Es bien claro que necesitamos de ayudantes y guías de patrulla. Pero, también debemos buscar y esperar ayuda de otras personas. Roma no fue edificada en un día, ni por una sola persona. Una buena tropa no se puede construir en un día, y, aún cuando fuera posible, no sería aconsejable ciertamente que lo fuera por una sola persona.

PADRES

La primera ayuda que necesitamos es la de los padres de los muchachos que ya son scouts o que intentan serlo. En primer término ellos son los que proporcionan a los muchachos con los que hacemos el juego del escultismo y por ese sólo concepto les debemos consideración. Sin embargo, existen algunos scouters que consideran a los padres como una raza aparte o como especímenes raros de jardín zoológico. Tales scouters no se dan cuenta de que los padres pueden tener de ellos la misma idea. Algunos otros asumen una actitud de protección, que dé la impresión de que sólo ellos saben algo acerca de la educación de los muchachos, que los padres son un engorro necesario que debe soportarse, pero que no saben nada acerca de sus hijos y no son capaces de cuidarlos.

Tal actitud es errónea y muy perjudicial para los scouts individualmente y para la tropa en general. La generalidad de los padres sabe tanto como nosotros acerca de sus hijos y de su educación, y están ansiosos de que éstos resulten decentes. La generalidad de los padres, cuando entienden lo que el escultismo representa, son capaces de interesarse por las actividades scouts de sus hijos y de estimarlas. Tan cierto es esto respecto de las madres como de los padres -y en algunas esferas sociales, más aún-. De aquí que sea tan importante, como ya lo hemos indicado, que el jefe de tropa haga toda clase de esfuerzos para ponerse en contacto con los padres de sus scouts, y para que se den cuenta de los fines que el escultismo persigue con sus trabajos. Siempre se recomiendan visitas personales a la casa de los scouts, y vale la pena el esfuerzo extra que representa. En vez de un "él" abstracto, el jefe de tropa se convierte en una personalidad que la familia del muchacho puede reconocer y también apreciar. El scouter, por su parte, también obtiene un discernimiento del hogar del muchacho y de la vida que lleva y de otras condiciones que le pueden ser de valor en la estimación de su carácter, y en el trazo de las líneas sobre las cuales se propone desarrollarlo.

Los padres a su vez deberán ser invitados a visitar la Tropa de cuando en cuando. Se les hará una invitación especial para que asistan a la ceremonia de Investidura de sus hijos y en esta invitación el muchacho debe tomar parte principal. Una invitación más general se les hará para que asistan en las noches de reunión, pero es mejor señalar una noche especial para que concurran. En esas noches las actividades de la Tropa deben desarrollarse como si no hubiera espectadores presentes. Pueden también arreglarse exhibiciones especiales; en ellas se puede dar lectura a un informe referente a los progresos de la Tropa y el Comisionado o alguna otra personalidad les dará la bienvenida. De la misma manera si la Tropa no acampa demasiado lejos, se puede fijar un día de visita en el que la Tropa entretendrá a sus invitados.

Hasta aquí sólo hemos tratado de interesarlos sin fines ulteriores. Sin embargo, tenemos que darnos cuenta de que este interés que ellos tomen por la tropa y por el escultismo, indudablemente tendrá influencia en las actividades scouts de sus muchachos. Sin embargo, existen cosas definidas en las que pueden ayudar los padres en el comité de grupo. Otras la han conseguido formando comités separados de padres y madres, y otros organizando un comité de damas. En tales casos pronto se evidencia que el ambiente de "familia feliz" de la tropa se extiende de los muchachos a sus padres y se han registrado casos en que han influido en el bienestar de toda la comunidad.

La mejor manera de obtener la ayuda de una persona es darle algo que hacer. Además de que sean miembros de los comités se puede dar a los padres y a otras personas también pequeños quehaceres relativos a la tropa. Un padre puede ayudar con los transportes o con algún trabajo de

carpintería; mientras una madre puede ayudar preparando té para alguna reunión o haciendo alguna costura. Otros pueden ayudar como instructores en diversas materias scouts. Una madre puede, y con frecuencia lo hace, ayudar enseñando cocina. Un padre puede dar clases de señalación, carpintería u otra de las insignias de oficios.

He dedicado bastante espacio a este asunto de los padres y sin embargo, no he agotado, ni con mucho, el tema ni las posibilidades que ellos tienen de ayudar. Estoy convencido de que es indispensable que los padres de los scouts presten ayuda desde el ingreso del hijo hasta que este se haya convertido en hombre. Al hacerlo ayudamos a los scouts, hacemos progresar su escultismo, y ampliamos el campo de nuestra influencia.

LA IGLESIA

En el término iglesia incluyo toda forma de religión. No me voy a ocupar ahora de la política religiosa del escultismo; pues eso requiere un capítulo aparte; me voy a ocupar de la ayuda que nos pueden prestar y que debemos esperar de los ministros religiosos que de cerca nos atañen.

Cuando se va a establecer una nueva tropa es conveniente ponerse en contacto con los sacerdotes que haya en la vecindad, tanto para informarles como para pedirles consejo. Ellos están al tanto de las necesidades de la localidad en lo concerniente a servicio social y su ayuda nos puede ser valiosa; en cambio su oposición, aún pasiva, dificulta nuestros trabajos hasta hacerlos imposibles. Hay algunos que se oponen a nuestro Movimiento, sencillamente porque no ha habido nadie que les explique lo que es, o porque algún scouter individualmente ha fracasado en el pasado, sin darse cuenta de que el fracaso personal de un elemento no puede cargarse al método scout. Ya se ha hecho mención de los grupos controlados por la iglesia. Si se forma una tropa en conexión directa con una iglesia, el scouter debe tener en cuenta sus obligaciones para con el capellán. Si la tropa que se forma es abierta también se deberá tener cuidado de no ir a ofender en forma alguna a los representantes de los diferentes grupos religiosos existentes en la vecindad. Algunas veces existe alguna oposición por parte de la iglesia como resultado directo de la falta de meditación o consideración del scouter que la provoca.

Los sacerdotes son de gran utilidad por el aliento que nos prestan, por la palabra oportuna que digan a sus feligreses en general o en particular acerca de nosotros, por que nos facilitan el uso del salón de la parroquia y sobre todo por su ayuda como capellanes.

LA ESCUELA

Hay otro cuerpo que está también muy interesado en el desarrollo de los muchachos, y es el de los maestros. Las escuelas públicas, preparatorias o primarias y secundarias, tienen derecho a formar grupos. Todos los grupos abiertos, sin embargo, tienen muchachos de edad escolar y de ahí la importancia de un entendimiento con los maestros.

Estos maestros y maestras están tratando con los mismos muchachos con quienes nosotros tratamos. A pesar de las trabas que ellos encuentran por estar sobrecargados de trabajo y encargados de un número considerable de muchachos, conocen muy bien a cada niño individualmente y su carácter, por lo que pueden sernos de gran utilidad si nos permiten comparar con ellos nuestras notas. Ante todo debemos darnos cuenta de que el escultismo es subsidiario de la educación ordinaria que el niño recibe y es a la vez una ayuda adicional en su desarrollo B-P jamás pensó que el escultismo sustituyera la educación ordinaria que el niño recibe del Estado, de la autoridad local, o de una empresa particular. Una vez comprendida esta verdad, hemos de respetarla. En este punto ha habido errores de ambas partes que se han traducido en pequeñas luchas y celos entre el escultismo y la escuela, pero la culpa ha sido de los scouters que no supieron hacerse a un lado.

Ahora existe un cambio de actitud entre ambos y generalmente se acepta que el escultismo y la escuela se pueden ensamblar perfectamente en beneficio de los muchachos. El deber de todo jefe de tropa es ver que así sea en lo que respecta a su tropa.

En los distritos rurales el sacerdote y el maestro deben ser los principales aliados de los scouters.

OTROS AYUDANTES

No hay espacio suficiente para hablar de todas aquellas personas que de distintas maneras pueden ayudar en las operaciones de construcción. Cualquiera de ellas que en alguna forma pueda dar la mano, nos es de utilidad. El médico puede dar conferencias sobre primeros auxilios, puede enseñar y examinar para las insignias de primeros auxilios y de higienista, aconsejarnos sobre las precauciones que debemos tomar con respecto al campamento en general y en particular. El banquero puede ayudar en las finanzas de la tropa, servir de tesorero, dar conferencias sobre ahorro y otras materias. El tendero puede ayudar aconsejando sobre las provisiones que hay que llevar al campamento, y con frecuencia haciendo precios especiales. El policía puede dar consejos útiles y más de una sugerencia práctica; porque los policías ya se han

convencido de que el escultismo ayuda a guardar la ley y el orden y que lo principal es la prevención y no la detención. Los patronos pueden ayudar proporcionando empleo a los scouts. Los hacendados pueden ayudar proporcionando lugares donde acampar y permitiendo a los scouts acceso a parques y bosques para sus prácticas al aire libre.

Me he encontrado scouters quejosos de que nadie se interesaba en su trabajo; en la mayoría de esos casos el motivo era que los scouters no habían hecho nada por despertar interés. Hay que despertar el interés para que este se muestre.

EL PÚBLICO

Lo primero que hay que hacer es interesar a cuantos se pueda, haciéndolos comprender cuál es nuestra finalidad. Después es menester que les enseñemos la forma eficaz en que pueden ayudar. Procuraos un poco de simpatía; la ayuda debida de las personas adecuadas, ayuda que no es ni caridad, ni patrocinio. No menospreciéis al público, inducidlo a que tome parte en vuestras juntas, reuniones y comités. Conseguid entre él oradores que hablen a vuestros muchachos; hay muchas personas que pueden y se prestan con gusto a dar conferencias sobre los más variados temas; pero tener cuidado de no ir a dar con un orador público, con alguien que le guste "discursar". Haced que vuestros scouts manifiesten su ambición de desinterés con la práctica de la buena acción.

Si podéis despertar el interés del público -cosa que no es muy difícil de hacer- veréis que cualquiera os puede prestar ayuda verdadera para conservar el escultismo en marcha, pero sed particularmente cuidadoso de que el escultismo de vuestra tropa sea de tal manera que no defraude el interés de los que os ayudan. El escultismo ha llegado a ser un factor en la vida de la comunidad; debemos, pues, tener mucho cuidado de que sea siempre una influencia para el bien.



CAPÍTULO VIII

COLOCANDO LAS PRIMERAS HILADAS

Ahora que ya hemos puesto los cimientos, reunido algunos materiales y obtenido algo de ayuda, nos es posible comenzar a levantar nuestro edificio. Pero esto debemos hacerlo ladrillo por ladrillo, hilada por hilada, como ya hemos aprendido. Un error muy común, no sólo en tropas nuevas sino también en las que ya cuentan con larga experiencia, es querer que el muchacho avance demasiado aprisa en el escultismo, con lo que se le quita la oportunidad real de asir y retener lo que se le enseña. Todo scouter haría bien en reflexionar sobre una observación muy inteligente de R. L. Stevenson: "Es muy bueno haber sido joven en la juventud, e irse haciendo viejo conforme los años van pasando. Muchos son viejos antes de los veinte años; pero avanzar deliberadamente su propia edad es restar al corazón educación generosa". Necesitamos que nuestros muchachos se den cuenta del alma del escultismo, por eso cada avance que hagamos debe ser cuidadosamente planeado y ejecutado, y una vez dado el paso debemos detenernos a consolidar perfectamente nuestras posiciones antes de atacar nuevas etapas.

PRUEBAS DE PIE TIERNO O DE TERCERA CLASE

"Para ser Scout un muchacho debe haber pasado la edad de 11 años, pero no haber llegado a su decimoctavo cumpleaños".

"Antes de obtener su investidura deberá satisfacer a su jefe de tropa de que conoce la Ley Scout y la Promesa, y de que entiende su significado; la seña y el saludo; la composición e historia de la bandera nacional y cómo izarla; ciertos usos del bordón scout; los nudos siguientes: cuadrado o de rizo, vuelta de escota, ballestrinque, as de guía, margarita y entender sus respectivos usos, y cómo rematar el cabo de una cuerda".

El niño normal no puede aprender todas estas cosas en un día o en una semana, y sin embargo he conocido un jefe de tropa que estaba satisfecho con lo que el muchacho había aprendido en una hora de preparación. Por fortuna o por desgracia, según sea el caso, cuando volví a ver al muchacho algunos meses más tarde, no sabía nada acerca de sus pruebas de tercera clase. Para el muchacho esto no es justo, pues así no cuenta con nada sobre qué edificar su escultismo. Ese muchacho no es scout, y lo que es más importante aún, ese jefe de tropa tampoco es scout.

Vale entonces la pena que pongamos especial atención a estas pruebas y veamos que el muchacho las entienda perfectamente, tan completamente, que no haya manera de que los olvide durante el resto de su vida scout. Debe recordarse que las primeras impresiones son las más importantes y que la forma en que el muchacho aprenda y ejecute el escultismo en el principio de su vida scout -y aún antes de que su vida scout principie- influirá y dará color a todo su escultismo posterior. Lo que fácilmente se aprende fácilmente se olvida. Lo que es difícil de adquirir vale la pena tratar de ganarlo, y esa es la actitud del muchacho normal.

He hablado sobre la Ley Scout, pero me gustaría poner énfasis de nuevo en uno o dos de sus puntos. Recordad que la Ley Scout puede ser aceptada como código natural por el muchacho, y que la puede entender gracias a la forma en que se encuentra expresada. Absteneos por tanto de cualquiera interpretación que a ella dé una persona mayor. Dejad la mayor parte de la enseñanza al futuro guía de patrulla del muchacho o al scout que lo está adiestrando con objeto de ganar su insignia de primera clase. Cuando estéis satisfechos de que el muchacho conoce la Ley, no os contentéis con que la recite de memoria como un loro, tratad de aseguraros de que ha sido algo de su significado. Tal vez sea posible hacer que relate episodios que ilustren uno o dos de sus artículos; algunas veces será más fácil describir su significado por medio de acciones que con palabras. Poned énfasis en el hecho de que son éstas las cualidades que él debe practicar en las acciones de la vida diaria, tanto en su casa como en la escuela y en la tropa. Hacedle comprender, como jefe de tropa, que vais a confiar en que lo haga de por sí y que no

le vais a estar agobiando con preguntas acerca de ella. No restéis mérito a la Ley diciendo constantemente: "El scout no..." Sólo más tarde cuando ya sea scout, si lo merece tendréis una plática con él, para ayudarle a cumplirla.

Ante todo tratad de guardar el sentido de la proporción y de que el muchacho se compenetre de que todo el escultismo depende de la Ley Scout.

Las señales scouts que el muchacho debe aprender son fáciles, pero sus conocimientos deben abarcar algo más que los moldes requeridos. El scout toma la delantera y escribe signos en el suelo o en otro lugar, para que los que van detrás de él puedan saber a dónde ha ido, o recibir determinada información que desea transmitírseles. Las señales de los pie tiernos son sólo el principio de un código de señales lleno de interés y de diversión. Es un pésimo scout el que no puede agregar unas cuantas señales más a su lista, para poder ser de mayor utilidad a los que sigan su senda. Un punto importante en la prueba debería ser que las señales fueran dibujadas realmente en el piso y no en el pizarrón o en un pedazo de papel. Estimulad el uso de materiales naturales para la hechura de los signos, y procurad obtener un buen grado de eficiencia, a fin de que siendo aparentes para los scouts no lo sean para los demás que pasen por el mismo camino. La Fogata N° 4 contiene toda la información necesaria a este respecto.

Haced lo mismo con las pruebas, el saludo y la bandera, de manera que el muchacho no sólo tenga los conocimientos necesarios sino que también posea una idea de lo que éstas significan y de por qué se requiere que él las pase. Podría agregarse que los scouters deben ser particularmente cuidadosos en hacer el saludo scout y ver que sus scouts lo hagan debidamente cuando llevan bordón. Toda la información necesaria se encuentra en *Escultismo para Muchachos*. Mi objeto no es repetir lo que puede encontrarse en otros libros sino llamar la atención hacia algunos valores y necesidades.

No hay que preocuparse demasiado por el uso del bordón, debo sólo decir que es parte integrante del uniforme scout y una parte en la que B-P se interesaba particularmente. Aún en él puede haber romance y aventura, si se tiene empeño en que cada quien tenga el suyo, lo decore y lo considere como su tótem scout. Además de sus usos el muchacho debe saber cómo llevarlo. Esto requiere alguna práctica, pero la tropa debe ejecutar cierta cantidad de ejercicios para que cuando aparezca en público no sea un descrédito para el escultismo, y todos sus muchachos puedan moverse con soltura y verse elegantes.

Los ejercicios de práctica no deben ser de más de diez minutos en una sola vez, ni tampoco tediosos, especialmente cuando se trate de dar las órdenes en silencio, por medio de señas en vez de voces de mando; para evitar esto hay que ejecutar los movimientos con rapidez o por medio de

algún juego alusivo. Cinco minutos de ejercicios en silencio ejecutados con rapidez es algo muy útil para entrar en calor en una noche fría de invierno.

Por lo que respecta a nudos y cabos, existe otro *libro -Cómo hacer Nudos-* que puede usarse junto con los otros ya mencionados. Aquí de nuevo hay que tratar de que los usos apropiados de los nudos sean comprendidos por el muchacho, y que éste adquiera cierta soltura en hacerlos. El conocimiento de los nudos requiere también la habilidad de hacerlos en cualquier circunstancia y más aún el hacer el nudo apropiado para el caso.

Es muy importante que en todas nuestras prácticas scouts usemos tanto cuanto sea posible de cosas reales. Para los nudos hay que usar verdaderas cuerdas; no sólo hay que tener presente el nudo sino la clase de cuerda que determinado nudo requiera. Por ejemplo, si se pide a un muchacho que haga una demostración de cómo salvar a uno que se está ahogando, de nada sirve que haga un nudo de as de guía con un cordón; debe buscar la cuerda apropiada, enrollarla, hacer con ella el as de guía y estar listo para arrojar la punta en la cual ha sido hecho el nudo. Cuanto más se dramaticen estas prácticas, mejor, pero hay que evitar hacerlo siempre en la misma forma.

Cuando el muchacho ha satisfecho a su jefe de tropa con respecto a todas estas pruebas ya está listo para ser admitido en la hermandad scout y se le permite hacer su Promesa Scout. Si antes ha sido lobato, ya pertenece a la hermandad, pero eso no lo absuelve de pasar sus pruebas de pie tierno. Es imprescindible que estas pruebas las pase con la tropa y no con la manada. El lobato debe ser adiestrado por su futuro guía de patrulla o por otro scout, como cualquier otro muchacho. Tendrá la ventaja de saber ya algo sobre la bandera y los nudos, por lo que es de esperar que adquiera sus conocimientos y habilidad en más corto plazo y demuestre mayor eficiencia. Si su adiestramiento de tercera clase fuera hecho en la manada y no en la tropa se correría el riesgo de transgredir lo reservado a los scouts, y el lobato perdería la oportunidad de darse cuenta que la atmósfera y los métodos scouts son diferentes. Con frecuencia tanto los jefes de manada como los jefes de tropa cometen el error de suprimir el aprendizaje del lobato scout en la tropa. Este puede ser reducido, pero no suprimirlo.

LA CEREMONIA DE LA INVESTIDURA SCOUT

Es de mayor importancia que se haga toda clase de esfuerzos para poner en marcha al muchacho en la senda scout en forma adecuada y propia. Gran parte de sus futuros progresos dependen de la forma en que sea introducido en el escultismo. Si su investidura le ha hecho impresión

llevará consigo esa impresión a lo largo de todo su viaje, y le servirá de gran ayuda y fortaleza.

Los lineamientos generales de la ceremonia se hallan en *Escultismo para Muchachos* y en el *Manual del Scout* deben seguirse fielmente. La noche anterior, digamos, el jefe de tropa hablará con el muchacho, a quien ha probado previamente y repasará con él los pormenores de la ceremonia, de tal manera que comprenda no sólo lo que tenga que decir sino también lo que tenga que hacer. He aquí una oportunidad para una corta plática sobre la Ley y la Promesa y lo que ellas significan.

Otros preparativos incluyen escoger la hora y lugar, el número de muchachos a quienes se va a investir y la preparación inmediata de la tropa entera. Mucho de esto depende de las circunstancias. Si toda una nueva tropa va a recibir la investidura, se investirá primero a los guías de patrulla. Es siempre un error el investir más de tres al mismo tiempo, pues o el coro destruye la ecuación personal o la repetición produce fastidio. El local, la iglesia o el aire libre son lugares adecuados para celebrar la, investidura, de acuerdo con la naturaleza de la tropa. Algunas veces se celebra ésta en la junta ordinaria y otras en junta extraordinaria. En todo caso evitad hacer un acto público de lo que debe ser una ceremonia íntima de familia. Si la investidura se hace en junta ordinaria, prefiero que se haga al principio, seguida de una corta historieta que proporcione el enlace con el proceso ordinario. Si el muchacho tiene que esperar hasta el fin, se irá poniendo más y más nervioso a medida que transcurra el tiempo y la ceremonia se hará como de huida a toda prisa, tendrá el efecto adverso: dejará la sensación de querer terminar cuanto antes.

Un punto muy importante es que la persona indicada para tomar la Promesa debe ser el propio jefe de la tropa. Es él quien está en contacto personal con el muchacho, es él a quien el muchacho conoce, y es además el guardián del honor de la tropa. Su sola presencia, de ahí en adelante, es frecuentemente una fuente de fuerza para el muchacho que se siente flaquear en el cumplimiento de la Promesa. Si se desea interesar u honrar a alguien, se le puede invitar a que asista, y posiblemente a que cuente alguna historieta. El verdadero comisionado scout entiende esto perfectamente. Pero si el jefe de tropa va a tomar la Promesa deberá él haberla hecho antes. Ésta le puede ser tomada por el comisionado o en su defecto por algún otro scouter ya sea en presencia de los muchachos o no. Si se trata de una nueva tropa esto da oportunidad a su jefe para poner el ejemplo a sus futuros scouts.

Hasta cierto punto todo depende del tiempo y el lugar pero ayuda mucho una historieta con intención de poner a tono a los presentes con el significado íntimo de lo que está ocurriendo. Cuando se ha logrado obtener la atmósfera conveniente se formará la tropa en herradura, rápida y silenciosamente. Esto lo hará uno de los ayudantes.

Antes de dar principio a la ceremonia el jefe de tropa dirigirá a esta unas cuantas palabras, recordando a los scouts las circunstancias en que ellos hicieron su Promesa y poniendo énfasis en las palabras "hacer cuánto pueda". La ceremonia puede principiarse entonces, agregando, si se quiere, uno o dos toques menores, pero poniendo cuidado en que la Promesa sea el punto culminante. Una cosa corta y sencilla podrá tener la solemnidad a que todos debemos aspirar. A pesar de la solemnidad, sin embargo, la nota sobresaliente al final debe ser la de bienvenida, felicitación y regocijo: un "viva" o una "porra" en honor del nuevo scout fácilmente dan el remate.

Una vez hecha la Promesa el muchacho se convierte en scout de tercera clase y desde ese momento ya tiene derecho a usar la insignia y el uniforme scout.



CAPITULO IX

TRABAJO DE ACUERDO CON EL PLAN

Una vez pasada la etapa de pie tierno, el muchacho se siente no solamente dueño de sí mismo sino que la tropa toda y la patrulla entran en una vida de actividad.

Es necesario que desde un principio introduzcamos algún método en nuestro trabajo. Es el jefe de tropa a quien toca hacerlo; pero más tarde, conforme se vaya progresando, será una de las ocupaciones de la corte de honor, que es un cuerpo compuesto de los scouters y guías de patrulla.

Debemos conservar siempre en nuestras mentes la definición que B-P da del escultismo como: "el trabajo y los atributos de los hombres de los bosques, los exploradores y guardafronteras". Esto significa, por lo menos, una atmósfera de trabajo al aire libre. Los caprichos del clima pueden, a veces, ser de tal naturaleza que nos obliguen a, efectuar una gran parte de nuestros trabajos en el local, pero no constituyen suficiente

excusa para que permanezcamos siempre encerrados. Debemos hacernos el ánimo de salir siempre que se pueda. Después de todo esto no es tan difícil si formamos programas alternativos para buen y mal tiempo, e infiltramos en la tropa la tradición de que "hacemos Escultismo al aire libre y sólo nos encerramos cuando nos vemos obligados a ello". Esto será lo mismo tratándose de una tropa de la ciudad o del campo. En su origen los scouts no se reunían en salones: las calles, los campos y los bosques eran su lugar de reunión.

Como he dicho antes, parte de nuestro trabajo tenemos que hacerlo en el local, pero aún así debe darse a las actividades al aire libre un lugar prominente y enderezarlas a preparar nuestro escultismo al aire libre, de tal manera que cuando salgamos al campo no perdamos el tiempo. Los salones de club son tan buenos a su manera y los clubes de muchachos hacen mucho bien, pero no hacen escultismo.

Principalmente, es cuestión de atmósfera apropiada, ayudada quizás por un decorado adecuado; pero son las actividades mismas y la forma en que se les presenta las que tienen la mayor importancia.

PROGRAMAS PARA EL LOCAL

Es buen plan fijar actividades para un período, digamos de tres meses. Al trazar los planes la corte de honor debe fijarse en los puntos débiles de la tropa, para en primer lugar reforzarlos, y seleccionar después una o varias actividades ya sea para alguna patrulla individual o para la tropa entera. Un buen plan es tener una idea central que constituya la médula del esquema, a la vez que proporcione la oportunidad de comparar los progresos que hagan las patrullas o la tropa en general.

En una tropa nueva la cosa es más sencilla, pues la segunda clase constituye la espina dorsal, alrededor de la cual se puede formar el programa. Después es más difícil, pues los scouts mayores desean progresar y los más pequeños necesitan practicar el escultismo más elemental. Pero el repaso que los mayores necesitan y la práctica que los menores desean pueden, de cuando en cuando, aliarse con facilidad. El progreso individual es cuestión de cada scout y esa verdad incontestable necesita ser apreciada.

Por lo menos debe haber una reunión de la tropa a la semana, en día y hora fijos. Si es posible, habrá además reuniones dedicadas a juntas de patrulla en las que se haga la mayor parte de las prácticas de las pruebas y otras para el trabajo de especialidades, canto, danzas y cosas por el estilo.

En lo que respecta a la reunión de la tropa el primero y último responsable de ella es el jefe de tropa en unión de la corte de honor. Lo mejor es que él trace un esqueleto de programa, lo discuta con sus ayudantes y con los guías de patrulla y después se encargue él mismo de sus detalles. Al atender a estos deberá tener presente que hay que satisfacer al muchacho normal y no tan sólo a aquellos que son astutos e impacientes. Para lograrlo hay que proporcionar suficiente interés, variedad y actividad. El muchacho normal gusta de los juegos y por tanto hay que facilitárselos; pero estos deben ser variados en su naturaleza y destinados a favorecer el desarrollo general del muchacho y no tan sólo su parte física; su cuerpo, cerebro, nervios y cualidades scouts, todos lo reclaman. Al muchacho normal también le gusta el trabajo, siempre que este le sea presentado en forma atractiva y llena de interés. Un trabajo puede ser viejo y a pesar de ello puede estimularle a desarrollar sus habilidades, si se le presenta en forma novedosa.

Es bueno, de cuando en cuando, que el jefe de tropa se convierta en espectador durante toda la junta, dejando el control y conducción de la misma en manos de sus ayudantes o del primer guía. Esto constituye un buen adiestramiento.

Destruiría la iniciativa e individualidad formar una serie de programas para que los jefes de tropa se ajustaran a ellos. Además no existe una serie ideal de programas. El trabajo con la tropa se rige por las necesidades de los muchachos y las etapas que van alcanzando y no por consideraciones eclécticas.

La puntualidad, la limpieza, el uniforme, tener todo listo y una patrulla de servicio son en cierto sentido consideraciones menores, aún cuando no carecen de importancia. El punto principal consiste en que el programa sea lo suficientemente atractivo para el muchacho, aún cuando este sea un scout mediocre; que le proporcione lo que desea, que le satisfaga la necesidad urgente que tiene de adelantar y de hacer algo. Si no son lo suficientemente atractivos, el cine nos los puede ganar; pero no vamos a culpar al cine cuando somos nosotros mismos los culpables. Se nos ha retado y debemos aceptar el reto. No es justo que esperemos que el muchacho concurra a las juntas sólo porque es scout; debemos cuidar de que haya alguna otra razón además.

Todo esto ocasiona considerable meditación, preparación, estudio tanto de los muchachos como de libros, cambio de impresiones con otros scouters y determinación. No basta con arañar, debemos ganar la partida con las mejores cartas.

El que los muchachos no conozcan el programa nos puede ayudar, por eso no lo hemos de dar a conocer sino a los scouters y a los guías de patrulla. El orden en que las cosas deben ejecutarse puede ser cambiado; las prácticas acostumbradas pueden hacerse a un lado; se

puede introducir números de sorpresa; las competencias pueden variarse; los guías de patrulla pueden tomar a su cargo la reunión. En fin existen hasta cinco variaciones para otras tantas cosas.

Hay otros puntos dignos de especial mención:

Si las patrullas no se reúnen por separado, y es altamente deseable que así lo hagan, hay que conceder un período de unos veinte minutos para trabajo de las patrullas en las reuniones de la tropa. Algunas veces es aconsejable que la corte de honor indique lo que las patrullas han de hacer durante este período, pero lo mejor sería dejar a los guías que decidan lo que han de hacer y cómo lo han de hacer. La amplitud a este respecto les hace bien, dándoles a entender que son los responsables del bienestar de sus patrullas. Si solicitan ayuda, hay que dársela, pero sólo en ocasiones especiales. Durante este tiempo los scouts tienen la oportunidad de ver cómo trabajan los guías y si se preocupan por los miembros de su patrulla individualmente.

Hay que recordar los materiales de que disponemos para nuestra construcción y no olvidar que *Escultismo para Muchachos* está basado en los cuentos alrededor de la fogata. Aún en el local, los cuentos y las fogatas pueden tener lugar. Las historietas, contadas por uno de los scouts o por alguna otra persona, ya sean instructivas o de otra índole, deben constituir uno de los números de la reunión. También es posible usar las historietas originales de las *Fogatas* para enseñar escultismo.

En todo programa hay que conservar el equilibrio entre lo activo y lo pasivo, entre la demostración y la iniciativa, entre el trabajo y los juegos, entre la tropa y la patrulla. En la práctica se ha visto que veinte minutos son suficientes para cualquier número. El que las juntas se clausuren con puntualidad es tan importante como el que comiencen puntualmente, pues los scouts deben llegar a casa siempre a la misma hora. Se les debe acostumbrar a cierto ceremonial para empezar y terminar las reuniones, que incluya alguna oración corta y honores a la bandera nacional.

COMPETENCIAS

Muchos actualmente, decretan que toda competencia es inmoral y la estigmatizan. En este caso la naturaleza entera sería inmoral, pues es la competencia la que produce todo progreso. Independientemente de las teorías a este respecto, no hay duda de que las competencias son muy prácticas.

El muchacho normal es un animal natural, de lo que debemos dar gracias, e instintivamente trata de medir sus fuerzas y su capacidad con

los demás. Personalmente sostengo que este instinto no es malo. La competencia es un acicate y un incentivo, un reto al individuo para que avance en vez de conformarse perezosamente con ver a los demás hacer las cosas. Es mucho mejor desarrollar este instinto en el sentido debido y gradualmente irlo adiestrando en el espíritu de equipo, que dejarlo constituirse en un impulso egoísta o degenerar en un deseo de rebajar a los demás. Aparte de esto, las competencias entre patrullas tienen un valor en la formación del carácter. Se pide al individuo que se desarrolle para que su patrulla salga beneficiada. Las competencias amistosas entre patrullas son también en beneficio de la tropa.

El scouter puede y debe usar el elemento competencia para estimular, revisar y probar el grado de adiestramiento de sus scouts en las diferentes prácticas que las patrullas estén llevando al cabo. Por este medio podrá darse cuenta de los puntos débiles y tomar las medidas adecuadas para reforzarlos. Sin embargo, el scouter debe estar muy pendiente de que no se desarrolle una rivalidad malsana: la idea de que es la patrulla o la tropa la que cuenta y no el escultismo como un todo. Debe tenerse cuidado en no sobrepasarse en las competencias, de tal manera que se pierda de vista el juego del escultismo y en consecuencia se considere la eficiencia en una o dos materias como de mayor importancia que el desarrollo del carácter del muchacho.

Respecto a juegos, programas y todo lo demás, en las competencias debe introducirse variedad, de tal manera que abarque todas las materias de escultismo que la tropa esté estudiando y se acomode a las condiciones de cada scout y de cada patrulla por turno.

Por regla general es la corte de honor la que debe formar el programa de competencias entre patrullas, ya sea sobre base trimestral, o mensual. Las competencias que duran demasiado constituyen un error y generalmente destruyen su propio objeto. De tiempo en tiempo se pueden introducir números de sorpresa, preparados por los scouters sin el conocimiento previo de los guías de patrulla.

Algunas veces, la materia de una competencia especial puede ser anunciada con una semana de anticipación, sobre todo si se trata de una materia en que todos están débiles, pues esto les da la oportunidad de refrescar sus conocimientos durante la semana.

No hay necesidad de decir mucho acerca de competencias entre grupos y distritos. Tienen algún valor siempre que estén planeadas para estimular el verdadero escultismo, pero existe la gran dificultad de proyectar condiciones justas para las diferentes circunstancias de las diversas tropas. Son un peligro si han de causar disensiones entre las tropas y celos entre los scouters. En cualquier caso no están dentro del propósito de este libro.

Las competencias en conjunto, sin embargo, están íntimamente ligadas con la formación de los programas de la tropa, ya sean estos para dentro o fuera del local, pero muy especialmente para aquellos. Son eficaces para agregar el condimento necesario a aquel scout que no es tan vehemente como los otros, para que haga un esfuerzo mayor del que haría de otro modo. La manera de llevarlas a cabo varía considerablemente. El honor de ser la primera, es generalmente suficiente recompensa para la patrulla que sobresale. Si se considera necesario dar un trofeo hay que ver que este no tenga valor intrínseco alguno. El premio debe consistir en la sensación de que se ha logrado algún progreso y todas las patrullas en la tropa pueden participar de esa sensación de premio. La atención del jefe de tropa debe concentrarse en la patrulla más atrasada. ¿Está atrasada porque los programas de la tropa no son adecuados para ella o porque su guía es débil?. El jefe de tropa no debe juzgar a ésta según la mejor patrulla, sino según la última, la cual requiere la mayor ayuda.



CAPÍTULO X

AGREGANDO OTRO PISO

Una vez investido un muchacho, está ya capacitado para adquirir el próximo grado, o sea, ser scout de segunda clase. Toca a los guías de patrulla y scouters cerciorarse de que cada scout ha conquistado definitivamente esta etapa. Necesita un poco de aliento, pero el pie tierno, en general, está ansioso de continuar si se le da la oportunidad de practicar las pruebas de segunda clase, si se incorpora el trabajo de éstas en los programas de la tropa, y se le indica el camino sin demora. No es conveniente que el muchacho haga trabajo intenso en materias de segunda clase sin haber sido antes investido; pero se le puede permitir que tome parte con los otros en algunas ocasiones de práctica para estimular su interés. De igual manera no está bien el que se le demore en comenzar su trabajo de segunda clase, tan pronto como ya sea scout.

La pregunta: "¿qué haremos con nuestros scouts?" puede fácilmente contestarse con: "empujadlos hacia sus pruebas de segunda y primera clase". Aún con scouts de diferentes etapas de desarrollo es posible arreglar programas convenientes para todos. En competencias entre patrullas es posible fijar condiciones que den a todos igual oportunidad. En competencias de sorpresa es posible también arreglar los eventos de tal manera que aquellos que estén trabajando en segunda clase, en una patrulla, hagan una cosa, y los que están trabajando en primera clase hagan otra. Las condiciones que debe satisfacer un pie tierno para ganar su insignia de segunda clase están fijadas en el *Manual del Scout*. Me tomaría más espacio del que puedo disponer si fuera a repartirlas, por lo que sólo tocaré uno o dos puntos salientes de ellas.

Para comenzar diré que la insignia se otorga por recomendación del jefe de tropa quien autoriza al muchacho para que pase las pruebas ante él mismo o ante uno de sus ayudantes. Esta autorización lleva consigo la obligación, por su parte de cerciorarse de que el scout que recomienda está realmente capacitado para dar el paso. Las pruebas no son difíciles, y es importante que los scouters las conozcan. Esto no es pedir demasiado y debe ser un punto de honor para todo scouter. La inhabilidad para ejecutar cualquiera de las pruebas sencillas de tercera o de segunda clase depreciará su estirpe, por decirlo así, entre sus scouts. El escultismo, en total, comprende tantas materias que es imposible que un hombre las conozca todas. Ningún hombre o muchacho puede esperar eso; pero sí esperan los scouts, legítimamente, que conozcamos las pruebas sencillas. ¿Cómo podríamos de otra manera enseñarlas o cerciorarnos de que los muchachos las conocen?.

SERVICIO

El mínimo de un mes de servicio como tercera clase, se considera esencial. Este tiempo de servicio se comienza a contar desde el día de la investidura y no desde el día en que el scout pasa sus pruebas de tercera clase. Ésta es una de las razones por las que no debe retrasarse la investidura sin causa suficiente. El plazo de un mes no es más que un mínimo, ya que normalmente un muchacho tardará tres meses o más en pasar, de manera apropiada, sus pruebas de segunda clase. El servicio como tercera clase implica que el muchacho ya tiene el conocimiento y habilidad requeridos por las pruebas de tercera clase y que hace cuanto puede por vivir los ideales contenidos en la Ley Scout. El jefe de tropa debe asegurarse con relación a esto antes de hacer su recomendación final. Si solamente todos los scouters se dieran cuenta de que a los muchachos les gusta hacer las cosas a fondo, y apreciaran las razones que existen para ello, nuestro escultismo sería una cosa mucho mejor.

En muchas ocasiones las normas de los muchachos son rebajadas por la flojera de sus scouters.

PRIMEROS AUXILIOS

El conocimiento y habilidad requeridos de un scout de segunda clase con respecto a primeros auxilios son definidos. Debe tener conocimiento de las reglas de higiene. Debe estar capacitado para tratar ciertos accidentes sencillos, específicos. Debe saber cómo limpiar una herida y cómo aplicar una curación. Debe saber colocar un vendaje triangular en cualquier parte del cuerpo, pero no se le pide que se ocupe de fracturas.

Aparte de escuchar lo relativo a las reglas generales de higiene, deberá dársele oportunidad de leerlas él mismo. Lo mejor es facilitarle un ejemplar de *Escultismo para Muchachos*, para que ahí las lea; puede ser que también lea otros trozos y saque provecho. No se lo presentéis en forma escrupulosa, o en un folleto especializado; dejadle beber en la fuente original. En otras palabras, la enseñanza con respecto a la prueba de primeros auxilios debe ser muy sencilla, muy definida y muy práctica. No hay necesidad de que el muchacho estudie otros libros; prácticamente y de hecho lo único que necesita conocer, aún respecto a higiene, es el contenido en *Escultismo para Muchachos* y el *Manual del Scout*.

El adiestramiento deberá distribuirse en varias semanas y darse por medio de pláticas cortas y largas prácticas. La mayor parte, si no todo, lo pueden dar los guías de patrulla o scouts de primera clase. Está bien dar a los scouts de primera clase, que no son guías, una oportunidad de dirigir. El jefe de tropa, sin embargo, debe ser quien decida cuál es el mejor método que ha de emplearse y ver que se enseñe éste y no varios sustitutos, que sólo causan confusión. El método que se emplee debe ser práctico desde el principio hasta el fin. Por ejemplo, si se trata de una cortada, debe simularse un herido a quien para el caso, se pondrá tinta roja, lo cual será suficiente para dar la sensación de realismo. El scout deberá, sin pérdida de tiempo y de palabras, proceder a hacer la curación y no ponerse a decir lo que va a hacer. Deberá buscar la botella del antiséptico preferido, conseguir agua y lavar la herida. Inmediatamente después, se lavará las manos y procederá a encontrar el aderezo conveniente, cortar un pedazo adecuado, colocarlo en la herida y vendar ésta en forma apropiada. Si se considera necesario un cabestrillo, procederá a hacerlo y colocarlo. En esta forma aprende a hacer la prueba prácticamente y este mismo método será el que use para probarlo cuando se desee.

Las competencias son útiles en la práctica, pero hay que cuidar de poner énfasis donde se debe. Una competencia de vendajes, entre patrullas, no

debe juzgarse por el tiempo empleado en efectuarla, sino por la limpieza, exactitud y habilidad para hacer que el vendaje se mantenga en el lugar en que fue colocado. A un "paciente" vendado de una rodilla, deberá hacérsele caminar, y aún correr, para asegurarse de que el vendaje no se afloja.

SEÑALACIÓN

He aquí de nuevo una materia que despierta el interés del muchacho. El semáforo es la más fácil de aprender y de recordar, y en las prácticas scouts ordinarias, al aire libre, posiblemente el de mayor valor práctico; sin embargo, debo confesar que no soy un semaforista. Al ciudadano normal le bastará con el conocimiento del semáforo, aún cuando después se le enseñará necesariamente el morse.

En cualquier caso después de que se hayan aprendido algunas letras, se puede introducir juegos y competencias. Evitad hacer un ejercicio de señalación y hacer que un scout trasmita señales a otro que se encuentra sólo a dos pasos de él. En esa forma es imposible dar una idea cabal de la materia, por tanto, salid al aire libre lo más pronto que podáis y ahí enviad mensajes verdaderos o, como recomienda un vehemente señalizador, chistes.

No pidáis demasiado. No se requiere velocidad de ninguna especie para la prueba de segunda clase, lo que se requiere es habilidad para leer y transmitir letras aisladas y números. Tomada así literalmente, esta materia es asunto sumamente tedioso, por tanto avivadlo formando una o dos palabras, o con un código de chistes, o con cualquiera otra cosa que os parezca buena. Al mismo tiempo decid una o dos palabras sobre el romance que encierra. B-P nos ha puesto, también en esto, la muestra.

RASTREO Y JUEGO DE KIM

Para comenzar, la una no es sustituto de la otra, por lo que al adiestramiento del muchacho se refiere. Una adiestra los ojos para ver las cosas, y la otra el cerebro para retenerlas en la memoria. Si podéis, y no es muy difícil, estableced en la Tropa la tradición de que ambas se necesitan para pasar la prueba. Después conseguios un ejemplar de Kim, por Rudyard Kipling y leed lo relativo al adiestramiento que Kim recibió de Lurgan Sahib en el Bazar de Simla, y tratad de bosquejar el propósito de ese adiestramiento. Vale la pena dedicar considerable tiempo a la práctica del juego de Kim, comenzando por un número corto de objetos y aumentando gradualmente éste a la vez que se disminuye el

tiempo de observación. Es importante que se haga una descripción aproximada de cada objeto. Introducid variedad e interés, y observación por equipos.

El sustituto de observar un escaparate, no es sino una variación del juego de Kim.

La prueba de rastreo es, en cierto sentido, más difícil, y también el llegar a normas apropiadas. Naturalmente se requiere práctica y hay que dar esa oportunidad. He aquí una ocasión mejor que cualquier otra para salir al aire libre. No os dejéis engañar por los que dicen que "no se puede rastrear en la ciudad". Ésos nunca lo han ensayado. Otros lo han hecho y con éxito. Normalmente el rastreo deberá marcarse con signos scouts, usando materiales naturales y evitando el crayón o tiza, pero no existe objeción alguna para que se cambie el método. Los signos deben hacerse bastante seguidos y claros, pues se trata sólo de una prueba elemental en rastreo. De esta prueba se puede sacar bastante diversión y ejercicio. Subsecuentemente se pueden trazar pistas para que las sigan independientemente las patrullas con intervalos de tiempo entre una y otra, debiendo la última borrar toda huella.

PASO SCOUT

Sólo existe un modo en que esta prueba particular del paso scout puede verificarse apropiadamente y es practicándola en diferentes condiciones. Se requiere cierta aplicación, y las facultades de constancia del muchacho se someten a prueba, hasta que eventualmente adquiere el hábito de caminar a determinada velocidad por cierto tiempo. No basta haberlo hecho una vez con alguna exactitud, se requiere hacerlo siempre con el mismo grado de exactitud. No es cuestión de dos terceras partes como en el juego de Kim; la aproximación aquí requerida, es más bien de un veinteavo. Este paso es un sistema para cubrir distancias sin fatiga, y se acostumbra como cosa natural en varios pueblos. Fue a los impi zulús a quienes B-P tuvo presentes en su imaginación cuando ideó esta prueba; de ahí que nos sea fácil impresionar la imaginación del muchacho. Una vez pasada la prueba no debe abandonarse la práctica. Cuando la tropa se encuentra al aire libre es fácil de cuando en cuando, que cada patrulla proceda al paso scout para llegar a determinado lugar, y usar el paso scout como método para medir tiempo o distancia. La introducción, de vez en cuando, de algunas prácticas de observación aumenta el interés.

Tuve una vez la temeridad de escribir que la referencia al paso scout en *Escultismo para Muchachos* no era muy informativa. Inmediatamente recibí una nota de B-P diciendo: "Los zulús caminan hasta cuarenta millas en un día, a este paso. La división ligera de Crawford lo adoptó con

buenos resultados en la Campaña Peninsular. Facilita a los muchachos y a los viejos el caminar bastante, con paso rápido, sin esfuerzo".

ENCENDER FUEGO

He aquí otra oportunidad para hacer patente que el escultismo es un juego al aire libre. El fuego hay que encenderlo al aire libre donde el viento y el tiempo toman parte. A pesar de que una gran parte del éxito y de la diversión dependen de la habilidad para encender un fuego, se da muy poca instrucción sobre la materia. Es muy fácil encender el fuego en un día de calma, con madera seca ala mano, pero la prueba, propiamente, supone que un scout puede encender fuego en cualquier clase de tiempo. Así pues, la instrucción apropiada deberá darse, poniendo énfasis en la máxima de que "hay que principiar en pequeño", proporcionando oportunidades para disponer y encender un fuego al aire libre. Algunos consejos útiles pueden encontrarse en el *Manual del Scout*.

En esta prueba, aparentemente sencilla, hay muchas cosas que aprender: clase de material con el que hay que encender, la forma en que debe colocarse el material, la clase de maderas que arden bien, la forma en que hay que preparar el terreno en que se va a encender el fuego, la forma de resguardar los terrenos adyacentes, el almacenamiento de la leña, la clase de fuego que debe encenderse para cocinar diversas clases de manjares, el cuidado que debe tenerse para cerciorarse de que el fuego está de verdad extinguido. Todo esto, sin embargo, no agota la materia.

COCINA

Debe principiarse en el local y obtenerse cierta ayuda de los hogares scouts. El adiestramiento en el local debe dedicarse principalmente a la limpieza de las manos y de los utensilios y demostrar cómo deben prepararse distintos alimentos para ser cocinados. Gran cuidado debe ponerse en la cuestión de limpieza, y el tener las manos sucias, desde luego, debe ser motivo para reprobación la prueba y para aplazar una nueva prueba por una semana. Al preparar la práctica hay que tener presente que cocinar en el local y cocinar al aire libre son dos cosas diferentes. Un fuego de leña es a veces una cosa de suerte; pero requiere siempre más cuidado y paciencia. Un viento que cambia es cosa que hay que tener en cuenta. De hecho el encender un fuego al aire libre demuestra si un muchacho es o no un scout. Por eso hemos de insistir en ciertas normas.

AHORRO

En esta prueba se pide al scout que en una mínima parte cumpla con la Ley Scout, así como en las demás pruebas que debe pasar, está contenida la aplicación práctica de otros mandatos de la Ley. Aquí, como en todo el escultismo, lo que cuenta es el espíritu. El mínimo que hay que ahorrar, a unos parecerá absurdo, mientras para otros será una dificultad. Al darse por satisfecho sobre este punto el jefe de tropa, tiene una nueva oportunidad más de ver que el muchacho comprende lo que significa el ahorro y que lo que se le pide es prepararse para ser independiente de los demás, en el futuro.

LA BRÚJULA

*"Si te es posible conservarte sereno
cuando todos a tu alrededor pierden la cabeza,*

.....
*Tuya será la tierra y cuanto hay en ella,
Y lo que es más aún, ¡tú serás un Hombre, hijo mío!*

Como se verá con sólo reflexionar un poco, esta trascripción es apropiada a esta sencilla prueba scout de segunda clase. Si uno conoce la dirección en que camina sabrá con facilidad conservar la dirección de su propia vida. Un muchacho que conoce la brújula puede conservarse sereno en tierra extraña.

Existen, pues, consideraciones idealistas tanto como consideraciones prácticas en ésta y en otras pruebas.

Cuando el scout está siendo adiestrado en el conocimiento de la brújula hay que fijarse en que este adiestramiento se haga en forma práctica. No basta con que pueda hacer un buen dibujo de la brújula con todas sus direcciones perfectamente trazadas; debe conocer los rumbos dentro y fuera del local. Uno de los mejores medios para que todos en la tropa estén familiarizados con el uso de la brújula es tener el hábito de poner juegos, de vez en cuando, en que se trate de direcciones de la brújula, y usar los rumbos al dar órdenes, en vez de decir derecha o izquierdo.

Es imposible condensar en un sólo capítulo todo lo relativo a las pruebas de segunda clase en cuanto el pensamiento y a la acción que entrañan. Por eso sólo he tratado de indicar algo, con la esperanza de que haya sido suficiente para llevar a vosotros la intención de B-P cuando sugirió estas pruebas graduadas, para los muchachos que se aficionaran al escultismo. Con frecuencia se las ignora como prácticas generales y se las deja enteramente al gusto individual, siendo así que los scouts, en general, deben pasarlas y sacar de ellas la idea personal que desarrolle su iniciativa para ponerlas en práctica. Tenemos que precavernos de la tendencia actual a la especialización temprana, y procurar asegurar primero un desarrollo general.



CAPÍTULO XI

TECHANDO EL EDIFICIO

"Ningún scout desea permanecer en segunda clase más de lo indispensable, por tanto tú también desearás ser scout de primera clase tan pronto como te sea posible". Así dice B-P en *Escultismo para Muchachos*, y agrega: "Pero esto significa trabajo arduo".

La insignia de primera clase debe ser la meta de todo scout y ésta se encuentra dentro de sus posibilidades, siempre que se empeñe en alcanzarla. Al ganar la insignia el muchacho se convierte en verdadero scout, deja de ser un producto a medio cocer. Se suscitan periódicamente, controversias acerca de esta insignia, cuyas pruebas han permanecido las mismas desde la fundación del escultismo hasta hace muy poco, en que se cambiaron para hacerlas más fáciles, de manera que los scouters se sintieran alentados para hacerse cargo de su adiestramiento. A propósito la he puesto de esta manera, pues considero que si el número de scouts de primera clase es reducido, se debe a los scouters y no a que los scouts de segunda clase no tengan deseos de

completar su adiestramiento. Es obvio que me sería imposible repasar las pruebas de primera clase, una por una, aún de la manera deficiente en que lo he hecho con el pie tierno y de segunda clase. Por tanto lo que me propongo es sólo decir unas cuantas palabras sobre la materia en general, e indicar la actitud de los scouters respecto a esta insignia, y una o dos ideas de cómo puede conseguirse que la mayoría de los scouts de la tropa se propongan adquirirla.

La insignia tal como está actualmente, queda comprendida dentro de la capacidad del muchacho mediano, entre los catorce y los quince años, siempre que se dedique y haga un esfuerzo real. Ya he indicado que esta cualidad es más necesaria hoy día que lo era en 1908. Hay ciertas condiciones primarias que me veo obligado a presentar someramente. Para ser scout de primera clase no se requiere abarcar todo de un golpe. Se le pide demuestre que puede bastarse a sí mismo; pero se le permite capacitarse para ello poco a poco. No es de esperarse que el scout de segunda clase pase sus pruebas de primera de un sorbo; pero sí se espera que lo haga en un período, digamos, de un año desde la fecha en que principie a estudiarlas. Naturalmente esto se refiere a la cuestión de pasar las pruebas, no a los estudios y prácticas relativos a las mismas. Es posible y aconsejable introducir en los programas ordinarios de la tropa cierto número de prácticas de primera clase, por medio de juegos y competencias u otras cosas entre patrullas. No es de ninguna manera necesaria que un scout termine de pasar sus pruebas de segunda clase para que se le permita obtener alguna práctica en las partes elementales de primera clase. El estudio intensivo de estas pruebas es principalmente, cuestión de esfuerzo individual; deben darse oportunidades para tales estudios y la ayuda necesaria cuando esta sea solicitada. Queda al jefe de tropa y a los scouters el darles el aliento y ayuda indispensables. Como ya he dicho la falta de scouts de primera clase en una tropa es culpa de los scouters y de nadie más. Éstos probablemente tratarán de hacer recaer esa culpa en las condiciones, en los examinadores, en la asociación local; pero tales excusas son muy flojas como el tiempo lo ha demostrado en tropas de toda clase y condición.

Los instructores y las asociaciones locales tiene un papel que desempeñar. Las asociaciones tienen que formar una lista de personas competentes en las diferentes asignaturas y ver que los muchachos tengan facilidades suficientes, así como no hacerlos esperar inútilmente. Dichos colaboradores pueden prestar un gran servicio al escultismo ayudando a los muchachos a quienes examinan, en vez de ocuparse solamente de aprobarlos o reprobarlos. Con lo anterior quiero decir que cuando un muchacho se presente delante de ellos y repruebe, han de decirle por qué reprobó y aconsejarle lo que debe hacer para adquirir los conocimientos y habilidad que le hacen falta. Si el examinador se toma la molestia de indicar al muchacho qué estudios o prácticas extra requiere y qué tiempo debe esperar para que se le conceda otra oportunidad, estará con ello prestando una ayuda a este muchacho en particular y

contribuyente a levantar las normas generales del escultismo. Una pequeña dosis de simpatía y de comprensión obran maravillas.

Y ahora volvamos especialmente a los scouters. Muchos parecen considerar el trabajo de primera clase como algo fuera de la esfera ordinaria de actividades de la tropa, y no hacen ningún esfuerzo por meter este trabajo dentro del programa diario de ella. Ya he dicho que esta actitud es errónea. Otros lo consideran difícil -generalmente sin experiencia personal, sino sólo porque han oído a alguien decir eso porque es necesario tomar clases especiales en las diferentes materias. no existe nada en la primera clase que no se pueda presentar al muchacho en forma sencilla, desde la primera semana en que ya es scout.

Cualquier tropa puede incluir en su programa algo sobre estimación de distancias o alturas, cantidades y pesos, pláticas sobre la construcción de mapas y el uso del hacha, y así sucesivamente. La natación debe ser estimulada, cuidando, eso sí, de observar todas las precauciones necesarias, desde los primeros años del muchacho; pero sin la idea de la prueba. ¿Qué tal si hay que recorrer seis millas para encontrar agua potable? He conocido muchos niños y niñas que tenían que recorrer esa distancia para ir a la escuela y regresar. Hasta un muchacho de doce años puede hacer una pequeña excursión el sábado por la tarde, llevando su comida, y después rendir algún informe sobre ella.

Cuando un muchacho ha pasado su segunda clase, lo único que tiene que hacer es ponerse al corriente de la primera clase, de cuyas materias ya tiene muchos conocimientos. Por este motivo debe evitarse cualquier idea de "clases especiales para la primera clase", las que inmediatamente sugieren al scout grandes dificultades, que sólo existen, con frecuencia, en la imaginación del scouter. No existe por supuesto, objeción alguna de que se den charlas especiales de cartografía o de otras materias determinadas, a las que aquellos que se preparan para la primera clase puedan asistir; pero no hay que destinar esas pláticas exclusivamente a estos scouts, sino que deben estar abiertas para toda la tropa.

Si hablo un tanto enfáticamente sobre estos asuntos es porque durante los últimos doce meses he tenido particular interés en hablar con todos los scouts de primera clase con quienes he tropezado, inquiriendo sobre su existencia. Me he puesto en contacto con gran número de ellos y casi todos me han confesado que han encontrado una que otra parte difícil en las pruebas, pero todos han estado de acuerdo, sin que se les indicara, que la dificultad valía la pena vencerla, y que les sirvió para aprender más acerca del asunto. Seguramente que si los scouts pueden asumir esa actitud los scouters también lo pueden hacer.

En todo esto es muy importante el estímulo que dé el scouter. Debe hablar de la insignia de primera clase con la corte de honor, hacer ver a

sus miembros que espera que todo scout tenga por meta obtener esa insignia, discutir con ellos las maneras y medios de tener oportunidades de practicarla, arreglar los programas de la tropa, -en el local y fuera de él- de manera que las materias de primera clase queden incluidas prominentemente, fijar en la mente de cada uno de los miembros de la Tropa la idea de que debe ser una tropa de primera clase. Podemos decir, en verdad, que una Tropa que coloca como meta prominente de su programa alcanzar la primera clase, inevitablemente llega a ser una tropa de primera clase.

Tenemos a mano el material necesario que nos ayudará a seguir la senda. *Escultismo para Muchachos* contiene toda la información para el trabajo de la primera clase, así como en el *Manual del Scout*.

Con peligro de meterme en el terreno de este último libro, me gustaría decir unas cuantas palabras sobre la excursión de primera clase. Se supone que un scout de primera clase ha demostrado que vale y que es capaz de salir al campo y desempeñar con éxito una misión que se le confíe. Su adiestramiento garantiza que está seguro de sí mismo, que puede depender de sí mismo, que tiene confianza en sí mismo y que es desinteresado. La excursión da la oportunidad de poner a prueba estas cualidades. Debe ser la cima del adiestramiento del scout, y como se dice en el *Manual del Scout* debe preferentemente ir al final. Mi opinión es que esta excursión debe ser una verdadera prueba de la habilidad del scout para hacer las cosas por sí mismo, y no sólo un paseo de sábado por la tarde. También he de agregar que cuanto más haga el jefe de tropa porque gradualmente sus scouts practiquen acerca de esta excursión, más progresará el escultismo de su tropa.

Así como un edificio no está completo mientras no esté techado, así un scout no es completo mientras no ha pasado las pruebas de primera clase. Es en esta dirección que debemos desarrollar ahora nuestro escultismo. Debemos hacer cuanto sea posible porque todo scout sea un verdadero scout. No desarrollemos el escultismo haciéndolo crecer en números; el desarrollo verdadero consiste en obtener que todo aquél que se llama scout, sea un scout no sólo de nombre sino también en sus acciones y en sus actitudes.

De nuevo esto se aplica tanto a los scouters como a los scouts.



CAPÍTULO XII

DECORADO

Cuando un Scout ha pasado sus pruebas de segunda clase, no solamente se le permite comenzar sus pruebas de primera clase, sino que también puede principiar a tratar de ganar las insignias de especialidades que les interesen.

Estas insignias pueden agruparse a grandes rasgos en cuatro grupos:

1.- INSIGNIAS DE SERVICIO. Estas Insignias son tales como las que se necesitan para ser caballero scout: ambulante, intérprete, localizados y otras. El público tiene derecho a esperar que el scout que usa estas insignias, o cualquiera de las otras de servicio, tenga una eficacia bastante buena. Es esencial para el buen nombre del escultismo que esta esperanza del público no se vea defraudada; así pues, todas las pruebas de las insignias que requiere la de caballero scout deben ser repetidas cada año. Los scouters deberán poner especial atención respecto al adiestramiento requerido por estas insignias y ver de dar a sus scouts las oportunidades necesarias para su revisión.

2.- INSIGNIAS ESCULTISTAS. Éstas son las de acampador, zapador y rastreador. El adiestramiento para estas insignias debe ser de naturaleza más general y sus conocimientos elementales deben ser transmitidos por medio de los programas ordinarios de la tropa, y repasados por medio de juegos y competencias. Una vez adquiridos los conocimientos elementales que todo scout debe poseer acerca de estas materias, su estudio más profundo es cuestión de aptitud y dedicación por parte de cada scout.

3.- INSIGNIAS DE AFICIONES. Tales insignias son como las de aviador, pajarero, talabartero y naturista. El objeto especial de este grupo de insignias es estimular materias, para que de esta manera pueda ocupar su tiempo libre de una manera útil y agradable, y, posiblemente colocar los cimientos para aficiones que le interesen durante el resto de su vida. Existen otras posibilidades en conexión con este grupo de insignias a las cuales me referiré adelante.

4.- INSIGNIAS DE OFICIOS. Éstas son tales como herrero, lechero y minero. El objeto de este grupo es estimular al muchacho a aprender bien su oficio y a relacionarlo con el escultismo.

El sistema de especialidades con su adiestramiento del carácter, aficiones, vocación posible y demás, es parte integral del método scout de adiestramiento. Se basa en el deseo de despertar interés, actividad, celo, e incidentalmente ayudar en el adiestramiento técnico. Este punto es de bastante importancia ya que algunas veces es necesario corregir la actitud que con respecto a las insignias adoptan algunos scouts y asociaciones locales. Haciendo a un lado por el momento las insignias de servicio, las insignias ganadas por un scout no significan necesariamente que este sea un experto en esa línea determinada, sino solamente que ha demostrado interés permanente en la materia y no pasajero, y que se ha dedicado a ella. El interés y la dedicación variarán con la naturaleza de las insignias y el carácter del muchacho. Cuando un muchacho desempeña un oficio y trata de adquirir la insignia de esa materia es obvio que debe esperarse de él bastante conocimiento práctico de ello. Por otra parte, si otro muchacho toma esa misma materia solamente como una afición y por tanto las oportunidades de familiarizarse con ella son limitadas, no se requerirá de él los mismos conocimientos.

B-P en repetidas ocasiones ha dado a conocer su opinión con respecto a las insignias, diciendo que el objeto y valor principal de éstas, es atraer al muchacho zozco y retardado y darle una oportunidad para competir con el muchacho más brillante y mejor educado, de tal manera que se le estimule para hacer un esfuerzo de mejorar sus conocimientos. Más adelante especifica con toda claridad que la calificación no debe ser fijada necesariamente por la habilidad o conocimientos que el muchacho posea, sino más bien por la cantidad de esfuerzo continuado que él ponga en su empeño. Esto significa que debe existir cierto entendimiento

entre el scouter y los examinadores de especialidades. Estos instructores son nombrados por la asociación local, pero siempre habrá oportunidad para que el scouter les proporcione aquellos informes que se refieren al carácter del muchacho y al empeño que haya puesto en su trabajo.

Algunos de los usos de las insignias en el trabajo de la tropa ya han sido indicados. Ayudan a la formación del carácter, y algunas de ellas están diseñadas para estimular el desarrollo físico, la destreza manual, o la concentración mental. También sirven de incentivo para bastarse a sí mismo, que es uno de los atributos más importantes del scout. Al mismo tiempo tienen valor como aditamento en los trabajos de invierno, para enseñar al muchacho a hacer algo durante su tiempo libre y estimularlo para emplear mejor sus horas de descanso. Muchas veces no es tanto cuestión de tiempo presente como de futuro. Es un hecho desgraciado el que muchos muchachos no cuenten con tiempo libre entre las horas de escuela y los juegos organizados, o entre las horas del empleo y las clases nocturnas. Es éste un estado de cosas inconveniente, pues el tiempo libre es esencial para el desarrollo y sólo de joven puede un hombre aprender a ocupar bien su tiempo libre, pues de grande lo encontrará extremadamente difícil.

El grupo de insignias relativas a aficiones, constituye una gran ayuda en este sentido, a la vez que proporciona la oportunidad de descubrir en el muchacho una aptitud especial que pueda en el futuro constituirse en una ocupación adecuada. No debe darse demasiada importancia a este punto de vista, porque en el mejor de los casos constituye solamente una remota posibilidad, pero es un punto que el jefe de tropa debe tener presente y al cual debe dedicar cierta atención para el caso en que su ojo avizor le haga notar alguna tendencia especial por parte del muchacho. Las insignias sólo proporcionan indicaciones generales, tales como, por ejemplo, si el muchacho tiene más habilidad manual que mental.

Las insignias de servicio son importantes porque entrañan una obligación con el público. Por tal motivo requieren mayor conocimiento ya que no solamente se refieren a nosotros mismos. El conocimiento de estas materias debe conservarse al día, porque el servicio que implica la insignia puede ser requerido en cualquier momento.

La contraria no es exacta como muchos imaginan, que no hay obligación por parte del scout de mantener al día sus conocimientos sobre las otras insignias que no requieren examen anual. Cuando un lobato recibe una insignia hace la promesa de continuar practicando, ensayando, o ayudando según sea el caso, respecto a todas las insignias scouts.

Existe un gran número de insignias scouts, de tal manera que todo muchacho tiene amplio campo donde escoger de acuerdo con aquello que más le interese. Esta gran cantidad, sin embargo, parece sugerir a algunos, que un scout es tanto mejor cuanto mayor es el número de insignias que porta sobre el brazo. Quizá también los cordones

contribuyan a mantener viva esta impresión. B-P dijo: "Me temo que algunas veces un muchacho se interese solamente por las insignias de especialidad, con objeto de tener insignias que usar, siente agrado en tener una manga de camisola ostentosa, pero él no puede considerarse un verdadero Scout -*ya que todo el tiempo piensa en sí mismo*."

"El verdadero scout es un tipo a quien le gusta adiestrarse para ser eficiente y *poder ayudar a sus semejantes*. Si se le otorga la insignia, la recibe gustoso y con orgullo, pero sin que esto haya sido la razón de su trabajo.

"Un scout desempeña su trabajo porque es su deber y no para obtener una recompensa. Espero que todo scout tenga esto presente y a ello ajuste su vida cuando sea hombre."

La caza de insignias, como se le llama, puede ser evitada fácilmente por el jefe de tropa con sólo poner énfasis en que la meta principal después de que el scout ha adquirido su segunda clase, debe ser la insignia de primera clase. Puede quizás señalar la senda sugiriendo al scout o scouts determinadas insignias tales como la de cocinero, que le puede ayudar en su trabajo de primera clase. Más tarde podrá llamarle la atención respecto a las insignias que se necesitan para ser caballero scout, y después para las que requiere otro grado superior, al mismo tiempo que le sugiere una o dos insignias de aficiones adecuadas a la individualidad del muchacho. Si se sigue este procedimiento no solamente estará el Jefe de Tropa desarrollando el carácter y habilidades de sus scouts, sino que a la vez estará haciendo verdadero uso del sistema de insignias en el escultismo, y no, como sucede algunas veces, subordinando el escultismo a las insignias.

Existen algunos caminos y medios que hay que considerar. Algunas veces es aconsejable para toda la tropa o para algunas patrullas de la tropa, especializarse en determinadas insignias. Yo sugeriría que se hicieran las dos cosas. Se puede hacer con facilidad una selección de insignias alrededor de las cuales pueden girar las actividades de la tropa; las insignias de segunda y de primera clase, necesariamente deben estar incluidas en esta selección y posiblemente otras, tales como las de carpintero, sanidad y talabartero. Después, cada patrulla puede seleccionar sus propias especialidades alrededor de las cuales puede ordenar su trabajo. Si se hace una selección de tres, una deberá ser la rama de servicio, otra de la de escultismo y otra de la de aficiones.

El trabajo de insignias sólo debe tratarse en forma general en las juntas de la tropa, pero es admirable la cantidad de conocimientos y habilidad que toda la tropa puede adquirir en ciertas materias pertenecientes a las insignias, si se saben escoger estas materias para instrucción de la tropa. Es un error impedir que los pie tiernos asistan a esta instrucción, ya que pueden sacar tanto beneficio como cualquier otro, aún cuando tengan que esperar más tiempo para recoger ese beneficio.

Personalmente me opongo a que se den "clases" especiales sobre especialidades o insignias, pero no existe objeción alguna para que haya juntas especiales en que se traten asuntos tales como carpintería, talabartería y otros semejantes. Lo que pienso es que la insignia no debe ser la meta de tales reuniones, ni se les debe denominar así; lo importante son los conocimientos y habilidad adquiridos y no la insignia, que es incidental, pero que puede ser usada a veces como un incentivo. De nuevo, pues, podemos decir que las insignias no son un fin en sí, sino un medio para el fin.

ARTES MANUALES

Como consecuencia natural de las insignias se desprenden las artes manuales, pero al tratar de ellas no seguiré el mismo método que he empleado normalmente en este libro, sino que voy a hacer mis observaciones abarcando desde antes que el muchacho tenga edad para ser lobato y a través de la manada hasta la tropa.

Las artes manuales, o, preferiblemente, el hacer cosas, constituye una parte importante en el adiestramiento del muchacho, ya sea este lobato, scout o rover; pero no la más importante por ningún motivo.

El niño, aún desde antes de que tenga edad para ser lobato, ha aprendido a manejar sus dedos en una u otra forma en las clases infantiles de la escuela. Cuando llega a ser lobato probablemente seguirá haciendo algunos trabajos manuales en la escuela. Ésta generalmente proporciona una magnífica excusa para omitirlos, al jefe de manada que no siente interés por esta clase de trabajos y desconoce sus usos. "A mis Lobatos no les gustan los trabajos manuales. Tienen bastante con lo que hacen en la escuela". Ésta es la cantinela que se escucha con frecuencia. Y esto a ratos es verdad. Pero, ¿se les ha dado la oportunidad en la escuela de desarrollar su imaginación e iniciativa por medio de los trabajos manuales?. El valor de los trabajos manuales con respecto a la formación del carácter consiste en eso, y es lo que se pretende con el adiestramiento en la manada; por tanto, el jefe que descuida este aspecto comete un grave error. Carezco del espacio necesario para dar ejemplos específicos, pero he conocido niños en diferentes manadas cuya perspectiva del lobatismo, y, si se quiere, de la vida en general, ha sido mejorada inmensamente, por la insistencia de Akela para ejecutar algún trabajo por sus propias manos.

En la manada estamos interesados en enseñar al niño a usar sus dedos, a desarrollar su imaginación y natural habilidad, a emplear sus ratos de ocio en casa y a hacer pequeñas cosas para los demás.

En la tropa adelantamos un paso más en nuestro camino, como debe ser en todas nuestras actividades. El muchacho es más grande y más fuerte, sus gustos están en formación, y, por tanto, aún cuando las artes manuales producen en el scout los mismos efectos personales, además le ayudan a ver una diversión en las aficiones, y puede, quizás, como ya lo hemos visto, tener una influencia importante en su vocación eventual.

En las insignias de especialidades scouts, se tratan cerca de una docena de artes manuales, pero muchas otras semejantes, que producen interés o ayuda, pueden ser practicadas tanto dentro del local como al aire libre.

Para el jefe de tropa quizás los trabajos manuales son, en primer término, una gran ayuda como auxiliares en la formación de los programas de mal tiempo y como incentivo en la ayuda de sí mismo, tanto en el caso del scout individualmente como en el de la tropa. Algunas tropas se especializan con un número limitado de insignias, mientras a otras les gusta cambiar con frecuencia. En gran parte la selección de la forma particular de actividad a que deban dedicarse es cuestión que hay que dejar a los scouts, con objeto de que su trabajo esté bien respaldado por su interés. La corte de honor bien pronto se da cuenta de las preferencias de la tropa. Algunas veces los trabajos manuales son subsidiarios de alguna otra empresa como el decorado del local, o proveer objetos para una exhibición o una feria scout. En estos casos la selección la dictan las circunstancias. En algunos casos los trabajos manuales se emplean como medio de adquirir fondos y las tropas se mantienen con la venta de objetos que sus scouts producen. Las ventas pueden efectuarse durante una exhibición especial o en el mercado local o aún en un mercado distante siempre que la producción sea regular.

No existe límite para los diferentes trabajos manuales que se pueden ejecutar para venderlos. Hay que tener cuidado en que las cosas que fabrique la tropa para la venta, estén de acuerdo con su programa scout, y que no interfieran con el comercio local.

En algunos casos estos trabajos no se ejecutan con la mira de ayudar a la tropa sino de ayudar a alguien que lo necesite. Canadá nos ha dado ejemplo en este sentido instituyendo la central de reparación de juguetes, en donde los juguetes desechados son renovados y distribuidos en navidad a los niños necesitados.

Si se adoptan como actividad de la tropa trabajos manuales específicos, habrá necesidad de clases especiales, dadas por personas extrañas, en reuniones distintas de las ordinarias de la tropa. Esto acontece generalmente en las tropas que tienen local de reunión propio y lo pueden tener abierto todas las tardes para que los que deseen trabajar,

tengan oportunidad de hacerlo. En los distritos rurales donde los scouts tienen que recorrer largas distancias, puede arreglarse el hacer algún trabajo manual antes o después de la junta.

Valdría la pena para mencionar la conveniencia de una exhibición de distrito y aún de provincia. Por este medio se ha logrado muchas veces que los scouters se aficionen a los trabajos manuales, que conozcan su valor educativo y que sirvan para que el público se dé cuenta de lo que pueden hacer los scouts.



CAPÍTULO XIII

ADMINISTRACIÓN

Podremos edificar una casa alegre y cómoda, amueblarla convenientemente, decorarla por dentro y por fuera, pero si no hacemos los planes adecuados para administrarla en forma metódica, resultará incómodo vivir en ella; su apariencia será desbarajustada y perderá todo su interés y carácter.

Lo mismo acontece con nuestras tropas: podremos edificar comenzando por nada; ir aumentando gradualmente en número y en condición; reunir el equipo necesario para campamento y otras prácticas scouts; pero si no procedemos con método, si no cuidamos nuestros registros y nuestras finanzas, pronto se derrumbará nuestra tropa. Tampoco la podremos pasar a otra persona como tropa en marcha. Así como una casa, nuestra tropa deberá estar siempre en orden. Debemos saber lo que tiene, tanto en scouts, como en equipo. Debemos saber dónde se encuentran las cosas. Debemos ordenar con anticipación lo necesario -esto no sólo se refiere a comida para el campamento sino también al equipo, libros, programas y a todo lo demás-. Todo debe caminar suavemente y bien, sin dar lugar a que un percance pueda trastornar el orden establecido.

Cuando habitamos una casa bien administrada, no vemos la organización que hace que las comidas sean servidas puntualmente, que conserva todo en orden; pero cuando falta dicha organización, pronto notamos su ausencia o nos damos cuenta de que es defectuosa. En una tropa bien administrada acontece exactamente lo mismo. La organización no aparece en la superficie; cada uno tiene señalado su trabajo y lo cumple; el jefe de tropa sabe que todo está en orden y al día, sabe que su despensa está llena: equipada no con alimentos, pero sí con ideas, programas, listas y juegos, planes futuros y todas aquellas cosas que hacen que la tropa esté siempre preparada y en buen orden. En términos generales, todo esto significa estar listo.

REGISTROS

Existen cierto número de libros que el jefe de tropa debe llevar. El *Libro de Registro*, que siempre ha de estar al día y contiene los nombres y determinados informes respecto a cada uno de los miembros de la casa: su tropa. Existen algunas formas ya impresas en las que se puede dar entrada a fechas tales como admisión, pase de pruebas e insignias y otras cosas más o menos de rutina. No existe razón alguna para que el jefe de tropa personalmente lleve este registro; un ayudante o un scout puede encargarse fácilmente de tenerlo al día.

El Jefe de Tropa deberá llevar su *Diario*. Si éste está entremezclado con el registro de la tropa, tendrá que llevar los dos, ya que a ninguno de nosotros nos gusta que nuestro diario privado lo vean personas extrañas mientras vivimos. En este diario el jefe de tropa deberá anotar confidencialmente todo lo relativo a cada uno de los muchachos de su tropa, procurando de tiempo en tiempo resumir el carácter de cada uno, y la forma en que haya respondido al tratamiento empleado con él. Este libro constituye el libro de casos, o sea, la historia íntima de cada scout y de sus progresos internos, en parangón con sus progresos externos en materia de insignias, pero sería inútil llevarlo si no se le revisa continuamente y se saca de él las consecuencias convenientes.

Mencionaré brevemente otros libros más, no porque no tengan importancia, pero porque no entrañan las mismas consecuencias que el diario. No hay necesidad de que el jefe de tropa lleve por sí mismo los otros libros, más bien desde el punto de vista del adiestramiento es mejor que sean llevados por los scouts.

Cada guía de patrulla llevará un *Registro de la Patrulla* que de tiempo en tiempo presentará al jefe de tropa y a la corte de honor. Siempre será conveniente estimularlo para que agregue informes a la lista escueta de asistencias y suscripciones. Está encargado de ciertos miembros de la

casa y por tanto debe conocer todo lo relativo a ellos. Si no lo apunta, lo olvidará, o lo ignorará en el momento en que el jefe de tropa lo necesite.

Deberá llevarse también un *Inventario* de todo lo que la tropa posee en materia de equipo. Es el inventario de los muebles y cortinajes de la casa. Es importante para el caso de cambio de personal, incendio, robo o cualquier otro accidente que pueda ocurrir a la propiedad en cualquier momento. No solamente deberá tenerse al corriente esta lista, sino que en ella deberá anotarse con toda claridad a quién pertenecen los objetos listados. Esta precaución es esencial desde que se forma la tropa. El jefe de tropa deberá preocuparse por obtener algún seguro y conservarlo con cuidado.

Esta cuestión de propiedad es muy importante y ha sido fruto de dificultades en el pasado. El inventario de las propiedades puede ser llevado por un ayudante, o por uno de los scouts mismos. Quienquiera que sea el que lo lleve, el jefe de tropa verá que periódicamente sea revisado por la corte de honor. Si estamos educando a muchachos para que sean buenos ciudadanos, parte de esa educación debe consistir en enseñarles métodos de negocios, y que la propiedad pública merece respeto. Conforme se vayan dando cuenta del valor que tiene la propiedad de la tropa y de la responsabilidad que envuelve esa posesión, estarán mejor capacitados para decidir en la colecta de fondos y disposición de los mismos en los gobiernos local y nacional y de las propiedades que a ellos pertenezcan.

Como ayuda adicional al adiestramiento en materia de negocios, la corte de honor deberá llevar un *Libro de Actas*, a cargo de uno de los guías de patrulla. De preferencia, el secretario de la corte debe cambiarse cada tres meses, para dar oportunidad a todos los guías de patrulla miembros de la misma de aprender algo acerca de levantar actas y del desempeño práctico del puesto. Éste es de aquellos puntos que por pequeños suelen escaparse, muy especialmente cuando se cuenta con un secretario competente. Con facilidad se le conserva porque es bueno, en vez de cambiarlo por otro malo, pero que con la práctica puede llegar a ser bueno.

Por último, existe un libro muy importante -el de los *Acontecimientos de la Tropa*- importante porque en él se registran la historia y las tradiciones de la tropa. Hay que insistir en que debe ser un registro de los acontecimientos de la tropa desde el punto de vista scout. Todos sus asientos deben ser hechos por scouts y sólo ocasionalmente incluir algún artículo, espontáneo o solicitado, de algún scouter. La tropa la forman los scouts; los acontecimientos que se registren les pertenecen también. Al principio requerirá considerable estímulo por parte del jefe de tropa, pero una vez que vaya caminando bien, ya no habrá mucha dificultad en que continúe. Este libro no debe ser un registro escueto de programas e insignias concedidas. Estos deben estar incluidos, pero descritos en forma amena, haciendo mención especial de cualquier cosa interesante o

divertida. La broma especialmente con respecto a los scouters, debe permitirse y alentarse. Contribuye al espíritu de familia feliz siempre que se la sepa llevar y que sea estimada en lo que significa: una muestra de recuerdo afectuoso. Los muchachos no se inclinan a bromear con aquellos a quienes no estiman; a éstos generalmente los ignoran. Este libro debe ser ilustrado con dibujos, fotografías y cosas por el estilo hechas por los propios scouts. Si existes un scouter artista en la Tropa, se le puede invitar a que contribuya de cuando en cuando con algún dibujo, especialmente si es apto para dibujar un paisaje que la tropa ha admirado o puede caricaturizar algún incidente en el campamento. La vida al aire libre y los campamentos deben contribuir para este libro, con largueza.

Quizás este libro no tenga mucho valor para la tropa misma, pero será de gran interés para los padres, para los scouters que la visiten y para otras personas. Las actividades y la naturaleza de la tropa deberán reflejarse en él.

FINANZAS

El dinero puede convertirse en el espantapájaros de la administración de una casa y también de una tropa. La cuestión de finanzas está tratada en los artículos del *Programa, Organización y Reglamento*; estos artículos deben ser estudiados y observados con sumo cuidado por todos los jefes de tropa. Ya se ha mencionado el escrúpulo con que debe mirarse la propiedad pública, y lo mismo debe decirse con respecto a fondos de esta naturaleza. Los fondos de la tropa, ya sea que hayan sido totalmente colectados entre los muchachos o no, deberán considerarse y tratarse con el mismo cuidado que si fueran fondos públicos. En todo caso el jefe de tropa debe tener un tesorero independiente, para no ser él quien maneje los fondos; nuestros reglamentos claramente indican que debe ser manejado por el comité de grupo. Esto se prescribe como resguardo, tanto para el público como para el jefe de tropa; pero algunos de estos últimos no lo quieren entender así y lo toman como algo que los denigra. Nadie hay más ciego que el que no quiere ver, y hay personas que no saben distinguir entre una mano amiga tendida en señal de ayuda y un puño cerrado, hasta que no reciben el golpe, y se dan cuenta de la diferencia. En esos casos el comité de grupo tendrá su tesorero y no hay razón para que este no se haga cargo de todos los fondos, ya sea que provengan del público o de los muchachos. Hay, sin embargo, una diferencia en la manera de disponer de los fondos. Los muchachos mismos tienen derecho a decidir en qué se ha de gastar el dinero con que han contribuido en efectivo o en especie, ya sea como fruto de su esfuerzo en exhibiciones u otras fiestas organizadas por ellos. En estos casos, si no existen razones poderosas en contrario, el tesorero y el comité de grupo deberán aceptar las decisiones de la corte de honor con

respecto al empleo que se haya de dar alas contribuciones de los muchachos. Esto no impide que la corte vote también en favor de algún proyecto en que esté interesado el comité, tal como la construcción de una cabaña, para la tropa.

Vale la pena que los scouters expliquen a los scouts la forma en que se llevan las cuentas. Ningún muchacho es demasiado joven para aprender el valor que en la vida tiene el dinero y la importancia que tiene el saber cuánto se recibe y en qué se gasta, para no gastar más de lo que se tiene e incurrir en deudas.

El comité de grupo deberá administrar los fondos de los que es responsable, pero está obligado, a menos que los fondos hayan sido donados para algún fin particular, a consultar con el consejo de grupo, sobre la mejor distribución que deba darse a los fondos para el fomento del escultismo en el grupo.

La cuestión de autoayuda, que ha sido ya tratada en el capítulo anterior, es de importancia, ya que concierne al aspecto educativo del carácter del escultismo. Está completamente reconocido como error que los adultos encargados del grupo lo paguen todo. Conozco tropas que están equipadas, por decirlo así, con todos los artefactos modernos que sustituyen al trabajo manual; y conozco otras que apenas poseen un mínimo, y eso de equipo de campamento; no dudando decir que son estas últimas las que siempre me han dado la impresión de ser las más "scouts" en todos sentidos. Sus tiendas podrán ser viejas y estar parchadas; pero la sensación de orgullo que da su posesión puede ser envidiada.

Los caminos y medios para coleccionar fondos son muchos y variados. Uno ha sido ya mencionado y otros los mencionaré en capítulo posterior.

Siempre deben llevarse cuentas y tenerlas listas para inspección por aquellos que hayan contribuido a las finanzas del grupo. Los scouts también tienen derecho a inspeccionar las cuentas de sus propias contribuciones, pero en general es suficiente con lo que haga la corte de honor, periódicamente, como representante de los scouts.

Es de aconsejar que dentro de la asociación local se adopte alguna forma común de contabilidad que facilite la auditoria de las cuentas.

UNIFORME

Uno de los grandes problemas del ama de casa es conservar ésta equipado con respecto a ropa. En muchas tropas es problema urgente el tratar de conseguir uniformes para los muchachos. Normalmente cada

scout debe pagar su uniforme, pero esto no siempre es posible. La condición financiera de nuestros scouts varía considerablemente y nosotros debemos procurar que no se haga patente en el exterior, así como no hace diferencia en el interior. Estos asuntos deben ser arreglados entre el scout en cuestión y su jefe de tropa exclusivamente. No es justo que la corte de honor compuesta por compañeros suyos vaya a discutir las finanzas de su familia. En algunas tropas, sobre todo en los pobres, parte del uniforme se compra con fondos de grupo, tales como el sombrero, el cinturón y el pañuelo. Estos artículos quedan propiedad del Grupo y el muchacho los devuelve al separarse o al conseguir otros. En otras tropas se forma un fondo de ropa a cargo del jefe de tropa o del tesorero de grupo, siendo preferible esto último ya que entonces el encargado directo de hacer las compras puede ser un ayudante. Se puede formar el fondo con un préstamo del comité de grupo, el cual se va restituyendo por las contribuciones periódicas que hagan los scouts hasta saldar el costo de sus equipos. En otras tropas se hacen donaciones a los que las necesitan, del fondo del grupo, mediante la autorización del jefe de tropa.

En una tropa rural, cuyo jefe me es muy conocido, cuando el muchacho ha pasado sus pruebas de pie tierno, se le atavía por la tropa, de su propia tienda, pero no con un uniforme enteramente nuevo, y conforme va creciendo va devolviendo las prendas que le queden chicas, siempre limpias, aún cuando estén remendadas y parchadas, para que se le cambien por otras más grandes. Hasta ahora no ha habido dificultad para que cuiden el uniforme y los muchachos se dan cuenta de que la tropa toda ha trabajado para reunir los fondos que permiten practicar este sistema.

Otra tropa mantiene un fondo con el cual compra materiales para diversos trabajos manuales, tales como armazones de madera para bancos. Estos materiales son proporcionados a los scouts sin costo alguno para ellos, pero los objetos que producen los entregan al terminar el artículo y su valor se les acredita a su cuenta de uniforme, sin tener en cuenta la fecha de su venta. En esta forma se les proporciona la oportunidad de trabajar para costearse su propio uniforme.

Todas las insignias deben ser pagadas por la asociación local o por el grupo scout, reteniendo su propiedad, para poder exigir su devolución en caso necesario.

COMITÉ DE GRUPO

Todo administrador de casa cuenta generalmente con un pequeño grupo de consultores a quienes recurre en sus dificultades: el padre, el doctor, el corredor, el banquero. Si el grupo scout cuenta con un grupo

semejante de personas, de las que pueda recibir consejo y ayuda, es obvio que se fortalecerá y garantizará su continuidad.

El comité de grupo es obligatorio para el grupo o la tropa en cualquier circunstancia. En el pasado ha habido dificultades entre los jefes de grupo y la comisión principalmente porque nadie se ha tomado la molestia de determinar las funciones de éste. Sus obligaciones con respecto a finanzas, ya han sido mencionadas; también es de consignarse que todas las propiedades del grupo quedan escrituradas bajo su custodia. Aparte de esto, solamente tendrán que ver con los asuntos exteriores del grupo y de ninguna manera tendrán ingerencia en sus trabajos de carácter técnico. Por lo que a la tropa respecta, el trabajo scout que desarrolla queda bajo el dominio del jefe de tropa, quien está sujeto solamente al jefe de grupo. El comité sólo podrá intervenir cuando el trabajo scout de la tropa sea claramente malo y contrario a las reglas y métodos del escultismo. Pero aún entonces no deberá tomar la dirección de la tropa, sino sólo llamar la atención del jefe de grupo y el comisionado de distrito. Jamás podrá haber dificultades, si al formarse el comité, se definen con toda claridad y por escrito sus funciones y éstas son bien entendidas.

Esto no quiere decir que el jefe de tropa se desentienda por completo del comité; aunque no fuera sino por cortesía, debe tenerlo siempre al tanto, periódicamente, de los progresos que haga la tropa, de sus necesidades y de los éxitos que ella o alguno de sus miembros obtengan. Deberá tratar de interesar a los miembros del comité en las actividades de la tropa en general, y hacer que sus miembros separadamente se interesen por algún scout en particular, al que se le preste ayuda para el futuro.

La composición del comité de grupo, depende de las circunstancias, pero los padres deben estar representados en él junto con las personas influyentes o que se interesen por el Movimiento y que vivan en la vecindad. Tampoco hay que olvidar a las madres; muchas tropas han encontrado un aliado útil en un subcomité de madres.

Existe una función más del comité de grupo que puede mencionarse, y es que amplía el círculo de los que se interesan en el escultismo y proporciona personas que pueden ayudar a conseguir que en la localidad se aprecie mejor los fines de éste, y hacer que el grupo en particular se haga popular.

El jefe de tropa se siente grandemente fortalecido al comprender sus empresas sabiendo que cuenta con personas leales, que lo respaldan en sus esfuerzos para alcanzar las metas verdaderas del escultismo.

Para mayor información véase el folleto *El Comité de Grupo*.



CAPÍTULO XIV

LA SERVIDUMBRE

Para cooperar en el manejo de la tropa, el jefe cuenta con un grupo de hombres y muchachos: ayudantes y guías de patrulla. Para que este grupo constituya una verdadera ayuda debe darse a sus miembros trabajos bien definidos, y ellos deben saber claramente en qué consisten estos trabajos. El jefe de tropa es como una ama de casa que se preocupa por cada uno de los que habitan en ella, ve que todos estén a gusto, asigna a cada uno de los miembros del servicio el trabajo que debe desempeñar y ve que lo cumpla, procurando que todos trabajen juntos y en armonía. Todo esto da por resultado una casa agradable y bien administrada en la que todo camina suavemente.

Así debe ser con respecto a la tropa.

Consideremos en primer término al jefe de tropa que es la cabeza del grupo. Seguramente no habrá duda alguna respecto a que él debe ser la cabeza. Es claro que si las cosas han de caminar bien y en determinada dirección debe haber alguien que diga la palabra definitiva. Además de eso, el jefe de tropa debe recordar que él es el único responsable de la tropa ante los muchachos, los padres y el escultismo en general. No podrá excusarse diciendo que lo que se lleva al cabo es obra de sus ayudantes o decisión de la corte de honor. Debe ver que nada de lo que se hace en conexión con la tropa, sea en manera alguna contrario, o diferente, de los principios fundamentales y métodos del escultismo.

Es su deber decidir lo que deba hacerse después de consultar con los otros miembros de la casa y de sus intereses. Cuando se ha tomado ya la decisión es obligación del jefe de tropa, distribuir ésta convenientemente entre sus ayudantes, y ver que éstos desempeñen la parte que les corresponde. Él también debe tomar a su cargo una parte de estos deberes, la parte directiva.

En otras palabras, si la tropa ha de ser conducida en forma adecuada, es necesario reunir las habilidades y energías de todos los ayudantes y después organizarlas en forma adecuada para la conducción de la tropa. Los diferentes deberes y responsabilidades que el jefe de tropa debe asumir han sido mencionados en todo este libro. No pueden ser condensados en unos cuantos párrafos. Las cualidades que se requieren para ser jefe de tropa están precisadas en los artículos del *P.O.R.*, y se espera que todos los comisionados y asociaciones locales sean particularmente cuidadosos en ver que estas cualidades las tenga la persona que solicite un certificado de jefe de tropa o de grupo.

AYUDANTES DEL JEFE

Ya he mencionado que toda tropa requiere un ayudante, y más de uno si la tropa consta de más de cuatro patrullas. Las cualidades que debe poseer el ayudante de jefe son las mismas que las del jefe, con excepción de la de tener habilidad para conseguir un local donde reunirse. Pero los ayudantes pueden recibir su certificado a los diez y ocho años, mientras los jefes sólo lo pueden recibir a los veinte.

Al buscar ayudantes, el jefe, lo primero que debe hacer es fijar una edad mayor que la que acabamos de mencionar, de tal manera que pueda conseguir una persona con experiencia de la vida. Esta cuestión de la edad es de importancia. Espero que se entienda que no estoy tratando de restar méritos a los jóvenes, pero es claro que si pretendemos enseñar a los muchachos a ser buenos ciudadanos es indispensable que tengamos alguna experiencia práctica respecto a la ciudadanía. Las teorías podrán ser muy buenas, pero no resisten la prueba ni del tiempo ni de las dificultades. Si tenemos que aconsejar a los jóvenes sobre la manera de ganarse la vida es indispensable que tengamos considerable experiencia en la materia. Algunos scoters se parecen al "consultorio de amor" de algún periódico popular que con tono de gran práctica aconseja a las jóvenes acerca de sus problemas de amor y los detalles íntimos de sus vidas, mientras quien tiene a su cargo la redacción de tales artículos fuma su pipa en una oficina de tercer o cuarto piso en una calle muy transitada y sin más conocimiento de las jóvenes que el verlas subir y bajar del ómnibus y tranvías.

Me temo que lo anterior haya sido una digresión, por tanto volvamos al asunto de escoger a los ayudantes. El jefe hará bien en no escoger a una persona que tenga los mismos gustos y habilidades que él posea. El ayudante no presta ninguna ayuda al jefe con imitar sus gustos y métodos; por el contrario, ayudará mucho más si contribuye al tesoro general con otros dones, de tal manera que entre los dos hagan un buen jefe. Es imposible decir más de un modo general respecto a la selección; pero podemos ser más precisos con respecto a las relaciones que deben existir entre el jefe y su ayudante. Es claro que estas relaciones deben ser de mutuo respeto, lo cual conducirá a la verdadera amistad. Tienen el lazo común de la tropa y de su amor a los muchachos, deben pues ser socios en todo lo que hagan, pero eso sí, como ya se ha dicho, el socio mayor debe ser quien tome las determinaciones, cuando sea necesario.

Los deberes que pueden delegarse en los ayudantes dependen naturalmente de la personalidad y habilidad de cada scouter. Al principio habrá que discutir las cualidades que cada cual tenga y de acuerdo con ella repartir el trabajo y las responsabilidades. Es importante que el jefe delegue algo definido para que no tenga siempre en las manos los pequeños detalles. Por otra parte es necesario que al ayudante no se le deje solamente las tareas sin importancia y poco atractivas, para quedarse el jefe con todo lo mejor, por decirlo así. Todos los planes futuros deben discutirlos juntos, y el consejo de ayudante debe procurarse y seguirse cuando indica el mejor camino que puede seguirse.

El ayudante puede tomar a su cargo parte de los negocios de la tropa, con respecto a registros y finanzas, pero no debe contribuir solamente en ese aspecto material. Debe invitársele a cooperar también en la formación del carácter. Algo de lo más difícil que existe es el juzgar el carácter y formarlo, es por esto que el jefe necesita aquí de toda la ayuda que pueda obtener. En la quietud de una noche de campamento o al lado de un fuego acogedor, es donde debe discutirse continuamente lo relativo a la tropa en conjunto y a sus miembros en particular. En esas ocasiones es cuando los scouters tienen oportunidad de reunirse y afianzarse a su tarea. Si una tropa de cuatro patrullas tiene dos ayudantes, estará bien el que cada uno se haga cargo de dos de ellas a la vez que vigilan a la tropa en general.

Si el jefe no tiene ayudantes es indiscutible que su empresa será mucho más ardua. Quizás pueda conseguir los servicios de un rover o de alguien más que no tenga ni la aptitud ni el tiempo de una persona con certificado. Con esa ayuda estará en mejor posición, pero deberá estar en constante expectación para encontrar ayudantes, y darse cuenta de que los puede encontrar entre los scouts de su tropa. Más de un buen scouter se ha perdido porque otro scouter no buscó ayuda en torno suyo. A muchos de nosotros se nos dificulta darnos cuenta de que los muchachos crecen y se convierten en hombres.

PRIMER GUÍA

En el *P.O.R.* se provee de manera especial lo necesario para el nombramiento de un primer guía, que por lo menos debe haber servido durante seis meses como guía de patrulla, y debe además ser scout de primera clase. No es necesario que cada tropa tenga un primer guía, ni tampoco que el primer guía no tenga patrulla. Si un guía de patrulla sobresale ostensiblemente entre los demás, será adecuado que se le reconozca sus méritos. Si a la vez se desea que un mayor número de muchachos tenga responsabilidades, a uno de los guías de patrulla se le dará el cargo de primer guía, encargando a otro muchacho de su patrulla.

El verdadero primer guía es uno de los miembros más importantes del servicio doméstico. Puede respaldar todos los esfuerzos del jefe y dar la norma a los demás muchachos. A él como a los muchachos que son cabecillas en la escuela, con frecuencia le es más fácil que a los scouters llegar a la raíz de las cosas, y por tanto su consejo es muy valioso. Puede actuar como guía de los guías de patrulla y ayudarles a resolver sus dificultades. Un buen primer guía no tardará en convertirse en un buen ayudante de jefe de tropa. Este puesto no debe emplearse por tanto, a la manera de un anaquel donde se coloca a un antiguo pero no muy útil guía de patrulla. Para este puesto se requiere al mejor scout de la tropa. No es justo desechar a un primer guía. Puede ser muy útil en el adiestramiento de los guías de patrulla, en la dirección de las competencias entre patrullas, y en la influencia que ejerza sobre la tropa en general.

GUÍAS DE PATRULLA

Mucho se ha dicho en un sentido o en otro con respecto a los guías de patrulla incluyendo los diferentes métodos para seleccionarlos y nombrarlos. Son miembros importantes del grupo de ayudantes del jefe de tropa y, de hecho, la espina dorsal de la tropa. La tropa se organiza en beneficio de los scouts y no de los scouters, y los guías de patrulla, como representantes de los scouts deben tomar parte efectiva en su gobierno.

La patrulla es una unidad completa en sí misma dirigida por el guía, quien debe lealtad al jefe de tropa y a la corte de honor. Es esencial que se le otorguen toda clase de oportunidades para ejercer funciones de director y deben delegársele varios de los deberes que hay que desempeñar en conexión con la Tropa tales como secretario, bodeguero, director en los juegos de campamento.

Debe hacerse entender a los guías de patrulla, que desempeñan un papel importante en relación con el bienestar de la tropa, y que sus

consejos son en todo tiempo bien recibidos, y sus puntos de vista, adoptados con frecuencia. El jefe de tropa debe recordar, aún cuando lo niegue, que los muchachos muchas veces saben más acerca de sus compañeros de tropa que lo que él sabe. Con toda probabilidad asisten a la misma escuela o trabajan en el mismo lugar y conocen a sus familias, y todo lo que a ellos concierne. Siendo todos ellos muchachos, sienten más confianza para exponer sus puntos de vista. Un Jefe de tropa que jamás escucha a sus guías de patrulla, o que no los toma en cuenta, nunca tendrá éxito en su trabajo. El jefe de tropa que dice que jamás puede lograr que sus guías de patrulla expresen sus ideas, se está dedicando a una clase de trabajo social para el que no sirve y debe ocuparse en otra cosa; no posee la habilidad para ganarse la confianza de los muchachos, que se requiere para este trabajo; este defecto en cualquier otra persona no es grave, pero para el scouter sí lo es y mucho.

Cierta independencia de parte de los guías de patrulla debe ser estimulada. Deberán reunir a sus patrullas en horas distintas de la reunión de la tropa. Si revisten de cierto misterio estas juntas, tanto mejor; probablemente estarán preparando una sorpresa. Deben estimularse las expediciones de patrulla, los campamentos de patrulla, pues todo esto contribuye a dar más interés a éstas y a que practiquen un escultismo mejor. El jefe de tropa debe supervisar parte del trabajo de los guías, pero no deberá estarse metiendo todo el tiempo a ver lo que hacen ellos o sus patrullas. Su trabajo consiste en tratar de encender en sus guías la llama del entusiasmo por la responsabilidad depositada en ellos para despertar la habilidad scout de cada uno de los miembros de sus patrullas y hacerles ver que funda en ellos su esperanza y su confianza. No hay que esperar que esto dé resultado desde un principio, pero sin duda puede obtenerse en una tropa normal.

Como ayuda para sus guías, el jefe de tropa debe tener una patrulla de instrucción de la cual él será guía, teniendo por miembros a los ayudantes, al primer guía y a los guías de patrulla. Es mejor que esta patrulla lleve un nombre y tenga un tótem, para que adquiera cierta atmósfera y tradición. No debe ser ésta una patrulla solamente para hacer practicar a los guías, sino que también debe ser una patrulla de experimentación, en donde las ideas son llevadas a la práctica. Esta patrulla se convierte en el laboratorio de la tropa y de esta manera puede ser en extremo benéfica. Probablemente será mejor que se reúna cada quincena y la corte de honor en las semanas intermedias. Siempre que sea posible, las juntas tanto de esta patrulla como las de la corte de honor deberán ser en noches distintas a aquellas en que se reúne la tropa; de otra manera la reunión deberá verificarse después que la tropa haya tenido la suya y cuando ya los scouts se hayan dispersado e ido a casa.

LA CORTE DE HONOR

El consejo de los directores es lo que constituye la corte de honor, la cual se encarga de los asuntos internos de la tropa y de proteger sus tradiciones y normas. La presidencia la ocupa un guía. Los demás guías de patrulla son miembros de ella, y uno de estos últimos, por turno, fungirá como secretario. En las tropas poco numerosas, los subguías pueden también ser miembros de la corte.

El procedimiento seguido en estas reuniones, que deberán ser dirigidas en forma de junta de negocios, aunque a la manera scout, es más o menos como sigue.

Voy a dar el programa que acostumbra cierta tropa:

- Lectura del acta de la junta anterior, confirmada por asentimiento.
- Trabajos motivados por la lectura del acta.
- Informes de cada uno de los guías de patrulla.
- Discusión de los programas pasados y futuros.
- Quehaceres por desempeñar durante la quincena.
- Asuntos ordinarios y sugerencias.
- Oraciones.

Este programa muestra las funciones de la corte en su aspecto administrativo y se explica por sí mismo.

Cuando se trata de las tradiciones de la tropa, las funciones de la corte toman un tono diferente. He aquí el procedimiento que sigue la misma tropa cuando se trata, por ejemplo, de la admisión de un nuevo miembro que ha sido recomendado por uno de los scouters o guías de patrulla:

- El muchacho debe ser respaldado por otro de la tropa que tenga cuando menos un año de servicio.
- El candidato debe ser presentado por quien lo respalda.
- Deben anotarse las respuestas que dé a las preguntas que le haga cualquier miembro de la corte.
- El candidato se retira.
- Se discuten las respuestas del candidato.
- Votación secreta, actuando el jefe como escrutador.
- Se llama al candidato para hacerle saber el resultado.
- Todos los miembros de la corte deben firmar el libro de actas.

Cuando se lleva a un scout ante la corte porque su comportamiento no es scout, es un principio ya aceptado que antes hablen con él su guía y su jefe, juntos y separadamente. El llevar a un scout ante la corte debe ser el último recurso en materia de disciplina. Las dificultades y pequeñas diferencias no deben ser llevadas ante la corte. Cuando un caso es presentado ante la corte ésta no debe actuar como si fuera un juzgado

ordinario. Es más bien una corte para inquirir, con el propósito sincero de ayudar al scout culpable, no de castigarlo. El hecho es de la incumbencia de toda la tropa, pues cuando el scout hizo su promesa, la tropa colectivamente aceptó por él la responsabilidad y prometió ayudarlo en todo su viaje por el escultismo. Existen ocasiones en que hay que tener el corazón duro y expulsar a un muchacho, para bien de los demás, pero tanto el jefe como los miembros de la corte deben tomar en consideración que ese muchacho necesita, en términos generales más que nadie, del escultismo y que su expulsión debe ser lo último a que se recurra. Es este un asunto muy complejo y por tanto muy difícil de resolver en unas cuantas frases.

Si el jefe de tropa pone en práctica métodos y actitudes como las descritas en este capítulo, resultará que la tropa estará unificada, el trabajo del jefe será más fácil y tendrá más tiempo para dedicarse a estudiar a sus scouts; el interés de las patrullas se traducirá en bien para la tropa y esa sensación de familia feliz se externará en esta expresión: **NUESTRA TROPA.**



CAPÍTULO XV

LA FAMILIA

El jefe de tropa debe velar por cada uno de sus scouts y cuidarlos colectiva e individualmente. Tiene en sus manos una familia numerosa, a la que debe considerar como su familia scout. Algunas veces los muchachos hacen ruido y causan dificultades, pero siempre están llenos de entusiasmo y tienen gran amor por lo heroico y lo aventurero, son generosamente confiados, y responden con rapidez al llamado que se les hace. Siempre recompensan el trabajo pesado y la preocupación constante que uno les dedica, pero para ello es necesario que exista una atmósfera adecuada.

El jefe de tropa lucha constantemente con los problemas de su familia, con el carácter de cada uno de sus miembros; piensa, ora, espera y hace planes con respecto a cada uno de sus muchachos, en la misma forma en que lo hicieran un padre o una madre. Solamente cuando el jefe de tropa asume esta actitud con respecto a sus muchachos el escultismo que practica no es solamente de apariencias, sino que penetra hasta lo más íntimo de su ser, que es lo que se desea. El número, la eficiencia y todo lo demás son nada con respecto al verdadero espíritu del escultismo.

Lo primero que debe considerarse es la cuestión de dominio. El jefe de tropa debe tener dominio sobre ella y sus miembros, y esto en gran parte depende de los métodos que emplee. Algunos pueden ejercerlo en forma correcta por mero instinto, pero la mayoría de nosotros tiene que aprender gradualmente con repetidos ensayos y fracasos. Otros lo ejercen usando exclusivamente de su personalidad, lo que está muy bien por lo que a ellos mismos respecta, pero constituye un defecto con relación a sus ayudantes y sucesores. Si para el dominio dependemos exclusivamente de nuestra personalidad, lo más probable es que solamente lo consigamos en forma transitoria.

Si lo que deseamos es tener éxito permanente en nuestro esfuerzo por dominar a los muchachos e impulsar su desarrollo, tendremos que considerar con detención el asunto y esforzarnos por adquirir ciertas cualidades que nos ayuden.

El Scouter que tiene éxito debe, en primer término, poseer habilidad para colocarse en el debido plano con sus muchachos; y debe tener también algo del espíritu de los muchachos. Debe adquirir -preferentemente por experiencia- algunos conocimientos sobre las variaciones que sufre el carácter de los muchachos en sus distintas edades. Debe saber emplear los métodos que vaya encontrando, para tratar individualmente a sus muchachos y descubrir lo que en ellos se encierra para eliminar lo malo y estimular lo bueno. Debe promover el espíritu corporativo entre todos los muchachos de la tropa para obtener los mejores resultados. Esto último no es sino una repetición de lo que ya hemos dicho con respecto al sistema de patrullas y a los otros scouters de la tropa.

Por lo que respecta al plano en que haya que colocarse, es cosa aceptada que el scout espera que el scouter lo sea de verdad, que sea modesto y que posea una habilidad y un poder superiores. Por lo que se refiere al scouter, todo esto debe ser verdadero, ya que el scout se da cuenta con facilidad cuando existen modestia y habilidad reales. Si fuera posible, y por lo que respecta al scouter medio sí lo es, deberá hacer bien una u otra de estas cosas. Cualesquiera que sean sus habilidades mentales o físicas, el scouter que puede vivir la misma vida que sus muchachos en campamento o en cualquier otra parte, tendrá poca dificultad en conseguir éxito con su tropa. El scouter que simula o que tiene miedo a su tropa, encontrará gran dificultad en conseguir cualquier clase de éxito.

No existen dos muchachos iguales y por tanto nadie puede fijar reglas o principios generales que puedan ser aplicados ciegamente en el manejo de los muchachos. Ninguno de nosotros puede adivinar lo que el interés o el pensamiento va a hacer ejecutar a un muchacho. Podremos hacer tal vez una suposición, y con el tiempo, conforme vayamos ganando experiencia, estas suposiciones se irán aproximando a lo que realmente suceda, pero siempre dependiendo de una variedad de factores que en

general nos son desconocidos. Por ejemplo, la misma plática aburrirá hasta el cansancio a un muchacho mientras a otro lo encenderá de entusiasmo, o al mismo muchacho lo aburrirá o entusiasmará según su estado de ánimo. Por eso debemos caminar por nuestra senda con muchísima cautela observando, analizando y penetrando todas aquellas señales que vayan apareciendo.

Uno de los hechos más importantes que debemos tener presentes, es que la mayor parte de las decisiones en la vida de un niño las hace éste entre los catorce y los dieciocho años. Se está construyendo su carácter; pero el carácter es cosa animada, contagiosa; es más objeto de captación que de instrucción: es como la religión. Si un grupo de muchachos está en contacto con un hombre de carácter tiende a parecersele, aún cuando sólo haya estado bajo su influencia por corto tiempo. Por eso lo que somos y hacemos, cuenta más que lo que decimos. Ya se ha hecho mención de que la individualidad es uno de los materiales importantes que debemos usar en la construcción de la casa scout; en el desarrollo de la familia scout este material es igualmente esencial.

Debemos darnos cuenta de que el muchacho, aun cuando sea capaz de razonar, no actúa por razón sino por impulso. El muchacho puede dar excelentes razones en abstracto sobre su conducta futura; pero cuando se llega a la acción, su conducta se gobierna principalmente por el impulso. A medida que el muchacho se desarrolla, su razón va gradualmente tomando mayor parte en sus acciones; pero no es sino hasta que adquiere su completo desarrollo que ésta llega a dominar. Esto hace patente la importancia de cultivar las buenas influencias y de encauzar bien las energías vagas.

Si a un muchacho se le habla de la importancia de su propio control, lo más probable es que esté de acuerdo, pero si hay algo que lo excite, puede no quedar rastro de esta tan deseada cualidad. Existen, sin embargo, algunas oportunidades de aumentar ese dominio si se le estimula por medio de juegos a usar inconscientemente el dominio de sí mismo.

Otra cosa de importancia consiste en darnos cuenta de que el niño no se desarrolla de una manera igual ni regular. El muchacho puede de repente perder todo interés en lo que por algún tiempo ha sido su entretenimiento. Esto no es inconstancia, sino la forma natural en que se desarrolla la mente. No es el caso de que su mente vaya ascendiendo por un lado inclinado, sino de que el ascenso lo hace en una pirámide de escalones asimétricos y muy inclinados. Algunas veces uno de estos escalones conduce a un período de indisciplina, en que el muchacho se vuelve provocativo, difícil y rudo. En este caso debe hacerse lo posible porque estos síntomas desaparezcan; pero al mismo tiempo hay que ejercitar mucho la paciencia. Sin razón aparente puede repentinamente aparecer otro cambio, y el muchacho agresivo y difícil convertirse en útil y

ordenado. Probablemente ni siquiera se dé cuenta de que era distinto en el período difícil.

Algunos muchachos se vuelven aparentemente pretenciosos, otros algo histéricos, otros torpes y tímidos. El peligro está en que nos cansemos porque ya no son "los buenos niños" de once años. Para remediar esto ayudará mucho la simpatía interior acoplada con mucha actividad y responsabilidad.

Se encontrará también que todo muchacho requiere promoción. Aspira a ser más grande de lo que es, a saber un poco más de lo que sabe y a hacer algo más de lo que puede. Podemos aprovechar este deseo, pero sin violentarlo. Lo que el muchacho necesita para su bienestar futuro es desarrollo gradual y no un crecimiento forzado antinatural. El programa de actividades que nosotros ofrecemos al muchacho, debe tener como principio la progresión y de esa manera hacerlo atractivo al muchacho. El programa que le ofrecemos deberá contener también algo para el muchacho mayor, que sea diferente de lo que se ofrece al menor. Esto nos parece difícil de alcanzar hasta que nos damos cuenta que con la responsabilidad que entraña ser guía, subguía y los otros cargos, se satisface esa necesidad sentida por el muchacho mayor.

Entonces el scouter debe recordar que la ley del interés está profundamente arraigada en la naturaleza del muchacho. Su problema pues, consiste en crear y mantener interés; en substituir algunos deseos por otros mejores, haciendo aparecer a éstos más atractivos para que insensiblemente desalojen a los indeseables. Existen varios sistemas por medio de los cuales se puede resolver el problema y ciertas palabras que dan la clave de otras tantas soluciones: acción, aire libre, sorpresa, misterio, lo extraordinario, trabajo, iniciativa. En varias ocasiones en el curso de este libro he dicho algo acerca de estos puntos, pero aún diré más acerca de la iniciativa.

El ejercicio de la iniciativa por parte de los scouts, aún cuando toma más tiempo y es más difícil de controlar y de supervisar, cuenta con mayores resultados que la subordinación formal de los scouts a los scouters, con toda su apariencia de rapidez y conveniencia. El scouter debe darse cuenta de que a medida que el muchacho crece, la influencia del adulto debe tener más y más carácter de consejo dando lugar a que el muchacho se gobierne a sí mismo.

Habiendo recorrido con amplitud y en forma discursiva el campo de la naturaleza del muchacho, dedicaremos una o dos líneas al tratamiento general que puede adoptar el scouter.

La bondad y la simpatía son preferibles a la austeridad, pero hemos de darnos cuenta, como ya se ha mencionado al discutir el asunto de la disciplina, que la debilidad no es signo ni de bondad ni de simpatía. Cualquier sospecha de favoritismo y cualquier tendencia a un

sentimentalismo blancuzco y asqueroso deberá ser rigurosamente evitada. La nota de éxito consiste en interés genuino, dirección y tiempo dedicados a aquellas cosas que gustan al muchacho. El scouter debe pensar con mente scout y colocarse en el lugar de éste. Ésta es la única forma de conocerlo, de descubrir sus metas y sus deseos. Es muy natural que un muchacho joven cuya mente se está madurando, haga cosas extraordinarias y a veces fuera de razón.

Cuando esto suceda no hay que preocuparse ni alarmarse; por el contrario, se puede decir con bastante certeza que el muchacho que nunca hace nada mal, o que no es travieso, está enfermo o no tiene voluntad. Cualquiera que sea la causa que lo haga actuar así necesita de nuestra simpatía y de nuestra dedicación.

Por tanto lo que el scouter debe hacer, es actuar con serenidad, con justicia y con consideración, respecto a cada uno de los muchachos de su tropa. Debe tratar de comprenderlos, de estudiar sus hábitos y sus características. Al muchacho que está desalentado, hay que estimularlo; al que es tardo o débil, hay que alentarlos; al que es de carácter violento, hay que sujetarlo; al que es presuntuoso hay que humillarlo, en forma amistosa pero firme; a aquel que cree ser gran cosa hay que bajarlo un poquito ala realidad, a veces de golpe; al que es travieso hay que tenerlo ocupado; al que demuestra ser hábil, hay que darle responsabilidad, para que avance; a aquél que no demuestra habilidad ninguna, hay que brindarle oportunidades para que vea que puede hacer las cosas y alguna responsabilidad para demostrarle que se le tiene confianza; al que es olvidadizo se le debe dar un adiestramiento especial, tal como el juego de "Kim"; el que tiene la inclinación a ser bobo, debe ser asociado a scouts más inteligentes que estén en condición de curarlo.

Deberá recordarse que los hábitos que ahora tiene el muchacho no son necesariamente perdurables, los nuevos reemplazan a los viejos, casi de manera inconsciente, si éstos son más atractivos que aquellos; los viejos, si causan molestia, pronto se desvanecen. Algunas veces un muchacho es presa de un mal hábito, que no puede romper si no es con la ayuda de alguien que tenga mayor fuerza de voluntad que él. Con simpatía verdadera, el scouter puede inducir al muchacho a aprovechar lo que hay de mejor en él y luchar para lograrlo, sabiendo que el scouter está ahí para ayudarlo y demostrarle simpatía aún en sus fracasos.

Se han escrito muchos volúmenes acerca de la naturaleza del muchacho; es imposible tratarlo aquí en unas cuantas páginas. Por tanto mi objeto ha sido llevar a los scouters a meditar sobre ciertos aspectos, a concebir una actitud más que a intentar lo imposible, y a decirles cómo pueden dominar y desarrollar a los muchachos de su tropa.



CAPÍTULO XVI

LA FAMILIA CRECE

El scouter se enfrenta con frecuencia con el problema de ayudar a uno de sus scouts a decidir sobre alguna actividad en particular, ya sea un trabajo al aire libre, una insignia de especialidad, o algún trabajo manual. He aquí una oportunidad de oro de las que proporciona el escultismo a aquellos scouters que tienen bien metido en el corazón el bienestar de sus muchachos y que poseen el buen sentido de estudiar paciente y cuidadosamente a cada uno de ellos. Por medio del contacto personal, los interrogatorios juiciosos y la observación puede llegarse a comprender cuáles son las cosas que les gustan y cuáles las que no les gustan, sus habilidades y sus deficiencias. Por la observación continúa de éstas y por las anotaciones que se hayan hecho, se descubrirá si el muchacho tiene aptitudes en alguna línea en particular, se puede hacer resaltar sus rasgos innatos y formar planes para cultivarlos que le sean de utilidad.

El muchacho pequeño es sensible a la crítica juiciosa; pero las alabanzas otorgadas con discreción le son más provechosas aún que la crítica constructiva. Debemos usar nuestro juicio acoplado al conocimiento de las características de cada muchacho en particular. Las alabanzas

serviles con frecuencia lo envanecen, haciéndole perder la ambición. Debemos ser capaces de tratar con él en tal forma que responda con lo mejor que en él haya, estimulando cada uno de sus esfuerzos con palabra tranquila de alabanza e indicándole alguna nueva línea que deba utilizar.

Cuando se hacen aparentes algunos atributos particulares la edad varía considerablemente. Debemos tener cuidado en no llamar "estúpido" o "soso" a un muchacho porque no demuestran inmediatamente señales de habilidad para hacer bien algo particular. Cada muchacho debe ser tratado según sus propios méritos y manejado como un problema separado. No hay necesidad de compararlo con ningún otro ni parangonarlo.

En todo muchacho hay algo bueno si sabemos encontrarlo.

Los guías de patrulla son una gran ayuda para los scouters en esta materia. Están en contacto más íntimo con los muchachos de su patrulla. Con frecuencia un muchacho modesto manifestará un talento particular o habilidad a sus compañeros de patrulla y no lo hará con los scouters o ante la tropa entera. Por tanto los guías de patrulla deben ser estimulados para que conozcan a sus scouts y tengan confianza en sus jefes, y los jefes deben consultar a los guías de patrulla en todo lo concerniente a los muchachos.

EMPLEOS PARA LOS SCOUTS

La mayor parte de los muchachos vienen a nosotros antes de salir de la escuela y el scouter que no se preocupa por ver la forma de ayudar mejor a sus scouts con respecto al trabajo que van a desempeñar en la vida, está fracasando lastimosamente en cuanto a sus deberes para con su tropa.

Lo trágico consiste en que en muchos casos nada se hace hasta el día en que el muchacho deja la escuela, y los primeros pasos se dan cuando se nos presenta diciendo: "Señor, dice mi madre que si no me puede usted ayudar por favor, a conseguir un trabajo", cuando éstos pasos debieron haberse dado, por lo menos, doce meses antes.

Cuando el muchacho ha estado doce meses en la tropa, gracias a la variedad de cosas interesantes que hay en el escultismo, ya su scouter debe tener una idea buena del tipo de carrera que le es más apropiado, sea ésta mecánica, comercial, profesional, científica o artística. Si se le puede ayudara conseguir un empleo en el que pueda reunir lo mejor de sus habilidades y el entusiasmo a su trabajo cotidiano, se habrá hecho mucho en el sentido de colocar los cimientos del éxito futuro del

muchacho y de su felicidad, ayudando también en gran parte a aminorar mucho la inquietud y descontento que actualmente existen en la industria. Si la ocupación del muchacho constituye únicamente una manera para que se gane la vida, y si el trabajo que le interesa sólo ocupa sus horas de descanso o ha sido totalmente eliminado de su vida, ese muchacho será solamente una fracción del hombre que debiera ser.

Uno de los grandes peligros que deben evitarse es que el muchacho deje la escuela sin tener antes alguna perspectiva de trabajo, y que fuera de ella quede sin un proyecto que ejecutar, alejado de su disciplina y con frecuencia sin dominio por parte de sus padres. En estas condiciones está en grave peligro de caer en la mala compañía de otros desocupados o, lo que es peor, de los inocuables. Si por lo menos puede empezar a desempeñar algún trabajo, tendrá la disciplina de entrar a horas fijas a su empleo, y de saber que algún servicio se requiere de él cada día. Esto le ayudará a educar su carácter, que de lo contrario degenerará por el hecho de considerarse indeseable y de carecer de objetivo en su vida diaria.

Uno de los primeros factores que ayuda a un scouter a serle útil a un muchacho para encontrar su vocación, es conocer a sus padres, las condiciones de su casa, y a sus maestros, cosas que todo verdadero scouter debe hacer, no solamente para obtener la cooperación de los padres del muchacho y de sus maestros, sino porque con ello obtiene la ayuda necesaria para encarrilar las posibilidades del muchacho y aprovechará las oportunidades que se le presenten.

Debe quedar bien entendido que los padres son los principales responsables en el empleo de sus hijos, como son los responsables principales de que el muchacho obtenga los conocimientos necesarios que lo resguarden contra el mal en los períodos críticos de su vida.

Por lo tanto debe consultarse con los padres antes de hacer ninguna sugestión definitiva al muchacho scout. Los jefes de tropa deberán formar una lista de las fechas probables en que los scouts deberán dejar la escuela y tratar de discutir el asunto con los padres y con el director de la escuela, por lo menos un año antes de que el niño salga de ella. También deben dar ocasionalmente conferencias cortas, sobre esta materia de empleos, en las fiestas sociales en que asistan los padres, y enviar listas de las oportunidades que se presenten en la localidad. Si se considera aconsejable hay que hablar de las organizaciones que ofrecen facilidades especiales, de las escuelas tales como de la marina mercante y naval, la de la fuerza aérea, etc.

El Scouter debe prestar atención preferente a evitar que los scouts tomen lo que se conoce con el nombre de "empleos sin oportunidades". En estos empleos no existe posibilidad de ascenso y por tanto conducen al desempleo a los tres o cuatro años. No es adecuado señalar aquí de

manera precisa cuáles son estos empleos, pero es fácil descubrirlos si se hace una encuesta juiciosa de sus perspectivas.

Cuando un muchacho sale de la escuela elemental, y es el caso más frecuente, tiene que tomar el primer empleo que se le presente, aunque sea de los llamados "sin oportunidades"; en estos casos no hay que tener mucho perjuicio, siempre y cuando haya alguien que se interese por el bienestar del muchacho y esté pendiente del desarrollo en él de ciertas inclinaciones, pudiendo ayudarle a su debido tiempo para obtener empleo más de acuerdo con dichas inclinaciones. Se debe alentar también al muchacho para que continúe preparándose, de tal manera que pueda aprovechar cualquier oportunidad de promoción, que se le presente. Por otra parte, una vez obtenido un empleo, existe la tendencia natural a dejar pasar las cosas hasta que ya es demasiado tarde.

Más aún, es de suma importancia estimular al muchacho que ha salido tempranamente de la escuela, para que continúe sus estudios, en cuanto sea posible, asistiendo a los diferentes cursos nocturnos existentes. Podrá ser que tenga la sensación de que el empleo que desempeña es el de un obrero y que por tanto no tiene necesidad de aprender cosas que a primera vista no tienen objeto para su trabajo; pero el conocimiento extra que se obtiene siguiendo estos cursos, con toda probabilidad demostrará serle útil más tarde debiendo, si fuera posible, escoger el estudio de aquellas materias que más le interesan.

El jefe de tropa, sin embargo, deberá vigilar que el muchacho asista a aquellas clases que, aún indirectamente, se adapten a su carrera, y que no esté solamente perdiendo el tiempo, lo que es muy de lamentarse y generalmente ocurre.

El hecho de que un muchacho esté asistiendo a la escuela nocturna es casi seguro que impresione favorablemente a su patrón en perspectiva.

La asistencia a las juntas de la tropa se verá afectada con esto, y frecuentemente serán los guías de patrulla y los subguías, los que se encuentren en este caso. Por muy interesado que esté el scouter en tener una asistencia completa a las juntas de tropa, debe estar más interesado en el futuro de sus muchachos, y en todos los casos debe aconsejarles que de preferencia asistan a sus clases. En algunos casos se podrá arreglar que la junta de la tropa se verifique, digamos, el lunes de una semana y el miércoles de la siguiente para facilitar que aquellos que tienen clase los lunes no falten a las juntas de la tropa durante todo el período escolar.

Considerable ayuda puede obtenerse del comité de grupo, o de sus miembros individualmente; y en las ciudades, de la asociación local.

Una cosa útil con respecto a la orientación que se puede dar a los scouts relativa a su vocación es organizar que, de cuando en cuando, los

hombres de negocios (en esto también pueden ayudar los Rotarios) visiten una tropa o una asociación en donde se reúnan los scouts mayores y les hablen de su negocio o de su profesión.

Otro método consiste en facilitar entrevistas individuales para los muchachos que se sientan atraídos por determinado negocio. Esto hace que el muchacho aprenda algo más de lo que de él se requiere y, o le estimula el interés o le hace desistir si se da cuenta de que el trabajo es diferente de lo que él esperaba. De esta manera se puede evitar que un muchacho siga por un camino que más tarde lo conducirá al fracaso.

Todo esto señala la necesidad que tiene el scouter de establecer contactos con los patronos de la localidad. Las oportunidades difieren de acuerdo con las circunstancias locales, pero la cooperación de los scouters es siempre muy apreciada por los patronos, y puede dar por resultado, no solamente que éstos consideren con simpatía las encuestas de los scouts, sino que también se traduzcan en interés a favor del Movimiento Scout y en ofertas de instrucción y consejo sobre distintas materias.

Cualquier recomendación que un scouter haga a un patrón, deberá ser siempre sincera, de tal manera que el patrón pueda confiar en ella. La recomendación puede ser respaldada ventajosamente con una copia de la historia scout del muchacho. El scouter puede, como ya lo hemos sugerido antes, entrevistar al patrón, investigar qué clase de muchacho es el que necesita, la tarea que éste deberá desempeñar, sus perspectivas y otras cosas por el estilo, de tal manera que pueda con vencerse de que el empleo es el adecuado para el scout y éste para el empleo.

Una de las cosas que hay que tener presentes principalmente al entrevistar a un patrón, es el no abultar los méritos del scout o encubrir sus defectos, ya que todos los tenemos, sino presentar un informe verídico del muchacho. El resultado será que el patrón recurrirá al jefe de tropa siempre que necesite emplear un muchacho, pues habrá visto que sus recomendaciones son verídicas.

El scouter por su parte podrá recurrir al patrón para investigar acerca de cualquier muchacho en particular, con la certeza de que el problema que le plantea recibirá atenta consideración.

Finalmente debemos considerar nuestras relaciones con cualquier muchacho, nuestra responsabilidad para con él en ese preciso momento en que principia a ser empleado.

Este momento es uno de los más grandes de su vida, y una plática sencilla por parte de su jefe de tropa, la noche anterior a aquel día en que principie su trabajo, podrá serle de gran utilidad en su carrera. Se le podrá inspirar la actitud correcta que deba emplear en su trabajo,

hablarle de los peligros que existen en el taller, y otras cosas por el estilo, y estimularlo a aplicar la Ley Scout en su trabajo a pesar de las dificultades que pueda encontrar. Tal ocurrió con un muchacho que así pudo obtener ventaja y fuerza, llevando consigo un ejemplar de la Ley Scout que colocó en el interior de la alacena donde guardaba sus útiles de trabajo; hecho que su jefe de tropa sólo conoció cuando el patrón del muchacho se lo hizo saber, manifestándole cuanto apreciaba el carácter de ese joven.

El jefe de tropa jamás debe desaprovechar ocasiones como ésta.

La amenaza de desempleo, con sus consecuencias de flojera y poco deseo de trabajo, es una de las cosas que todo scouter debe tratar de impedir llegue hasta sus scouts; pero sólo podrá lograrlo con meditación profunda y haciendo planes para el futuro. Tampoco lo alcanzará él solo; es una empresa de cooperación, en la que hay que procurar la ayuda del mayor número posible de personas: los padres, el director de la escuela, el doctor, el sacerdote, el comité, y el muchacho mismo y la gracia de Dios por la oración común.



CAPÍTULO XVII

REPARACIONES ANUALES

En el capítulo IV se hizo mención de la necesidad que existe de contar con un lugar de reunión para la tropa y se aludía a lo deseable que sería el que los scouts contaran con un lugar propio, de esta naturaleza. Es imposible, naturalmente, fijar normas a las que deban sujetarse los locales de las tropas. Varían en tamaño y condición; desde salones amplios con varios cuartos subsidiarios, pasando por antiguas barracas del ejército y edificios provisionales, hasta desvanes y sótanos. Algunos pertenecen a las tropas y son administrados por el comité de grupo, otros son propiedad de la institución patrocinadora, otros más son prestados o alquilados por la iglesia o la escuela; algunos se rentan por una cuota nominal de algún simpatizador, otros han sido edificados por los propios scouts y otros más con fondos colectados por los scouts. Condiciones tan diferentes imponen también obligaciones y usos distintos.

El local ideal de una tropa es un cuarto de tamaño suficiente para que ésta pueda practicar sus juegos interiores, con ventilación adecuada y que pueda ser calentado en forma tal que el aire viciado no produzca desatención o inquietud, y que el aire frío no produzca enfriamientos; que los scouts lo hayan arreglado en alguna forma, que esté abierto para

ellos la mayor parte de las noches de la semana y que se les permita decorarlo como lo decida la corte de honor. Me propongo tomar esta clase de local ideal y sugerir en seguida cómo debe equiparse y decorarse, con la esperanza de que el scouter que no posea un local así, pueda ver la manera de utilizar estas sugerencias en el local que su tropa utilice.

El título de este capítulo es un tanto cuanto confuso, pero de cualquier manera trataré de cómo hacer, cada año, algunos cambios en la apariencia, decoración y equipo del local de la tropa. No será necesario hacer un cambio total, pero algún cambio contribuye a conservar vivo el interés, y proporciona a los scouts la oportunidad de discutir toda la cuestión dándoles variedad y ocupación. Cada tres años, más o menos, por motivo educacional para los scouts de la tropa, conviene redecorar el local totalmente.

Todos recordamos la diversión que nos proporcionó el acondicionar un local donde efectuar nuestras prácticas scouts. No debemos pues, negar a los que vienen detrás el tener su turno para esa diversión. Y, así, es una buena idea el que periódicamente se discuta y se llegue a una decisión, sobre el esquema relativo al arreglo y decoración del local.

Lo primero que hay que hacer, es señalar rincones o secciones que cada patrulla pueda considerar como suya y en la que pueda desarrollar sus trabajos. Hay algunas tropas que tienen la suerte de contar con un número suficiente de cuartos para este objeto. Otras, pueden señalar un rincón para cada patrulla, pudiendo éstas disponer hasta de metro y medio de longitud de cada muro a partir del rincón. Algunas veces, hay posibilidad de usar biombos, que proporcionan a cada patrulla cierta independencia. Biombos que se doblen en dos teniendo cada uno metro y medio, se adaptan muy bien a este propósito. Esta clase de biombos debe tener bisagras que les permitan doblarse contra la pared, cuando se requiera contar con más espacio. Por la parte de afuera deben estar pintados del mismo color con el resto del cuarto con sólo el aditamento del emblema de la patrulla. En lugar de biombos, también se pueden usar varillas con cortinas corredizas, pudiendo ser éstas hechas de costales que, pintados y decorados, constituyan un buen sustituto. En un cuarto largo y angosto se pueden formar cuatro departamentos de un lado con cortinas de enrollar, las cuales son fáciles de manejar y muy efectivas. En cualquier forma que se haga, el decorado por la parte interior de su departamento, deberá quedar a cargo de la patrulla, sujeta únicamente al veto o censura que de ella pueda hacer el jefe de tropa. Si la patrulla tiene una especialidad, ésta podrá constituir el objeto de diagramas, descripciones, cuadros y muestras. Una tabla de avisos de la patrulla, una pintura del animal que le sirva de emblema, algunos retratos de la patrulla, en tiempos pasados, y fotografías de ésta en campamento, pueden constituir los adornos de las paredes. El esquema que se adopte para el cuarto en conjunto será al gusto de la tropa, pero deberá evitarse todo lo que sea muy elaborado y las pinturas con marcos, que

con mucha frecuencia se rompen. Es muy conveniente introducir en el salón algo de la atmósfera del campo. En cuanto sea posible, el decorado debe ser hecho por los mismos scouts, aún cuando si existe un scout o scouter de talento especial, se le permitirá que colabore con algo mejor. El amarillo y el verde son muy apropiados para esta clase de decorado y se prestan más que otros colores; pero debe procurarse que los colores sean brillantes y atractivos con lo que toda complicación se evitará. Si el cuarto o el edificio tiene carácter propio, debe procurarse seguir el estilo en la decoración que se adopte.

En las paredes de todo local de tropa debe encontrarse una copia de la Ley Scout, un cuadro que muestre el progreso scout de cada uno de los miembros de la tropa, una tabla de avisos y siempre que sea posible el retrato de B-P. Aparte de estos retratos, los demás adornos deben ser de manufactura local. La Ley Scout puede ser pintada o hecha con letras cortadas de un pedazo de tela, o pintada directamente en el muro, si el cuarto pertenece, exclusivamente, al grupo. Si otras personas usan el cuarto durante el día o en algunas noches, es frecuente que los retratos y la Ley puedan conservarse en su lugar. La tabla de avisos se puede fácilmente construir con chapas de madera o con cartón grueso pintado de verde y con marco de ramas. Una tabla de avisos de bayeta verde, está, enteramente, fuera de lugar en un local scout. El cuadro que muestre los progresos de los scouts puede ser quitado fácilmente y hasta se le puede colocar sobre ruedas para moverlo con más facilidad. Si a la Tropa le está prohibido dejar su decorado permanentemente, entonces hay que colocar unos cuantos clavos en lugares convenientes para poderlos quitar y poner y la patrulla de servicio se encargará del decorado de los cuartos.

Entre las cosas que hay que considerar como necesarias se encuentra la bandera nacional, la de grupo y el banderín de la patrulla. La bandera nacional deberá ser desplegada y saludada al principio de cada reunión y arriada, con los mismos honores, al final. No es necesario tener un mástil, aún cuando produce mayor efecto, especialmente si éste es desbastado, pero una polea pequeña o una anilla en el pecho y unas drizas, darán el mismo resultado. Algunas tropas tienen ellas mismas que elaborar sus propias drizas para cada junta, pero todas estas dificultades tienen un valor particular en el adiestramiento de los scouts. Las normas de la tropa deberán tener señalado un lugar especial y pueden quedar durante la semana, bajo la custodia del guía de la patrulla de servicio o de algún scout que viva cerca. No es necesario tener un pizarrón ya que el reverso de algún cartel o anuncio, o un pedazo de papel amarillo y un crayón o tiza dan buen resultado.

La cuestión de asientos sí es de alguna importancia. Si la tropa ocupa el cuarto por mera tolerancia, como si dijéramos, una o dos veces por semana, tendrá que conformarse con lo que haya. Sin embargo si su posición es más permanente, entonces podrá instalar su propio mueblaje; pero éste no debe ser muy complicado. Es indispensable una mesa y una

silla en la que puedan sentarse los scouters, el secretario y otros para levantar el acta, poner al corriente las asistencias y las cuotas. Aparte de éstas es aconsejable evitar tener sillas ordinarias y bancas que sólo sirven de estorbo, ocupan mucho lugar y con facilidad se rompen durante los juegos. Algunas tropas se han conseguido asientos para cada uno de sus miembros en el rincón de cada patrulla y con facilidad se hacen a un lado cuando es necesario. Otras tropas usan botes pintados de verde o con los colores de la patrulla y con un agujero en la tapa para poderlos mover metiendo en ellos un dedo. Los de los scouters y de los guías se pintan de distinto color o se hacen de diferente tamaño. Otras tropas combinan los asientos con las cajas para guardar su equipo, teniendo cada patrulla una de estas cajas en su rincón, la que sirve de asiento al guía. A estas cajas, generalmente, se les ponen unas cuerdas en las extremidades para que puedan transportarse con más facilidad.

Antes de ocuparnos del equipo hemos de mencionar todavía algunos otros muebles que, aunque necesarios, depende de las finanzas y la habilidad de la tropa, el adquirirlos. Una tabla de nudos en que aparezcan los de pie tierno y otros en sus diferentes etapas de construcción, constituyen una exhibición útil tanto para los scouts como para los extraños. También son útiles los modelos de puentes, diagramas de los mismos, siluetas de árboles, moldes de yeso, impresiones de hojas, carteles y fotos scouts, muestras de madera, recuerdos de expediciones, y mapas del área a diferentes escalas. Una caja de huellas hecha con un cajón de madera y un poco de arena permite el imprimir huellas y sacar moldes de las mismas. Un cajón con arena fuera del local y aún dentro en un rincón es algo muy útil y usado. En ciertas ocasiones un fuego de campamento, artificial, puede ayudar grandemente a proporcionar una atmósfera de aire libre. No hay necesidad de describir la construcción de este último. Estas son unas cuantas muestras de lo que puede hacerse en el local, si se tiene oportunidad.

EQUIPO

La cuestión de equipo es algo diferente. Independientemente de la clase de local de que se disponga, toda tropa debe tener un mínimo de equipo, sin el cual no puede trabajar. Este equipo debe ser reparado y puesto en orden cada año, además de ser inspeccionado por la corte de honor cada tres meses. El equipo, invariablemente, deberá ser puesto en su caja después de cada junta, ya sean éstas cajas de patrulla o de tropa; en alacenas, o guardado en la casa de algún scouter o scout. Si el equipo debe ser llevado al local en cada junta, es mejor ponerlo al cuidado de una sola persona, o de los guías de patrulla por la porción que a cada uno corresponda. Parte del equipo es indispensable, y parte extra; pero esto depende de las actividades de que esté desarrollando la tropa.

Deberá contarse con una buena cantidad de cuerda para hacer nudos y amarres. Un par de cuerdas para nudos y una para amarre por scout no es lujo, sino lo que debe poseer una tropa normal. Las cuerdas deben ser de diferentes tamaños y clases, para tener donde escoger en los diferentes usos a que se apliquen; también hay que tener cáñamo u otro material para arreglar los cabos de las cuerdas. Las cuerdas que algunos scouts llevan en sus cinturones no son la clase de cuerdas apropiadas para hacer nudos.

También son necesarias las banderas de señales, las vendas, las tablillas para fracturas; un juego de vendas por patrulla es suficiente, ya que las pañoletas también se pueden utilizar, en caso de que para el ensayo se necesiten más. No hay necesidad de comprar las tablillas; es mejor hacerlas y que sean de diferentes tamaños y anchos, para que haya de dónde escoger.

El equipo para juegos depende de la clase de ellos que se practiquen en la tropa. Es buen plan el tener una caja especial para el equipo, en la que haya pelotas de diferentes tamaños, sacos con habas o alubias secas, bastones, anillos de cuerda y otras cosas por el estilo.

El equipo de campamento depende tanto de la naturaleza de la tropa, que es imposible detallar cualquier lista. Las tiendas, los trastos de cocina, etc., deben ser cuidadosamente almacenados durante el tiempo que no se usan e inspeccionados y aireados de cuando en cuando. Al final de la estación, es conveniente hacer las reparaciones al equipo de campamento y ponerlo al corriente. Esto no sólo es bueno con respecto al equipo, sino también, a los conocimientos de los scouts sobre la materia.

También hay que hacer mención de los libros que debe tener la tropa. Aún cuando no pueda tener siquiera una pequeña biblioteca, deberá siempre tener unos cuantos libros para prestar entre los guías de patrulla y los scouts. En ellos deben estar incluidos: *Escultismo para Muchachos*- varios ejemplares- *Manual del Guía de Patrulla*, y algunos libros de Gilcraft. Después de que la sección de escultismo esté bien cimentada, una sección de aficiones y otra de literatura deberán establecerse. Si la tropa no cuenta con local permanente, estos libros deben quedar bajo la custodia del ayudante jefe de tropa o de un guía de patrulla, quien en el carácter de bibliotecario de la tropa, será el responsable de ellos ante la corte de honor.

Antes de terminar con el asunto del local de la tropa, hablaré de un punto más. Cualquiera que sea la naturaleza del local, por insegura que sea su posesión, por muchas que sean las dificultades que haya que vencer, debe hacerse un verdadero esfuerzo por obtener algo de la atmósfera scout. Hasta la apertura de una ventana que ha permanecido cerrada durante todo el día puede convertir un salón parroquial en un cuarto

scout, pero generalmente se requiere más que eso. Como ya se ha dicho, existe un reto al ingenio de los scouters y de los scouts para que se muestren verdaderos scouts, usando de los materiales que tengan a mano para convertirlos en lo más útil posible.

PRUEBAS

Intencionalmente he llamado este capítulo, "reparaciones anuales" para que se me permita incluir en él la revisión anual de las pruebas scouts. Creo que cada año, de preferencia en el otoño, la tropa debe dedicarse a poner en orden la casa por lo que a sus conocimientos scouts se refiere. Esto requiere volver atrás en el terreno trillado y ver que todo miembro de la tropa sabe sus pruebas de pie tierno; que todo scout de segunda clase conoce también sus pruebas; y todo scout de primera recuerda sus pruebas de pie tierno, de segunda, y de primera; y todo caballero scout está al corriente de lo que debe saber de acuerdo con las insignias de esa calidad. Tenemos estricta obligación con la tropa, con el escultismo y también con los mismos muchachos, de ver que éstos no estén haciendo una mascarada.

Esta tarea no necesita ser ni larga ni tediosa. Puede hacerse responsable a los guías, de ver que se haga la revisión de las pruebas de pie tierno y de segunda en las reuniones de patrulla o en el tiempo dedicado a las patrullas, en las reuniones de tropa. Unos cuantos juegos y competencias cuidadosamente preparados, son suficientes para que el jefe de tropa se dé cuenta de que se retiene el conocimiento necesario. Existe una gran variedad de juegos y prácticas que pueden utilizarse con este objeto y cualquier idea ya muy usada se dejará a un lado, buscando siempre la variedad. De nuevo es éste un asunto de ingenio y de recursos. Para la revisión de la primera clase y de los conocimientos superiores a ella, se requiere algo más de trabajo, pero ahí también pueden incorporarse juegos y competencias, aún cuando el número de scouts que tomen parte necesariamente tendrá que ser limitado. Por ello es preferible dedicar a esta revisión la tarde del sábado, o alguna otra ocasión especial.

Algunos scouters dicen que es innecesaria esta revisión y que sus scouts refunfuñan. No es innecesario, y sí, esencial para la consolidación que hay que efectuar antes de poder avanzar. Si los scouts refunfuñan, generalmente eso es una prueba de que es necesaria. Si no fuera necesaria, el tiempo empleado en ella sería infinitesimal. Si hay que sudar para repasarla, es porque se ha olvidado. Lo que el jefe de tropa tiene que hacer es establecer en la corte de honor y en la tropa misma un sentimiento de que el honor de la tropa y de cada uno de sus miembros, está en peligro mientras no demuestren todos que sus conocimientos, de acuerdo con el grado a que pertenezcan, están al corriente. Una vez que

esa clase de tradición ha sido establecida, el asunto puede dejarse en las manos de los guías y de los mismos scouters. Ellos saben cuándo las normas van decreciendo y no durarán en darlo a conocer al jefe de tropa para que actúe.

De cuando en cuando las reparaciones son necesarias si se quiere que la casa resista, firme y segura, contra viento y marea.



CAPÍTULO XVIII

FESTIVALES

Hay un aspecto social en toda tropa, que no debe descuidarse. Sus fiestas podrán diferir considerablemente en naturaleza y en objeto, pero alguna clase de festival es necesaria.

Se ha hecho mención de las fiestas para los padres y del día de visita en el campamento. En esas ocasiones la tropa invita a sus familiares y amigos sin costo para estos. Los scouts son los anfitriones de sus mayores y deben divertirlos. Hay que dar a esas fiestas un aspecto familiar para que las personas mayores tomen parte en la diversión y se entretengan. Se pueden arreglar juegos y torneos en que las mamás y los papás tomen parte. Normalmente en esas fiestas no debe haber teatralidad sino más bien exhibiciones del trabajo ordinario a que se dedican los scouts, para que sus padres se den cuenta de lo que realmente hacen. A cada patrulla se le asigna tiempo y de acuerdo con este hace su programa, el cual somete a la consideración de la corte de honor, la que se encarga de coordinarlo.

En esas ocasiones, ya sea al aire libre o en el salón, una manera útil de terminar, es con un fuego de campamento. Los scouts y sus invitados pueden mezclarse en un mismo círculo, y juntos pueden cantar determinadas canciones. Una plática de cinco minutos por el scouter, agradeciendo en nombre de la tropa la ayuda que le prestan sus amigos, será muy bien recibida y tendrá más afecto que cualquier demanda de ayuda.

Las tropas pueden dar festivales en mayor escala, y siempre gratis, por medio de reuniones en un salón o al aire libre, a las que se convida al público, ya sea con invitación general o especial. La forma de hacerlo, depende grandemente de la localidad en que actúa la tropa. La tropa de un pueblo puede tener la reunión ella sola, en el salón municipal o en el jardín público; mientras que las de la ciudad pueden combinarse, aún cuando esta clase de festivales se organizarán, casi siempre, como reuniones de asociación. Cualquiera que sea la localidad en que se encuentra la tropa es importante que los scouts hagan algo para que el público conozca lo que es el escultismo, qué es lo que hacen los scouts, y que les demuestren a las personas que los rodean, que el escultismo capacita a los muchachos para hacer cosas que de otra manera estarían imposibilitados de efectuar.

Cuando se llevan a cabo estas reuniones, los encargados de ellas jefe de tropa o comisionado de distrito- deben estar seguros de que el programa va a desarrollarse sin interrupciones y que los números en él contenidos interesarán al público y serán de su agrado. Constituye un buen plan, siempre que haya espacio para ello, el que en vez de llevar al cabo cada número por separado se ejecuten varios a la vez. De la misma manera- ya sea en el local o al aire libre- es mejor desarrollar el programa en una arena que en un escenario. Para que una reunión sea espectacular, debe haber una exhibición de conjunto al principio y al fin y en el intervalo distribuirse los scouts en pequeñas partidas, desarrollando cada una simultáneamente parte del programa. Los números que generalmente conservan vivo el interés en esta clase de eventos, son los juegos activos; la construcción de puentes ligeros, la erección de torres de señales; juegos cortos de pelota a mano; saltos mortales; la erección de tiendas; el tirar dos bandos de los extremos opuestos de un cable; la exhibición práctica de nudos y unos cuantos minutos de ejercicios mudos con señales de brazos.

Debe ponerse especial empeño en que no haya interrupciones entre un número y otro y que en la arena se esté siempre haciendo algo.

Una reunión corta en que se trabaja constantemente, tiene mayor aceptación que una larga en que haya constantes interrupciones. Uno de los finales más espectaculares para esta clase de reuniones y que se ve muy rara vez, es una combinación de fogatas encendidas más o menos conforme los lineamientos que se dan en *Escultismo para Muchachos*.

Siempre existe la posibilidad de organizar reuniones más grandes y espectaculares con propósito de coleccionar fondos, o de propaganda. Los jamborees son muy buenos para este objeto. Aún cuando no se puede aspirar a tener el mismo número de concurrentes, sí es posible obtener el mismo espíritu y el mismo alto grado de diversión, independientemente de lo pequeña que sea la tropa o el distrito. El punto importante que debe recordarse acerca de estas reuniones, es que constituyen casi la única oportunidad con que contamos para mostrar el escultismo; son, como si dijéramos, los escaparates del edificio y por tanto deben mostrar tal como es, el trabajo que se hace en su interior. En el trabajo normal del escultismo, no deseamos exhibirnos demasiado; el scout hace su trabajo silenciosa y reservadamente y se ufana en no dejar huella de lo que ha hecho, reservándose tan sólo la sensación de bienestar que le produce. El escultismo pone sus esperanzas en que se le juzgue por los resultados que obtiene en la formación del carácter de sus muchachos y en el de los hombres que han sido scouts. Por eso es tan necesario que cuando los scouts aparecen en público representen el escultismo en forma debida. Esto no sólo se aplica a las reuniones y exhibiciones, sino, también, a diversas funciones cívicas y nacionales, tanto como al comportamiento de los scouts y scouters en público, con uniforme o sin él.

Mucho podría todavía decirse acerca de los festivales en el local. Muchos scouters dicen que los festivales de la tropa son más bien un fastidio que una ventaja, que los resultados monetarios que se obtienen no resisten comparación con el tiempo y el trabajo que requieren, que se descuida el trabajo scout, y que interrumpen el orden y el programa de la tropa. Todo esto es verdad en algunos casos, pero no es necesario que sea siempre verdad.

Puede ser necesario un festival para conseguir fondos para el local, para el equipo de campamento o para los gastos ordinarios de la tropa. En general, la cuestión de dinero debe ser una consideración secundaria. Hay que tener mucho cuidado con la parte financiera del programa, pero esta parte debe organizarse independientemente de la exhibición misma. Existen dos maneras de llevar esto a cabo. La tropa puede nombrar un subcomité de finanzas de entre sus propios miembros el cual se encargará de conseguir el salón, imprimir y vender los boletos, y atender los detalles necesarios para obtener un éxito pecuniario. El otro sistema, que es el que yo prefiero, es pasar todo el aspecto de negocio al comité de grupo, o a un comité formado por los padres de los muchachos. La razón por la que lo prefiero es porque, de esa manera, las personas mayores toman parte en las actividades de la tropa dejando a ésta ocuparse exclusivamente de la exhibición. Se puede argüir que el encargado de la parte financiera adiestra a los muchachos en estos pormenores, pero es difícil para ellos ocuparse de ambas cosas y, además, no siempre son lo suficiente grandes para cargar con esa responsabilidad. Por lo que al Jefe de Tropa concierne, este último plan

le quitará de encima un inmenso número de preocupaciones y responsabilidad que, después de todo, es una consideración de importancia.

La crítica de que se interrumpe y se descuida el trabajo scout de la tropa es cosa que depende de las circunstancias. En términos generales, la exhibición en el local puede consistir en tres cosas distintas: actividades scouts, concierto, teatro. Éstas pueden darse por separado, o combinándose dos, o las tres en un sólo festival. Si se trata de actividades scouts, es obvio que las prácticas scouts de la tropa no van a ser descuidadas durante los ensayos. Si lo que se elige es un concierto, los ensayos pueden hacerse en la fogata, ya sea en el local o al aire libre durante el año y producirán magnífico efecto. De cualquier naturaleza que fuere el festival, no estará divorciado del escultismo, ya que en los ensayos se utilizará el método y los principios scouts, se ejemplificará el espíritu de equipo, se hará necesaria la verdadera disciplina y la subordinación del individuo al conjunto, todo esto una y otra vez.

La preocupación del festival no es necesario que se haga concentrando en ella todas las actividades a expensas del trabajo normal de la tropa, lo cual sería un error. Solamente dos semanas antes deben concentrarse los esfuerzos de la tropa al festival, con excepción de cualquier otra cosa. También hay que tomar en consideración que la mente del muchacho debe ser enfocada de tiempo en tiempo a un objetivo positivo, y que el hecho de aparecer y actuar en público es un correctivo excelente para lo que se pretende.

He recurrido a todos los argumentos que me ha sido posible, para echar por tierra la sugestión de que las tropas que dan festivales, no tienen mucho espíritu scout. Hay que recordar sin embargo, que todo es grano en el molino scout.

Pase lo que pase, dos cosas deben tener presentes todos los que intervienen en el festival, por pequeña que sea la parte que tomen. Primero, que van a divertir a aquellos que han tenido la bondad de ir a ver su trabajo y que no hay que defraudarlos, ni en el dinero que han gastado, ni en la molestia que se han tomado. Segunda, van a demostrarles lo que pueden hacer los scouts aún en cosas que ellos piensan no caen precisamente dentro del escultismo. Como scouts van a demostrar que han sido adiestrados para ser mejores que los hombres que no han recibido ese adiestramiento, de tal manera que si representan, van a demostrar que porque son scouts pueden muy bien representar; si es un concierto lo que están dando -aun cuando no posean grandes voces- van a demostrar que pueden emitir sonidos agradables y, sobre todo, que pueden actuar en conjunto porque son scouts.

La Tropa entera deberá recordar que cualquiera que sea la clase de fiesta que estén dando, su reputación como scouts y como tropa está

comprometida. Un festival de primera clase, dejará una grata impresión en la audiencia y les ganará simpatía y ayuda. Un programa a la aventura, mal desarrollado y mal representado, dará por resultado el correspondiente mal efecto y producirá la idea de que el escultismo en conjunto, es algo que no vale la pena.

Creo obligado citar, de un trabajo canadiense:

"Es más importante, todavía, el efecto que un festival mal arreglado tiene en los propios scouts, quienes sacan la impresión de que es fácil organizar un festival para conseguir algo de dinero, sin que las normas importen nada. Los muchachos a la edad scout son casi siempre descuidados y por eso los festivales scouts representan una oportunidad para enseñarles a llevar al cabo y bien, las cosas. Por ejemplo, los muchachos no se dan cuenta de que es más difícil hacer bien el papel de payaso que el de otro actor cualquiera en una pieza ordinaria. Los muchachos que tienen que desempeñar este papel, han de estudiar su parte por semanas y aún meses, como el resto de la tropa, si es que han de hacerlo bien. El auditorio espera que los payasos sean simples, inteligentes, chistosos y a veces muy buenos acróbatas. Con frecuencia es el mejor gimnasta del circo el que desempeña el papel de payaso. De hecho son las partes humorísticas de la pieza o de la fiesta, las que requieren conocerse más a fondo y saberse mejor. Un ejemplo más; un muchacho va a desempeñar el papel de un vagabundo y cree que todo consiste en aparecer miserable, sucio, y perezoso, olvidándose que en la vida del vagabundo hay tintes patéticos, humorísticos y trágicos. Sus vestidos tienen que ser algo más que miserables y sucios; su diseño tiene que ser hecho con cuidado, de tal manera que causen interés y diversión al auditorio."

Es necesario decir que se necesita buena dosis de conocimientos scouts, para poder desempeñar bien tan sólo cualquiera de los papeles señalados en la cita anterior.

Para los festivales en el local, que consisten en exhibiciones de actividades scouts, prácticamente todo lo que se ha mencionado para las reuniones al aire libre puede servir, con el aditamento de cosas como juegos de salón, competencias de varias clases, box, luchas, competencias de encender fuego por frotamiento, un día en el campo y entremezclado con esos números tan gustados en las fogatas y que sirven también para dar un descanso al auditorio. Debe ponerse especial cuidado en no aburrir al público con cosas que no entiende, tales como señalación, enviando mensajes interminables de un extremo a otro del salón, o exhibiciones de trabajo de ambulancia cuando de todo eso sólo puede verse las espaldas encorvadas de los muchachos.

Sobre los conciertos lo único que puede decirse, es que debe haber en ellos algo de la atmósfera de un fuego de campamento, es mucho mejor que el intentar traer a ellos la atmósfera

del teatro principal del lugar. Un buen coro scout es mucho más gustado por el auditorio que una serie de solos. Los coros de silbidos o de susurros acompañando a algunas buenas voces que la tropa tenga la fortuna de poseer, suelen tener mucho éxito. Completan el cuadro algunos instrumentos en los cuales puede estar incluido el humilde órgano de boca.

Las piezas que la tropa puede llevar a escena dependen mucho de la habilidad que sus miembros posean como actores, pero siempre es preferible subir la puntería que adoptar una pieza de esas en que el muchacho malo del pueblo se inscribe en los scouts y finalmente salva a la hija del personaje principal del pueblo.

Esta clase de piezas no es justa ni para con el principal del pueblo, ni para el auditorio. No es indispensable confinarse a piezas "scouts", la selección debe estar limitada solamente por el material de que se disponga y la fuerza del reparto con que se cuente. La gran dificultad con que tropieza el jefe de tropa, al principio, es la distribución de los papeles, pero pronto se verá que en la mayoría de las tropas existen dos o tres muchachos que tienen natural habilidad como actores; a ellos se les pueden dar los papeles principales, distribuyendo los demás conforme a las capacidades de los otros.

Como no es posible que todos tengan un papel en la pieza, se les debe asignar trabajos en conexión con ella, tales como apuntador, director de escena, peluquero, etcétera de tal manera que la tropa toda entienda que todos son necesarios y que la parte que cada uno desempeña, es indispensable para obtener un buen resultado, de tal manera que todos sus componentes forman parte del mismo equipo, ya sea que este esté enfrente o detrás de las bambalinas.

Existe algo más de valor en esta clase de festivales y es que proporciona oportunidad extra en el desarrollo de los trabajos manuales y de ciertas otras habilidades, por parte de los scouts. Hasta donde sea posible, la escena, los muebles, el vestuario, los anuncios y otras cosas por el estilo, deben ser manufacturadas por los scouts mismos, dando así ocupación a los muchachos que no sirven para actores.

En lo que respecta a la cuestión general de festivales, sólo me referiré a un punto más. Es necesario que estos festivales tengan ambiente scout desde el principio al fin, que los muchachos tomen en ellos la mayor parte posible. Los scouters deberán dirigir desde lejos todo el engranaje y sólo tomar parte directa cuando la importancia de la pieza lo requiera, o cuando haya que demostrar prácticamente la forma de decir una parte o el desarrollo de una escena. Sobre todo los scouters se abstendrán de invitar a sus amigos extraños para que les ayuden. Si la tropa no puede poner la pieza en escena por cuenta propia, será mucho mejor que organice sus festivales y sus colectas de dinero, en forma distinta.

Finalmente, debemos recordar que estos festivales nos prestan oportunidad de hacer una buena acción para con otras personas. Así se pueden arreglar festivales para los niños pobres, hospitales, asilos de ancianos -especialmente en navidad-, y esto contribuirá a aumentar el prestigio del escultismo en la localidad.



CAPÍTULO XIX

EL JARDÍN

"La alegría del jardín no puede expresarse con palabras"

Los cimientos del escultismo residen en la Promesa Scout, de cumplir los deberes para con Dios. Ya se ha hecho mención de esta parte de la Promesa; sin embargo, es necesario ir más a fondo en la cuestión de relaciones entre el escultismo y la religión. Entendemos por religión la creencia en un Dios personificado que es el autor del universo y que tiene derecho a nuestra adoración y obediencia. Para nosotros, cristianos de religión, tenemos, además, la creencia de que Dios se ha manifestado al mundo en la persona de su Hijo.

B-P no eludió esta cuestión importante. Sus puntos de vista sobre los deberes para con Dios se encuentran claramente expresados en Escultismo para Muchachos. Es muy significativo ver lo que dice: "Una organización como ésta, carecería de objeto si no llevara a sus miembros al conocimiento de la religión".

Lo primero que tenemos que hacer es entender con claridad, cuál es la política religiosa de la hermandad scout. Esta política está expuesta extensamente en el *Programa, Organización y Reglamento* cuya cláusula dice: "Se espera que todo scout pertenezca a alguna denominación

religiosa y asista a sus servicios". Se verá pues, que la política religiosa de la hermandad scout está fundada en el respeto entre las diferentes denominaciones religiosas y no en la idea de que la cuestión de fe no tiene importancia. En otras palabras ya se ha dicho repetidas veces que nuestro Movimiento es interconfesional y no anticonfesional. Este punto ha sido acentuado por la declaración hecha y que dice:

"La oficina mundial desea recordar a los scouters que el deber primordial de todo jefe, es subrayar la primera parte de la Promesa Scout -deberes para con Dios- ante sus scouts. La forma de llevar esto a cabo, tiene que depender principalmente de la naturaleza y circunstancias de la tropa.

"Por lo que respecta a desfiles, servicios propios de los scouts, etcétera, debe tenerse en cuenta que la iglesia católica prohíbe a sus miembros tomar parte en cualquier servicio religioso que no sea el suyo propio, y por tanto es deber de todo jefe respetar esta regla escrupulosamente".

Para cumplir con sus fines, el escultismo tiene que ser lo suficientemente amplio, de manera de incluir a todo hombre o mujer sin distinción de credo religioso; y debido a esta política expresa, es que el escultismo ha podido conseguir eso y mantener unidos a miembros de diferentes creencias. No es solamente una cuestión de más o menos tolerancia, es la convicción de que cada cual tiene el derecho de que se respeten sus ideas.

Para poder conservar firme nuestra posición, es necesario que nuestra política religiosa no sólo sea entendida con toda claridad, sino que nos apeguemos a ella todos los scouters.

Permítaseme aclarar, de manera absoluta, que el escultismo no pretende en forma o grado alguno sustituir a la religión. Algunos Scouters han causado daño con esta aseveración. Un instante de reflexión basta para darse cuenta de la imposibilidad de tal cosa y del desastre que sería pretenderlo. El amor por la naturaleza no puede ser un sustituto de la verdadera religión, ni de la creencia en el poder de la bondad de Dios, aún cuando ésta sea uno de sus dones, del que debemos usar adecuadamente. Por otra parte, no hay duda de que el escultismo puede ser un "magnífico conducto para cualquier religión".

Pero esto es enteramente distinto.

Todo scout promete hacer cuanto pueda para cumplir sus deberes para con Dios, usar debidamente de los dones que Dios le ha dado, practicar su religión, el deber que le liga con Dios. Todo scouter por su parte tiene la obligación de explicar el significado de esta promesa a sus scouts.

La religión se divide en dos partes: creencia y práctica; norma y modo de proceder en la vida.

Enseñar la fe y las prácticas religiosas a los scouts, es deber primordial de los ministros del culto. En los grupos scouts controlados por la iglesia, la cosa es muy sencilla para el jefe: practicará la religión del grupo y estimulará a sus scouts a practicarla. Secundará los deseos y actividades de la institución patrocinadora, no solamente de una manera pasiva, sino tomando parte activa en el desarrollo del lado espiritual del escultismo. En un grupo abierto, el papel del jefe es más difícil, pero por ningún motivo insuperable, o del cual deba apartarse. Primero que nada, deberá dar ejemplo profesando su religión a conciencia. Deberá vivir de acuerdo con su religión, de tal manera que sus scouts se den cuenta de cuál es su actitud con respecto a ella y que la tiene por norma de su vida, aún cuando no haga, como no debe hacerlo, ostentación. Deberá entender la política religiosa del escultismo, más o menos en la forma que he tratado de explicar. Deberá estimular individualmente a los scouts de su tropa para que asistan a los servicios religiosos de la iglesia a que pertenezcan. Deberá hacerles ver que una manera de cumplir con sus deberes para con Dios y con su Promesa, es ayudando de alguna manera a su iglesia, ya sea en los servicios divinos o como catequista, cantor o cualquiera de las muchas formas en que un muchacho puede ayudar. El scouter debe darse cuenta exacta que el escultismo se propone de manera bien definida, el desarrollo integral de muchacho - físico, mental y espiritual-, y que él no puede descuidar ninguno de los tres. Las cualidades morales del muchacho serán el resultado de este desarrollo.

Habrá dificultades con los scouts mayores que hayan llegado a la edad de la investigación y la crítica. El consejo para ellos será que se vayan muy despacio y con cuidadosa meditación. Naturalmente lo primero que hay que aconsejarles es que recurran a algún ministro del culto. Si el scouter se toma la molestia de apersonarse con dicho ministro, hará un gran servicio al muchacho.

Otra gran obligación pesa sobre el scouter y es la de conocer cuáles son las obligaciones que la religión del muchacho impone a éste y ver que cuente con la oportunidad para poder cumplir con ellas. Especialmente hay que tener cuidado en los campamentos. Por ejemplo, los católicos tienen la obligación de ir a misa los domingos, muchos anglicanos la de estar presentes a la eucaristía y los judíos a respetar el sábado como el sabbath.

La conducta recta y el buen proceder en la vida, es la parte de la religión en la cual los scouters pueden intervenir con su dirección. La Ley Scout es la mayor ayuda que tenemos en este sentido y está respaldada por todos los juegos y prácticas scouts. La vida y atmósfera de la tropa producen efecto en la vida individual de cada scout.

Los campamentos constituyen las oportunidades más gloriosas que posee el scouter para dar a los muchachos el verdadero impulso que el

escultismo pretende. No es el hábito el que hace al monje; no son las tiendas ni las otras prendas las que constituyen el campamento. Es el espíritu de Dios lo que hace al hombre; las oportunidades de desarrollar ese espíritu en los scouters y los Scouts, es lo que constituye el campamento.

El Dr. Morton expresó así su idea:

"Por último, reverencia. Es la emoción religiosa por excelencia. El muchacho se da cuenta de ello al reunirse con sus compañeros de aventura alrededor de la fogata, para el acto final del día -las oraciones-. Es el momento y el estado de ánimo oportunos, especialmente si durante el día ha habido alguna aventura emocionante o se ha corrido algún verdadero peligro. En ese momento es cuando el muchacho siente en forma muy personal, que Él es quien les ha ayudado y sostenido; y el darse cuenta de esto, transforma el sentimiento de terror en reverencia. Las experiencias se mezclan para formar un sentimiento religioso. ¡Qué bien recapitula y refuerza estos sentimientos el cuadro de esta escena final...! Bajo tales condiciones de emoción contagiosa, el guía de patrulla recita la Ley Scout y termina con una oración. Después viene el desearles buenas noches y el saludo. *El muchacho ha captado la religión.* No ha podido evitarlo".

En los grupos abiertos, cuando se rezan oraciones en esos lugares, lo cual es muy de desear, deberán ser muy sencillas y de carácter enteramente voluntario.

Hay dos artículos más que tienen conexión con la religión. "Los desfiles de iglesia combinados, a los que concurren grupos de distintas denominaciones, sólo pueden celebrarse con permiso especial del comisionado de distrito y por ninguna circunstancia podrá el jefe de grupo obligar a sus scouts a concurrir a edificios de culto que no sean de su propia denominación".

Este artículo, es el resultado de haberse dado cuenta de los peligros que entraña el no avenirse con fidelidad a la política religiosa establecida. Las tropas cerradas o varias tropas cerradas de la misma denominación, pueden, naturalmente, celebrar desfiles religiosos cuando les plazca y sin necesidad de permiso. El punto de vista del muchacho debe también tomarse en consideración y, por tanto, esta clase de desfiles sólo debe celebrarse cuando tengan por finalidad conseguir un mayor bienestar espiritual y el desarrollo de la parte espiritual del escultismo. La idea de celebrar desfiles religiosos con fin de exhibición o propaganda, es contraria al verdadero escultismo y repugna a sus ideales.

En las tropas abiertas, debe ponerse especial cuidado para que los desfiles religiosos sean enteramente voluntarios y, por ningún motivo, se hará sentir a un muchacho y que se ha portado como mal scout cuando manifieste sus deseos de no concurrir.

Los desfiles religiosos combinados, deberán tener lugar solamente cuando en la iglesia o capilla en que se celebren, no se estén efectuando servicios religiosos ordinarios.

"Las reuniones de los scouts, conocidas con el nombre de *Propios Scouts*, se efectúan para adorar a Dios y para promover la realización completa de la Ley y la Promesa Scout, pero son suplementarias y no sustitutas de las observancias religiosas". El artículo es bien claro. La celebración de las reuniones denominadas *Propios Scouts* en una tropa, dependen por completo de las circunstancias locales. En multitud de tropas -cerradas y abiertas- estas reuniones han demostrado tener un gran poder para el bien, cooperando al desarrollo del lado espiritual del escultismo. Las restricciones y las cortesías que deban observarse con respecto a los servicios *Propios Scouts*, se aplican con igual fuerza a éstos que a los desfiles religiosos, debiendo ponerse especial cuidado en que los scouts tomen parte activa en esta clase de servicios, ya sea leyendo la Ley Scout o las Epístolas, que tengan un surtido de libros y oraciones y que alguna vez sean ellos, los que tengan a su cargo la plática. Hasta donde sea posible el arreglo de los servicios *Propios Scouts* debe quedar a cargo de la corte de honor o de los guías de patrulla. Cuanto más estén los scouts asociados en este trabajo, en su preparación y en su práctica, será tanto mejor. Estos servicios no deben ser demasiado largos, y serán diferentes -por lo menos, si no es en otra cosa, en que no sean austeros- de los servicios religiosos ordinarios. En general, himnos de alabanza a Dios. La plática será corta, práctica y definida, y si fuera posible, en forma de historieta. Toda la reunión deberá ser interesante, alegre y a la manera Scout. El servicio *Propio Scout* en campamento, deberá ser de preferencia en la noche, después de que los muchachos hayan tenido la oportunidad de asistir en la mañana a sus propios servicios religiosos y hayan sido estimulados para ello. El valor de esta reunión de familia para orar y alabar a Dios ha sido expresado de la siguiente manera: "La prueba de valor de los servicios `propios scouts', la tendréis en las caras de vuestros scouts, en sus acciones en el campamento y en sus recuerdos posteriores. Pues han recibido el estímulo de vivir como verdaderos scouts, ahora y siempre".

Juzgo necesario decir algo acerca del punto de vista de los muchachos. Su actitud, hacia la religión y las cosas más profundas de la vida, es normalmente de reverencia y reticencia. Es indispensable entender y apreciar esta actitud. El muchacho normal, aceptará y recibirá con beneplácito todos los esfuerzos que se hagan para beneficiarlo moral y espiritualmente y sin inquirir o comentar acerca de ellos, siempre que no se le impongan o se hagan con demasiada frecuencia. Si así se hiciera, se correría el peligro de empujar al muchacho en la dirección opuesta. Por otra parte, si el scouter se abstiene por completo de esta clase de esfuerzos, el muchacho se dará cuenta y lo comentará. Una actitud negativa hacia la parte espiritual del escultismo, no da buenos resultados, los muchachos la sienten y, probablemente, seguirán el ejemplo que se

les dé y aún resentirán la abstención. Hemos conducido al scout, por medio de la Ley y la Promesa, a la creencia de que el escultismo tiene un sentido profundo e interno, y por tanto tenemos que ver que no sufra un desengaño. Hace tiempo apareció un artículo en un periódico que decía así: "La religión debe captarse y no enseñarse. Una mente espiritualizada vale más que muchas lecciones de teología. Debemos de afrontar el riesgo de que una persona muy dominante trate de forzar a los muchachos a su propia convicción. Un muchacho santurrón o gazmoño debe ser ridiculizado. Muchos muchachos hablan en forma que puede agradar, no tanto por hipocresía, como por educación. Tiene muy poca consistencia una religiosidad profesional y emotiva a través de toda una vida". No debemos esperar el escuchar o el ver expresados los resultados de nuestros trabajos más bien los debemos buscar en la atmósfera de la tropa, en las vidas de los muchachos, en su manera de actuar y en las buenas acciones que ejecuten en su vida diaria ordinaria. Ahí está el resultado y el premio de nuestros esfuerzos.

"Al terminar vuestro trabajo podréis lavaros las manos rezar pues la alegría del jardín, no será vana, la alegría del jardín no se desvanecerá".

KIPLING



CAPÍTULO XX

EL AIRE LIBRE

No importa lo buena que sea una casa, si no salimos al aire libre con toda la frecuencia que sea posible; tal casa no se aprovechará de nada. Así, por buena que sea nuestra tropa, no será una tropa realmente scout, por lo que a la ética y a la organización se refiere, si no sale al aire libre lo más que pueda y ahí hace su escultismo.

Vale la pena reproducir los primeros párrafos de la explicación que B-P hace en *Escultismo para Muchachos*:

"Por Escultismo se entiende el trabajo y atributos de los hombres de las selvas vírgenes, los exploradores y los guarda fronteras.

"Al proporcionar a los muchachos los elementos de estos hombres, les estamos dando un sistema de juegos y prácticas que satisface sus deseos e instintos, y al mismo tiempo les educa.

"Desde el punto de vista de los muchachos, el escultismo los distribuye en pandillas fraternales que su organización natural, ya sea para jugar, hacer travesuras o haraganear; les dota de un uniforme y equipo elegantes; apela a su imaginación y romanticismo; y los ocupa en una vida activa al aire libre."

Debemos recordar especialmente esta última condición: vida al aire libre. Sin este factor es imposible que exista el verdadero escultismo. Hemos de ofrecer a los verdaderos scouts, pan, no masa sin cocer: es el aire libre el horno del escultismo.

Si aún se desean más pruebas no hay más que leer Escultismo para Muchachos: cuántas de sus páginas están dedicadas a trabajos dentro del local y cuántas a los trabajos al aire libre. Ved los títulos de sus capítulos o *Fogatas de Campamento*. Vale la pena reproducirlos:

<i>Trabajos Scouts;</i>	<i>Acecho;</i>
<i>Lo que hacen los Scouts;</i>	<i>Animales;</i>
<i>Convirtiéndose en un Scout;</i>	<i>Plantas;</i>
<i>La Patrulla Scout;</i>	<i>Cómo hacerse fuerte;</i>
<i>Vida al aire libre;</i>	<i>Hábitos que dan salud;</i>
<i>Escultismo de mar y aire;</i>	<i>Prevención de enfermedades;</i>
<i>Señales y órdenes;</i>	<i>Caballerosidad hacia los demás;</i>
<i>Exploración;</i>	<i>Autodisciplina;</i>
<i>Acampar;</i>	<i>Autodesarrollo;</i>
<i>Cocina de Campamento;</i>	<i>Estad preparados para accidentes;</i>
<i>Observación de "Signos";</i>	<i>Accidentes y su tratamiento;</i>
<i>huellas; Lectura de</i>	<i>Auxilio al prójimo;</i>
<i>"Signos" o deducción;</i>	<i>Ciudadanía.</i>

Seis de los nueve capítulos del libro, tratan por entero de asuntos o actividades al aire libre, y el aire libre tiene gran parte que ver también en los otros tres.

A pesar de esta ruta tan claramente señalada por B-P, la mayoría de nuestras tropas pasan, probablemente, tres veces más de su tiempo en el local, del que pasan al aire libre. No hace mucho que un distrito de Londres trató de establecer una fórmula, por la que se pudiera juzgar, si una tropa estaba abajo del nivel normal scout y necesitaba de la ayuda combinada del distrito. Al principio la fórmula era más o menos como sigue: la tropa debe tener dos juntas, por lo menos, por semana, de las cuales una ha de ser al aire libre; el sistema de patrullas y la corte de honor debe ser una realidad; la tropa debe tener un campamento, por lo menos, de siete días durante el verano y dos fines de semana adicionales, durante la misma estación. Sería muy bueno que se adoptara esta fórmula por todas las tropas, para poder medir las normas de su escultismo. No es mucho pedir esto; pero de hecho la mayoría de las tropas no podrían llegar a esa norma, aún suponiendo que tuvieran sus dos juntas a la semana, como debe ser, una de patrulla y otra de tropa, pues es la falta de actividades al aire libre la que coloca a la mayoría de las tropas debajo de las normas.

Es este un punto importante en el que deben fijar su atención no sólo los scouts de las tropas recién formadas, sino también, de las antiguas. Debemos hacer todo lo posible por conservar el escultismo al aire libre.

No es un fetiche o un capricho esta cuestión, es una necesidad imperiosa trabajar al aire libre, si es que queremos formar el carácter de los muchachos en la mejor forma posible. Aparte por completo de toda consideración de salud o fuerza -que son muy grandes; aparte por completo de toda consideración de aliño y belleza- y son de verdadera importancia en la formación del carácter, el scout, como escribe B-P en *Escultismo para Muchachos*: "puede hacer mucho más por sí mismo, que el mortal ordinario que jamás aprendió realmente a proveer a sus necesidades. El hombre que ha tenido que recurrir a muchas cosas, como lo hace el scout en campamento, encuentra que al regresar a la civilización le es más fácil encontrar ocupación, por que puede echar mano de cualquier trabajo que se le presente". Véase, pues, cuán sólidos son los argumentos en favor de ello.

Ya he dicho algo en conexión con este asunto, pero es de tal importancia que hay que destacarlo por medio de la repetición. Sin embargo, podemos ahora discutir los caminos y los medios de hacer escultismo al aire libre.

Constituye un buen plan establecer la tradición en la tropa de que, siempre que el tiempo lo permita, las juntas serán al aire libre o, como alternativa para la estación mala, por lo menos parte de la junta será al aire libre.

La naturaleza del país o de la población, es algo importante que hay que considerar y un factor gobernante; pero no el factor decisivo. Me temo que con demasiada frecuencia se sigue la línea de menor resistencia. haciéndose poco esfuerzo para vencer las dificultades. Por otra parte, sé de muchas tropas tanto en el campo como en la ciudad, que han logrado vencer las dificultades que se presentan en la senda del escultismo al aire libre y que efectúan así la mayor parte del trabajo verdaderamente escultista.

Lo mejor que puede hacerse, es repasar con la corte de honor *Escultismo para Muchachos*, y discutir ahí cuál de las materias mencionadas, que requiere aire libre, puede desarrollar la tropa. Probablemente será necesario hacer dos listas separadas, una para el verano y otra para el invierno. Al formar estas listas, lo mejor es hacerlo sobre el principio de que toda buena tropa debe incluir en su programa de trabajo todas las materias mencionadas en el libro y sólo dejar fuera aquellas en que haya razones para considerar que la inhabilidad de la tropa las hace imposibles. En estos asuntos hay que asumir una actitud positiva y no una negativa.

Dejando la cuestión de campamentos de la que se tratará por separado, se pueden hacer unas cuantas sugerencias sobre las cosas que deben ser listadas a este respecto. Estas sugerencias no agotan las posibilidades sino, solamente, se mencionan a guisa de tipos. Por ejemplo en el invierno y en la ciudad es posible obtener grande e interesante adiestramiento en prácticas tales como observación; seguir una pista -usando maíz, etc., con que marcar la pista-; disfraces; juego de morgan; paso scout; seguir huellas; formación por patrullas; llevar e interceptar mensajes; astronomía, y otras muchas.

En el campo pueden efectuarse prácticas semejantes, existiendo además facilidades para la práctica de otros juegos de observación al aire libre, tales como olfato scout, en un campo abierto o bosque; pistas de varias clases durante el día; en la noche puntos de la brújula; zapadores; etc.

En el verano las posibilidades son mayores, pues no hay necesidad de ejercicios vigorosos. Se pueden efectuar todas las prácticas ya mencionadas y agregar otras tales como construcción; práctica de mapas; lectura de mapas; estudio de la naturaleza; seguimiento de huellas; acecho; juegos scouts; juegos nocturnos, y expediciones de exploración.

No he mencionado ninguna de las pruebas de segunda o primera clase; pero no conozco tiempo alguno del año que sea impropio para esta clase de prácticas.

Las ocupaciones al aire libre pueden presentarse en tal forma que es necio dividir la junta en períodos de veinte minutos, para dedicar una de estas partes a los trabajos que hay que hacer dentro del local. Todo el tiempo puede emplearse en una sola clase de actividades. Los primeros materiales que hemos reunido para la construcción del edificio Scout, son los que hemos de utilizar -prácticas, juegos y competencias-. Póngase cuidado en que los scouts estén siempre activos, que no tengan que estar escuchando pláticas interminables, en las que su atención está distraída con todo lo que está pasando a su alrededor.

Dejadlos hacer las cosas aunque cometan errores, dejad que se den cuenta de evitarlos. Ocasionalmente, y para ello hay necesidad de que el scouter posea verdadera habilidad y conocimientos, enseñadles a hacer alguna cosa en forma mejor. Haced que la demostración sea imitada, e insistid, en otra ocasión, sobre esa práctica particular para ver si aprendieron la lección.

A manera de ejemplo, digamos que les ha sido puesta una pista corta y bastante sencilla la que ha sido inspeccionada por otro scouter. Los scouts proceden a seguirla por patrullas, a intervalos una de otra. Como suele suceder, pierden la pista. Es un error llamarlos enseguida y hacérselo notar. Hay que dejar que ellos solos se den cuenta. Dejad que

busquen a su alrededor por algún tiempo para recuperarla. Después de eso podéis reunirlos a unos cien metros del lugar donde perdieron la pista y recorrerla despacio con ellos. Si ahora la siguen indicando la señal que no vieron antes, dejad que la estudien desde diferentes ángulos. Si la pierden de nuevo, haced la misma demostración, pero acentuada.

Estos son los puntos importantes que hemos de observar en el adiestramiento.

Tanto en el invierno como en verano, es posible utilizar las tardes de los sábados y alguna otra para propósitos scouts. En el invierno, se le puede terminar en el local con una taza de chocolate y unas canciones, y en verano con una fogata.

En tales tardes es cuando la tropa se puede dar gusto con lo que ha dado en llamarse juegos amplios. en los primeros tiempos del escultismo, lo usual era dedicar considerable tiempo a preparar y llevar al cabo estas salidas. La definición militar de esa palabra, parecía ser un obstáculo para algunos scouters, pero su definición figurativa es una indicación más verídica de su valor scout = "un día de importancia y emoción inusitadas"-mientras que su significado literal es "un día pasado en el campo". Son esta clase de prácticas a las que hoy día se aplica el término de juegos amplios. Hay necesidad de una revisión general de esta clase de actividades tanto por lo que respecta a la tropa individualmente, como por lo que toca a las prácticas de varias tropas juntas.

Juegos Scouts. Es un libro que contiene muy útiles sugerencias con respecto a esta clase de juegos. Prácticamente, cualquier idea puede desarrollarse para obtener de ella cualidades prácticas scouts. El coronel Teodoro Roosevelt, hijo del famoso presidente de los Estados Unidos, cuenta la siguiente historieta:

"Mi padre era una especie de jefe de tropa para nosotros, y uno de los juegos favoritos que nos estimulaba a jugar, era el que llamábamos de "Punto a Punto". Nuestro padre fijaba dos puntos distantes el uno del otro y nos hacía que fuéramos del uno a otro en línea recta sin desviarnos para nada. Si tropezábamos con un río a unos cuantos pasos de un puente, había que atravesarlo a nado en vez de desviarse para cruzar por el puente. Si tropezábamos con una parva o almiar había que treparlo o atravesarlo. El primero en llegar era el triunfador".

Cosas como ésta han llegado a ser muy usuales en los últimos años, en lo que se denomina carrera de obstáculos de patrulla.

Diremos una palabra sobre el valor de los juegos scouts al aire libre, en el adiestramiento scout. Tanto el scouter como el scout pueden obtener ventaja de ellos. El scouter tiene que utilizar su magín y sus conocimientos en cartografía y de la región para poder formar su

esquema. Tendrá que hacerlo caber de manera lógica en una historieta. Tendrá que sacar de la leyenda y de la historia algunas ideas, y hacer uso de la atracción romántica que ejercen Robin Hood, los piratas, los bandidos, los indios y los contrabandistas. Puede incorporar las reglas en la parte descriptiva de la historieta, de tal manera que el campo resulte una ciénaga infranqueable; un bosque, una selva llena de maleficios emboscados; una llovizna que apenas ha mojado las cuerdas de sus arcos, un aguacero que los ha imposibilitado para usarlos. La historieta debe ser adecuada al lugar en donde se va a trabajar. Especial cuidado debe ponerse en evitar las tácticas militares y el que sea el scouter el que dirija los movimientos de la tropa, haciendo todo lo posible por fortalecer el don de mando de los guías. El scouter, conseguirá el permiso para utilizar el terreno y vigilará que no se haga mal uso de él en forma alguna.

De esta manera el Scout es adiestrado en acecho, en buscar refugios apropiados, en observación, iniciativa, cuidado del terreno -cosecha, setos, ganado, plantíos, etc.- en jugar para su partido, pero jugando limpio, prácticamente, en toda actividad y método scout.

Tales cosas, como las reglas para la captura de un jugador, deben quedar bien definidas para que no se conviertan en motivo de discusión enojosa, poniendo especial cuidado en que todos tomen parte en el juego y que si alguien es capturado, no quede por ese motivo fuera del juego durante el resto de la tarde.

Solamente es posible mencionar como ejemplo uno o dos juegos, arreglándolos por orden a su importancia.

Acechando al scouter; acechando e informando; la caza del león; el asalto a la bandera; el bombardeo del convoy; un scout encuentra a otro scout; el correo.

Todos éstos, son juegos para una tropa. En Juegos Scouts se verá que los juegos han sido distribuidos convenientemente en capítulos según la rama del escultismo a que pertenecen: juegos de acecho; juegos de pista; juegos en bicicleta; juegos en la ciudad; juegos nocturnos; juegos de invierno, y juegos marinos. El jefe de tropa tiene, pues, a mano, suficiente material.

Debe ponerse especial cuidado con respecto a los juegos nocturnos, siendo lo mejor practicarlos durante el día, usando caretas o anteojos oscuros. Cuando se practican de noche, debe hacerse en un área restringida y en campo bastante despejado. Si se tiene suficiente cuidado de ejercitar estos juegos progresiva y minuciosamente, dan lugar a trabajos nocturnos, útiles e interesantes.

Para no extenderse demasiado voy a transcribir, tan sólo, dos párrafos del libro Escultismo al aire libre, que originariamente fue escrito para los scouts, pero que es igualmente útil para los scouters:

"El estudio que el scout hace de la naturaleza, incluye todas las ramas de esta materia: El estudio de los pájaros y otros animales, sus gritos, sus refugios y sus hábitos; el estudio de las flores y de los árboles, de sus usos y de sus abusos; el aprecio de la belleza en la naturaleza y en el arte, y llegar a la conclusión de que Dios ha creado todo esto para nuestro beneficio. Las prácticas escultistas al aire libre, incluyen entre sus ramas, zapadores, acecho y pistas, la alegría en los campamentos y en las excursiones, fogatas y cocina, el romanticismo que existe en la exploración y en el seguimiento de la pista, la diversión en los juegos, la felicidad inherente a la camaradería y a los juegos de campamento.

"Si descuidamos esto, nos privamos del atractivo que el escultismo ejerce sobre nuestra imaginación y perdemos la oportunidad de pensar y hacer cosas que son útiles."



CAPÍTULO XXI

LAS VACACIONES DE VERANO

Toda familia hace un esfuerzo por gozar, cuando menos, de unas vacaciones durante el año; algunas son más afortunadas que otras, pero no existe razón para que una tropa scout no tenga oportunidad de acampar una vez al año. Los campamentos no dependen tanto de la cuestión financiera, como uno frecuentemente se imagina. Algunas de las tropas más pobres con respecto a numerario son de las mejores desde el punto de vista de los campamentos. Como siempre es este un asunto de que quien tiene voluntad de hacer una cosa, siempre encuentra la manera de hacerla.

Hay que hacer constar, que los campamentos son esenciales en el adiestramiento del scout. Ningún muchacho que no haya acampado al aire libre, puede tener esperanza de ser un scout, como no sea sólo de nombre. Existen, como es natural, excepciones a esta regla; pero sólo cuando las circunstancias quedan enteramente fuera del control del muchacho, como es el caso de los scouts lisiados, cuyas energías y espíritu no pueden compararse con la del Scout normal.

El campamento es una materia tan vasta que es imposible tratar, siquiera, de dar algunos detalles; sólo es posible llamar la atención hacia una o dos consideraciones.

Los campamentos constituyen la oportunidad para el scout y el scouter. Para el scout, la oportunidad es de divertirse y adelantar en su adiestramiento. La oportunidad para el scouter es semejante en cuanto a la diversión y el adelanto en su adiestramiento, pero, más aún, tiene la oportunidad de darse cuenta de los efectos del adiestramiento previo de los muchachos, de poder poner en práctica ciertas ideas y actividades, lo que no puede hacer en el local, y estudiar a fondo, los caracteres de sus scouts. El Dr. Morton, quien ya ha sido mencionado, ha escrito lo siguiente: "Cualquier persona que reflexione, se asombrará de lo que se descuida en la educación moderna, el factor individual. En el campo de la ciencia, tratamos de descubrir los misterios del electrón y del átomo; aislamos los microbios; analizamos a los infinitesimalmente pequeños; por medio del telescopio estudiamos las estrellas, sus cursos y la belleza de los planetas y sus satélites y, sin embargo, en la educación casi ignoramos ese cosmos, único y variado, que constituye el niño individual.

"Por dios, estudiemos a los niños al través de la microscópica oportunidad que nos proporcionan las excursiones y los campamentos, y encontraremos que jamás son monótonos, que jamás se estereotipan, que siempre son individuos, siempre distintos y que seremos felices si llegamos a conocer, siquiera, a unos cuantos de ellos."

Me viene a la memoria un jefe de tropa al que con frecuencia he visto en campamento. Jamás le he visto yendo de un lado a otro agitado y sudoroso, con frecuencia le he observado en medio de un grupo de muchachos absortos en una conversación. Otras veces lo he contemplado sentado fuera de su tienda, complaciente y pensativo. Jamás levanta la voz y lanza un grito estridente que sobrepase el murmullo feliz de un atareado campo scout. Su Tropa, ciertamente no sufre. El trabajo en el campamento se hace y se hace bien. Se ocupan de muchas y variadas actividades, desde la humilde buena acción, hasta trabajos en que se pone a prueba la resistencia de los scouts mayores.

Sin duda alguna, el jefe de tropa está cumpliendo perfectamente con su deber hacia su tropa permitiendo que ésta trabaje por sí misma, y, más aún, conoce a cada uno de sus scouts amplia e individualmente.

Los campamentos son una oportunidad que sólo se presenta durante unos cuantos meses cada año; aprovechémosla lo mejor que nos sea posible; hagamos que sea el punto culminante de nuestro estudio sobre el carácter de nuestros scouts. Obtendremos esto por medio de una preparación de nuestros muchachos durante los meses de invierno, en el local, en todo lo relativo al campamento, y durante los meses de verano al aire libre, y, muy especialmente, por la delegación apropiada de

deberes en los guías de patrulla y otros, más que por la delegación de deberes en otros scouters. Al mismo tiempo, debe evitarse una sobreorganización, y debe otorgarse tiempo libre y tiempo de descanso, de una manera regular.

Los preparativos deben no tan sólo consistir en la reunión del equipo y los alimentos necesarios, sino, también, en el adiestramiento de los muchachos y la distribución de las ocupaciones.

La distribución material de las ocupaciones, depende, casi por completo, del adelanto de la tropa y de la localidad en que se levanta el campamento. En cierto sentido, la una determina la otra, pues la selección del lugar para acampar, deberá hacerse desde el punto de vista de las actividades que se piensan desplegar y estas actividades dependen del grado del escultismo a que haya llegado la tropa. Con varios meses de anticipación al campamento ordinario de verano, la corte de honor determinará la materia, o materias, sobre las cuales se hará el programa de tal campamento. Es una buena idea por ejemplo, decidir si el campamento va a tener como tema principal el trabajo de zapadores, natación, estudio de la naturaleza, artes de campismo, seguir pistas, trabajo de guardabosque, de la insignia de primera clase o aún de la insignia de segunda clase.

Una vez elegida la materia, y determinado el lugar adecuado a las actividades que habrá que desarrollar en conexión con ésta, hay todavía muchos otros preparativos que llevar al cabo. No deberá ahorrarse ningún paso que haya que dar, para que cuando la tropa llegue al lugar del campamento, pueda inmediatamente dedicarse a las ocupaciones que ha escogido para éste, sin perder el tiempo en preliminares que pudieron haberse hecho de antemano.

Existen, por supuesto, multitud de cosas, en conexión con el arte de acampar, en las cuales deben adiestrarse de antemano. Este adiestramiento debe principiarse en los meses de invierno, por medio de pláticas de instrucción sobre las diferentes materias de un campamento, tales como: sanidad en el campamento, equipo de campamento, distribución de las patrullas, preparación de alimentos y cocina. Deberán hacerse algunas demostraciones en conexión con estas diferentes materias y dar oportunidad de practicarlas. Los lugares apropiados para acampar, deben señalarse por medio de un mapa esquemático, o, mejor aún, pueden utilizarse modelos de tiendas y modelos de campamentos hechos a propósito. Aún en el local, será posible practicar tales cosas como el levantar tiendas, dándose mañas para sustituir las estacas, por tablas con ganchos. Esta clase de prácticas puede llevarse aún más lejos, representando que se llega al campamento, se levanta una tienda, se envía a varios scouts de una patrulla a cumplir cierta misión, se desempaca el equipo, se coloca este en el interior de la tienda, se hacen las tareas, se acuestan (apagando las luces), se levantan, se hacen los ejercicios, y se despliega el equipo para la inspección, etc.

Durante el mal tiempo, se puede también juntar y reparar el equipo, de tal manera, que todos los preparativos estén hechos para cuando la estación de campamentos principie. Algunas excursiones pueden hacerse los sábados por la tarde, para ir acostumbrando a los scouts a caminar llevando a cuestas la mochila, encendiendo fogatas y preparando té al aire libre.

Si se toman estas medidas, los campamentos no serán para los scouts un libro cerrado durante dos tercios del año, sino que siempre lo tendrán delante de los ojos.

Una preparación más intensa podrá tener lugar cuando el tiempo empiece a mejorar. Primeramente habrá que adiestrar a los guías y subguías en todo lo relativo al campamento, sobre todo, a los primeros. Esto requerirá un campamento corto, especial para ellos solos, en un fin de semana, o cosa por el estilo. De hecho, la patrulla de instrucción, de la que se ha hablado en el capítulo XIV, deberá ser llevada de campamento por el jefe de la tropa, quien actuará como guía de la misma, tomando por completo a su cargo, todos los deberes que se requieren de la patrulla. En una tropa nueva, estos campamentos de instrucción tendrán que repetirse varias veces, hasta que los verdaderos guías de patrulla adquieran la suficiente confianza para hacerse cargo de sus patrullas, en el campamento de la tropa. Si el jefe de tropa se siente inseguro en sus conocimientos sobre campamentos, lo mejor que puede hacer es asistir a un campamento dirigido por alguien que sí entienda de la materia y tenga mucha experiencia.

Pudiera ser posible, también, organizar campamentos cortos de instrucción para toda la tropa, o para una patrulla cata vez. Los fines de semana proporcionan esta oportunidad; pero hay que ver que no intercepten los deberes religiosos o los que sus padres impongan a los muchachos el domingo. Hay que recordar siempre y ante todo, que el escultismo de fin de semana debe estar subordinado a los deberes religiosos ordinarios del muchacho. Es mejor tener estos campamentos cerca de la casa de los muchachos, lo cual es fácil en el campo, pero muy difícil en la ciudad. Es indispensable que los scouters entiendan que si se presenta alguna objeción para estos campamentos de fin de semana, después de haberlos discutido ampliamente y haber hecho toda clase de esfuerzos por conciliar los diferentes puntos de vista, no deben llevarse al cabo. Sin embargo, casi siempre será posible encontrar la forma de resolver las dificultades que se presenten y hacer arreglos convenientes para que la iglesia no se vea privada de su coro o cosa semejante y los muchachos puedan hacer sus prácticas de campamento.

Es claro que existen también algunas preparaciones materiales con respecto a los campamentos de tropa, además de las actividades propias del mismo, pero no hablaré de ellas ya que se encuentran descritas en los libros sobre la materia.

Hay, sin embargo, dos consideraciones más que vale la pena examinar. Debe aconsejarse a las tropas recién formadas, no acampar lejos de casa y que consideren la conveniencia de hacerlo al lado de otra u otras tropas. Cada día son más los terrenos con que se cuenta para acampar y éstos pueden ser convertidos en magníficos lugares de adiestramiento, tanto para las tropas nuevas como para las antiguas. Generalmente están bajo la dirección de scouts que saben bastante de escultismo y que están en condiciones de dar útiles consejos. Ocasionalmente, también se celebran campamentos de distrito, que constituyen magníficas oportunidades para adiestrar a las tropas en los buenos hábitos del campismo. Sería mejor para muchas tropas adquirir en esta forma su experiencia antes de lanzarse ellas solas a hacer campamentos propios. Las tropas experimentadas harían una buena acción con las nuevas, invitándolas a acampar a su lado, pero no con ellas, para ayudarles en su aprendizaje de campismo. Ambas hallarán ventaja.

Hay necesidad también, de escoger con toda anticipación, al principio de la estación, el lugar donde se va a acampar. Esto deberá hacerse, como ya se ha dicho, en consulta con la corte de honor y después de tomar en cuenta diferentes puntos de vista, no siendo el de menor importancia, proporcionar a los muchachos un cambio de escena. Una vez seleccionado el lugar e inspeccionado, o si esto no es posible, obtenido un informe de las autoridades scouts de la localidad, debe darse principio a los preparativos en forma intensiva. Esto incluye competencias entre patrullas para que dibujen en papel el plano del campamento, el programa definitivo de actividades, tanto para caso de lluvia como para tiempo despejado, adquirir informes con respecto a los lugares de interés que haya en la vecindad, colocar en la tabla de avisos de la tropa fotografías del campo y los informes obtenidos, mandar una carta circular a los papás de los muchachos, hacer arreglos para el transporte y para conseguir alimentos, y el envío de los informes necesarios al comisionado.

Estos preparativos y otros que no es posible mencionar por falta de espacio, son indispensables para el buen éxito del campamento. Puede ser que se considere que toda esta faena difícilmente conducirá a un campamento con éxito, pero todo depende del espíritu con que se haga. No debe caber duda alguna de que se goza más al obtener un éxito completo si uno ha puesto en aquellos sus cinco sentidos, que si tan sólo se ha hecho arañando de esa manera que, por desgracia, se ha convertido en proverbial. Estos preparativos no sólo tienen que ver con el campamento, sino que tienen también influencia en el adiestramiento de los scouts, desde el punto de vista de eficiencia y de la formación del carácter.

El campamento es esencial para el escultismo, tanto para la habilidad scout del muchacho como para la formación de su carácter. Pero para tener éxito se requiere meditación, planeación y ensayos previos.

En la "Fogata No. 9", que contiene casi toda la información esencial sobre la materia de los campamentos, hay tres párrafos sobre los cuales deseo llamar la atención:

"En los campamentos scouts las tiendas no se levantan en hileras formando calles como en los campamentos militares, sino unas aparte de las otras en un gran círculo alrededor de la tienda del jefe de tropa, que con la bandera y la fogata se colocan, generalmente, en el centro. Esto hace que cada patrulla se conserve como una unidad separada.

"Acampar al aire libre es lo que más atrae el muchacho en el escultismo y es lo que proporciona la oportunidad de crear la confianza en sí mismo, y hacerlo hombre de recursos, además de contribuir a su salud y a su desarrollo.

"Muchos padres de familia que nunca han tenido experiencia en campamentos, los ven con desconfianza y como demasiado rudos y peligrosos; pero al regreso, cuando ven a sus hijos rebosando salud y felicidad y mejorados moralmente en cuanto a hombría y camaradería, no pueden dejar de apreciar lo bueno de esas salidas."



CAPÍTULO XXII

LA CIUDAD Y EL CAMPO

Existe diferencia considerable entre una casa edificada en la ciudad y otra en el campo; así sucede con las tropas scouts. Es claro que las dificultades con que tropieza una tropa establecida en la ciudad, son distintas de aquellas que encuentra a su paso la tropa establecida en el campo; pero esto no quiere decir que esta última esté en mejores condiciones que aquélla, como muchos imaginan. En conjunto es preferible comenzar apropiándose las actividades y métodos sugeridos en *Escultismo para Muchachos* y que se aplican por igual a unas y a otras. Si no se adopta esta actitud, hay la tendencia en los Scouters a hacer el trabajo con un complejo de inferioridad urbano o rural, según sea el caso.

No es mi intención deciros cómo habéis de hacer vuestro escultismo en la ciudad o en la aldea. El libro mencionado os habla de ello. Todo lo que tendréis que hacer, es leerlo y adaptarlo a vuestras circunstancias particulares. Ampliamente ha sido demostrado que es fácil su adaptación siempre que se le dedique la consideración necesaria.

Existe la tendencia inevitable en las tropas de la ciudad a concretar su esculatismo a una serie de reuniones semanales y a un campamento anual en los suburbios, en compañía de una nube de excursionistas. Ya he sugerido varias prácticas para sacar a la tropa al aire libre en cualquier estación del año. El esculatismo de salón tiene sus usos, pero algo más que eso se pide de nosotros.

No siempre se aprecian algunas ventajas concretas que existen en ser miembro de una tropa de ciudad. Es más fácil obtener para la tropa una constante corriente de reclutas; es más fácil, aunque parezca extraño, obtener scouts. También es posible que los scouts se den cuenta, con más facilidad, de que hay otros scouts y, por lo tanto, de la realidad de nuestra hermandad. Los scouts, a su vez, pueden estar más en contacto entre sí, cambiar impresiones y experiencias y recoger entre todos, ideas y consejos. Es posible, también, el intercambio de visitas entre tropas, para darse cuenta de cómo se hacen las cosas.

En cambio las tropas en el campo están diseminadas en una vasta superficie y no están en condiciones de saber lo que hacen. Están un tanto cuanto aisladas, crecen fuera de la benéfica influencia de otras tropas y, algunas veces, le es difícil darse cuenta de que el esculatismo constituye una hermandad mundial. Tienen, por otra parte, la gran ventaja de tener el campo a la mano y de poder dedicarse a las actividades al aire libre. Pero muchas veces, para poder hacerlo, tiene que sobreponerse al fastidio que produce la familiaridad. La mayoría de los muchachos del campo, parecen vivir con los ojos cerrados a la naturaleza que los rodea, excepto en lo que la naturaleza influye en el trabajo que desempeñan.

Esto contrasta con la mayor de las dificultades con que tropiezan las tropas de la ciudad, la de poder trabajar al aire libre. Mucho depende de las circunstancias, pero los lotes vacíos y los parques públicos ofrecen buenos lugares para hacer la mayor parte del esculatismo al aire libre; también las calles pueden servir, sabiéndolas usar juiciosamente. La cuestión de terrenos apropiados para acampar es motivo de nuevas dificultades, pero un buen número de distritos urbanos las están resolviendo con la adquisición de terrenos en los contornos. Es este un punto que no debe dejarse para más tarde, tanto por lo que concierne a los distritos, como a las tropas en particular.

En mi concepto, la mayoría de las dificultades, tanto de las Tropas de la ciudad como de las del campo, se solucionan consiguiendo buenos comisionados y asociaciones locales vigorosas. La mayor parte dependen de una buena organización, tanto desde el punto de vista scout como desde el punto de vista administrativo, pero es esencial que todos los scouts se hagan el ánimo de cargar con la parte que les corresponde, en beneficio de sus prójimos.

Mucho se puede lograr asociando grupos de la ciudad y del campo, no solamente por medio de una asociación local que los abarque, sino por medio de alianzas personales, precisas, entre dos tropas. Pueden intercambiarse informes y visitas; la tropa de la ciudad puede beneficiarse iniciándose en el estudio de la naturaleza, ayudada quizás por las muestras que le envíe la tropa del campo. La otra, puede recibir ayuda por medio de los relatos de lo que se hace en la ciudad, que se le envíen de cuando en cuando, y aún por el estímulo, para que tome interés en la campaña de la circunda.

Es igualmente necesario para la tropa del campo, como para la de la ciudad, conseguir un lugar donde acampar, cerca de su local. La comunidad campestre está tan íntimamente enlazada, que los muchachos sienten un gran alivio cuando se pueden alejar, siquiera un poco, de sus propios campos para dedicarse a las alegrías del escultismo, sabiendo que los setos y bosques los separan del poblado, dejándolos libres en su propia selva.

En lo que atañe a la formación de una tropa en una aldea, especialmente en el interior del país, el scouter no podrá contar con ayuda extraña y, sólo rara vez, con expertos en diferentes materias, por lo que tendrá que depender de sí mismo para todo. No podrá, pues, nunca hacerse demasiado hincapié, en que hay que principiar con pocos muchachos; el principiar con muchos es ir al desastre. Ahí es de suma importancia el que funcione un buen sistema de patrullas y, por eso, a él dedicará el scouter todas sus energías durante los primeros meses. Después de haber hecho algunos progresos, ya se podrá buscar una oportunidad para reunirse con alguna tropa vecina y ensayar unos juegos. Es importante que lo más al principio que se pueda, los habitantes de la aldea se den cuenta de que existen otros Scouts; mientras más pronto se haga esto, mejor, pues tendrá influencia en los esfuerzos que estén desarrollando.

El número de muchachos en edad scout en una aldea, probablemente es pequeño y fácil de obtener, pudiendo calcularse las fluctuaciones anuales que tenga. Algunas veces, es necesario considerar este punto al formar una tropa y también cuando ya tiene algún tiempo de existir. Las tropas suelen morir en los distritos aislados, por falta de contingente. En ocasiones se podrá subsanar esto, distribuyendo las patrullas en diferentes aldeas, pero todas adheridas a la misma tropa. Las reuniones de la tropa se pueden celebrar cada quince días o un mes, pero las de la patrulla pueden efectuarse todas las semanas o más frecuentemente. Para el jefe de tropa será difícil asistir a las juntas de las patrullas, pero esto es indispensable. Si visita una patrulla cada semana, con eso bastará para inspeccionarlas y controlarlas, pero deberá alentar a los guías para que lo visiten tantas cuantas veces puedan. Con anterioridad, se ha hecho varias veces la sugestión de dirigir las tropas de las aldeas, por medio de scouters que viven en los pueblos vecinos. Las aldeas

pueden carecer de personas adecuadas para ser scouters, mientras que en el pueblo sí pueden encontrarse. Proporciona entretenimiento a rovers que, por falta de tropas suficientes en el pueblo, no encuentran a qué dedicarse.

Otra manera de estimular a las tropas de las aldeas, es hacerlas participar en los actos del distrito. Con mucha frecuencia, todas las actividades de la asociación y del distrito tienen por centro el pueblo; ahí se celebran todas las competencias, las exhibiciones y reuniones, con lo que se aumentan las dificultades de las tropas de medios rurales. Vale la pena tratar de efectuar parte de esos eventos y juntas de la asociación, en diferentes aldeas.

Hace algunos años B-P trató este asunto de las tropas de los pueblos pequeños y me tomo la libertad de transcribir una buena parte de sus observaciones, para reforzar la ayuda, tal vez no muy efectiva, que sobre esta materia haya podido yo otorgar.

"Con frecuencia he oído decir, que es más difícil hacer progresar a una tropa en una aldea, que en la ciudad. En algunos aspectos esto es cierto, sobre todo, si se empeñan en seguir exactamente el mismo programa para una que para otra.

"Pero viviendo yo en el campo, me doy cuenta de que las tropas de las aldeas tienen abiertas para sí muchas posibilidades que no tienen las tropas de la ciudad. Más, creo que para muchas de estas posibilidades no sólo proporcionan actividades saludables y educativas a los muchachos, sino que son una ventaja positiva para sus aldeas.

"Por ejemplo, el *letrado de la aldea*. En un número anterior hice la descripción del letrado que colocamos en mi propia aldea, y que, en gran parte, es trabajo de los scouts y sus patrones. Ha tenido éste un verdadero éxito. Ha enseñado a los campesinos, viejos y jóvenes, mucho de la historia del lugar, y ha atraído la atención de los turistas y de los caminantes sobre las cosas interesantes que ahí existen. Ha despertado un cierto orgullo cívico entre los habitantes de ella, lo que ha creado un espíritu de corporación y una camaradería más estrecha.

"Con respecto a *la observación de la naturaleza*, llevando apuntes de las épocas en que los árboles y las flores silvestres retoñan y dan flores; en que emigran los pájaros; en que llegan de visita las nutrias, las ratas y las zorras, etc.

"Dibujar un mapa de la localidad agregándole las últimas construcciones, etc., seguir las veredas y los derechos de peaje, para ver que siempre están transitables; la búsqueda de ruinas antiguas, caminos, campos, pozos, fósiles, etc., armar una exhibición o, si es posible, un museo de los implementos antiguos, tallados, pinturas, cepos, ganados, etc. La conservación de industrias locales, leyendas, danzas, obras teatrales,

cantos, vestidos, guisos o bebidas. Reconstruir la genealogía de las familias más viejas. El cuidado de los monumentos y de los jardines adyacentes, etc., etc.

"Estas y otras muchas cosas de interés local pueden ser objetivos de las actividades de los muchachos, si se las sugiere el jefe de tropa por supuesto una por una, añadiéndoles suficiente romanticismo como para hacer interesante el dedicarse a ellas. Los resultados no solamente serán buenos, sino muy buenos.

"Existen matices de la historia enterrados en cada aldea y que esperan solamente ser sacados a luz, y sociedades anticuarias, que con todo gusto prestarían gente capaz y entusiasta que ayudasen en la empresa.

"Hace poco más de un siglo, las aldeas tenían su sistema de visitarse unas a otras, llevando a la cabeza sus tótems, una banda y unos cantantes. Esto formaba un espíritu sano de vecindad y cortesía, e inculcaba un cierto orgullo y *esprit de corps* en su propia aldea. Algo por el estilo pueden revivir las tropas scouts, y constituiría una pequeña prosperidad para el país".

No es falta de asuntos en que ocuparse el problema de las tropas de las aldeas, sino más bien imaginación para descubrir las actividades a que deben dedicarse, y discriminación en su selección.

Hay un punto adicional que vale la pena mencionar. La aldea es una comunidad pequeña y, por eso, su actitud y sus hábitos pueden ser más fácilmente influenciados. Es difícil imaginar que una tropa de cualquier ciudad tenga influencia en el medio en que existe, aún cuando podría señalarse más de una que la tiene. Pero una bien dirigida tropa de una aldea, por el contrario, es casi seguro que tendrá considerable influencia en el lugar donde reside. Esto trae una nueva responsabilidad sobre el jefe de tropa, pero también le proporciona una verdadera oportunidad de darse cuenta del efecto de su trabajo. Sus resultados son más rápidos y más fáciles de ver.



CAPÍTULO XXIII

LA HEREDAD DEL SCOUT

Hemos encontrado hasta ahora nuestra atención sólo en el edificio de la tropa scout, pero mientras dura la construcción y, especialmente, cuando ha quedado terminada, hemos de darnos cuenta y de poner atención, en otros edificios que, con el nuestro, forman la heredad del grupo scout.

Hay que recordar que "El grupo scout, completo, consiste de las tres secciones siguientes: manada de lobatos, tropa scout y clan de rovers, pero que en cualquier tiempo puede consistir de una o dos secciones solamente". Sin embargo, hemos de hacer todo lo posible porque el grupo scout esté completo, de tal manera, que en la localidad, el

escultismo sea también completo y pueda ser de utilidad para los muchachos de diversas edades.

Aún cuando en el escultismo existen tres edificios distintos, éstos se agrupan en una sola heredad común, que abraza a toda la familia scout. La familia tiene ciertos objetivos e ideales, hacia los cuales todos sus miembros -en sus diferentes edades- se dirigen. Unos están en la infancia (esto no hay que decírselo a los lobatos); otros están en la escuela y los demás ya se ganan la vida en el mundo. Todos, sin embargo, tienen la misma tradición de familia y la misma honra que cuidar.

En el último capítulo de *Lobatos* se compara al Escultismo con un camino o excursión que recorre las diferentes edades del muchacho. Los senderos sinuosos del lobatismo, emergen en el camino de las exploraciones del escultismo, que se hace cada vez más ancho, hasta convertirse en el camino real que atraviesa la vida, y por el cual el rover va hacia la meta final del escultismo: la buena ciudadanía en éste y en el otro mundo.

Es muy necesario, que todos los scouters se den cuenta de este hecho; el viaje es el mismo durante todo el escultismo, pero las diferentes secciones de él constituyen diferentes etapas.

Es por causa de estas etapas diferentes, y de las diferentes edades de los muchachos, que hay que adoptar diferentes programas y métodos. En la manada de lobatos, debe hacerse uso de la perspectiva imaginaria de la vida, que el lobato emplea en todos sus actos. Aventura, romance, historietas, representaciones, juegos y trabajos, todo mezclado con el fin de adiestrar al joven. BP tomó *El Libro de las Tierras Vírgenes*, de Rudyard Kipling, como esquema de su trabajo, sobre el cual edificó un sistema que los muchachos pudieran apreciar y emplear -inconscientemente- para obtener su propia felicidad. En la tropa scout, se utiliza más el espíritu aventurero del muchacho mayor, y las buenas cualidades de los aventureros que han existido, se le ponen como ejemplo, para que las imite en lo que tienen de valor, independencia y dependencia en sí mismo. Esto significa, inevitablemente, que el scout debe aprender a hacer las cosas por sí mismo, de tal manera, que gane en fuerza y en confianza. En el clan de rovers, el muchacho que se está convirtiendo en hombre, se asocia con otros que tienen la misma finalidad, que tratan de obtener fuerza y de desarrollarse felices, sanos y útiles como ciudadanos, meta del adiestramiento que recibieron como lobatos y scouts. También se le proporcionan los elementos y la ayuda necesarios; para que tenga éxito en su carrera. Los Rovers, de acuerdo con la interpretación de BP en *Roverismo Hacia el Éxito*: "Son una hermandad que trabaja al aire libre, y que presta servicios. Son los peregrinos en la carretera, y los acampadores en los bosques, capaces de bastarse a sí mismos, e igualmente capaces de ser útiles a los demás". El roverismo, "proporciona a los jóvenes el escultismo, con los

encantos de la selva y de las ciencias naturales...ayuda a los jóvenes... que lo desean, a prepararse para ser jefes de tropa o instructores... Les proporciona la oportunidad de ser útiles a los demás, sobre una base sólida". Me ha costado algún trabajo recurrir al original para encontrar estas definiciones, pero siento que el paso de los años las ha oscurecido en vez de aclararlas, y que existe verdadera necesidad de scouters que se den cuenta del objeto del roverismo.

En el escultismo, entonces, tenemos un esquema completo de ciudadanía, compuesto de tres partes, todas igualmente importantes para el niño, según su edad. En esta igualdad, la que me ha hecho colocarlo en tres edificios que forman la heredad y no en tres pisos separados del mismo edificio.

El objetivo de todo scouter deberá ser que el muchacho reciba un adiestramiento continuado, adecuado a su edad y a sus gustos, que lo conduzca siempre en la misma dirección y que lo aliente a continuar bajo esa influencia, conforme va creciendo.

Para impulsar este objetivo, y adquirir unidad de propósito entre los que trabajan en el Movimiento Scout, fue que se instituyó, hace algunos años, lo que ahora se conoce como sistema de grupo. En el grupo se incorporan las tres ramas bajo la dirección del jefe de grupo. No es necesario, pero sí deseable, que el jefe de grupo se dedique exclusivamente al desempeño de su cargo; pudiera tener certificado de jefe de lobatos o de jefe de clan. El que se dedique exclusivamente a ser jefe de grupo, o que a la vez desempeñe la jefatura de alguna de las otras ramas, dependerá del número de personas con quienes pueda contarse. Es necesario que cuando el grupo conste de más de una sección, los scouters de cada una de ellas se pongan de acuerdo sobre quién debe dirigir el conjunto, y lo respalden con lealtad.

El jefe de grupo es la cabeza de la comunidad, pero no una cabeza autocrática, pues cuenta con el consejo de grupo, compuesto de los otros scouters del mismo, que deben reunirse con frecuencia y sin ceremonias, para ayudarlo a gobernar la comunidad; juntos discutirán el programa de conjunto, las diferentes opiniones de sus diversos miembros, las actividades que han de llevar al cabo en cada sección, de tal manera que todos trabajen en armonía en el esquema de adiestramiento de los miembros individuales de la comunidad, que van creciendo y pasando de una a otra sección, la cuestión de finanzas y la de administración. Por medio del consejo se establecen las relaciones íntimas y amistosas entre cada uno de ellos, se obtiene la simpatía en las dificultades y se mantiene una atmósfera de ayuda mutua. En esta forma el objetivo, para el cual trabajan todos, se hace más claro y más accesible.

El jefe de grupo, como jefe de la comunidad, es el jefe o presidente del consejo, quien dirige los debates y las actividades. Es el custodio del grupo en conjunto, y responsable de su buena marcha ante la asociación

local, el comisionado de distrito, y, al través de éste, ante el jefe scout y su consejo. Es el consejero y amigo de todos los scouters, conoce lo suficiente de las tareas de cada uno para estar en posición de ayudarles, poniendo cuidado de no usurpar sus funciones o intervenir innecesariamente. Procura que todo el grupo esté enlazado y trabaje unido, y vigila los detalles que contribuyen a esa unión -tales, como el uso del pañuelo del mismo color- la ceremonia de ascenso entre la manada y la tropa y una ceremonia semejante, entre la tropa y el clan, que influya en aquellos que toman parte, y que se den los pasos necesarios por todos los scouters a efecto de obtener cooperación en el trabajo de las diferentes secciones.

El jefe de tropa debe tener algunos conocimientos sobre lobatismo y roverismo, para que comprenda su engranaje dentro del escultismo y pueda apreciar las diferencias que requiere en método y en tratamiento. Deberá mantener una visión amplia del escultismo y no restringir su mente a la sola parte con la cual está directamente conectado. Para conseguir esa actitud correcta, deberá tomarse el trabajo de estudiar la evolución tanto del lobatismo como del roverismo y llegar a entender el hecho de que ambos son el resultado lógico y natural de las sugerencias de B-P, con respecto al escultismo. El jefe de tropa, deberá conocer a los lobatos de la manada, especialmente a los más grandes que se van acercando a la edad scout. Deberá estar en más íntimo contacto con sus scouts mayores que pronto serán rovers, conservando en ellos un interés amistoso y alentándolos a seguir con sus ideales scouts, por toda la vida. Para hacer esto, no es necesario ni aconsejable que él mismo se convierta en rover. El director de una escuela, no necesita convertirse en alumno de la universidad, para conservarse en contacto con sus alumnos que han pasado a ésta. Si el jefe de grupo está a la vez encargado de la sección de rovers, tampoco hay necesidad de que se convierta en uno de éstos. No es exacto el argumento que se esgrime respecto a los rovers, de que para tener su confianza, "el scouter tiene que bajarse a su nivel y convertirse en uno de ellos."

El jefe de tropa, deberá, también, preocuparse por la manada y de cuando en cuando, a solicitud del jefe, inspeccionar sus trabajos para ver que su escultismo sea el que debe ser. Deberá estar en constante comunicación con el jefe, respecto a los muchachos que pronto pasarán a la tropa, y tratará de conocer algo de su carácter, antes de que lo hagan, para poderlos colocar con el guía que más les convenga, y saber él mismo la clase de trato que debe darles en la tropa.

Por su ejemplo, el jefe de tropa estimulará una actitud amistosa de parte de sus scouts, no solamente hacia los lobatos y rovers de su propio grupo, sino hacia los scouts, y rovers en general. Por su ejemplo de amistad con otros scouters del grupo y del distrito, demostrará la realidad del significado de la hermandad scout, la que de esa manera, no podrá fracasar ni en pensamiento ni en acción, en los scouts de su tropa.



CAPÍTULO XXIV

EL PANORAMA DESDE EL BALCÓN

Los alrededores de la casa tienen una gran influencia en la vida del que la habita; la vista desde la ventana puede ser causa de felicidad o de pena. No solamente hemos de poner cuidado en la construcción de la heredad scout, sino también en escoger el terreno en que ha de construirse, el cual aún cuando no sea demasiado conspicuo le proporcione buena perspectiva sobre los terrenos adyacentes.

Nosotros, los scouters, tenemos que pensar por nosotros mismos y debemos, en primer lugar, sentir satisfacción de que el escultismo sea algo que valga la pena, al que podemos dedicar nuestras energías y habilidades, y el cual es digno de poner en él nuestro corazón. Si no ponemos en él nuestro corazón, nuestro trabajo siempre será pobre, y para los infortunados muchachos a los que pretendemos dirigir, será apenas algo más que una pobre perspectiva. El escultismo no es un deber, es una vocación y antes de embarcarnos en él, debemos cerciorarnos de que hemos sentido su llamado.

Una vez satisfechos respecto a esos puntos podemos dedicarnos a construir, en la inteligencia de que nuestros cimientos personales son sólidos. En el proceso de la construcción, sin embargo, no podemos dejar de meditar. La meditación es como la argamasa con que deben pegarse los ladrillos de nuestras actividades. Para ir colocando una hilera sobre otra. Solamente por la aplicación continuada de esa argamasa, mezclada con el espíritu scout verdadero, puede el edificio scout que pretendemos construir, acercarse a su terminación.

Mientras construimos, hemos de mantener los ojos abiertos para acrecentar nuestras fuerzas y conocimiento de todas aquellas personas con quienes tropecemos, scouts o no. Algunos de nosotros, estaremos en condición de poder visitar otros grupos, otros distritos scouts, otras ciudades y hasta otros países y de esas visitas recoger informaciones y consejos que nos sean de utilidad. Otros tendremos oportunidad de asistir a conferencias y cursos de adiestramiento, en donde se discutan diferentes asuntos scouts y, como es generalmente el caso, lo más útil de la discusión se desarrollará entre bambalinas, en los corrillos informales.

Todos tendremos alguna oportunidad de adiestrarnos para nuestro trabajo scout. Algunos tendrán más ocasiones que otros, pero cualquiera que sean nuestras oportunidades, no sacaremos mucho beneficio si no conservamos nuestra mente despejada. Esto es muy fácil de decir, pero muy difícil de obtener. Todos estamos inclinados a sufrir, en mayor o menor grado, por causa de nuestras ideas preconcebidas; mientras menos razón haya en una idea, más nos aferramos a ella. Somos miembros de un Movimiento, estamos tratando de ayudar a nuestros muchachos a hacerse aptos para la vida, a lograr ser buenos ciudadanos y, por tanto, nosotros mismos no podemos estar quietos, debemos estar en movimiento, en continuo ascenso.

Somos miembros de una hermandad y, por eso debemos hacer cuanto podamos, para que nuestros scouts se den cuenta de que el escultismo está extendido por todo el mundo. El primero y más importante de todos los acontecimientos en la vida de un scout, es su investidura. Si ya ha sido lobato, habrá avanzado considerablemente en el camino que conduce a un mejor entendimiento. Al principio de su jornada scout, debemos tener particular cuidado de hacerle ver que entra en una gran hermandad de jóvenes, extendida por todas las aldeas y ciudades del país y del mundo entero. Conforme siga adelante, deberá recordar siempre esto y este recuerdo le capacitará para tener una perspectiva amplia, conforme, uno tras otro, los acontecimientos ayuden a confirmar las palabras de su jefe de tropa.

Podemos introducir en las actividades de la tropa, estudios y prácticas que ayuden a la completa realización de la verdadera hermandad mundial de los scouts. Podemos referir historietas sobre otros lugares de la tierra, historietas referentes a proezas individuales y a experiencias

colectivas. Las personas que han viajado, pueden referir algunas de sus experiencias. Se puede entablar correspondencia con scouts y tropas de otros lugares del mundo, pero es de aconsejarse, que si no se han logrado antes contactos personales, se busque la dirección y consejo del comisionado internacional, antes de entablar esta correspondencia. Nuestras tropas pueden adoptar tropas en otros países y estar en contacto con ellas, por intercambio de cartas, informes, fotografías yaún, visitas. Si algunos miembros de nuestra propia tropa van al extranjero, hemos de hacer toda clase de esfuerzos para seguir un contacto con ellos y conocer sus experiencias.

Éstos son solamente unos cuantos de los medios que pueden adoptarse para despertar y mantener el interés por el escultismo en otros lugares del mundo. Necesitamos dar a nuestros muchachos la perspectiva más amplia que nos sea posible, pues es de desear que la hermandad mundial de los scouts no sólo sea un nombre, sino, también, un hecho.

No es posible a todos nosotros, asistir a los jamborees que se celebran en diferentes países, pero ya sea que asistamos o no, todos podemos sacar fuerzas de ellos.

Edifiquemos, con solidez, hacia el cielo, para que podamos ver lejos en el futuro que se extiende a través de los años. ¿Qué es lo que ese futuro entraña para el escultismo y para nosotros?, es imposible decirlo, pero podemos soñar y hacer que nuestros sueños se realicen.

Hablando durante el servicio colectivo de acción de gracias celebrado durante el Jamboree de Arrow Park, el 4 de agosto de 1929, aniversario de la iniciación de la Primera Guerra Mundial, S.E. el Arzobispo de Canterbury dijo:

"Hace veinte años que un soldado tuvo un sueño. Desde su infancia había gozado la vida del scout. En multitud de aventuras había comprobado que aviva la inteligencia, fortalece la voluntad, y hace de los hombres buenos camaradas. Su sueño fue, que el espíritu de él hiciera de los jóvenes de su nación muchachos sanos, felices y útiles que los acondicionara para servir lealmente, a su Patria y a su Dios.

"Hoy viene él, y no viene solo, viene acompañado de casi dos millones de camaradas, muchachos que pertenecen a cuarenta y dos países. Su sueño se ha convertido en una de las grandes realidades del mundo. Cómo latirá su corazón al recordar el pequeño grupo de muchachos de la isla de Brownsea, donde hizo el primer ensayo para realizar su sueño, contrastándolo con este vasto campo de cincuenta mil y piense en sus millones de scouts, diseminados por todo el mundo.

"Me atreveré a decirle delante de vosotros todos, 'El Señor está con vos, hombre fuerte y valeroso'. Pido a Dios Su bendición para él y para todos

aquellos que le siguen por el mundo, y que han hecho posible la realización de su sueño."

El sueño se ha convertido en una de las más grandes realidades del mundo. La montaña que apenas se distinguía en lontananza, ha sido escalada y conquistada, descubriéndonos otra más alta todavía, que requiere mayor esfuerzo.

Escuchad el toque de clarín con que se despide de nosotros B-P, en el jamboree mundial que dio mayoría de edad al escultismo:

OS ENVÍO HOY, DESDE ARROW, A TODOS LOS CONFINES DEL MUNDO, LLEVANDO MI SÍMBOLO DE PAZ Y CONFRATERNIDAD. CADA UNO DE VOSOTROS MIS EMBAJADORES, LLEVÁIS MI MENSAJE DE AMOR Y CONFRATERNIDAD EN ALAS DEL SACRIFICIO Y DEL SERVICIO, A LOS CONFINES DE LA TIERRA. DE HOY EN ADELANTE EL SÍMBOLO SCOUT DE PAZ, ES EL ARCO DORADO. LLEVADLO PRONTO Y HASTA LOS MÁS REMOTOS LUGARES, PARA QUE TODOS LOS HOMBRES CONOZCAN LA FRATERNIDAD ENTRE ELLOS.