

Capítulo V: Conocimiento de la Naturaleza

Fogata N° 14:

Acecho



Baden Powell y Silwell



"Cuando se desea observar a los animales salvajes hay que acecharlos, es decir, arrastrarse hasta ellos sin ser visto u olfateado.

Un cazador se mantiene perfectamente oculto cuando trata de acechar animales salvajes. Lo mismo hace el Scout de guerra cuando observa o vigila al enemigo. Un policía no trata de atrapar a los rateros estando parado en frente de ellos con su uniforme. Sino que se viste como cualquiera y, de cuando en cuando, mira por el cristal de un escaparate, que refleja como un espejo lo que está pasando detrás de él.

Si una persona culpable se sabe observada, se pone en guardia; mientras que una persona inocente se siente incómoda. Por tanto, cuando observéis a una persona, no lo hagáis mirándola descaradamente, sino notad los detalles que queráis con una o dos miradas. Si deseáis estudiarla mejor, caminad detrás de ella; podéis aprender tanto del reverso, como del anverso, si no es que más y, si no es un Scout que constantemente esté mirando a su alrededor, no se dará cuenta de que la estáis observando.

Los Scouts de guerra y los cazadores siempre hacen dos cosas para no ser vistos: Una, poner cuidado de que sus vestidos sean del mismo color que el terreno, los árboles o los edificios que queden detrás de ellos. La otra -si el enemigo, o un venado están mirando en dirección de ellos-, quedarse perfectamente quietos hasta que se retire. De esta manera un Scout, aún en el campo, con frecuencia escapa de ser descubierto."

Escoger el fondo

Al escoger el fondo sobre el que se va a actuar, hay que considerar el color del propio vestido. Si vuestros vestidos son de color kaki, no os coloquéis enfrente de una pared pintada de blanco, ni de unos arbustos oscuros; id a donde haya arena color kaki, o poneos detrás de pasto seco, o de rocas y permaneced inmóviles. De esta manera será muy difícil a un enemigo el reconoceros aún a corta distancia.

Si vuestros vestidos son oscuros, colocaos entre arbustos oscuros o a la sombra de los árboles o de las rocas, pero tened cuidado de que el suelo de detrás de vosotros también sea oscuro. Si el suelo detrás de los árboles donde estáis colocados es claro, vuestra silueta se destacará claramente sobre él.

Al usar los cerros como punto de observación, tened cuidado de no pararos en la punta sobre el cielo, disparate que generalmente hacen los Pies Tiernos.

Movimientos lentos

Es provechoso observar a un Scout zulú hacer uso de la cúspide de una montaña o de un promontorio como punto de observación. Se arrastra a gatas lo más plano posible sobre el pasto. Al llegar a la cúspide, levanta muy despacio la cabeza, centímetro por centímetro, hasta darse cuenta del panorama. Si ve al enemigo a lo lejos, se detiene a observarlo cuanto mejor puede; y si piensa que lo están viendo, conserva la cabeza inmóvil por un largo rato, con la esperanza de ser confundido con una trocha o con una piedra. Si no ha sido descubierto, baja la cabeza poco a poco, centímetro por centímetro, hasta tocar el pasto y entonces se desliza hacia atrás. Un movimiento rápido o intempestivo hecho contra el cielo, fácilmente atrae la atención, aún a considerable distancia.

De noche, conservaos en terreno bajo, en zanjas, etc., de tal manera que estéis en la oscuridad, mientras el enemigo que se os acerque será visible, pues su silueta se dibujará sobre el firmamento estrellado.

Acurrucándome bien bajo, en la sombra de un arbusto, dejé a un Scout enemigo acercarse a menos de un metro de mí, de tal manera que, cuando me volvió la espalda, me fue posible ponerme en pie y abrazarlo.



Tomasito, el Pie Tierno. No. 8.

Tomás no se da cuenta de que es peligro verdadero, cuando se está en acecho, es mostrar el trasero.

Caminar silenciosamente

Un punto que también hay que recordar al tratar de conservarse oculto al caminar, especialmente de noche, es hacerlo silenciosamente. El golpe del talón de un hombre ordinario sobre el suelo, pueden oírse a gran distancia. Un Scout y un cazador caminan ligeros sobre las puntas de los pies, nunca sobre los talones. Esto hay que practicarlo cada vez que se camina, ya sea de día o de noche, en lugar cerrado o al aire libre, de tal manera que se forme de ello un hábito. Conforme vayáis adquiriendo el hábito, os daréis cuenta de que vuestro poder de caminar largas distancias va aumentando y no os cansaréis tan pronto como las personas que caminan asentando todo el pie, como lo hace la mayoría de las gentes.

Conservarse en contra del viento

Recordad siempre que para acechar a un animal salvaje, o simplemente para ser un buen Scout, no hay que estar nunca colocado entre el viento y lo que se acecha, aún cuando el viento sea muy ligero.

Antes de comenzar a acechar a vuestro enemigo, hay que cerciorarse de qué lado sopla el viento, y caminar en contra. Para saber de qué lado sopla el viento, mojaos el dedo pulgar todo alrededor con la lengua y en seguida ponedlo en alto y ved de qué lado se siente más frío. O podéis echar al viento un poco de polvo fino, pasto seco u hojas y ver de qué lado caen.

El uso del disfraz

Los Scouts Pielas Rojas, cuando deseaban hacer un reconocimiento del campo enemigo, se amarraban una piel de lobo sobre la espalda y, a gatas, se acercaban de noche al campo enemigo, imitando el aullido de este animal. También, cuando tenían que hacer observaciones en algún lugar donde su cabeza pudiera destacarse sobre el firmamento, se ponían una gorra hecha de la piel de un lobo, con las orejas del animal en su lugar, de tal manera, que pudiera ser tomada por la cabeza del animal.



El nativo de Australia acecha al emes, cubriéndose con una piel de ese animal. Lleva en la mano un "boomerang" y entre los dedos de los pies una lanza.

En Australia, los nativos acechan al emus -aves muy grandes parecidas a las avestruces- poniéndose encima una piel del animal y caminando encorvados, con un brazo hacia arriba, simulando el cuello y la cabeza de éste.

Los Scouts, cuando tratan de observar desde el pasto, se atan a la cabeza, con una cinta, algo de pasto de modo que parte quede erecto y parte cuelgue sobre su frente, de tal manera que su cabeza se hace invisible. Cuando observan por detrás de una piedra o de un promontorio no lo hacen desde lo más alto, sino de un lado.

PRÁCTICAS DE ACECHO POR PATRULLAS

Demostrad el valor de adaptar el color de los vestidos al del fondo, enviando a un muchacho a unos quinientos metros de distancia, para que se pare frente a diferentes fondos, hasta que encuentre uno semejante a sus vestidos. El resto de la patrulla observará y tomará nota de cómo se hace invisible cuando escoge el fondo adecuado; un muchacho, vestido de gris, si se para frente a unos arbustos de color oscuro, se hará muy visible; pero ya no lo será tanto si se coloca frente a una roca del mismo color o frente a una casa. Un muchacho vestido de oscuro se hace muy visible en un campo verde, pero no así colocado frente a una puerta abierta, sobre el fondo oscuro del interior.

Demostrad también el efecto del movimiento. Colocad a varios Scouts medianamente ocultos entre arbustos y mostrad cuán difícil es dar con ellos mientras permanecen quietos.

Practicad cambiar rápidamente de escondite; arrastrarse en zanjas, detrás de unas lomas y de un arbusto a otro.

Ensayad acechar durante el crepúsculo. Algunos de los juegos propuestos pueden practicarse en la penumbra del crepúsculo, o en la oscuridad. No principiéis a ensayar en una noche muy oscura.

JUEGOS DE ACECHO

La caza del Scout

A un Scout se le da tiempo de que se esconda y en seguida el resto se lanza en su busca. El primero gana si no es encontrado, o si puede regresar al lugar de partida sin haber sido tocado.

Llevar un mensaje

A un Scout se le ordena llevar una nota a cierto lugar o casa colocados a cierta distancia y en un tiempo determinado. A otros Scouts, que simulan ser "hostiles", se les advierte que no dejen llegar a ese lugar ningún mensaje, para cuyo objeto deberán esconderse en distintos sitios desde donde puedan capturar al mensajero. Para poder declarar que el mensajero ha sido capturado, dos Scouts deberán tocarle antes de que llegue al lugar de su destino.

Acecho del venado

El Guía de la patrulla actúa de venado, pero no deberá esconderse, sino permanecer de pie y, si gusta, puede moverse de cuando en cuando.

Los Scouts de su patrulla tratan de encontrarle, y cada uno a su manera, hace lo posible por llegar hasta él sin ser visto.

En el momento que el Guía descubre a uno de sus perseguidores, lo llama por su nombre, ordenándole quedar fuera del juego por haber sido descubierto. Después de cierto tiempo, el Guía grita: -Alto! Y todos se ponen de pie, ganando el que se encuentre más cerca del Guía.

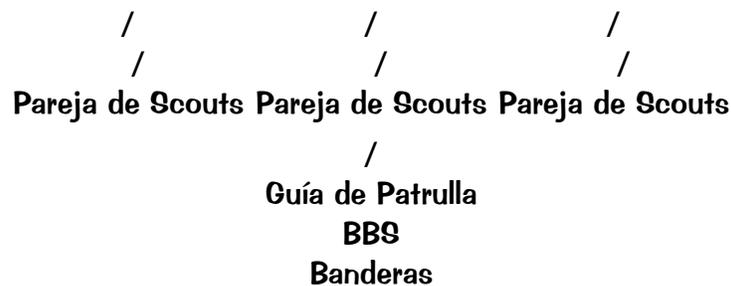
Este mismo juego se puede emplear para practicar el andar sin hacer ruido, vendándole los ojos al juez. De preferencia, esta práctica debe hacerse en un lugar donde haya ramas u hojas secas o grava. El Scout puede empezar el acecho a unos cien metros del Scout vendado, y hacerlo rápidamente, digamos, en minuto y medio, tocándole sin ser sentido.

Asalto a la bandera

De cada lado se colocan una o dos patrullas.

Cada lado constituye un puesto avanzado dentro de una cierta área en que hay que proteger tres banderas (si se juega de noche, en vez de banderas, se usarán tres linternas colocadas a sesenta centímetros del suelo), plantadas a no menos de doscientos metros (de noche cien metros). El puesto que las protege tendrá a sus Scouts escondidos, ya sea todos juntos o diseminados por parejas. Después enviará algunos Scouts en busca de informes del enemigo y sus posiciones; y una vez recabados éstos, se arrastrarán hasta ellos, ocultándose hasta conseguir hacerse de las banderas y llevarlas a su puesto. Un Scout no puede capturar más de una bandera.

He aquí la distribución general del puesto de defensa:



El Scout que, dentro de un radio de cincuenta metros de uno de los puestos es descubierto, queda fuera del juego; de lo contrario, va bien.

Los Scouts que están de centinelas no pueden salirse de su terreno, pero cuentan doble, y pueden enviar mensajeros aislados a sus vecinos o a sus propios Scouts.

Debe haber un juez en cada puesto y con cada patrulla de reconocimiento. A la hora fijada, todos se reunirán en un lugar señalado de antemano, para entregar sus informes. Los puntos pueden ser otorgados en la forma siguiente:

Por cada bandera o lámpara capturada 5 puntos

Por cada informe o plano de la posición enemiga 5 puntos

Por cada informe de movimiento de las patrullas de reconocimiento 2 puntos

El lado que obtenga el total más alto es el que gana.

NOTA: En juegos como el anterior, generalmente llamados *Juegos amplios* porque se practican en lugares abiertos, a veces se hace necesario algún sistema de "matar" o capturar. Una bola de estambre de diferente color para cada bando; o una pieza de gasa de dos centímetros y medio de ancho, pueden llenar esta necesidad usando anudado sobre el brazo entre el codo y el hombro un pedazo de uno de estos materiales, de manera que sea visible y pueda, con facilidad, arrancársele al "muerto" o "capturado". Cuando se rompe, el dueño recurre al juez para que le facilite otra "vida" y pueda continuar gozando del juego. Es muy importante que, tanto el más pequeño de los Scouts como el mayor, tengan iguales oportunidades para jugar y durante el juego.

Emboscadas

Se divide la tropa en dos partes: una sale con anticipación y se esconde entre la maleza, etc., a la orilla del camino. La otra sale en seguida y va nombrando a los Scouts de la primera que logre ver, sin salirse del camino. Pueden ir tan lejos como lo deseen, alternándose en esconderse y buscarse.



Ensayad estos medios de acechar. Manteneos tan pegado al suelo como sea posible.

La primera vez que se practica este juego se concederá bastante tiempo a los que van a esconderse; pero después, ya podrán hacerlo con mucha más rapidez. Siempre debe darse oportunidad para que, cuando uno se sale del juego, el resto del grupo pueda esconderse con rapidez, de tal manera que cuando regrese aquél, éste haya desaparecido como por arte de magia. Esto es siempre motivo de diversión.

Acechando para informar

El juez se coloca en un lugar despejado y manda a los Scouts, solos o por parejas, retirarse a kilómetro y medio en diferentes direcciones. Cuando ondea una bandera, es señal de que deben ocultarse y proceder a acecharle, arrastrándose y observando todos sus movimientos. Cuando vuelve a agitar la bandera, se ponen en pie y se acercan a informar, ya sea verbalmente o por escrito; según se les haya indicado.

El juez, entretanto, ha estado mirando en todas direcciones y cada vez que ve a un Scout, le reduce dos puntos de su nota. Pero también ha hecho algunas cosas para que los Scouts las observen e informen sobre ellas, tales como:

sentarse, ponerse de rodillas, mirar con gemelos, usar su pañuelo, quitarse por un rato el sombrero, caminar varias veces describiendo un círculo y otras cosas por el estilo. Se conceden tres puntos por cada acto que sea descrito con exactitud.



Se necesita mucho tiempo y paciencia para poder llegar a acechar a los animales salvajes de manera de poder observar sus hábitos, sin alborotarlos.

El juez se ahorra tiempo si, de antemano, prepara una tarjeta con el nombre de cada Scout y tantas columnas como actos haya de ejecutar más una, para anotar los puntos que tenga que restarles por haberse dejado ver.

La araña y la mosca

Se escoge un pedazo de campo o una sección de la ciudad, de un kilómetro cuadrado, para que sirva de telaraña, cuidando de señalar bien sus linderos y se fija el tiempo que durará el juego.

Una patrulla o media patrulla se constituye en "araña" retirándose para ir a ocultarse en el lugar que escoja. La otra patrulla o media patrulla sale, un cuarto de hora más tarde, en busca de la "araña", haciendo de "mosca". Pueden diseminarse como mejor les parezca, pero deben informar a su director sobre todo lo que descubran.

Un juez acompaña a cada grupo.

Si durante el tiempo señalado, digamos una o dos horas, la mosca no ha descubierto a la araña, ésta gana. Los "araña" anotan los nombres de los Scouts de la "mosca" que logren ver y, de igual manera, los "mosca" anotan a los "araña" que descubran y el lugar de su escondite.



Un Mundo sin Límites

WWW.TRAVESIASCOUT.COM