

Capítulo V: Conocimiento de la Naturaleza

Fogata N° 16:

Plantas



Baden Powell y Gilwell



Un montero que vive alejado de las habitaciones humanas, en lo intrincado de la selva, debe saber todo lo relativo a los árboles y plantas que son de utilidad.

Con frecuencia, un Scout tiene que describir el lugar por donde ha pasado. Si informa que está "muy poblado de árboles" puede ser de gran importancia para el que lo lea, saber qué clase de árboles son aquéllos.

Por ejemplo, si los árboles allí existentes eran abetos o alerces, querría decir que podría obtenerse madera para la construcción de puentes. Si fueran palmas de coco, se podría obtener de ellas nueces para alimento y "leche" para beber. Los sauces, son seña de que hay agua en la vecindad. Los pinos, la caña de azúcar y los árboles que dan el caucho significan buena leña.

El Scout, por tanto, deberá proponerse aprender los nombres y el aspecto de los árboles que haya en su localidad. Deberá tomar una hoja de cada especie y compararla con la hoja del árbol y así llegará a conocer el aspecto general de cada clase, de tal manera que pueda reconocerlos a distancia, no solamente en el verano, sino también en el invierno. Algunos árboles tienen formas típicas, como puede verse en los dibujos del roble, el álamo y el olmo. Tratad de encontrar otros, digamos de pino, abedul, sauce, etc.

Los guardas de los bosques

Vosotros, como Scouts, sois los guardianes de los bosques. Un Scout jamás hace daño a un árbol con el hecha o la navaja. No se necesita mucho tiempo para derribar un árbol; pero si muchos años para que crezca uno. Por tanto, un Scout sólo derriba un árbol cuando hay buena razón para ello y no por el solo gusto de usar su hecha. Por cada árbol derribado, se deberán plantar dos.

Leña

Es poco frecuente la necesidad de tener que cortar un árbol aún para leña, ya que, generalmente se encuentra cantidad de madera seca tirada en el suelo. También puede arrancarse una rama seca de un árbol. La madera seca arde con mucha mayor facilidad que la verde.

En general, las maderas suaves, como el pino, el abeto, el alerce, producen buena llama y buen fuego, pero poco durable, que sólo puede emplearse en tareas cortas, como hervir agua. Las maderas duras, como el roble, el haya, el arce y otras, producen fuegos más duraderos con brasas propios para tareas más lentas tales como asar, cocer y hornear.



*El olmo europeo tiene una forma especial, también el álamo de Lombardía.
Observad la hoja del sicomoro.*

En América existe este dicho: "De un árbol, se puede sacar un millón de fósforos y un fósforo puede destruir un millón de árboles". Por eso el Scout es tan precavido con el fuego y cuando ha tenido que encender uno, después de haberlo usado, se cerciora de que está bien apagado, antes de retirarse del lugar, echando agua hasta sobre la última chispa.

Otras plantas

Vosotros debéis saber cuáles plantas os son de utilidad como alimento. Suponiendo que os encontrarais sin alimento en la selva, podríais morir de hambre si no conociereis algo acerca de las plantas. O bien podríais morir envenenados por no saber distinguir los frutos o raíces que son saludables de los que son venenosos.



Plantas comestibles

Hay multitud de bayas, nueces, raíces, cortezas y hojas que son buen alimento. Buscad cuáles de éstas se encuentran cerca de vuestro campamento y tratad de hacer con ellas una comida.

Las cosechas de diferentes clases de maíz y otras semillas, algunas raíces vegetales y muchos pastos son alimenticios, así como también algunas clases de musgo. Ciertas clases de algas marinas pueden también utilizarse como alimento.

Debéis ser capaces de reconocer las flores ordinarias del campo y el bosque. Algunas de ellas tienen cierto parentesco con las de nuestros jardines y la misma belleza. Otras son yerbas que se utilizan para dar sabor a la comida, o en medicina.

PRÁCTICAS DE PATRULLAS EN OBSERVACIÓN DE PLANTAS

Llevar a vuestra patrulla al campo a conseguir muestras de hojas, frutos, o flores de diferentes árboles y arbustos para que observen la forma y naturaleza de los árboles, tanto en verano como en invierno.

* * *

Coleccionad hojas de diferentes árboles. Procurad que los Scouts hagan calcos de ellas, escribiendo debajo el nombre del árbol a que pertenecen.

* * *

En el campo, haced que los Scouts examinen los plantíos en sus diferentes etapas de crecimiento, de tal manera que sepan, a primera vista, decir qué clase de cosecha puede esperarse.

* * *

Tratad de catalogar todas las plantas silvestres de la localidad que sean útiles como alimento.

* * *

Formad una colección de impresiones de hojas hechas por medio de papel carbón. Colocad la hoja con las venas hacia abajo sobre el papel carbón y una hoja de papel delgado sobre ella y frotad fuertemente. Retirad enseguida el papel y la hoja. Luego colocadla de nuevo con la vena hacia abajo sobre el papel en el cual se va a hacer la impresión; de nuevo poned una hoja de papel sobre ella y frotad fuertemente. Así podréis obtener una impresión clara de la hoja.

* * *

Alentad a los Scouts para que coleccionen muestras de flores silvestres y las disequen prensándolas entre las hojas de un libro, poniéndolas en medio de dos secantes.

JUEGOS RELATIVOS A LA OBSERVACION DE LAS PLANTAS

"¿Qué es?"

Dos Scouts salen a marcar un sendero con señales de pista, pero antes se han puesto de acuerdo sobre una señal extraña que significa: "¿Qué es?" tal como un círculo con una línea atravesada y un número junto a ella.

El resto de la patrulla sale, digamos, diez minutos después de los dos primero Scouts, ya sea en grupo o diseminados y llevando cada uno de sus componentes una libreta y un lápiz para tomar notas.

El juego consiste en anotar en la libreta el "¿Qué es?" con su descripción correspondiente y la de los objetos cercanos a él, tales como, un roble, un diente de león, etc.

Los puntos se otorgan de acuerdo con el número de signos observados y la correcta respuesta a ¿Qué es?

Este juego, además de ser muy interesante, desarrolla la facultad de observación fortalece la memoria y proporciona buena instrucción en botánica.

Carrera de las plantas

El Guía sale con sus Scouts, ya sea a pie o en bicicleta, en cualquier dirección con objeto de conseguir una muestra de una planta escogida de antemano. Ésta podrá ser un brote de tejo, una rama de malva, una bellota de nogal, una rosa silvestre o cualquier otra cosa por el estilo, que ponga a prueba sus conocimientos sobre plantas, su memoria con respecto al lugar donde se encuentra la planta que se le pide y que los haga ser rápidos para ir y venir a ese lugar en el menor tiempo posible.



Un Mundo sin Límites

WWW.TRAVESIASCOUT.COM