

Capítulo I: Arte Scout

Fogata N° 4:

La Patrulla Scout



Baden Powell y Gilwell



"Toda Tropa Scout consta de dos o más patrullas de seis a ocho muchachos.

El principal objetivo del sistema de patrullas es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Conduce a cada muchacho a la consideración de que él tiene una responsabilidad definida respecto al bienestar general de la Tropa. Por medio del sistema de patrulla, los Scouts aprenden a tomar parte considerable en la dirección de la Tropa."

El Guía de patrulla

Toda patrulla escoge a un muchacho como Guía, el cual lleva el título de Guía de Patrulla.

El Jefe de Tropa espera grandes cosas de los Guías y les deja manos libres para que desarrollen el trabajo de sus patrullas.

La patrulla escoge a otro muchacho como segundo en el mando, el cual es llamado Subguía. El Guía es responsable de la eficiencia y de la presentación de su patrulla. Los Scouts de la patrulla obedecen sus órdenes no por miedo al castigo, como sucede con frecuencia en la disciplina militar, sino porque todos juntos constituyen un equipo que juega en conjunto y apoya al Guía por el honor y éxito de la patrulla.

El Guía de Patrulla, adiestrando y dirigiendo la suya, gana al mismo tiempo en práctica y experiencia para constituirse en individuo capaz de aceptar responsabilidades.

También, además de adiestrar su patrulla, el Guía debe dirigirla, esto es, debe ser por lo menos tan bueno como no importa cuál de sus Scouts en cualquiera de los trabajos que éstos tengan que desempeñar. Jamás deberá "tomarla" con alguien; por el contrario, ha de tratar de encender el entusiasmo y el deseo de trabajar en todos, estimulándolos alegremente en su esfuerzo.

En todos los caminos de la vida se necesitan jóvenes de quienes pueda fiarse y que puedan asumir dirección y responsabilidad. Así, el Guía que ha tenido éxito con su patrulla, tendrá mayores oportunidades de éxito en la vida cuando tenga que salir al mundo.

La mayor parte de vuestro trabajo en la patrulla consiste en realizar los juegos Scouts y llevar a cabo las prácticas por las cuales se adquiere experiencia como Scout.

Una palabra a los Guías de patrulla

Deseo que vosotros, Guías de Patrulla, adiestréis totalmente a vuestras patrullas, pues os es posible tomar a cada uno de los muchachos de ellas y hacerlos de provecho. No basta con tener uno o dos muchachos sobresalientes y que el resto no sirva para nada. Debéis tratar de que todos sean buenos.

El paso más importante en este sentido es vuestro propio ejemplo, pues lo que vosotros hagáis, será lo que hagan vuestros Scouts.

Demostradles que obedecéis órdenes, ya sea que éstas os sean dadas de palabra, o que sean reglas impresas o manuscritas y que las cumplís, esté o no presente el Jefe de vuestra Tropa. Demostradles que podéis ganar insignias de especialidades y vuestros muchachos os seguirán mediante un muy pequeño impulso. Pero recordad que debéis *guiarlos* y no tan sólo *impulsarlos*.

La corte de Honor

La Corte de Honor es una parte importante del Sistema de Patrullas. Constituye el organismo encargado de resolver los asuntos de la Tropa.

La Corte de Honor está formada por el Jefe de Tropa y los Guías de Patrulla, o, en el caso de Tropas pequeñas, por los Guías de Patrulla y los Subguías. En muchas Cortes el Jefe de Tropa asiste a las reuniones, pero no vota.

La Corte de Honor decide sobre recompensas, castigos, programas de trabajo, campamentos y otros asuntos concernientes al manejo de la tropa.

Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competiciones, etc., se harán públicas.

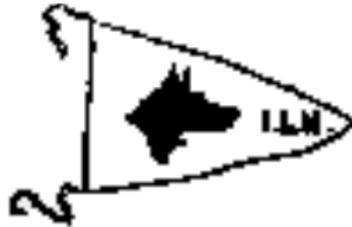
En varias ocasiones y en ausencia del Jefe de Tropa los Guías de Patrulla constituidos en Corte de Honor, han dirigido ellos sus Tropas.

Nombres y emblemas de Patrulla

Cada Tropa lleva el nombre del lugar a que pertenece.

Cada patrulla, dentro de la Tropa, lleva el nombre de un animal.

Es bueno escoger solamente animales y pájaros que se hallen en el distrito. Así la Tropa treinta y tres de Londres podrá tener cinco patrullas que respectivamente se denominen "Chorlitos", "Bulldogs", "Lechuzas", "Murciélagos" y "Gatos".



Este es el banderín de la Patrulla de los Lobos de la Tropa No. 1 de Londres.

Todo Guía de Patrulla lleva en su bordón un pequeño banderín con la silueta del animal de la patrulla en ambos lados.

Cada Scout en la patrulla tiene un número. El Guía es número uno el Subguía número dos. Los otros Scouts tienen los números siguientes y generalmente trabajan por parejas como compañeros: el número tres con el cuatro, el cinco con el seis y el siete con el ocho.

Divisa de Patrulla

Cada patrulla escoge su propia divisa que generalmente se refiere en alguna forma al animal de ella. Por ejemplo, los Águilas pueden tomar como divisa: "Sublimarse"; los Castores; "Trabajo arduo"; los Mastines: "Leales hasta la muerte"; y así sucesivamente.

Llamada de patrulla

El Scout en la patrulla aprenderá a dar una llamada que se asemeje al grito del animal escogido. Así los "Bull-dogs" deben imitar el gruñido de dicha raza canina. Ésta es la señal por medio de la cual los Scouts de una patrulla se comunican entre sí cuando están escondidos o es de noche. A ningún Scout se le permite usar otra llamada que no sea la de su patrulla. El Guía de la patrulla reúne a ésta, en cualquier momento, haciendo sonar su silbato, o por medio de la llamada de la patrulla.

Señales de pista

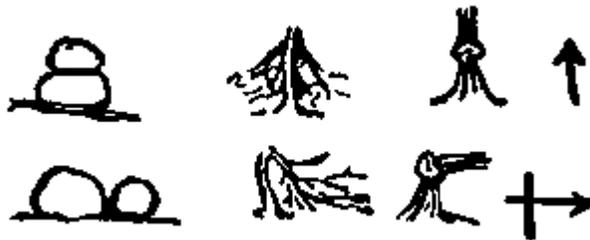
→ Camino a seguir.

 Carta escondida a tres pasos de aquí en dirección de la flecha.

 Camino a evitar.

 Misión terminada.

 (Firma) "Guía de la Patrulla de los Cuervos, XV Tropa de Londres".



Las señales de pista Scout se hacen sobre el piso al lado derecho del camino, teniendo precaución de jamás causar daño desfigurar la propiedad privada.

Cuando los Scouts escriben signos en el suelo para que sean leídos por otros, deberán dibujar la cabeza del animal de su patrulla. Así, si se desea marcar que un cierto camino no debe seguirse, se dibuja una cruz que significa: "No hay que seguir por aquí" y se arregla la cabeza del animal para que se sepa qué patrulla descubrió que aquél no era el camino bueno y se escribe el número del Scout para que se sepa quién de entre la patrulla lo descubrió, así:



En la noche deben colocarse varas con un poco de los componentes de alrededor o piedras, de tal manera que puedan ser palpadas con la mano.

Prácticas de patrulla

Todo Scout deberá aprender el grito del animal de su patrulla. Se le deberá estimular para que aprenda todo lo que pueda respecto a sus hábitos, etc., lo que constituirá el primer paso en sus conocimientos de Historia Natural.

Todo Scout deberá saber cómo hacer un sencillo dibujo del animal de su patrulla, que usará como firma de la misma.

Las señales de pista deberán usarse al aire libre. Pueden hacerse en la tierra, usando varas y cosas por el estilo. Se puede organizar un buen juego de acecho por medio de señales.

Deben estimularse las representaciones de todas clases: jurados simulados, obras teatrales improvisadas; todo aquello constituye excelente adiestramiento y es, además, de gran utilidad en las noches, alrededor de la fogata o en el local de la patrulla.



CAIMÁN
Bramido duro:
"Ju-a-er"
Verde y Kaki.



ANTÍLOPE
Mugido agudo:
"Miou-oc"
Azul oscuro y Blanco.



TEJÓN
Grito agudo con los
dientes cerrados:
"Shit-tt-tt"
Malva y Blanco.



MURCIÉLAGO
Silbido muy agudo:
"Pitz-pitz"
Azul Claro y Negro.



OSO
Gruñido:
"Burrurr"
Café y Negro.



CASTOR
Palmadas para
imitar los golpes
que da con la cola
Azul y Amarillo.



ALCARAVÁN

Grito:
"Karr-Karr"
Gris y Verde



MIRLO

Grito:
"For-for-for-yi"
Negro y Kaki.



BÚFALO

Mugido profundo:
"Uum-mauumm"
Rojo y Blanco.



TORO

Mugido:
"Um-mauu"
Rojo.



BULL-DOG

Gruñido:
"Grr-rr"
Azul claro y Café.



SALTARÍN

Grito:
"Peter-Peler-Peler"
Café y Gris.



GATO

Maulido:
"Miaaou"
Gris y Café.



COBRA

Silbido:
"Pssst"
Naranja y Negro.



GALLO

Canto:
"Ki-ki-ri-ki"
Rojo y Café.



CUCLILLO

Llamada:
"Cu-cu"
Gris.



CHOVA

Grito:
"Cri-cree-a cree-a"
Negro y Rojo.



CORVEJÓN

Grito:
"Cr-waar"
Blanco y Gris.



TIPITASTE

Grito:
"Crreik"
Morado y Gris.



CHORLITO

Grito:
"Corley"
Verde.



PALOMA

Llamada:
"Curru-cutu-cu"
Gris y Blanco.



ÁGUILA

Grito muy
estridente:
"Krii"
Verde y Negro.



ELEFANTE

Bramido semejante a
trompetazo:
"Tre-aum-aump-er"
Morado y Blanco.



ZORRA

Grañido:
"Ja-ja"
Amarillo y Verde.



PATO

Grito (nasal):
"Jij"
Café y Amarillo.



FRAILECILLO DE ORO
Grito:
Silbido alto y bajo
Naranja y Gris.



PERDIZ
Grito:
"Go-bac, go-bac"
Café oscuro y claro.



GAVILÁN
Grito:
"Krii"
Rosa.



GARZA
Grito:
"Cuashk"
Verde y Gris.



HIPOPÓTAMO
Zumbido:
"Brussh"
Rosa y Negro.



CABALLO
Relincho:
"Ji-iii"
Negro y Blanco.



PERRO
Ladrado:
"Guau-guau"
Naranja.



HIENA
Risa burlona:
"Uu-ua, uu-ua-aa"
Amarillo y Blanco.



CHACAL
Risa burlona:
"Ua-ua-ua"
Gris Negro.



CANGURO
Llamada:
"Cuu-ii, cuu-ii"
Rojo y Gris.



MARTÍN PESCADOR
Grito:
"Chip-chip-chip"
Azul, tono de pajarero.



HALCÓN

Grito:

"Jik-jik-jik"

Marrón y Naranja.



BUBIA

Grito:

"Aarr"

Amarillo y Azul oscuro.



CERNÍCALO

Grito:

"Kii-kii"

Azul oscuro y Verde.



LEÓN

Rugido:

"lu-ugh"

Amarillo y Rojo.



MANGOSTA

Chirrido:

"Chiip"

Café y Naranja.



CHOTACABRAS

Grito con la lengua
en el paladar:

"Churr-rr-rr"

Negro y Ante.



NUTRIA

Grito:

"Jci-oi-cick"

Café y Blanco"



LECHUZA

Grito:

"Cut-cut-cut"

Azul.



PANTERA

Ruido con la lengua
a un lado de la boca:

"Kiiouk"

Amarillo.



PAVO REAL

Grito:

"Bi-oik"

Verde y Azul.



ABUBILLA

Grito:

"Tiwitt"

Verde y Blanco.



FAISÁN

Grito:

"Cockerr"

Café y Amarillo.



PATO DE MAR

Grito:

"Err-err"

Castaño y Gris.

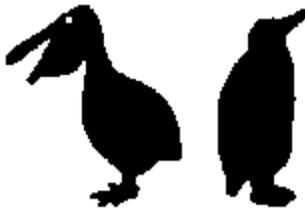


MERLÍN

Grito:

"Kik-kik-kik"

azul oscuro y Marrón.



PELÍCANO

Grito:

"Croak-croak"

Gris y Violeta.

PINGÜINO

Siseo:

"Sii-sii"

Blanco y Naranja.



ALCA

Grito:

"Ugh-ugh"

Gris y Amarillo.



CARNERO

Balido:

"Be-eee"

Café.



**VÍBORA DE
CASCABEL**

Ruido:

Sacudir una piedra
en una caja de lata.

Rosa y Blanco.



ESTORNINO

Graznido:

"Kar-kau"

Negro.



RINOCERONTE

Rugido:

"Uar-uar"

Azul oscuro y Naranja.



GAVIOTA

Grito:

"Ui-ui-ui"

Azul Claro y Escarlata.



FOCA

Llamada:

"Jork"

Rojo y Negro.



MAPACHE

Ladrido:

"Churr"

Negro y Café.



SKUA

Grito:

"Mii-auk"

Azul oscuro y Kaki.

AGACHONA

Grito:

"Tjick-tjick"

Azul oscuro y Escarlata.



CUERVO

Silbido:

Subiendo y

bajando la escala
Negro y Amarillo.



GACELA

Grito:

"Luj-iuj"

Escarlata y Amarillo.



ARDILLA

Grito:

"Nutt-nutt-nutt"

Gris y Rojo oscuro.



CIERVO

Bramido:

"Baouu"

Violeta y Negro.



AVE FRÍA

Grito:

Golpear dos guijarros

Castaño y Negro.

CIGÜEÑA

Grito:

"Korr"

Azul y Blanco.

CISNE

Grito:

"S-s-s-s"

Gris y Escarlata.

GOLONDRINA

Grito:

"Cuii"

Azul oscuro.



PETREL

Llamada:

"Kekereki"

Azul oscuro y

Gris.

**MORSA O LEÓN
MARINO**

Ladrido profundo:

"Ouff"

Blanco y Kaki.

**CHOTACABRA
AMERICANA**

Llamada:

"jip-pur-will"

Amarillo y Café



TIGRE

Rugido:

"Grrao"

Violeta.

GALLARETA

Grito:

"Gui-ou"

Kaki.

JABALÍ

Gruñido:

"Bruf-bruf"

Gris y Rosa.



LOBO

Aullido:

"Jou-ooo"

Amarillo y Negro.

CHOCHA

Grito:

Entre siseo y
silbido muy agudo.

Castaño y Malva.

PÁJARO

CARPINTERO

Risa:

"Jiafl-arfl-arfa"

Verde y Violeta.

PICHÓN

Llamada:

"Buc-juu"

Azul y Gris.

Juegos

Un Scout encuentra a otro Scout

Se separan a una distancia de tres kilómetros, Scouts solos, por parejas o por patrullas completas. Una vez hecho esto, deberán caminar en sentido opuesto, ya sea a lo largo de un camino o por una ruta señalada por medio de puntos, tales como un cerro pronunciado, o un árbol grande que quede a espaldas del grupo contrario, de tal manera, que se asegure el que los dos grupos lleguen a encontrarse. La patrulla que primero ve a la otra, gana. El Guía de la patrulla que ve primero a la otra, inmediatamente levanta en alto su banderín para que el juez la vea y suene el silbato. No es necesario que la patrulla se conserve reunida; pero gana la que primero pone en alto su banderín; por esto, los Scouts deben conservarse en contacto con su Guía, ya sea por medio de señales, voces o mensajes.

Los Scouts pueden valerse de cuantos ardides quieran para ver sin ser vistos, escalando cerros, escondiendo cartas, etc.; pero no les está permitido disfrazarse.

Este juego puede practicarse también de noche.

Debates

Un buen entretenimiento para una noche de mal tiempo en la sala de juntas, es sostener un debate sobre un asunto de interés, teniendo por director al Jefe de Tropa. éste deberá ver que haya un orador preparado de antemano que presente el asunto y sostenga determinado punto de vista y otro orador preparado para exponer el punto de vista contrario. Después de escucharlos, puede ir llamando por turnos a otros para que expresen sus opiniones. Al final tomará la votación en pro y en contra del asunto en debate.

Al principio, los muchachos se mostrarán vergonzosos, a no ser que el asunto elegido por el Jefe de Tropa sea de tal modo interesante, que los ponga fuera de sí; pero en general, después de uno o dos debates, adquirirán confianza y serán, ya, capaces de expresarse coherentemente. También aprenden la forma en que se conduce una asamblea pública, tal como secundar una moción, promover enmiendas, obedecer el reglamento de debates, votar, acordar votos de gracias a la presidencia, etc.

Jurados simulados

En lugar de un debate, puede hacerse un jurado simulado, lo que tal vez proporcione un cambio interesante.

Por ejemplo, se puede tomar por base la historia del asesinato de Elsdon que se da en la Fogata No. 2.

El Jefe de Tropa actúa como juez y designa a los muchachos que han de actuar de:

Prisionero: Guillermo Winter.

Testigos: Muchacho Roberto Hill Marsh.

Jefe de Policía.

Ciudadano.

Anciana (amiga de la mujer asesinada).

Defensor del prisionero.

Ministerio Público.

Miembros del jurado (caso de que se cuente con el número suficiente de Scouts).



Sígase lo más que sea posible el procedimiento de un jurado verdadero. Déjese a cada cual que represente sus propias pruebas, haga sus discursos, formule los cargos, siguiendo sus propios conocimientos y su imaginación, pero sobre los lineamientos generales de la historia, aún cuando sea con mayor abundancia de detalles. No es

forzoso que se considere culpable al prisionero, lo que sólo se hará en caso de que el Ministerio Público lo demuestre así ante el jurado.

Resumiendo, el Jefe de Tropa podrá hacer resaltar el hecho de que el muchacho Hill Marsh puso en práctica todos los deberes de un Scout, de manera que los muchachos aprendan esa lección.

Representaciones improvisadas

Idéese una representación sencilla asignando a cada actor su parte y dándole lineamientos generales de lo que tiene que hacer y decir.

Los Scouts actuarán construyendo la conversación referida conforme van desarrollando el tema.

Esto hará que se desarrolle en ellos el poder de imaginación y expresión.

Canto de guerra de los Scouts

Coro de los Scouts.- Es éste un canto que los zulúes africanos acostumbraban cantar a su jefe. Puede cantarse durante las marchas o usarse en señal de aplauso en juegos, juntas y fuegos de campamento.

Deberá cantarse exactamente a tiempo.



Guía: Eengonyama-gonyama

Coro: iInvoobo Ya-Boh! iYa-Boh! iInvoobo! Que significa:

Guía: El es un león.

Coro: ¡Sí! Es algo mejor que eso: es un hipopótamo.

Grito de la reunión Scout. – Para ser gritado como saludo, en un juego, o en otra ocasión apropiada.



Siem - pre listo Zing - a - zing! Bom! Bom!

Guía: Siempre Listos.

Coro: ¡Zing-a-zing!

¡Bom! ¡Bom! (al decir ¡bom! ¡bom! Hágase ruido o péguese sobre algo)



Llamada Scout. - Que silbará el Scout para atraer la atención de otro Scout.

Danza guerrera de los Scouts

Se forman los Scouts en fila sencilla con su Guía al frente, cada uno sosteniendo en la mano derecha su bordón y con la mano izquierda sobre el hombro del que va delante.

El Guía canta el Eengoyama. Los Scouts contestan con el coro y avanzan unos cuantos pasos cada vez dando una patada al unísono en las notas largas.

Al repetir el canto retroceden.

Al cantarlo por tercera vez dan vuelta a la izquierda sin dejar de llevar la mano sobre el hombro del anterior y describiendo un gran círculo, repitiendo el coro hasta cerrarlo.

Quedan así formando un gran círculo en cuyo centro uno de ellos baila la danza guerrera que representa cómo siguió las huellas de su enemigo y peleó con él. Toda la representación es en silencio hasta que finalmente da muerte al enemigo. Los Scouts, entretanto, cantan el coro del Eengoyama y bailan en su lugar. Tan luego como termina la pelea, el Guía da principio al coro de "Siempre Listos", que se repite tres veces en honor del Scout que acaba de bailar.

En seguida, vuelven a empezar el coro del Eengoyama y otro Scout pasa al centro del círculo y describe con mímica cómo acecho y mató a un búfalo salvaje. Mientas se

arrastra acechando al animal, todos los Scouts se ponen en cuclillas y cantan suavemente el coro y conforme aquél se va acercando a la bestia, los demás saltan, bailan y cantan con voz sonora el coro.

Cuando ha matado a la bestia, el Guía de nuevo entona el coro de "Siempre Listos", en su honor, el cual se repite tres veces, golpeando los Scouts el suelo, con sus bordones, al gritar: "Bom-bom". Al finalizar la tercera repetición, el "Bom-bom" se repite por dos veces.

Entonces se cierra el círculo, los Scouts se vuelven hacia la izquierda de nuevo apoyando su mano izquierda sobre el hombro del que les precede y principian a caminar cantando el coro del Eengoyama. Si no desean caminar más se desbandan después del "Bom_bom" final.

El Eengoyama debe cantarse con gran espíritu y no con flojera y desaliento.



PARA EL INVIERNO EN LOS PAISES FRIOS

Expedición ártica

Cada patrulla construye su trineo con sus correspondientes reatas y arneses de manera que dos de entre ellos puedan tirar de él (o hacerlo tirar por perros si es que los poseen y los pueden entrenar para ello). Dos Scouts se adelantan un kilómetro y medio, más o menos y el resto los sigue con el trineo, siguiendo las huellas y las señales que el Scout que marcha adelante haya ido dejando en la nieve. Todas las señales que se encuentren en el camino deben ser examinadas, anotadas y su significado cuidadosamente leído. El trineo conduce las raciones, la batería de cocina y las provisiones.

Fortaleza de nieve

Constrúyanse cuevas de nieve: éstas deben ser angostas, de acuerdo con la longitud de las ramas que se puedan conseguir para construir el techo, que puede hacerse de viruta de madera cubierta de nieve.

La fortaleza de nieve puede ser construida por una patrulla, de acuerdo con las ideas propias de los muchachos sobre fortificaciones, con sus correspondientes aspilleras para poder observar al exterior. Cuando esté terminada será atacada por patrullas hostiles utilizando bolas de nieve como proyectiles. A todo Scout a quien se llegue a pegar con una bola de nieve, se le considera muerto. Los atacantes, por regla general, deberán ser el doble de los defensores.

Cacería humana en Siberia

Un Scout se convierte en fugitivo y corre por entre la nieve en la dirección que le plazca hasta un buen lugar para esconderse, en el cual se oculta. El resto, después de veinte minutos, sale en su persecución siguiendo sus huellas. Al acercarse a su escondite, el fugitivo les tira con bolas de nieve y todo aquel que es tocado por una de éstas, se considera muerto, en cambio, al fugitivo solamente se le considera muerto cuando ha sido tocado por tres proyectiles.

En las ciudades

Los Scouts pueden ser de gran utilidad durante una nevada, trabajando por patrullas a las órdenes del Subguía para retirar la nieve de los pavimentos, casas, etc. Y en la niebla actuando como guías. Esto puede hacerse como buena acción, o aceptando dinero para dedicarlo a su fondo.



WWW.TRAVESIASCOUT.COM