

El Sistema de Patrullas Roland Phillips

Nota del autor

Doy las gracias a los numerosos Jefes de Tropa y Comisionados por su amistosa acogida a este pequeño libro, así como por las innumerables cartas que aprueban su contenido. Estas proceden de personas que comprenden bien, que si el "Sistema de Patrullas" es bueno en teoría, es más valioso en la práctica.

Lo que más me agrada saber, es que este pequeño libro ha sido útil, no solamente a los Jefes de Tropa, sino también a un gran número de Guías de Patrulla.

Un jefe de Tropa, entre otros, me escribe: "Cada semana leemos un capítulo del Sistema de Patrullas, en la reunión de nuestra Corte de Honor, y esta lectura es seguida de una conversación entre Guías y Subguías.

Roland E. Phillips

¿Quién fue Roland Phillips?

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

Como Comisionado Scout durante los años 1912-1914 desempeñó en estas áreas una brillantísima labor. Escribió un libro titulado "El Sistema de Patrullas", complemento indispensable de la obra clásica del Escultismo, "Scouting for Boys" de Baden Powell.

Murió el 7 de julio de 1916, luchando heroicamente en las riberas del río Somme, en Francia, durante la Primera Guerra Mundial. Dejó la casa número 29 de la calle de Stepney Green para que fuera usada en beneficio de los Scouts del Este de Londres. Hoy día, esa casa es propiedad de los Scouts británicos y es a la vez la Oficina de esa zona londinense, albergue de Scouts británicos y extranjeros, y una especie de monumento conmemorativo donde se venera la memoria de Roland: en el mundo Scout se conoce como "Roland House". En uno de sus sótanos se ha construido una capilla de rara belleza donde se encuentra el bordón y el nudo de hombros que usó Roland Phillips cuando fue un simple Scout, así como sus condecoraciones y su espada. Sobre la Cruz de Guerra que ganara en el campo de batalla arde la "lámpara del recuerdo" para siempre.

Prólogo de Baden Powell a "El Sistema de Patrullas"

Roland Phillips me escribió del frente describiendo un bombardeo en el cual tuvo una función importante, e incidentalmente mencionó su gran satisfacción de haber resultado herido en tres lugares, y que las tres heridas le sirvieron para recordarle los tres puntos de su Promesa Scout.

Fue a mi casa durante unos días con la idea de curarse de las heridas sin ir al hospital, temeroso de que, si le detenían ahí, no pudiera ir a la próxima batalla. Y así fue como me impresionó con sus características:

- 1) Que el Espíritu del Escultismo fue la fuerza motriz que le dio la tremenda energía y la agudeza para convertirlo en un seguidor de los ideales Scouts.
- 2) El ejercicio personal de las actividades scouts le proporcionó un ejemplo práctico para seguir a otros Scouts.
- 3) La ayuda hermanable difundida en todo muchacho, sin importar su clase, le habló de un espíritu de cooperación además del individual.

Fue un ejemplo viviente en estos tres sentidos de los tres principios incluidos en la Promesa Scout, a saber, el espíritu del deber hacia Dios, la sujeción personal de sí mismo a la Ley Scout, y el deber fraternal hacia otros.

Roland Phillips era joven cuando nos dejó, pero ya su personalidad y su ejemplo habían influido en gran número de nuestros hombres y de nuestros muchachos, y les había infundido que el Espíritu Scout es la fuerza motriz esencial para hacer un buen trabajo Scout.

Por lo tanto, esta publicación es el mejor monumento posible que puede erigir nuestra Hermandad en homenaje a su Memoria. A través de ella vive en nuestros corazones y habla en nuestras mentes, y aunque se ha perdido su presencia de nosotros, su espíritu continuará entre nosotros para ayudarnos en nuestro trabajo y progreso hacia adelante. Muchos Jefes de Tropa y personas extrañas no se dan cuenta a primera vista del provecho que se puede sacar

aplicando el Sistema de Patrullas. Este consiste en formar a los Scouts en pequeños grupos permanentes, bajo el mando de uno de ellos que viene a ser el guía de patrulla. Para lograr los mejores resultados es menester dar al Guía plena responsabilidad.

Si ésta se restringe, los resultados dejarán también que desear. Mas, si el jefe de Tropa sabe servirse de los guías de patrulla, podrán evitarse inconvenientes pérdidas de tiempo.

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

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

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

La Primera Guerra Mundial dio a los Guías de Patrulla una oportunidad que muchos supieron aprovechar. Los Jefes de Tropa tuvieron que abandonar sus Tropas para ir a servir a su país y en muchas localidades se constituyeron los Guías en la Corte de Honor para dirigir a la Tropa en ausencia del Jefe; en la mayoría de los casos, los Guías de Patrulla llevaron perfectamente la dirección de sus muchachos, les hicieron progresar y prestaron servicios de emergencia al público.

Siempre he considerado a la Patrulla como la Unidad fundamental de nuestra organización, y desde el principio de la Guerra sobre todo, han demostrado las patrullas que se puede contar con ellas para el cumplimiento del deber.

Yo os pido a vosotros los Guías, formar el provenir de vuestras patrullas enteramente solos; así podréis ocuparos mejor de vuestros patrulleros y hacer de ellos bravos muchachos. De nada sirve tener en la Patrulla uno o dos tipos admirables y el resto de los individuos que no valgan nada. Lo que hace falta es que consigáis elevarlos a todos a un nivel conveniente.

Para lograr esto, lo esencial es que PREDIQUEIS CON EL EJEMPLO; lo que hagáis lo harán también vuestros muchachos. Demostradles que sabéis obedecer las órdenes, sean de viva voz, por escrito o impresas y que las ejecutáis igual en presencia del Jefe de Tropa que en su ausencia. Demostradles que sabéis ganar Insignias de Especialidades y los chicos seguirán vuestros consejos mejor exhortándolos con brillantes discursos.

"Recordad que vuestra misión es GUIAR y no EMPUJAR ni mucho menos ARREAR a vuestros scouts".

Baden Powell
Jefe Scout del Mundo

CAPITULO 1: EL SISTEMA DE PATRULLAS

'En todos los casos, recomiendo muy especialmente el Sistema de Patrullas, es decir, grupos pequeños de muchachos bajo la dirección y responsabilidad de uno de ellos llamado Guía de Patrulla'.

Estas palabras constan en el Prólogo para los Jefes de Tropa, al comienzo de la primera edición de 'Escultismo para Muchachos', de Baden Powell, publicado en 1908.

Desde entonces han sucedido muchas cosas, siendo una de las más notables las numerosas ediciones del 'Escultismo para Muchachos'.

Sin el 'Sistema de Patrullas' el Escultismo no se diferencia mucho de otras organizaciones para muchachos.

El principal objetivo del Sistema de Patrullas es el de conceder una verdadera responsabilidad al mayor número de muchachos. Conduce a todos los integrantes de la Patrulla a considerar que tienen una responsabilidad definida con respecto al bienestar general de su Patrulla y de la Tropa.

A esta idea fundamental hay que atribuir los excelentes resultados que ha obtenido el Escultismo. Las páginas siguientes están dedicadas a exponer someramente y de manera práctica, el funcionamiento del Sistema de Patrullas, en no importa qué Tropa y en cualquier Asociación.

Es conveniente hacer resaltar desde un principio, que el Sistema de Patrullas no es un método mediante el cual se practica el Escultismo, sino que es el único método y una condición esencial.

Este sistema puede adoptarse más o menos ampliamente, pero lo importante es que existan pequeños grupos permanentes, cada uno bajo la dirección y responsabilidad de un muchacho llamado Guía y que tales grupos queden organizados como patrullas scouts.

CAPÍTULO 2: EL GUÍA Y EL SUBGUÍA

La Patrulla está compuesta de seis a ocho muchachos. Debe constituir una unidad de trabajo, para los juegos y para las demás actividades, y por lo tanto es esencial que uno de ellos, considerado como un Scout capaz, sea investido con la

autoridad de Guía de Patrulla. La palabra capaz no debe entenderse como sabio y hábil. Significa solamente que posee la necesaria capacidad para la dirección, y esta cualidad es en parte natural y en parte adquirida.

Por perfecto que sea un muchacho, no puede esperarse que desempeñe con éxito las funciones de Guía de Patrulla si no posee algo de esa cualidad particular, de ese magnetismo peculiar que seduce a sus compañeros y que constituye la 'personalidad'.

Si un muchacho ha de ser nombrado Guía, es conveniente que no sea el más joven. Y aquí se suscita la cuestión acerca del límite de edad para ser Guía de Patrulla. Hoy existe una excesiva tendencia a reglamentar y a definir y por ello encontramos cosas demasiado absolutas. Ciertamente que la ley es necesaria, pero todo reglamento, especialmente en Escultismo, debe ser elaborado de manera que deje al sentido común la responsabilidad de tener en cuenta las circunstancias y las necesidades del momento. Decir que un guía de Patrulla no debe ser muy joven, no quiere suponer que un muchacho de doce años de edad sea incapaz de obtener el mismo éxito como Guía que otro de dieciséis años.

Por lo general, un Scout no puede dirigir a muchachos mayores que él. Y no obstante, la experiencia ha demostrado, que en muchos casos ha ocurrido precisamente lo contrario, dando resultados satisfactorios.

Esto depende, por una parte, del carácter de los Scouts y por otra, del valor personal del Guía de Patrulla. Pero por lo general, los muchachos no reconocen la autoridad de uno más joven que ellos, por muy capaz que sea. Los músculos ejercen gran influencia sobre el cerebro en este caso. Los muchachos sienten gran admiración por los bíceps; el cerebro les interesa menos. Por eso un Guía que sepa apretar fuertemente la mano de un aspirante para felicitarlo, será más respetado que otro dedicado a iniciarle en los secretos de las pruebas de rastreo y señales.

En este orden de ideas habría que precisar la edad más 'conveniente' para que un muchacho deje la dirección de una Patrulla, pero no es posible dar una respuesta categórica.

La experiencia ha demostrado que una Patrulla progresa más y más a medida que el Guía logra el efecto y el respeto de sus Scouts. También prueba la experiencia, que un muchacho concede su confianza con mayor voluntad al que tiene un poco más de edad. Y hay que tener en cuenta, que entre muchachos de doce y catorce años, la más pequeña diferencia de edad (dos o tres meses por ejemplo), reviste más importancia que entre hombres.

Un joven de dieciséis años no juzgará las faltas, los esfuerzos, ni los éxitos de los Scouts más jóvenes, sino de una manera muy diferente a cuando él tenía la misma edad que ellos; en otras palabras: no lo comprenderá. Nunca tendrá el mismo interés en participar en sus juegos ni en sus diversiones.

De todo ello se deduce que la edad normal para un Guía de Patrulla oscila entre los catorce y los dieciséis años. Pero hemos de repetir que 'la excepción confirma la regla', y como decía un Jefe: 'Lo esencial es sentir amor, vocación y gusto por el cargo'.

De todas formas, antes de que el Guía de Patrulla llegue a poseer todas las cualidades necesarias, cualidades desarrolladas por algunos meses de práctica, el trabajo de dirección de una Patrulla es demasiado importante para que un muchacho pueda desempeñarla sólo. Es necesario un *Subguía*.

El Subguía es seleccionado por el Guía entre los Scouts de su Patrulla para que le ayude y le sustituya en casos de ausencia. Es muy importante que el Guía y el Subguía cooperen íntimamente, compenetrados de sus deberes. Por esta razón, el Jefe de Tropa que escoge a los Subguías sin consultar con los Guías correspondientes, cometen un gravísimo error inicial, muy difícil de poderlo corregir después.

Un Jefe de Tropa podrá discutir con el Guía la designación del Subguía, pero si no logra convencerlo con sus argumentos, no deberá emplear su autoridad para nombrar al Subguía contra su voluntad.

CAPÍTULO 3: LA DIRECCIÓN DE LA PATRULLA

Muchos Jefes de Tropa dicen: 'He nombrado mis Guías como lo recomendaba Baden Powell, pero son incapaces de dirigir prácticamente a sus patrullas. En realidad soy yo quien tiene que hacerlo'. A esto debemos contestar simplemente, que el trabajo más importante de un Jefe de Tropa es procurar que sus Guías sean capaces de hacerlo, puesto que la misión del Jefe es inculcarles la manera de aprender a dirigir.

La teoría por sí sola no inspira respeto alguno; pero el muchacho que la conoce mejor que sus compañeros y que sabe imponerse cuando llega la ocasión, se reconoce capacitado y así lo consideran los demás. Esto es lo que debe ser un Guía de Patrulla. Si no existe este muchacho puede, no obstante, ser formado. Es necesario proporcionarle los medios para que adquiera tales conocimientos y esto puede hacerse a través de la experiencia personal, de los consejos y el ejemplo y por los libros.

El método ideal para formar Guías de Patrulla no es precisamente el libro, pero es un complemento indispensable. Todo Jefe de Tropa debe considerar como una de sus principales preocupaciones disponer en el local de la Tropa de una biblioteca para los Guías y procurar que éstos la aprovechen.

Hemos de reafirmar, de una vez por todas, que lo que se dice sobre el Guía se refiere también al Subguía. Prácticamente en una buena Tropa, los dos puestos son iguales, con ligerísimas diferencias. Un Subguía debe estar preparado en cualquier momento para sustituir al Guía de Patrulla.

El éxito de una biblioteca depende en gran parte de su presentación. Se recomienda instalarla en el local de la Tropa, pero siendo posible, sería mucho mejor en una habitación de la casa del Jefe de Tropa, quien recibirá en familia a los Guías una vez por semana. Algunos dibujos y fotografías Scouts adornando la sala y sus lecturas útiles.

Se puede juzgar a un Jefe por la cantidad de libros que posee y también por la de polvo que los cubre. A continuación se incluye una idea para una biblioteca modelo para Guías de Patrulla:

- 'Escultismo para Muchachos', de Baden Powell (2 o 3 ejemplares).
- Libros de Escultismo técnico, tales como el Manual del Scout, sobre Primeros Auxilios, Manual del Guía de Patrulla, Para Ti Guía de Patrulla, Sistema de Patrullas, Normas de Campamento, etc.
- P.O.R. de la asociación y otros reglamentos sobre especialidades o pruebas.
- Colección de la Revista Scout Nacional y revistas scouts de otros países. (Se recomienda que posea la colección de Revista Scout de las Américas).
- Libros de juegos, de oraciones y cancioneros scouts.
- Novelas de aventuras estimulantes, de Verne, London, Salgari, etc.

Lo indicado es naturalmente de carácter general.

Es necesario además, procurarse el libro del día, es decir, el que está siendo leído por su actualidad, siempre que sea adecuado. Es bueno preparar una lista de las últimas obras publicadas sobre determinado asunto con el precio y el nombre del editor y a ser posible, acompañándola con pequeños comentarios.

La obra colocada sobre una mesa es más eficaz que aquella que hay que ir a buscar a una estantería. No todos los libros son siempre los apropiados para el momento.

De todas formas, ninguno de estos consejos puede sustituir la iniciativa del Jefe de Tropa ni tampoco su tacto para elegir las lecturas más adecuadas para sus Scouts.

Además de los libros, es necesario que todo Guía de Patrulla pueda requerir consejos de su Jefe de Tropa y este es el medio para perfeccionarse considerado más importante y que depende del mismo. Algunos Jefes reservan un día especial para recibir a los Guías, bien en el local de Tropa o en su propia casa.

No es necesario que el Jefe de Tropa sea una enciclopedia ambulante; es suficiente que sepa consultar libros y a personas competentes, consiguiendo la ayuda de éstas para tratar aquellas materias que ignore o que no conozca bien.

Cierta vez un buen Guía de Patrulla había olvidado cómo se hacía un nudo y no se atrevía a preguntárselo a su Jefe por temor a que éste se burlase de él. Esto, que parece un poco ridículo, no habla muy bien en favor del Jefe de Tropa.

Finalmente, el muchacho aprende el arte de dirigir por medio de la experiencia. Hay que evitar a todo trance que durante las prácticas del Escultismo, el Guía se crea diferente o algo aparte de sus Scouts hasta el punto de no participar en sus juegos y trabajos.

En algunos casos muy recomendables, el Jefe de Tropa forma con sus Guías una Patrulla de Scouts, en la que el Jefe de Tropa desempeña las funciones de Guía de Patrulla. Esto, desde todos los puntos de vista, es excelente, pero debe hacerse sin abandonar a la Tropa a sí misma. Lo mejor es organizar campamentos para Guías o dedicar un domingo al mes para una salida de la Patrulla de Guías - que tendrá su propio banderín especial - beneficiándose ésta con sus actividades y adquiriendo gran experiencia para beneficiar a la vez a sus respectivas Patrullas.

CAPÍTULO 4: ¿CUÁNDO DIRIGIRÁ EL GUÍA?

La respuesta es sencilla: ¡SIEMPRE!

El Guía de Patrulla debe dirigir los juegos como 'capitán de su equipo', los trabajos, las diversiones y siempre que sea posible, la enseñanza y su adiestramiento. Dirige los 'Consejos de Patrulla', las salidas y excursiones y... todas las actividades. Un buen Jefe de Tropa rara vez dirige a toda la Tropa reunida. Da sus órdenes y supervisa a los Guías y éstos, con sus Patrullas, las ejecutan.

No se debe pensar que se disminuye la autoridad cuando se sabe perder el tono autoritario poniendo manos a la obra cuando es preciso. Por el contrario, la autoridad aumenta. Para dirigir se necesita flexibilidad y buen tacto. Ante el pretencioso, hay que ser categórico y seco. Ante el apático, que nada sabe, ni pretende salir de su apatía, o carece de iniciativa para mover un dedo sin que se lo manden, hay que ser enérgico sin ser agresivo, animarlo y despertarlo con inteligencia. Tal muchacho no obedece sino cuando el Jefe lo vigila. Otro necesita que se le explique punto por punto el trabajo que se va a realizar. Un tercero cree que se haría mejor de otro modo. Si se tropieza con un 'Pietierno' tímido siempre pensando en que se va a equivocar, hay que quitarle ese temor. Si por el contrario, se trata de un muchacho con iniciativa, se le puede confiar una misión y dejarlo tranquilo dándole amplia libertad para que se desenvuelva por sí mismo. Hay alguno a quien le gusta trabajar solo y otros que prefieren que se reparta el trabajo.

Las órdenes del Guía de Patrulla variarán ya que cada uno deberá explicarlas de manera que logre hacerse obedecer por unos y otros. Pero para todos se necesita 'paciencia'.

En realidad todo esto es algo difícil, pero se aprende con la experiencia. Más adelante, el Guía apreciará a su Patrulla por cuanto habrá aprendido, durante su permanencia con ella, mucho de la vida social. Porque, en el fondo, la Patrulla es

la pequeña fábrica, una diminuta oficina y taller de colectividad de la cual formará parte durante su vida y a la que tal vez tenga algún día que dirigir. Es en resumen, la representación en pequeño de las colectividades en las que luego ha de desenvolverse.

El orden es una gran cualidad para poder dirigir bien. El Guía de Patrulla que pierde su tiempo procurándose un lápiz o un pedazo de cuerda, disminuye su capacidad para el trabajo útil. Se ha observado que las habitaciones de los mejores Guías que hemos conocido, son un ejemplo de orden y limpieza. En esto como en todo, un Guía de Patrulla debe ser ejemplar.

El único medio de tener ordenado cuanto se refiere a una Patrulla consiste en usar el 'cuaderno de Patrulla'. Este debe ser lo suficientemente pequeño para poderlo llevar el Guía en el bolsillo y con las hojas necesarias para contener lo necesario. En éste llevará toda la documentación de la Patrulla en la mínima expresión. Un buen 'cuaderno' es un inestimable tesoro, cuya pérdida constituiría una verdadera desgracia. Cuando éste ya no se use, la Patrulla lo conservará cariñosamente en su archivo.

Condición indispensable para dirigir bien una Patrulla, es conocer a fondo a sus compañeros. Para ello no bastan las reuniones de Tropa y las excursiones. Existen magníficos muchachos cuando visten de uniforme, pero que resultan insoportables y grotescos en sus casas, en la escuela, en el taller o en la oficina.

El Guía debe saber dónde está empleado cada uno de sus Scouts y conocer a sus padres, ganándose la confianza de éstos y mostrándoles el verdadero valor del Escultismo. Y es indudable que también debe conocer las impresiones de los jefes o profesores de donde desempeñan trabajos o estudian sus Scouts. Todo ello le revelará muchas cosas sobre la conducta de éstos cuando están fuera de la Patrulla, podríamos decir, en su vida privada.

También aumentará el prestigio del Guía ante la Patrulla si desarrolla continuamente sus conocimientos, sus aptitudes, su iniciativa, sus propias ideas y sus recursos en todo momento, lo que será muy bien considerado por sus Scouts.

Para poder dirigir adecuadamente es necesario *saber obedecer, conocer el Escultismo, tener paciencia y tacto, ser ordenado y conocer íntimamente a quienes se dirige.*

CAPÍTULO 5: PRIVILEGIOS DE LOS GUÍAS

Si se les conceden a los Guías y Subguías ciertos privilegios, encontrarán más fáciles la tarea de ejercer su autoridad en la Patrulla.

Ya conocemos algunos de los privilegios de que gozan los Guías, tales como el de ser miembros de la Corte de Honor, tener acceso a una biblioteca especial y el de ejercer la dirección indiscutible de toda clase de trabajos y actividades, incluso los de orden administrativo. Pero hay que señalar otro de los medios para fortalecer la posición de los Guías y Subguías.

Si el Jefe de Tropa dispone de tiempo, podrá dedicar una tarde o noche a reunir a los Guías y Subguías para darles instrucción especial. Dicha reunión puede ser semanal, mensual o trimestral. Algunas veces para dicho efecto, pueden ponerse de acuerdo varias Tropas. Durante una de estas reuniones, alguien puede disertar sobre topografía, en otra oportunidad sobre primeros auxilios por persona competente, o quizás podrá solicitarse la presencia de un ingeniero para que hable sobre la construcción de puentes. No existe límite al número de charlas instructivas que pueden darse a los Guías con el fin de que, además, puedan transmitir a sus Scouts lo que aprendieron.

Otra forma de desarrollar esta idea consiste en celebrar los mismos Guías, conferencias sobre temas de interés especial para el trabajo de sus Patrullas. Éstas van seguidas de amistosas discusiones para el intercambio de diversos puntos de vista e ideas. Por lo general, tales conferencias, son presididas por un Comisionado o un Jefe de Tropa, pero es un Guía quien actúa como Secretario y lleva por escrito todo el proceso verbal de la reunión y quien envía a los secretarios de la Corte de Honor de las Tropas, los acuerdos y noticias sobre lo tratado.

En las Tropas bien organizadas y con algunos años de existencia ha demostrado ser un medio excelente, llevar a cabo un campamento especial de fin de semana, para Guías y Subguías donde éstos reciben cierto adiestramiento útil.

CAPÍTULO 6: LA CORTE DE HONOR

La dirección de una patrulla requiere muchas veces cierto apoyo. De esta necesidad surge la Corte de Honor, que ha llegado a ser un excelente sistema que produce resultados inmejorables.

Esta Corte de Honor es la reunión periódica de todos los Guías y Subguías de una Tropa bajo la presidencia del Jefe de Tropa bajo la presidencia del Jefe de Tropa y con la asistencia de los Subjefes de la misma. También puede presidir el Primer Guía o un Guía elegido en cada caso por la propia Corte, e incluso estar ausente el Jefe de Tropa. Pero en cualquier caso el Jefe de Tropa es el único responsable de la Tropa, ante los padres y ante el público.

El Consejo de Tropa tiene dos facultades: la ejecutiva y la judicial. Como organismo ejecutivo (el Consejo de Guías) se reúne semanalmente, aunque solamente sea por cinco minutos para tratar los asuntos ordinarios de la Tropa. Uno de los

Guías deberá actuar como secretario y mantener al día los asuntos tratados.

Después de leerse los acuerdos y asuntos tratados en la anterior reunión y firmada el acta, cada Guía o su Subguía si él no pudo asistir, rinde un informe, que puede ser leído en el cuaderno de Patrulla, de las actividades de la misma durante la semana anterior.

A continuación la Corte de Honor se ocupa del programa de la siguiente semana, del adiestramiento técnico, competencias, excursiones, campamentos, etc., y si el Jefe de Tropa tiene algo que anunciar ésta es la ocasión para hacerlo. Los Guías transmitirán después dicha información a sus Patrullas.

La norma general aproximada para desarrollar una reunión de la Corte de Honor puede basarse en lo siguiente:

- Apertura de la reunión por el Jefe de Tropa con la lectura de algún párrafo del Libro Scout u otro apropiado, seguido de un breve comentario.

- Lectura del acta de la reunión anterior, redactada por un Guía de turno que actuó como Secretario, en un libro especial y nunca en hojas sueltas. No es necesario insistir en la importancia de que no se olvide nada: fecha, asuntos, presentes y ausentes, resoluciones, etc., firmando al final el Guía - secretario. La redacción de las actas es una buena práctica que ayuda a coordinar las ideas y expresarlas debidamente.

- Los Guías de Patrulla deben conocer el orden del día o asuntos a tratar.

Durante la sesión, una vez comenzada ésta, cada Guía deberá informar brevemente sobre las actividades de su Patrulla durante la semana anterior, acerca de la asistencia de sus Scouts, conducta observada por ellos, etc.

El jefe de Tropa informará sobre el programa del mes siguiente o dará las indicaciones generales sobre el mismo, así como las instrucciones necesarias para el buen funcionamiento de la Tropa. Tanto el programa como las instrucciones deberá proporcionarlas escritas a sus Guías aclarándoles verbalmente algún punto dudoso.

- A continuación, los Guías presentarán sus reclamaciones o advertencias si las hubiere.

Los Guías deben acostumbrarse a ser breves cuando tienen la palabra. No debe hablar solamente el Jefe de Tropa, pues éste debe conocer las opiniones de sus colaboradores y examinar atentamente sus críticas. La estrecha colaboración entre los Guías y el Jefe de Tropa es el factor básico del éxito del Escultismo.

La reunión puede terminar con la libre discusión sobre cualquier punto de la Ley Scout o el procedimiento de alguna práctica o actividad. Esta es una excelente ocasión para que el Jefe de Tropa conozca las aspiraciones de sus Scouts.

Algunos jefes de Tropa objetan la falta de tiempo de sus muchachos y justifican de este modo no efectuar reunión de Corte de Honor. Esto es un error. Supongamos que la Tropa se reúne una tarde de 7 a 8:30. A esta hora ya cada scout puede marcharse a su casa, menos los miembros de la Corte de Honor, quienes se quedarán unos instantes. Durante las excursiones se puede celebrar durante un descanso en pleno campo. La celebración de estas reuniones aumenta el prestigio de los Guías delante de sus Scouts.

Como se ha dicho, la Corte de Honor puede reunirse en sesión "judicial". En tal caso su integración puede variar, y estar compuesta por el Jefe de Tropa y los Subjefes con los Guías de Patrulla solamente. En este caso no son admitidos los Subguías. La Corte de Honor se reúne solamente cuando un miembro de la Tropa haya cometido un acto de indisciplina o una falta grave contra la Promesa o la Ley Scout.

El Jefe de Tropa expone lo ocurrido, se oyen las excusas del Scout acusado y luego éste se retira y la Corte delibera sobre la sanción que debe imponérsele.

Solamente deben aplicarse sanciones admitidas por el Movimiento Scout. El Jefe de Tropa debe darse cuenta de que una sanción demasiado severa perjudica a veces e incluso puede desanimar al muchacho que ha incurrido en falta, quizás sin mala intención. La clemencia debe inspirar el espíritu de la Corte de Honor.

Hay que tener en cuenta, que si es una buena Tropa no tiene que reunir a su Corte de Honor más de dos o tres veces al año, aunque ésta también debe reunirse para recompensar la conducta de un Scout o de un acto digno de encomio. La recompensa más significativa es la felicitación delante de la Tropa y en algunos casos excepcionales, la inclusión de esta felicitación en la revista Scout de la Asociación.

En ningún caso debe discutir el Jefe de Tropa las decisiones tomadas por la mayoría de la Corte de Honor. No obstante posee el derecho de "veto" definitivo sobre las decisiones aunque por lo regular nunca tiene necesidad de ejercerlo, pero en todo caso, lo hará con discreción para no mermar la autoridad de que está investido este organismo de Tropa.

La ventaja más apreciable del Consejo de Tropa, más que ninguna otra, es que estimula el Sistema de Patrullas y fortalece el espíritu scout. Todo Guía de Patrulla sabe que él es el responsable de la misma y no sentirá claramente esta responsabilidad como cuando está reunida la Corte de Honor. No solamente tiene que informar de lo que está haciendo su Patrulla, sino que debe explicar si existe poco interés y rendimiento por parte de sus Scouts o las fallas de los mismos. Para un Jefe de Tropa puede ser útil cuando está comenzando su Corte de Honor establecer un pequeño reglamento que defina los deberes y poderes del mismo, el cual debe ser leído y aprobado en la primera reunión y consignado en el libro de actas. Por ejemplo, no es prudente otorgar a la Corte de Honor, el derecho de expulsar a un Scout sino en casos extremos y a menos que los Guías de Patrulla sean lo suficientemente mayores para comprender

los fines y el espíritu del Escultismo. Cualquier decisión que se tome debe ser considerada como la decisión de la Corte como un todo, y al cerrar la discusión, toda opinión deberá cesar.

CAPÍTULO 7: EL ESPÍRITU DE PATRULLA

Los capítulos anteriores han tratado acerca de cómo un Guía de patrulla puede prepararse para dirigir, pero además hay que crear el Espíritu de Patrulla.

El Espíritu de Patrulla es una disposición moral, una atmósfera especial o ambiente natural en donde se desenvuelven los muchachos, que es hacer sentirse parte esencial de una unidad completa. Su presencia se manifiesta hasta en las palabras más insignificantes y en los actos y gestos de cada muchacho.

Cada Scout debe estar plenamente convencido de que constituye un elemento absolutamente indispensable para el buen funcionamiento de todo, dentro de un círculo fundamental, que piensa y ejecuta, y que si no estuviese unido a los demás los resultados no serían útiles.

La mutua ayuda y la abnegación son las principales virtudes que deben irradiar del espíritu de Patrulla. Es necesario que cada scout "sienta" que su Patrulla debe ser la mejor y que para esto tiene que hacer cuanto pueda, para poder decir con orgullo "Yo pertenezco a esa Patrulla".

Ningún muchacho debe ingresar en una Patrulla antes de prestar su Promesa, ya que en la Patrulla sólo ingresan scouts, cuya condición se adquiere al efectuarse la investidura.

Baden Powell sugirió que debía efectuarse una ceremonia especial para admitir en la Patrulla a un nuevo scout. Entonces ya no es un muchacho cualquiera, sino que se convierte en un "castor", en un "águila", en un "tigre", etc. Por eso, su primer paso, debe ser aprender los hábitos y costumbres del animal que sirve de "tótem" (emblema) de la patrulla, así como su grito. Este "grito de patrulla" debe utilizarse constantemente. Baden Powell dijo: "Ningún Scout está autorizado a imitar o a usar el grito de una Patrulla que no sea la suya". En esto se reconoce también la lealtad del Scout, porque el lobo miente si se quiere hacer pasar por cordero. La palabra y la conducta del scout deben inspirar siempre absoluta confianza.

También el nuevo scout deberá aprender a dibujar el emblema de su Patrulla usándolo como firma. Estos son los medios elementales para hacer germinar y arraigar profundamente el espíritu de patrulla. En el escultismo los más mínimos detalles tienen una extraordinaria importancia porque contribuyen a crear el ambiente. Manifestarán el espíritu superficial quienes consideren estos detalles como pueriles, ridículos o inútiles.

Otro medio que recomendó el Fundador es que cada Patrulla tenga un lema relacionado con el animal que le sirve de "tótem", escogido a ser posible, por los mismos Scouts. Los "tigres" escogerán por ejemplo: "En acecho"; los cuervos: "No nos cazarán"; las águilas: "Siempre hacia la luz", etc.

Finalmente, los muchachos de una Patrulla, podrán inspirar sus actos en hechos históricos de ciertas colectividades humanas. Los "bisontes" podrán adoptar algunas costumbres de los pieles rojas. El Guía será el "Sachem"; el banderín de patrulla será el "tótem"; la Patrulla, la "Tribu"; el rincón o la tienda de campaña de la Patrulla, su "wigwam", etc. Tendrán danzas guerreras y canciones de Patrulla que se ejecutarán al son de un "tam-tam".

Sus ocupaciones predilectas podrán ser la observación de la naturaleza, el descubrimiento de rastros, etc. Los "leones" se podrán inspirar en los usos y costumbres de los antiguos caballeros, en donde, para ser armado caballero será necesario obtener la "Ira Clase Scout". Serán ágiles en los deportes, expertos en el tiro al blanco con arco, etc., así como en auxiliar a los necesitados.

Todo lo anterior contribuye a imprimirle un aspecto en extremo pintoresco a las actividades y prácticas de los muchachos revistiéndolas con atractivas formas de juego. Lo esencial es que cada patrulla tenga una característica propia y que cada Scout tenga conciencia de que posee algún rasgo que lo distingue de los demás. Otra forma de incitar a las Patrullas a crearse una personalidad consiste en disponer de un local inviolable, que sea siempre el mismo, tanto en el domicilio o local de Tropa, o en el campo, es decir un lugar pequeño y una parcela, aunque en el campo dure sólo un día. Las tropas adineradas pueden tener una habitación especial para cada Patrulla, aunque esto no es indispensable. Cada Patrulla puede disponer de un rincón en el local de la Tropa, recibiendo un nombre: "Nido de las águilas", "Antro de los leones", "Selva de los canguros", "Parque de los ciervos", etc. Los scouts decoran sus rincones y parcelas como mejor les parece, colocando en ellos un armario para su pequeña biblioteca o construyendo sus anaqueles para los bordones, libros, trofeos, etc. En tiempo de lluvia los rincones son los lugares adecuados para que las Patrullas se dediquen a los trabajos manuales.

Puede objetarse que algunos locales son demasiado pequeños para poder reservar un lugar a cada patrulla.

Esto sólo demuestra que no sirve para la Tropa y que hay que buscar otro.

También es posible destinar estos lugares a las Patrullas por turno, según su número y los días de la semana, de tal manera, que cada Patrulla sepa con anticipación el día en que puede disponer del local.

CAPÍTULO 8: DISCIPLINA

He aquí un punto muy importante en el adiestramiento de la Patrulla. En principio hay que adoptar algunas normas que deberán observarse en todas las reuniones. Por ejemplo :

El Jefe de Tropa procurará llegar siempre media hora o quince minutos antes de la hora señalada para la reunión, tanto si se va a salir de excursión como para cualquier otra actividad. El Guía también debe ser puntual, y en el caso de la imposibilidad absoluta de poder asistir, debe avisar a su Subguía con tiempo suficiente

Cada patrulla se encargará por turno, del orden y limpieza del local. Esta será la Patrulla de "servicio". Las órdenes del Guía de patrulla deberán ser acatadas indiscutiblemente y provistas de la misma autoridad que si emanaran del Jefe de Tropa. Los demás Scouters deben ser los primeros en reconocer y acatar dicha autoridad.

Comenzar a la hora señalada. El Jefe de Tropa da la señal, bien con el silbato o con señales de brazos. Cada Guía lanza entonces el "grito de patrulla" para reunir a sus Scouts y se dirigen juntos a paso gimnástico hacia el punto de reunión. Una formación ordinaria debe quedar lista en veinte segundos. Si no hay orden o aviso contrario del Jefe de Tropa, hay que acudir a las formaciones con sombrero y bordón, es decir, que los Scouts han de presentarse preparados para poder marchar donde sea.

Los Guías, además del Grito de Patrulla, pueden adoptar alguna señal especial para reunir a sus Scouts. Esto tiene cierta originalidad que debe estimularse. El Guía debe colocarse siempre en lugar visible para poder vigilar mejor a su Patrulla y a la vez ser visto por ella.

No todas las Tropas usan el mismo método de formación, pero la forma tradicional, consiste en un rectángulo en el que las Patrullas en fila, ocupan los tres lados del mismo y el Jefe se coloca en el cuarto lado.

También existe la formación de "estrella" en cuyo caso, las Patrullas se agrupan alrededor del Jefe de Tropa, formando en filas como si fueran los rayos de una rueda quedando aquel en el centro. Después de formar se comienza con una oración (si ésta es la práctica) y después de saludar a la bandera, el Jefe de Tropa inspeccionará a las Patrullas. Seguidamente comienza el trabajo. La iniciación no debe durar más de cinco minutos.

La reunión también termina con una formación. Es el momento en que las Patrullas devuelven el material que han utilizado durante la reunión, en el caso de que pertenezcan a la Tropa. El Jefe da breves indicaciones, ordena romper filas y cada Scout se marcha para su casa.

El saludo es muy importante, pero no debe exigirse que se haga en todo momento y sin que tenga alguna significación. En los actos solemnes, en las grandes reuniones oficiales, todo Scout que se dirija a un superior debe saludar. En las reuniones y excursiones ordinarias los Scouts se saludan entre sí al encontrarse por primera vez y cuando se despiden al terminar aquellas.

Se recomienda especialmente, que los Scouters nunca den órdenes directamente a las patrullas, sino por conducto del Guía correspondiente. Los que creen que por este medio no se obtienen buenos resultados, demuestran no saber cómo ponerlo en práctica. Este es el resultado de una larga experiencia, de una atenta observación y de una gran práctica en el trato con muchachos, lo mismo que cuanto se aconseja en esta publicación.

Cuando se organiza una gran concentración de Scouts, es muy conveniente que los muchachos se agrupen por patrullas. La forma más sencilla de mover una Patrulla es hacerla marchar en fila, con el Guía a la izquierda del primer Scout de la misma. Conviene colocar al frente de los scouts al de menos estatura, pues de tal manera, se evita una marcha demasiado rápida que podría fatigarlos.

Un punto también muy importante para la disciplina es el uniforme. Debe exigirse rigurosamente que el uniforme y el equipo sean llevados y usados como lo disponen los reglamentos. El Jefe podrá precisar algunos puntos que no estén previstos, tales como la manera de doblar la pañoleta, forma de llevar la correa del sombrero, etc. No se debe autorizar el uso de un calzado que no sea el adecuado.

CAPÍTULO 9: EL ADIESTRAMIENTO

Las pruebas de "Pietierno" no deben ocupar las reuniones de Patrulla. Cada muchacho está obligado a aprender por sí mismo lo que necesita para ser Scout. Lo que constituye el trabajo en las reuniones es la parte práctica de las pruebas scouts de segunda y primera clase así como algunas especialidades.

Existen dos sistemas importantes. El primero consiste en que el Guía enseñe cómo se hace tal o cual cosa y pida a sus Scouts que lo ejecuten después, aconsejándolos y vigilándolos, como por ejemplo, haciendo delante de ellos un nudo con su cuerda para que luego los demás traten de hacerlo en igual forma, o bien dictarles un mensaje en Morse con silbato para que cada uno trate de descifrarlo.

Este método de adiestramiento colectivo es bueno para empezar y el único posible para practicar el juego de Kim o realizar movimientos gimnásticos. Pero el siguiente sistema es mucho mejor. Se basa en el principio siguiente: El que sabe enseña al que no sabe.

Supongamos que una patrulla está compuesta de ocho scouts. El Guía enseñará a dos de ellos las señales de pista

mientras el Subguía enseña el semáforo. Después de un cuarto de hora se cambian los papeles y los que recibieron adiestramiento se dedican a adiestrar a los restantes. Este sistema permite hacer más trabajo en menos tiempo, evitando distraer la atención, puesto que el que adiestra dedica todo su tiempo al adiestrado y viceversa. Presenta la ventaja de interesar a cada muchacho por el éxito de la patrulla, ya que el encargado de enseñar los nudos los aprenderá más cuidadosamente que si fuera a presentar su prueba de Clase. El estímulo es mucho mejor de esta manera.

Nunca deberá iniciarse un adiestramiento sin explicar antes a sus Scouts el porqué del mismo.

En la enseñanza de orientación por ejemplo, les dirá a sus Scouts, que se imaginen por un momento que están perdidos en un bosque. Seguidamente les explicará cómo utilizar el Sol y el reloj para orientarse, o cómo hacerlo en caso de niebla espesa o gran nubosidad, tempestad, etc., utilizando la brújula, cómo deberán orientarse por la noche por medio de las constelaciones, o por medio de un mapa, etc.

De la misma manera, antes de trazar un círculo sobre el terreno, preguntará a sus Scouts qué método les parece mejor a cada uno para trazarlo. Pedirá a uno de ellos que lo haga y después lo aprovechará para enseñarles los puntos principales de la brújula. Les hablará acerca de diferentes accidentes y luego les adiestrará prácticamente en Primeros Auxilios. Procurará ilustrarse buscando en libros y revistas ejemplos característicos de salvamentos para contarlos después a su patrulla.

El Guía no debe ser el único que hable, sino que, manteniendo la disciplina, estimulará a sus Scouts para que expongan francamente sus opiniones.

La mejor forma de adiestrar sin fatigar a los Scouts, es hacerlo por medio de juegos; por lo tanto, el trabajo del Jefe de Tropa lo mismo que el del Guía, es adiestrarlos sin fatiga, pero buscando lo más conveniente para que lo aprendan. Para ello se deben tener, al menos, ciertas nociones sobre el mayor número posible de conocimientos y escoger los más importantes para profundizar en ellos. Un Guía experimentado y con edad suficiente debe estar preparado para enseñar, por lo menos, una Especialidad. Sus conocimientos deben incrementarse con los de otras personas competentes en materias susceptibles de ser interesantes para la Patrulla. Por ejemplo: puede reunir en una piscina o una playa a su Patrulla para recibir lecciones de natación dadas por una persona capacitada, o conseguir que una brigada de bomberos les proporcione una lección o pequeño adiestramiento, o tal vez, reunirles en casa de uno de los Scouts con el fin de que la mayoría les proporcione algunas lecciones de cocina. Con un poco de iniciativa, el Guía puede aprovechar los conocimientos de cualquier persona conocida.

El Jefe de Tropa puede adiestrar a sus Guías de Patrulla en diversas materias para que estos las transmitan a sus Scouts en las reuniones de Patrulla. Es muy importante conocer bien el Sistema de Patrullas. Los Jefes de Tropa que interpretan correctamente que la Patrulla es la unidad para el trabajo, progresan considerablemente con sus Scouts.

CAPÍTULO 10: LAS ESPECIALIDADES

La idea de Baden Powell al crear las insignias de Especialidades, fue la de que los Scouts tuvieran nociones generales sobre muchas materias para que más tarde les facilitara escoger una carrera o profesión.

Las Especialidades demasiado difíciles desaniman fácilmente a un espíritu joven que no tiene todavía la voluntad necesaria para perseverar mucho tiempo en un mismo trabajo, a la vez que retardan su progreso. Lograr la cooperación permanente de una persona competente para instructor de cada Especialidad es asunto de gran importancia. Ello asegura la homogeneidad de los especializados en la misma Tropa. Además, el instructor, sin ser demasiado complaciente, debe compenetrarse del papel que las Especialidades representan en el Escultismo. El Guía de Patrulla tendrá como trabajo esencial en este aspecto, orientar a sus Scouts hacia determinadas Especialidades afines con sus gustos y aptitudes. Baden Powell insistió mucho en lo referente a la "especialización de la patrulla". Esta especialización no significa que es suficiente el que todos los Scouts de la Patrulla hayan tenido la misma insignia, ya que todas las especialidades no se prestan a ello. La "especialización" supone encontrar un trabajo para cuya realización se necesita la cooperación de todos los Scouts de la misma patrulla, un esfuerzo común bajo la dirección del Guía. La insignia del Tirador por ejemplo, no puede ser una especialización, aunque todos los Scouts de la patrulla sean excelentes tiradores, porque nunca se conseguirá la cooperación en el momento de apuntar y disparar. Por el contrario, la especialidad de Pionero es muy buena para una Patrulla, puesto que un Scout solo, podrá hacer poco en la construcción de un puente sobre un obstáculo o para construir una cabaña, mientras que todos los miembros de la Patrulla en estrecha colaboración podrán realizar una obra perfecta como sólo un trabajo en común puede conseguirla.

El Guía de Patrulla por lo tanto, deberá poner el mayor cuidado en la elección de las Especialidades. La "especialización de la patrulla" no debe impedir el progreso y realización de otros trabajos Scouts.

El trabajo de una patrulla se facilita en ciertos casos con la biblioteca de Patrulla, que debe comprender libros atrayentes, propios para ser leídos con interés por sus Scouts. Los libros deben ser seleccionados por los Scouts bajo la dirección del Guía y revisados por el Jefe de Tropa, quien aprovechará los que sean útiles.

Otro tipo de actividades para las Patrullas son los Trabajos Manuales. Todo Scout debe saber servirse de sus dedos. Se comenzará para ello por inducirlos a que confeccionen cosas sencillas. Se adiestrarán por ejemplo, en pelar patatas, en cavar un trozo de jardín, en atar una carga de leña, en coser un botón, en reparar un objeto descompuesto, etc. Más tarde se adiestrarán en trabajos más difíciles, tales como grabar un bastón, colocar un vidrio, revelar fotografías, cocinar, dibujar, etc., para finalmente realizar trabajos más complicados, por ejemplo fabricar armarios, taburetes, reparar instalaciones eléctricas, confeccionar colchones de campo, etc. Con el tiempo, los propios Scouts no dejarán pasar el tiempo ociosamente y la Patrulla contará con buenos y activos miembros. Y más adelante, la venta de ciertos trabajos ingeniosos podrá proporcionarles algunas ganancias no sólo económicas sino también de orden moral.

CAPÍTULO 11: EL CONSEJO DE PATRULLA

La disciplina scout tiene como finalidad, dejar al muchacho dirigirse por sí mismo dentro de las normas que enuncia la Ley Scout. De acuerdo con esta idea funciona el "Consejo de Patrulla". Esta es la reunión de todos los Scouts de patrulla bajo la presidencia de su Guía.

En estos Consejos no interviene el Jefe de Tropa a menos de ser invitado para requerir su opinión sobre algún asunto determinado. Algunas patrullas suelen reunirse semanalmente por turno, en casa de uno de sus miembros, y de esa forma, cada muchacho tiene la oportunidad de recibir a sus compañeros en su hogar. Éste es el momento más indicado para celebrar el Consejo de Patrulla.

En esta reunión, el Guía se pone al corriente de los deseos de sus Scouts para poder obrar en consecuencia cuando se reúne la Corte de Honor. Así como el Jefe de Tropa no aplica sus proyectos sin antes consultar o al menos conocer la opinión de los Guías y los demás Scouters, de igual manera, el Guía, no decide ningún proyecto sin haberse puesto de acuerdo con el resto de la patrulla.

Este es un excelente sistema para fomentar el Espíritu de Patrulla y contribuye al establecimiento de una sólida cooperación. Un muchacho hará más gustosamente algo que ha decidido que cualquier cosa impuesta por un Jefe, sea quien sea.

Prácticamente no existen límites a los asuntos que pueden ser discutidos por el Consejo de Patrulla. Cuando se trata de realizar una buena acción, el plan de acción y su ejecución se discute en el Consejo. Si hay que celebrar una competencia y la Patrulla ha de enviar tres representantes, éstos serán designados en Consejo. También discutirá éste los casos de inasistencia regular, campamentos de patrullas, visitas entre ellas, etc. Podrá deliberar igualmente acerca del empleo de sus fondos, maneras de aumentarlos, redacción del código de patrulla, de un periódico, etc.

Es necesario compenetrarse de la idea de que la patrulla debe formar un todo completo, una sociedad perfecta a ser posible, que se basta a sí misma, una pequeña comunidad que trata de cumplir la Promesa y la Ley Scout.

CAPÍTULO 12: COMPETENCIAS ENTRE PATRULLAS

El mejor método para elevar el espíritu de Patrulla consiste en organizar constantemente competencias entre las Patrullas. Constantemente quiere decir, que tan pronto termine una competencia debe empezar otra. En muchas Tropas se ha preferido organizar competencias semestrales o trimestrales.

Realmente, tres meses son suficientes para no cansar y desanimar a las patrullas evitando que pierdan interés las que lleven puntuación más baja.

En tal caso, la práctica de competencias mensuales son más adecuadas. La patrulla que haya perdido puntos no se desanimará y se preparará con mayor entusiasmo para un brillante desquite en la competencia siguiente, lo que no ocurrirá si tiene que esperar muchos meses.

Es muy importante tener en cuenta, que una competencia, por buena que sea, no alcanzará el éxito deseado si no se adapta al estado de ánimo de los muchachos en ese momento. Por estas razones, un buen Jefe de Tropa nunca decidirá por sí mismo las clases de competencias, sino que someterá las conclusiones de la Corte de Honor adaptándolas a lo que ella decida. El principio general de las competencias de Patrullas es conceder puntos por cada materia que intervenga en las mismas. Esta es la mayor dificultad. Hay que elegir pruebas que aseguren igualdad cuando actúen las diversas patrullas, evitando que una Patrulla formada por Scouts de menos edad queden en desventaja. En la mayoría de los casos se debe evitar el sistema de quitar puntos. Vale más aumentar los puntos a las otras patrullas que quitarlos a la deficiente. Lo esencial es procurar no desanimar a la Patrulla al restarle los puntos que ganaron anteriormente con su esfuerzo y trabajo.

La elección de pruebas es ilimitada; sin embargo, las competencias suelen referirse a los siguientes puntos en particular: Asistencia y puntualidad, especialidades y pruebas pasadas con éxito, buenas acciones, buena presentación de los scouts y material de patrulla, trabajos manuales, etc.

Además de estas pruebas que pueden ser la base de las competencias, pueden organizarse otras especiales sobre

ciertas materias de Escultismo, tales como nudos, señales, comunicaciones, primeros auxilios e higiene, campamentos, etc. La elección de estas pruebas debe hacerse de acuerdo con las condiciones de la localidad y la época del año en que han de efectuarse.

Conviene establecer por anticipado una escala de puntuación, incluyendo todos los casos que puedan presentarse, para evitar las decisiones arbitrarias en casos no imprevistos, lo cual siempre provoca el descontento de los muchachos. Por ejemplo en lo referente a la asistencia habrá que tener en cuenta las faltas justificadas y diferenciarlas de las que no tienen motivo.

Al conceder puntos a las pruebas realizadas, hay que prever que el Pietermo que necesite examinarse de todas las pruebas podrá obtener más puntuación que el que ya sea de Primera Clase, por lo que deberá puntuarse de manera que pueda establecerse el equilibrio.

Es conveniente variar la forma de las pruebas en sucesivas competencias en las que se incluyan los mismos asuntos, evitando caer en la rutina, por lo que es necesario inventar nuevos temas para las diferentes pruebas. Así por ejemplo, si se trata de una competencia de nudos, la primera prueba se hará como se indique en el Manual correspondiente, pero en la segunda competencia podrán hacerse los nudos con las manos detrás de la espalda. Quizás en la siguiente se sustituirá la cuerda ordinaria por una más gruesa, luego fijando un tiempo límite de segundos a cada nudo, exigir el empleo de una sola mano para algunos de ellos, y así sucesivamente. Si se trata de una competencia de Morse, puede exigirse en la primera prueba la transmisión con los brazos, en la segunda aumentarla con la recepción de otro mensaje, después usando el silbato en vez de banderas, exigiendo mayor velocidad, usando abreviaturas, etc. Así deberán variarse continuamente todas las pruebas.

Se pueden organizar competencias sobre instalaciones de campamento de patrulla, encendido de fogatas, carrera de obstáculos, decoración del local y de otras variadísimas materias que estén al alcance de los Scouts.

En una Tropa compuesta por muchachos inteligentes es muy útil efectuar una prueba semestral de Escultismo, no para todos los muchachos, pero sí a las Patrullas, las cuales designan a uno o dos de sus Scouts para que intervengan en la competencia, con la obligación de no presentar a los mismos en dos consecutivas, con el fin de que todos los miembros de la patrulla participen por turno.

En otras Tropas, el Jefe hace unas diez preguntas al azar en la primera reunión de cada mes, para asegurarse de que los muchachos saben realmente lo que aprendieron y de que merecen las insignias que usan. Pueden concederse puntos por las respuestas y añadirlos a los resultados de la competencia que estén realizando. Igualmente pueden concederse puntos por el modo de llevar el Diario de Patrulla, tomar en cuenta las buenas acciones colectivas realizadas durante el tiempo de la competencia, pues aunque parezca que esto convierte a los muchachos en fatuos y presumidos no ocurre así, como podría suceder en los casos de las buenas acciones individuales cuando son excesivamente recompensadas. Sería demasiado extenso decir más sobre los diversos aspectos de las competencias de patrulla. Es suficiente insistir en que a los muchachos les agrada competir entre ellos y no debe temerse exagerar este punto.

Con el fin de estimular a los muchachos a superarse antes del resultado final, un buen sistema es leer semanalmente los puntos obtenidos hasta la fecha por las patrullas.

El triunfo en las competencias no debe presentarse a los muchachos por una recompensa cualquiera. Algunas Tropas adoptan un tipo de insignia o banderín especial, otras un objeto de arte para que lo conserve la patrulla ganadora en el local hasta que lo gane otra. Algún sistema de clasificación de las patrullas debe figurar también en el local. Igualmente puede concederse a la patrulla ganadora, el honor de llevar la bandera de Tropa o establecer premios especiales para las diferentes competencias. Todo depende de las circunstancias locales y por lo tanto no pueden darse reglas generales. Si un Guía no posee el entusiasmo necesario que sirva de estímulo a su Patrulla en las competencias, es evidente que existe un defecto por su parte o por parte del Jefe y en tal caso, el espíritu Scout necesita fortalecerse, quizás de ambos o solamente de alguno de ellos.

CAPÍTULO 13: LA PATRULLA EN LOS JUEGOS

Algunos Jefes de Tropa objetan que los juegos constituyen solamente una parte insignificante del Escultismo. A esto solamente hay que contestar con las frases de Baden Powell sobre el particular:

"El adiestramiento en Escultismo debe efectuarse siempre que sea posible, por medio de juegos y competencias".

"Los juegos se organizarán principalmente sobre la base de competencias entre equipos estando constituido cada equipo por una patrulla y siendo cada muchacho actor y no espectador".

Los juegos son, pues, una parte muy importante del Escultismo. Este ha sido definido como "el Gran Juego".

Es necesario recordar siempre, tanto si se trata de un juego grande o pequeño, como si es un juego de esfuerzo físico o de habilidad, que el punto más esencial es considerar a la patrulla como una unidad en la que nadie debe desempeñar un papel pasivo.

No es necesario tener que inventar toda clase de juegos. Existen libros especiales sobre este asunto. En "Escultismo para muchachos" pueden encontrarse muchos y además en "Juegos Scouts en el local", "Juegos Scouts al aire libre" y

otros muchos. Los libros, no obstante, deben servir de guía, permitiéndose toda clase de modificaciones para adaptarlos a las necesidades locales. Todas las fases y prácticas del Escultismo pueden efectuarse bajo la forma de juegos. Las competencias entre patrullas son juegos adaptados al espíritu Scout. Un jefe, si tiene un poco de imaginación, puede variar de manera interesante los juegos indicados en los libros, pero si no posee una imaginación fértil, puede utilizar la de sus muchachos. Su fuente de ideas personales puede agotarse, pero la de sus muchachos seguirá siendo como al principio, después de dos años de escultismo.

En algunas Tropas se practica el siguiente juego; un Scout aparece de repente gritando y requiriendo una atención inmediata de primeros auxilios.

Se trata de que cada patrulla demuestre su presencia de ánimo y le preste inmediatamente el auxilio necesario. En forma parecida se pueden simular toda clase de accidentes. Otro Scout puede gritar diciendo que perdió todo su dinero y seguidamente las patrullas se lanzan en su busca siguiendo las pisadas que el Scout dejó en el camino hasta encontrarlo representado por un envoltorio de papel. Y así otros muchos casos.

Una serie de juegos Scouts designados con el nombre de "Juegos Amplios", constituyen un excelente repertorio muy variado. Este tipo de juegos, son juegos al aire libre en los que se imita un hecho de la vida de ciertas tribus, un suceso histórico o un episodio de la lucha entre dos enemigos. El número de juegos que pueden organizarse de esta clase, es variadísimo. La astucia, la observación, la serenidad, la deducción, la fuerza y la resistencia se disputan el primer lugar. Los mensajes secretos, el rastreo de pistas, las señales, la sorpresa para la captura del enemigo figuran sucesivamente. No es raro encontrar a una patrulla dedicada un día entero a la persecución de un "bandido misterioso" que lleva la mitad de un mensaje cifrado, cuya otra mitad esencial está oculta al final de una pista de sangre (representada por papelitos dejados en el camino), y cuando finalmente es descifrado el mensaje, resulta que el famoso "bandido" no es sino cierto Scout, que fingiendo seguir una buena pista ha hecho perderla muchas veces a sus compañeros.

La práctica de juegos entre equipos formados por las patrullas eleva el nivel del espíritu de todas ellas y permite al Guía de patrulla juzgar a sus scouts desde el punto de vista de la lealtad, habilidad, ingenio, etc. En esta forma, tanto el Guía como el Jefe, desarrollan sus observaciones de carácter y aprenden a saber aprovechar a cada Scout según sus aptitudes.

CAPÍTULO 14: BUENAS ACCIONES DE PATRULLA

Se trata de que cada patrulla realice por lo menos una Buena Acción colectiva cada mes, sin afectar para nada la buena acción diaria que debe efectuar cada Scout. La B.A. de patrulla es un medio excelente para estimular el espíritu de patrulla y lograr que el Escultismo se haga popular.

Durante la semana, cada Scout piensa lo que a su juicio podrá realizar la Patrulla en tal o cual lugar la semana siguiente y lo indica al Guía.

Entonces el Guía elegirá la buena acción que se va a llevar a cabo y distribuirá el trabajo demostrando sus cualidades para la dirección. Por otra parte, el Guía estimulará a sus Scouts para que se preocupen por las buenas acciones colectivas. Un Guía inteligente y de buenos sentimientos encontrará a cada paso ocasiones para que la Patrulla practique la buena acción.

Por ejemplo: una Patrulla establecerá un turno entre sus Scouts para que vayan a leerle a un ciego; otra para llevar el cochecito de un lisiado y pasearlo por los parques, etc.

Pero existe algo mejor que la B.A. y es realizarla sin que nadie lo sepa.

Sabemos que cierta vez, una Patrulla invadió la casa de una persona ausente y desapareció después de haberla barrido, lavado los cristales, limpiado el techo, fregado las cacerolas y renovado la provisión de agua y leña. Otra, taló y recogió cuatro troncos de leña cuando los leñadores estaban comiendo y los colocaron junto a los que aquellos habían reunido.

Los antiguos caballeros acudían en socorro de los desvalidos. Si un moderno caballero scout encuentra a una pobre mujer anciana, que vive en una buhardilla, pensará que vale la pena realizar una buena acción y demostrará con ello que es tan perfecto como los caballeros de la Edad Media.

No hay razón para que cada Patrulla no se dedique a realizar constantemente buenas acciones colectivas. Esto es posible tanto en las ciudades como en las pequeñas poblaciones. Los Scouts encontrarán siempre jardines que limpiar, empalizadas o cercas en mal estado, hoyos que rellenar, etc. En las ciudades existen muchas sociedades benéficas que aceptarían encantadas la ayuda de los Scouts.

Un buen Guía de patrulla debe ser un fuego intenso de bondad y piedad, que transmite su ardor a los corazones de todos sus Scouts.

CAPÍTULO 15: VISITAS ENTRE PATRULLAS

Una buena patrulla debe reunirse sólo una vez por semana. Para esta reunión el Guía debe tener preparado un programa. Además de las numerosas ocupaciones ya mencionadas para estas reuniones, se puede dedicar algún tiempo al estudio de las especialidades de Patrulla. Después de lo expuesto sobre las buenas acciones colectivas, las especialidades asumen un nuevo aspecto y se convierten en un medio para encaminar a la Patrulla hacia el servicio al prójimo.

Una patrulla especializada en carpintería, cocina o primeros auxilios, encontrará manera de practicarlo al efectuar las buenas acciones. Las diversiones constituyen también un vasto campo para las especializaciones de patrulla. Hay algunas Patrullas con Scouts que se han especializado como cantantes y ofrecen a las demás conciertos muy agradables; otras han saboreado el triunfo constituyendo grupos de payasos, prestidigitadores, etc., o bien de actores para representar pequeñas comedias cómicas o dramáticas, que a veces han sido compuestas por los mismos muchachos.

Si cada patrulla se esfuerza en adquirir ciertos conocimientos especiales, interesantes o de entretenimiento, el Jefe de Tropa no tendrá dificultades para organizar de vez en cuando algún festival en beneficio de la colectividad. Pero para esto es indispensable que las Patrullas hagan cortos ensayos en cada reunión (media hora como máximo) para practicar y crear nuevos números sensacionales.

Todo esto nos lleva a tratar de las visitas entre Patrullas. Estas visitas son muy estimulantes si los Guías se reúnen antes para organizar buenos programas. He aquí un ejemplo de programa:

Primera parte

La Patrulla "Búhos" es invitada por los "Castores".

Saludos y abrazos al llegar .

Comienza la reunión con una breve y humorística salutación que pronuncia el Guía de los Castores. El discurso es aclamado por todos y a continuación cada cual da muestras de su talento.

Un Castor canta una canción popular, luego un Búho recita un monólogo cómico de su invención sobre la caza del ratón, otro Castor hace juegos de manos, nuevamente un Castor construye rápidamente un castillo de naipes y luego hay un asalto de esgrima entre uno de cada Patrulla, tiro de arco, intervalo, un pequeño refrigerio y conversación general.

Segunda parte

El Guía de los Búhos recita una poesía que ha compuesto acerca del bosque y el de los Castores pronuncia una corta conferencia sobre los antiguos trovadores. Seguidamente se efectúan algunos juegos, terminando la fiesta con una canción cantada por todos, procurando no desafinar. Los Scouts deben demostrar, tanto en privado como en público, que son muchachos de buen gusto artístico.

Algunas veces el Jefe de Tropa es invitado y éste cuenta alguna historia de las que hacen pensar a los muchachos.

La finalidad de estas visitas es estimular el entusiasmo de los Scouts por hacer que su Patrulla sea la mejor anfitriona, cuyas invitaciones son aceptadas gustosamente y que demuestra además, tener más ingenio, haciendo invitaciones con mayor frecuencia.

Si existen varias Tropas en la localidad, estas visitas crearán un ambiente de fraternal cordialidad que presidirá siempre los actos entre los Scouts.

Las visitas entre Patrullas también pueden tener como objeto efectuar una competencia de señalación, de observación, de tiro con arco, etc., para jugar un partido de cualquier deporte .

En todo caso, los superiores deben dejar en completa libertad a los Guías de Patrulla para que se visiten, a condición de que las reuniones estén bien preparadas y no perjudiquen las actividades de la Tropa.

CAPÍTULO 16: LA PATRULLA EN CAMPAMENTO

En un campamento scout, las carpas no son colocadas alineadas de manera regular como en un campamento militar, sino que cada Patrulla queda en libertad para disponerlas. El Jefe de Tropa señala el lugar donde ha de colocarse el mástil de la bandera, las reuniones se hacen generalmente en una explanada, así como los juegos y cada noche la "Fogata".

Cerca del mástil se levanta la tienda del jefe y a la entrada de la misma o en otro lugar visible, se fija una tabla para el reglamento y el horario del campamento. Cada patrulla queda entonces en libertad de colocar sus tiendas en los alrededores a no más de 50 o 100 metros del mástil. Las tiendas formarán de esta manera un círculo irregular alrededor de la bandera. Cada Patrulla debe situarse a una distancia en la que pueda oír el silbato del Jefe. La Patrulla es responsable del orden e instalación de su carpa. Puede adornar su rincón a voluntad, construir bancos, mesas, cocina, etc. La buena presentación de los locales puede ser motivo de una competencia lo mismo que la limpieza de las carpas y sus alrededores. A ser posible, cada Patrulla debe encargarse de preparar su propia comida y para tal fin serán

repartidas las respectivas raciones. Esto no será práctico tal vez en los grandes campamentos, pero en tal caso, podrán alternarse las Patrullas en el servicio de cocina.

Las Patrullas deben ser responsables por turno del orden y limpieza del campamento y cada día, una de ellas, tendrá el honor de izar y arriar la bandera.

Todas las reuniones se hacen a toque de silbato o cuerno de caza y los muchachos se agrupan en sus tiendas para dirigirse por Patrullas al punto de reunión.

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

Los campamentos de fin de semana se han hecho frecuentes y cuando los Scouts disponen de dos días consecutivos de asueto, les agrada mucho pasar una noche bajo una carpa en campamento. Esto se debe hacer siempre por patrullas

La práctica de la fogata es excelente, ya que permite descansar, hablar con los amigos, cantar a coro viejas canciones populares a la claridad de las llamas bajo un cielo estrellado. Pero estas noches en común no deben prolongarse más de lo razonable y un buen Guía de Patrulla procurará siempre que sus Scouts disfruten de ocho horas de sueño como mínimo.

Los Guías pueden invitar a sus campamentos a los Scouters de la Tropa, pero sólo serán invitados simplemente y en todo momento el Guía de Patrulla dirigirá el campamento.

CAPÍTULO 17: DIFICULTADES

Es posible que al llegar a este capítulo algún Jefe de Tropa piense: "Estoy de acuerdo en que el Sistema de Patrulla es el mejor método y estoy persuadido de que las Tropas también lo estarán con esta idea; pero en razón de las circunstancias en que me encuentro no me es posible adoptarlo para mi Tropa".

Alguno hará valer las particularidades de sus muchachos, su excepcional inconstancia o su desesperante torpeza. Un Jefe de Tropa alegará la falta de local para reunirse, otro argumentará que encuentra dificultades con los muchachos mayores mientras que aquel los encontrará porque sus muchachos son más jóvenes. Para todas estas objeciones hay una sola respuesta: no existe ninguna Tropa Scout que no haya tenido problemas al iniciar el "Sistema de Patrullas aunque su Jefe sea un "as" y sus Scouts verdaderos modelos y que haya encontrado todas las condiciones favorables para la aplicación ideal del Sistema.

Pero aquí es donde se revela precisamente el hombre de la situación.

El escultismo en sí mismo es algo muy especial, de peculiar inspiración y que para dar buenos resultados y alcanzar el éxito requiere un método original de adiestramiento y organización, resumido en estas palabras: SISTEMA DE PATRULLAS.

Todavía habrá algún Jefe que diga: "Creo que este es un sistema excelente, pero ya estoy dirigiendo la Tropa de otra forma desde hace años y no es posible cambiar ahora". Este argumento está desprovisto de todo valor, porque nunca es tarde para trabajar bien sobre todo con espíritus jóvenes propicios a toda buena influencia. Repetimos por otra parte, que el Sistema de Patrullas no es un método teórico, sino uno basado en experiencias que prueban que la educación del muchacho no se consigue con la imposición de una voluntad extraña si no se cuenta con su consentimiento entusiasta.

Se podrá imponer un uniforme, pero solamente la adhesión voluntaria de mente y espíritu del muchacho, permitirá que la educación de éste alcance plenos resultados. En materia de Escultismo, no conviene juzgar según los gustos y la mentalidad del hombre sino bajo el punto de vista del muchacho.

Si una Tropa está trabajando sin el Sistema de Patrullas, el Jefe de Tropa debe implantarlo sin tardanza. Los muchachos lo aprobarán unánimemente al darse cuenta de que el sistema facilita la libre disciplina y que sus reglamentos internos que más le afectan, son hechos para cada patrulla por ella misma.

CAPÍTULO 18: CÓMO FUNDAR UNA TROPA

Todo el que tenga alguna experiencia en Escultismo dirá a quien se proponga fundar una Tropa: "Comience con pocos muchachos". El error que puede cometerse es precisamente iniciar una Tropa con muchos Scouts o mejor dicho, con muchos muchachos uniformados. Es mucho más fácil adiestrar y dirigir a unos pocos muchachos que a un número elevado de ellos, lo cual es lo que realmente deslumbra a los ignorantes. Tal error proviene de la fascinación que el número ejerce en el espíritu humano y de la falta de carácter para resistirla. Los buenos Jefes, los que comprenden bien el Escultismo, prefieren siempre un pequeño número que les permita actuar a fondo.

Para fundar una Tropa trabajaremos con pocos muchachos quienes después, serán los Guías de Patrulla. El número vendrá luego y habrá elementos preparados para dirigir la Tropa. La primera preocupación consistirá en convencer a los

Guías y Subguías de que sus Scouts esperan ser dirigidos y tienen necesidad de serlo. Imbuidos de este principio inicial y adecuadamente guiados desde el comienzo, ellos seguirán adelante y la Tropa tendrá asegurado el éxito.

Para fundar una Tropa es preciso ante todo provocar una reunión de muchachos o aprovechar alguna que se efectúe en cualquier escuela o en otro lugar. Si no se cuenta con la necesaria elocuencia o con la capacidad o competencia en estas materias, hay que procurarse una persona que sepa hablar a los muchachos; esta persona puede ser, por regla general, un Jefe de Tropa, un Comisionado de Distrito o un miembro del Consejo Scout Local.

Después de haber explicado el Escultismo bajo los aspectos más apropiados para despertar el entusiasmo, se anunciará la fundación de la Tropa y se anotarán los nombres de los que deseen formar parte de ella. A ser posible, deberán distribuirse algunos folletos para interesar a los padres y obtener su aprobación. Al terminar la reunión, el futuro Jefe de Tropa, escogerá a diez o doce muchachos que crea mejores, para comenzar con ellos, eliminando a los elementos inaprovechables y sustituyéndolos por otros. Los mismos Scouts pasarán las Pruebas de Tercera Clase y prestarán la Promesa Scout.

Entonces podrán usar el uniforme completo. Al cabo de algunos meses serán Scouts de Segunda Clase. Entonces se nombrarán a los Guías y Subguías de Patrulla.

En ese momento es cuando será necesario entrar en contacto nuevamente con los muchachos que se inscribieron meses antes. Se celebrará la segunda reunión y se formarán las Patrullas a razón de 6 a 8 Scouts incluidos el Guía y el Subguía.

Es indudable que el entusiasmo de la primera reunión habrá decaído bastante, pero a pesar de ello podrá reavivarse rápidamente, si el Jefe de Tropa se toma este trabajo. Además, los que hayan conservado el deseo de ser Scouts, darán mucho mejor resultado que los que, habiéndose adherido en el ardor del primer momento, hayan perdido después su interés.

Casi todos los Jefes encuentran multitud de razones para comenzar con un gran número de muchachos. Esto no impide repetir con insistencia: "Comiencen siempre con un número pequeño; la experiencia aconseja hacerlo así".

Hay que señalar también, muy especialmente, que no se debe precipitar la formación del primer núcleo de Guías de Patrulla. Nada que pueda durar se creará en un par de días. Igualmente es recomendable la mayor prudencia para la concesión de permisos para que las Patrullas efectúen excursiones solas, bajo la dirección y responsabilidad de su Guía. Esto no deberá hacerse hasta conocer a fondo al Guía de Patrulla.

Tampoco se deben nombrar oficialmente los Guías hasta que hayan preparado debidamente a sus muchachos para la Tercera Clase. Todo nombramiento debe ir precedido de una conversación entre el seleccionado y el Jefe de Tropa, durante la cual, el Jefe le expondrá lo que espera de todo Guía, tanto respecto a los muchachos que se le confían, como el Movimiento en general.

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

Gracias a todo esto, los Guías llevarán cierto adelanto a sus Scouts desde el punto de vista de sus conocimientos del Escultismo, faltándoles únicamente mantener esta ventaja con su trabajo.

Este libro puede terminar con las palabras de Baden Powell:

"EN TODOS LOS CASOS RECOMIENDO MUY ESPECIALMENTE EL SISTEMA DE PATRULLAS, ES DECIR, GRUPOS PEQUEÑOS DE MUCHACHOS BAJO LA DIRECCIÓN Y RESPONSABILIDAD DE UNO DE ELLOS LLAMADO GUÍA DE PATRULLA".