

Capítulo II: En Campaña

Fogata N° 5:

Vida al Aire Libre



Baden Powell y Silwell



En África del Sur la mejor de las tribus era la de los zulúes. En ella todo hombre era un guerrero y un buen Scout, pues había aprendido el Escultismo desde su niñez. Al llegar un niño a la edad suficiente para convertirse en guerrero, se le despojaba de sus vestidos pintándole el cuerpo totalmente de blanco. Se le entregaba un escudo para protegerse y una pequeña lanza (azagaya) para que con ella matara a los animales y a sus enemigos. De esta guisa se le ponía en libertad en la selva.

Si alguien lograba verlo cuando aún estaba pintado de blanco, debía cazarlo y matarlo. La pintura blanca tardaba en desaparecer cerca de un mes; lavarla era imposible. Así pues, el muchacho zulú tenía que esconderse en la selva durante un mes y vivir lo mejor que le fuera posible.

Tenía que encender fuego para cocinar y hacerlo frotando dos pedazos de madera. Debía ser cuidadoso para que el humo de la fogata no lo delatara, porque de otra manera, el ojo avizor de los que lo acechaban hubiera hecho que dieran con él.

Debía ser capaz de correr largas distancias; subir a los árboles; atravesar a nado los ríos, para de esa manera escapar de sus perseguidores. Tenía que ser valiente y hacerle frente a un león, o a cualquier otro animal salvaje que lo atacara.



*Entre el muchacho y el hombre, entre los zulúes,
tenemos al Um-Fan (greñudo) el joven guerrero, y el veterano Ring-Kop.*

Tenía que saber de qué plantas se podía servir para su alimentación y cuáles eran venenosas. Tenía que construirse su propia choza y hacer esto en un lugar bien escondido.

Tenía que cuidar de que dondequiera que fuera no quedaran huellas de sus pisadas, pues de lo contrario podía ser seguido.

Durante un mes, tenía que vivir esta vida; algunas veces en medio de un calor abrasador y otras con frío o con lluvia.

Cuando, al fin, la pintura había desaparecido de su cuerpo, se le permitía regresar al pueblo y era recibido con grandes muestras de regocijo, permitiéndosele ocupar un lugar entre los guerreros de su tribu. Había demostrado que podía bastarse a sí mismo.

En la América del Sur, los muchachos de la tribu de Yaghan -allí abajo, en las regiones frías y lluviosas de la Patagonia- también se sujetan a pruebas, antes de llegar a considerarse ellos mismos ya como hombres. Una de estas pruebas consiste en clavarse en el muslo una daga, y sonreír a pesar del dolor.

Indudablemente esta prueba es cruel, pero demuestra la forma en que los salvajes entienden la necesidad de que los muchachos sean adiestrados en hombría y no se les permita convertirse en pusilánimes que se conforman con ver lo que hacen los demás.



El Lobato observa al Scout y éste al Antiguo Scout.

Los británicos de antaño recibían un adiestramiento semejante, antes de que se les considerara hombres.

Si los muchachos trabajan con ardor en el Escultismo, al final pueden considerarse como Scouts y como hombres, encontrando que no les es difícil cuidar de sí mismos.

Adiestramiento para la vida en el bosque

Un viejo Scout canadiense, Bill Hamilton, de más de ochenta años de edad, que gustaba de poner trampas para cazar animales, escribió un libro llamado *My sixty years in the plains* en el que describe los peligros de la vida aventurera de los primeros colonizadores:

"Se me ha preguntado", escribió Hamilton, "por qué nos exponíamos a tales peligros. Mi contestación ha sido siempre que existe un atractivo en la vida al aire libre, del cual un Scout no puede librarse una vez que ha caído bajo su influjo. El hombre que ha crecido entre las grandes obras de la naturaleza, cultiva la verdad, la independencia Y la confianza en sí mismo; tiene impulsos generosos, es leal con sus amigos y con la bandera de su patria".

Con todas mis fuerzas abono lo que este viejo Scout ha dicho y aun más, encuentro que los hombres que han estado en las fronteras más apartadas -en lo que pudiera llamarse una vida ruda y salvaje-, pueden contarse entre los más generosos y caballerosos de su raza, especialmente por lo que respecta a las mujeres y a los débiles. Se convierten en "caballeros" por el contacto con la naturaleza.

"Jugad duro y trabajad duro"

Teodoro Roosevelt, presidente de los Estados Unidos de América, (1901-1909) también creía en la vida al aire libre. A su regreso de una excursión de cacería en África oriental, inspeccionó algunas tropas Scouts en Londres y expresó gran admiración por ellos. Escribió lo siguiente: "Soy partidario de los juegos al aire libre, no me importa lo rudos que sean, ni siquiera el que alguno de los que toman parte en ellos resulte herido en alguna ocasión. Por lo que no siento simpatía alguna es por ese sentimiento erróneo que mantiene a los jóvenes entre algodones. El hombre acostumbrado a la vida al aire libre es siempre el vencedor en la lucha por la vida. Cuando juguéis, jugad duro, Y cuando trabajéis, trabajad duro, pero no consintáis que vuestros juegos y vuestros deportes estorben vuestros estudios".

Conocí a un viejo colonizador, quien, después de la guerra sudafricana, decía que jamás viviría en el campo con un británico, pues éstos se comportaban allí tan "stom", como él le llamaba, es decir, tan estúpidamente, que no sabían cómo cuidar de sí

mismos, hacer la vida un poco más confortable, matar animales para su alimentación o cocinarlos, y estaban constantemente extraviando su camino. Se daba cuenta de

que después de seis meses, podían aprender a pasarlo relativamente bien, si llegaban a vivir ese período, pues muchos de ellos morían antes.

Aprender a cuidar de uno mismo

La verdad es que un hombre que crece en un país civilizado no tiene oportunidad para adiestrarse en el cuidado de sí mismo, como lo tiene el que vive en las praderas o en los bosques. Esto tiene por consecuencia que, cuando estas gentes tienen que ir a lugares salvajes, durante algún tiempo están completamente desorientadas y pasan por multitud de contratiempos y dificultades que no tendrían, si hubieran aprendido cuando niños a cuidar de sí mismos en el campo. No son sino un grupo de "Pies Tiernos".

Jamás han tenido necesidad de encender un fuego o de preparar sus alimentos. Esto siempre ha sido hecho para ellos. Si en casa deseaban agua, no tenían sino abrir una llave; por lo tanto, no tienen idea de cómo hay que proceder para encontrar agua en el desierto con sólo observar el pasto, los arbustos o rascando hasta encontrar señales de humedad. Si se perdían o no sabían la hora, no tenían sino preguntar a alguien. Siempre tuvieron casa dónde guarecerse y cama dónde dormir. Jamás tuvieron que construirse una u otra, ni tampoco que reparar por sí mismos sus botas o sus vestidos.



Los hombres de los bosques conocen sus secretos y pueden en mil formas proporcionarse alguna comodidad.

Por todo lo anterior es por lo que el "Pie Tierno" lo pasa algunas veces tan mal en el campamento. Vivir en campamento, para un Scout que conoce el juego es asunto bien sencillo; sabe cómo proporcionarse comodidad, de mil maneras y cuando regresa a la civilización, goza más por el contraste.

Y aún ahí, en la ciudad, obtendrán muchas ventajas para sí que no saca el común de los mortales que jamás ha aprendido a proveer a sus necesidades. El hombre que tiene que ocuparse de muchas cosas, como lo hace el Scout en campamento, encuentra al volver a la civilización que le es más fácil obtener empleo, porque está capacitado para cualquier clase de trabajo que se le presente.

Exploración

Una buena forma de trabajo Scout puede ser ejecutada por los Scouts ya sea explorando por patrullas o simplemente por parejas, como los caballeros andantes de antaño que peregrinaban por su país buscando a los necesitados para ayudarlos. Esto mismo puede hacerse en bicicleta o a pie.

Los Scouts en excursiones de esta naturaleza jamás deberían, si les fuera posible, dormir bajo techo. En noches despejadas, lo harán al aire libre, dondequiera que sea, y en mal tiempo, podrán obtener permiso para dormir en una bodega o en un granero.

En toda ocasión deberán llevar consigo un mapa para no perderse y no tener que estar preguntando a las personas con quienes se crucen en su camino.

Lectura de mapas

Los mapas que deben usarse para explorar, son los topográficos de escala 1:100,000 que significa: un centímetro en el mapa representa un kilómetro en el terreno.

En estos mapas se indican con signos convencionales los bosques, ríos, lagos, caminos, edificios y otras cosas por el estilo. La línea de nivel es aquella que conecta puntos que están a la misma altura.

Así, una línea marcada "cien", por ejemplo, indica la altura sobre el nivel del mar. Algunas veces los cerros se indican con "hachures", líneas finas que se extienden en forma de abanico de lo alto del cerro hacia abajo, como los rayos del sol.

Para usar un mapa deberá colocarse en tal forma que las direcciones que representa concuerden con el terreno natural. La forma más sencilla para esto es colocar el mapa de manera tal que el camino en que estamos quede paralelo al camino verdadero. También puede usarse una brújula para orientarlo. La parte superior del mapa generalmente esta orientada hacia el norte. Si el mapa lleva marcada la línea norte-sur

hay que colocar el mapa de manera que esta línea concuerde con la dirección de la brújula.

Conforme caminéis a lo largo de un camino, observad todo lo que hay a vuestro alrededor y recordad lo más posible de manera que podáis dirigir a cualquiera que desee seguir más tarde ese camino.

Trazado de mapas

También dibujad croquis. Estos no deben ser complicados, pues un solo objeto es servir de guía; pero poned cuidado de incluir y marcar en ellos el norte y la escala a que estén contruidos. Los exploradores, por supuesto, llevan un diario de sus excursiones en el que anotan una pequeña reseña de lo que hacen cada día, incluyendo dibujos sencillos o fotografías de las cosas interesantes que ven.

Objeto de una expedición

Por regla general, debéis tener siempre un objetivo en todas vuestras excursiones, es decir, si formáis una patrulla de muchachos de la ciudad, saldréis tal vez con la idea de explorar algún lugar especial, digamos, una montaña, un lago famoso o si fuera posible, un viejo castillo, un campo de batalla, o simplemente, una playa. O saldréis a reuniros con otros Scouts en un campamento grande.

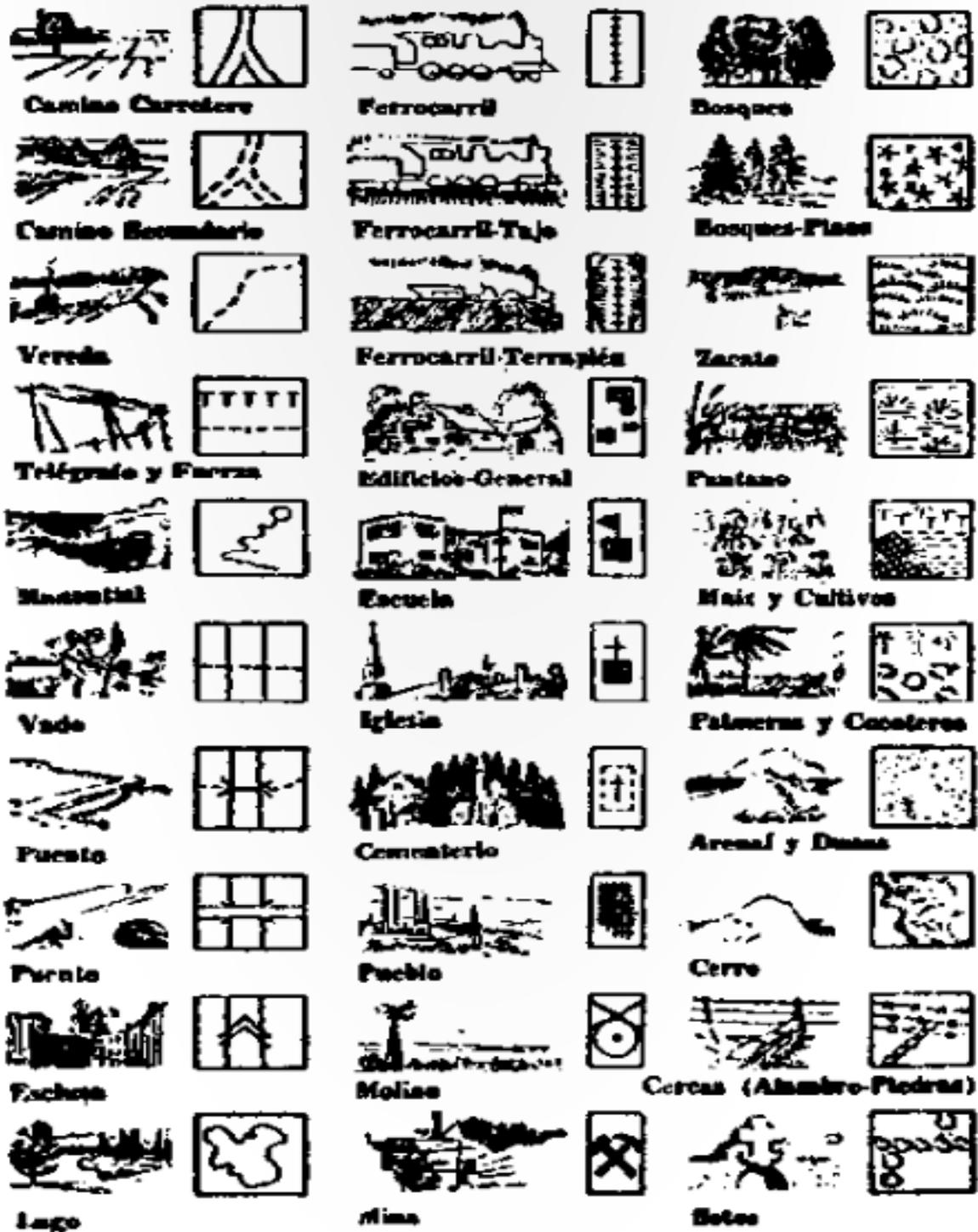
Si por el contrario, formáis una patrulla de Scouts del campo, podréis ir a una gran ciudad con la idea de conocer sus edificios, sus jardines zoológicos, museos, etc.

Por supuesto, tendréis que ejecutar vuestra buena acción diaria, cada vez que se os presente la oportunidad; pero además, ejecutaréis buenas acciones con relación a los campesinos y otras personas que os permitan el uso de sus graneros y terrenos, como muestra de agradecimiento por sus bondades.

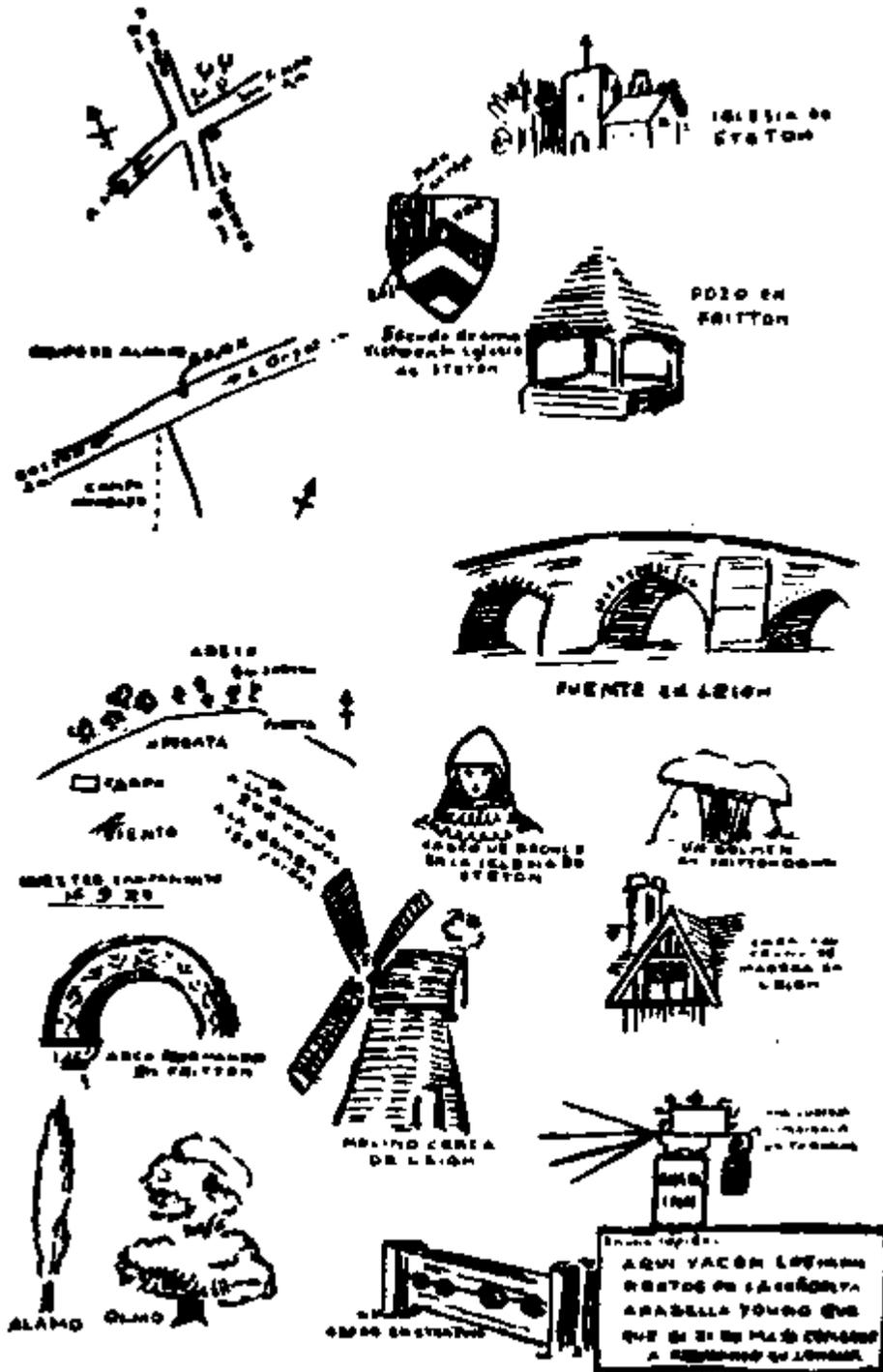
Montañismo

El montañismo es un deporte principal en algunas partes del mundo. Para orientaros y hacer vuestra estancia en las montañas más cómoda, tendréis que poner en práctica toda vuestra ciencia Scout.

Al ascender una montaña estaréis constantemente cambiando de dirección, pues hay que subir y bajar de continuo por los accidentes de la ladera y, por consiguiente, se pierden de vista aquellos jalones que os pudieran servir de guía. Tenéis, pues, que cuidar mucho de orientaros por el sol o por la brújula Y observar constantemente en qué dirección va la senda por la cual debéis caminar.



Estos son algunos de los signos convencionales que encontrarás en un mapa.



Un Scout aplicado hizo estos dibujos en su diario.

Probablemente os veréis envueltos por la neblina, cosa que echa a perder los cálculos aún de los hombres mejor preparados y que conocen el terreno pulgada a pulgada.



En las laderas empinadas el bordón Scout es de gran utilidad para guardar el equilibrio.

Perdido en las montañas

Yo tuve una experiencia de esa naturaleza en Escocia; caminando en compañía de un escocés que conocía bien el terreno nos perdimos en la niebla. Suponiendo que él conocía el camino, me fie de él por completo; pero después de recorrer alguna distancia, me sentí inclinado a llamarle la atención sobre que el viento había cambiado repentinamente de dirección. Cuando salimos, soplaba a nuestra izquierda y en ese momento batía con furia mi mejilla derecha. Sin embargo, él parecía muy confiado y seguía adelante. Por fin, le hice notar que el viento soplaba a nuestras espaldas y que, por tanto, o el viento, o la montaña o nosotros, habíamos cambiado de dirección. Por fin se vio que lo que yo esperaba, había resultado verdad. Ni el viento ni la montaña habían cambiado de dirección, éramos nosotros los que habíamos caminado alrededor de un gran círculo. Nos encontramos casi en el punto de partida.

El uso de cuerdas para la subida

Los Scouts que desarrollan trabajo en las montañas, deben practicar el arte de amarrarse unos a otros, como hacen los alpinistas en las laderas con nieve.

Deben dejar entre ellos unos tres metros de cuerda, la cual debe asegurarse a la cintura por medio de una gaza con nudo, en el lado izquierdo. La gaza se lleva alrededor de un metro y un tercio de cuerda y deberá ser un as de guía, para el primero y el último, y un nudo de arnés, para el que va colocado en el centro. Cada uno debe conservarse lo más retirado posible del que va antes, de tal manera que la cuerda se conserve siempre tirante. Así, si uno cae o resbala, los demás se inclinan en sentido contrario cargando de ese lado todo su peso, para sostenerlo hasta que recobre el equilibrio.

Patrullas

Los Scouts van generalmente, por patrullas, por parejas y a veces solos.

Cuando patrullan, los Scouts rara vez marchan reunidos; por el contrario, se dispersan de modo que puedan ver la mayor extensión de terreno posible; además, si el "enemigo" les sorprende, no todos quedarán prisioneros. Una patrulla de seis Scouts marcha mejor en forma de cometa con el Guía en el centro, el Scout número dos al frente, los números cuatro y cinco a derecha e izquierda, el número tres a la cola y el seis con el Guía en el centro.

Si la patrulla se compone de ocho, el Guía toma consigo al Pie Tierno, el seis va con el dos y el siete con el tres.

Cuando una patrulla marcha en campo abierto donde es observada con facilidad por enemigos o animales, deberá atravesar lo más rápidamente posible marchando a paso Scout, es decir andando y corriendo, alternadamente, por espacios cortos de cincuenta pasos, desde un abrigo a otro. Tan luego como hayan alcanzado éste y ya no puedan ser vistos, descansarán y observarán a su alrededor, antes de ponerse en marcha de nuevo.

Si vais a la cabeza y perdierais de vista a vuestra patrulla, es necesario que al atravesar espesuras o matorrales, rompáis de trecho en trecho ramas o canas, dirigiéndolas hacia adelante para indicar el camino que habéis seguido. De este modo, siempre podréis volver atrás y si la patrulla o quienquiera que sea pasa por allí, encontrará vuestras huellas; por la frescura de la hierba podrán juzgar el tiempo que ha transcurrido desde que pasasteis. También os servirá para poder regresar o podréis dejar signos en la arena o colocar piedras para señalar el camino que habéis seguido, con los signos que os he enseñado en la Fogata número cuatro.

Trabajo nocturno

Un Scout debe ser capaz de encontrar su camino lo mismo de noche que de día; pero si no practica esto con frecuencia, fácilmente se puede perder en la noche, cuando las distancias parecen mayores y los puntos de referencia son difíciles de leer. También con facilidad se hace más ruido que de día, pisando accidentalmente las hojas y varas secas o dando puntapiés a las piedras.

Si os encontráis al acecho de un enemigo durante la noche, tendréis que confiar más en vuestro oído que en vuestros ojos. Vuestro olfato os ayudará también, ya que un Scout debe tener bastante práctica en olfatear. Un hombre que no se haya echado a perder el sentido del olfato fumando, puede con frecuencia olfatear a un enemigo a buena distancia. Así lo he hecho yo varias veces.

Patrullando durante la noche, los Scouts deben conservarse más en contacto que durante el día, y en los lugares muy oscuros, tales como bosques, en íntimo contacto, caminando en una sola fila y sosteniendo la punta del bordón del Scout que va delante.

Cuando se hace trabajo solitario en la oscuridad, el bordón es de gran utilidad para darse cuenta del terreno que uno pisa y hacer a un lado las ramas.

Los Scouts, cuando trabajan separados los unos de los otros durante la noche, deben conservarse en comunicación constante, lanzando de cuando en cuando el grito del animal de su patrulla.

Todo Scout debe saber guiarse por las estrellas.

Orientación

Entre los indios Piel Roja, al hombre que podía orientarse en país extraño se le denominaba buscador de senderos y era un gran honor recibir ese título.



La diligencia en el país de los matabeles era tirada por ocho mulas.

Muchos Pies Tiernos se han perdido en los bosques y jamás han sido encontrados, porque no conocían nada acerca del Escultismo ni tenían noción alguna de la comarca.

En cierta ocasión, un hombre bajó de la diligencia que lo conducía al través de la tierra de los Matabeles, a esperar que cambiasen las mulas y caminó unos cuantos metros hasta internarse en la maleza. Cuando la diligencia estuvo lista para emprender de nuevo el camino, los conductores llamaron en todas direcciones y lo buscaron por todas partes, siguieron sus huellas hasta donde les fue posible, dado lo difícil del terreno de aquel país, y no pudieron encontrarlo. Por último, la diligencia, imposibilitada para esperar más tiempo, continuó su camino, habiendo encomendado a alguien que continuara la búsqueda. Varias semanas más tarde aquel hombre fue encontrado muerto, casi a quince millas de distancia de donde había bajado de la diligencia.

No hay que perderse

Con frecuencia sucede que, caminando entre la maleza, se descuida uno y no se fija en qué dirección camina. A veces hay que cambiar de dirección para rodear un árbol caído, una roca, u otro obstáculo, y una vez salvado éste, no se cuida uno de tomar de nuevo la dirección correcta. El hombre, por lo general, se inclina a cargarse a su derecha y en consecuencia, cuando menos lo piensa uno, ya no va en línea recta. A menos de observar constantemente el sol, la brújula o los jalones del camino, sin darse cuenta describe uno un gran círculo.

En tales casos, un Pie Tierno, cuando se da cuenta de que ha perdido el camino, pierde también la cabeza y se extravía. Probablemente empieza a correr, cuando lo que debía hacer es tratar de conservar la calma y ejecutar algo útil, como, por ejemplo, rastrear sus propias huellas o, si tal cosa es imposible, juntar un poco de leña para prender una fogata y hacer señales con el humo a los que pueden buscarlo.

Lo principal es no perderse.

Anotar direcciones

Cuando se principia a caminar, o cuando se hace servicio de patrulla hay que anotar la dirección por medio de la brújula. También debe tomarse nota de la dirección en que sopla el viento, lo cual constituye una gran ayuda, especialmente si no se cuenta con brújula y está nublado.

Los Scouts siempre advierten, al salir por la mañana, de qué lado sopla el viento. Para darse cuenta, cuando la brisa es demasiado ligera, échense a volar algunas hojas o recortes de pasto o póngase en la mano un puñado de polvo y déjese caer, o mójese el dedo pulgar y expóngase, y así, el lado que se enfríe será aquel en cuya dirección sopla el viento.

El uso de jalones

También hay que anotar todos los jalones importantes, para poder encontrar uno su camino.

En el campo, pueden constituir buenos jalones los cerros, las torres altas, los tejados, los árboles raros, las rocas, las rejas, los puentes, los montículos y cualquier punto por el cual pueda uno guiarse al regreso, o con cuyas señas pueda alguien más seguir el mismo camino. Si se recuerdan los jalones encontrados desde el punto de partida, fácilmente se puede regresar siguiéndolos; pero hay que tener cuidado de volver a mirarlos de cuando en cuando, para que sea más fácil reconocerlos en el viaje de regreso.

Esto mismo debe hacerse al llegar por tren a un lugar desconocido. Al momento de salir de la estación fijaos en el lugar donde se encuentra el sol o de qué lado el viento empuja el humo. También anotad vuestros puntos de referencia, que en este caso podrán ser edificios prominentes, iglesias, chimeneas de fabricas, nombres de calles y tiendas, para que cuando hayáis recorrido varias calles, podáis regresar a la estación sin dificultad. Todo esto es bien sencillo una vez que se ha practicado un poco y, sin embargo, multitud de personas se pierden después de haber caminado varias calles en una ciudad desconocida.

Concentración en el trabajo

Cuando actuéis como Scouts o guías de un grupo, caminad a la cabeza y concentrad vuestra atención y vuestros pensamientos en lo que estáis haciendo. Os debéis guiar hasta por el más pequeño signo y si habláis o pensáis en otras cosas, con facilidad olvidareis lo que habéis observado. Los viejos Scouts, en general, son personas calladas, por el hábito que tienen de fijar su atención en el trabajo que desempeñan.

Con frecuencia, la primera vez que sale un Pie Tierno, se imagina que el que los conduce va muy solitario y se le acerca para caminar con él haciéndole conversación, hasta que este muestra con sus actos o en alguna otra forma, que no desea allí al Pie Tierno. En los vapores pequeños, habrán ustedes visto un aviso que dice: "Favor de no conversar con el timonel". Esto mismo se aplica al Scout que dirige un grupo.

Uso de la brújula

Estoy cierto de que vosotros sabéis que la aguja de la brújula tiene el hábito de apuntar siempre en la misma dirección.

Si vosotros seguís la dirección indicada por la aguja, iréis a parar a un lugar más al norte de Canadá, a unas mil cuatrocientas millas del Polo Norte. La razón de esto es que en tal lugar existe una poderosa fuerza magnética. Es esta fuerza la que atrae la punta de la aguja y la hace señalar el "norte magnético".

El norte no es sino uno de los puntos de la brújula. Todo marino conoce los demás puntos de la brújula de memoria y así debería hacer todo Scout. He hablado bastante acerca del norte; pero sólo porque estamos acostumbrados a figurarnos el norte como punto de partida; esto lo hacemos sólo por conveniencia, pues igualmente podríamos usar el sur.

Los exploradores, casi nunca se refieren a los puntos de la brújula, usan más bien sus grados, ya que en esa forma se es más exacto.

Cuando se mira la esfera de una brújula, se ve que no solamente está marcada con puntos, sino también con números que aumentan en el mismo sentido en que caminan las manecillas del reloj, principiando con el cero en el lugar del norte y dando la vuelta hasta llegar de nuevo al norte con el número trescientos sesenta. De esta manera, cualquier punto puede ser expresado por su nombre, o por su grado. Así el este, equivale a noventa grados, el sur a ciento ochenta, el oeste a doscientos setenta, y así sucesivamente. En vez de decir sudeste, puede decirse ciento treinta y cinco grados.



De cómo una brújula me ayudó en mi carrera

El conocer el uso correcto de la brújula me ayudó a principiar bien mi carrera militar, y esto fue en la forma siguiente:

Se me sometió a prueba de Topografía, junto con otros oficiales jóvenes. Debíamos hacer una lectura con la brújula en cierto lugar y de ahí, en otro punto, y en un tercero, Si lo hacíamos correctamente, la lectura debía conducirnos al lugar donde habíamos comenzado.

Esto requiere sumo cuidado. Si se lee mal la brújula, aún cuando no sea más que un milímetro, se fracasa. Solamente uno de nuestro grupo había sido lo suficientemente exacto para tener éxito; y, quién creen ustedes que fue? . . .

¡Pues yo!

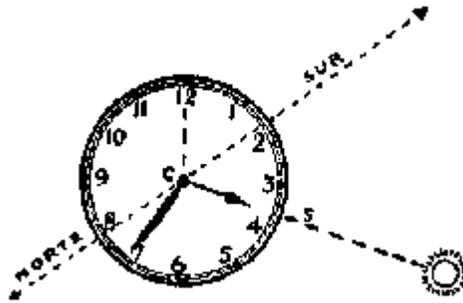
Como resultado de esto y de algunas buenas notas en otras materias, se me ascendió mejorándome la paga, con lo que pude comprar el mejor caballo que he tenido en mi vida.

Encontrar el Norte sin brújula

Además del norte magnético que vosotros podréis encontrar la brújula, existe otro que es el Polo Norte, en un extremo del eje terrestre. Este es el norte real y por ello se le denomina "norte verdadero".



El trabajo de brújula requiere extremo cuidado.



Cuando el sol esta visible, un reloj puede servir para orientarse.

Orientación por medio del sol

Si no contáis con brújula para encontrar el norte magnético, el sol os podría indicar donde se encuentra el norte verdadero y de ahí podréis calcular las otras direcciones.

A las seis de la mañana (tiempo astronómico) el sol está al este; a las nueve, al sudeste; al mediodía, al sur; a las tres de la tarde, al sudoeste; y a las seis de la tarde al oeste. En el invierno, tendrá que hacerse la última observación antes de las seis; pero no habrá llegado el sol al oeste. Esto, por supuesto, se aplica solamente y en forma imprecisa, al hemisferio norte. En el hemisferio sur, a las seis de la mañana el sol está al este; a las nueve al nordeste; al mediodía al norte; a las tres de la tarde al noroeste; y a las seis al oeste.



Dos estrellas del Arado, u Osa Mayor, señalan hacia la Estrella Polar.

Los fenicios, quienes en la antigüedad navegaron alrededor del África, notaron que al partir, el sol salía a su izquierda; navegaban hacia el sur; y que más tarde llegaban a un país extraño donde el sol salía por el lado contrario, es decir, a la derecha de ellos. La verdad era que habían dado la vuelta alrededor del cabo de Buena Esperanza y navegaban hacia el norte, por el este de África.

Para encontrar el sur, en cualquier tiempo del día, por medio del sol, hay que sostener el reloj horizontalmente, con la esfera hacia arriba, de tal manera que quede iluminado por el sol; hacerlo girar hasta que el horario apunte hacia el sol y entonces, sin moverlo, colocar un lápiz o un palito al través de la esfera sobre el centro de ella Y a la mitad, entre las doce y el horario. La dirección que este señala es el sur. Pero sólo se aplica en el hemisferio norte (en el hemisferio sur colóquense las doce en vez del horario y entonces el sur quedará entre las dos, como antes se ha dicho).

Cómo encontrar el Norte por medio de las estrellas

Varios grupos de estrellas han sido bautizadas con nombres, porque semejan siluetas de hombre o animales.

La Osa mayor, o Arado, es fácil de encontrar; su forma se asemeja a la de un arado. Es la constelación más útil para un Scout, pues en el hemisferio norte del mundo, le señala donde se encuentra el norte. El Arado es parte de la Osa Mayor. Las estrellas en la curva, forman la cola, siendo éste el único oso que yo conozco, que tenga tan larga cola.

Estrella Polar.- Las dos estrellas del Arado que representan las patas de la Osa señalan la Estrella Polar, que es la última de la cola, de la Osa Menor. Todas las estrellas y constelaciones recorren el cielo durante la noche, pero la Estrella Polar permanece fija.

Orión.- Otro grupo de estrellas o constelación, representa a un hombre con espada al cinto y se llama Orión. Es fácil de reconocer, por las tres estrellas en línea que representan el "cinto" y las tres estrellas más pequeñas en otra línea, cerca de las anteriores, que representan la "espada". Las dos estrellas a derecha e izquierda, más abajo de la espada, son los pies de Orión, y las dos en la parte superior, sus hombros. El grupo de tres estrellas pequeñas que está entre estas últimas representa la cabeza. Los zulúes llamaban al cinto de Orión y su espada, "Ingolubu", que quiere decir: los tres cerdos perseguidos por los tres perros. La tribu Masai, en el África del Este, dice que las tres estrellas del cinto de Orión, son tres solterones seguidos por tres solteronas. Como ustedes ven, todos los Scouts conocen a Orión, aún cuando sea con nombres distintos.

La gran cosa acerca de Orión es que por medio de él se puede encontrar siempre el Norte o Estrella Polar y que se le puede ver lo mismo en el hemisferio sur que en el hemisferio norte. Si trazáis una línea imaginaria en el cielo, por medio de vuestro bordón, de la estrella central del cinto de Orión a la central de su cabeza y la continuáis pasando por el medio de dos grandes estrellas hasta llegar a una tercera, ésta es la Estrella Polar.

La Cruz del Sur. En la parte sur del mundo, en el África del Sur, América del Sur, Nueva Zelandia y Australia, la Osa Mayor es Invisible. Allí tienen la Cruz del Sur, que apunta hacia este polo (véase el diagrama). Si dirigís una mirada en la dirección (A), siguiendo el palo largo de la cruz por una distancia tres veces mayor que éste, llegareis a un punto aproximado al Polo Sur. O si imagináis una línea perpendicular a otra, que una los dos pies y que continúe hasta cortar la línea (A), prolongación del palo de la cruz, el punto donde estas líneas se cruzan es el Polo Sur.



Una línea al través de Orión, eventualmente llega al Polo o Estrella Polar.

Discernimiento del tiempo

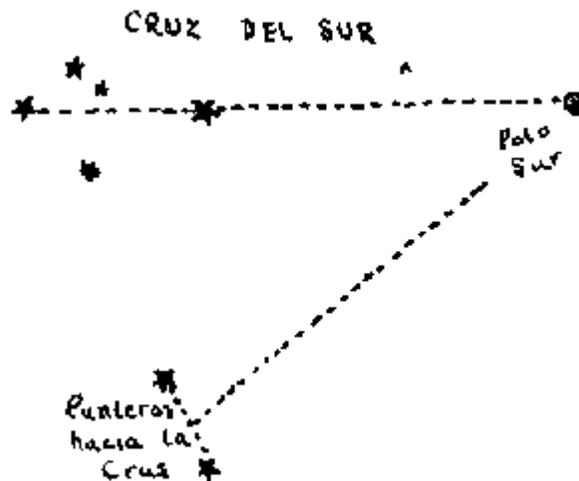
Todo Scout debe reconocer las señales del tiempo, especialmente cuando va de campamento y, además, saber leer el barómetro.

Deberá recordar los siguientes puntos:

Celajes rojos a la puesta del sol significan buen tiempo, sobre todo para el día siguiente.

Celajes rojos al amanecer: señal de peligro (lluvia).

Crepúsculo vespertino de tintes amarillentos significa viento. De tinte amarillo pálido, lluvia.



En el hemisferio austral, la Cruz del Sur sirve para orientarse.

Llovizna y niebla en las primeras horas de la mañana, denotan buen tiempo.

Amanecer despejado, señal de buen tiempo. Salida del sol sobre un banco de nubes que se eleva sobre el horizonte, significa viento.

Nubes tenues, buen tiempo. Nubes de contornos duros, viento.

Nubes de contornos redondeados o dentados, fuerte viento.

Si la lluvia te sorprende antes que el viento alista drizas sin perder momento; (es de temer al vendaval)

pero si el viento llega primero, iza gavia arriba, marinero; (el viento no será de temer).

PÁCTICAS DE PATRULLA EN ORIENTACIÓN

Úsense direcciones de la brújula, siempre que sea posible, tales como "el rincón nordeste del salón", "lado este del campamento", etc.

Practicad movimientos en dirección de los puntos de la brújula. Por ejemplo, dirección nordeste. Escójanse algunas referencias, arboles, rocas torres, etc., en la línea cuya dirección se ha escogido y que no queden demasiado lejos, y, entonces, camínese hacia ellas, repitiendo la operación con nuevos puntos de referencia en distintas direcciones.

Háganse también practicas usando grados en vez de nombres.

Envíense patrullas a fijar direcciones con la brújula, por medio del reloj y las estrellas.

Envíense patrullas por distintos caminos para encontrarse en determinado lugar, dándoles direcciones de la brújula.

Cuando sea Posible. mostradles las constelaciones, haciéndoles aprender a reconocer la Osa Mayor, la Estrella Polar y Orión.

Las marchas nocturnas pueden practicarse durante el día, teniendo cuidado de vendar los ojos a los muchachos con varias capas de papel crepé, negro o de algún otro material por el estilo. Deberán usar el bordón.

Uso de mapas locales para aprender a leerlos y orientarse por ellos.

JUEGOS DE PRÁCTICA PARA ENCONTRAR EL CAMINO

Siguiendo el mapa

Se lleva a una patrulla formada a una ciudad desconocida o a un paraje intrincado, provista de un mapa. Allí se abren las instrucciones selladas, que se le han dado con anterioridad y en las que se le dice dónde se encuentra y a dónde debe dirigirse. Cada Scout por turno, guía a la patrulla por unos siete minutos si van en bicicleta, o quince, si a pie. Cada Scout debe encontrar el camino por medio del mapa, otorgándose puntos por la habilidad en leer éste.

Escultismo en las montañas

A la salida del sol, se envía a tres Scouts como "liebres" para que se escondan en la montaña. Después del desayuno, se envía a un grupo de "lebreles" a cazar a las liebres antes de una hora fijada, por ejemplo, las cuatro p.m. Si los lebreles los ven aún cuando sea con anteojos de campaña, cuenta, siempre que cada uno de ellos pueda precisar cuál liebre fue la que vio. El campo donde se actúa debe ser delimitado, y el que traspase sus límites, descalificado.

De jornada

Haced una jornada al "desierto", llevando cada Scout su equipo y comida empacada en un bulto, sobre su cabeza. Caminad en fila india, llevando un Scout doscientos metros adelante para ir señalando el camino, por medio de signos Scouts. Construid un puente sobre un arroyo, o una balsa sobre un lago; cruzad los terrenos pantanosos sobre haces de madera.

Para dar a cada Scout individualmente, ideas sobre orientación y distancia, enviad a cada uno en diferentes direcciones, siguiendo órdenes como esta: "Caminad dos kilómetros al noroeste y escribid un informe que muestre exactamente el lugar donde os encontráis, adjuntando un croquis explicativo. Regresad con vuestro informe, tan pronto como os sea posible". Entonces, comprobad por medio de un mapa de ordenanza o por cualquier otro medio cuánto se desvió de la distancia y dirección que se le había ordenado.

Enviad Scouts por parejas para competir entre ellas. Cada pareja debe salir por diferente ruta hacia el mismo lugar, tratando de encontrar su camino por medio del mapa y sin ser vista por los otros mientras camina. Estos ejercicios desarrollan la facultad de leer mapas, de adquirir una visión del país por donde se viaja; saber esconderse, estar alerta, etc.



*Aprended a empacar vuestro equipo con propiedad.
En el África y en la América del Norte, con frecuencia
usan una faja de cuero sostenida en la cabeza. para cargar los bultos.*

Para juzgar el tiempo, enviad Scouts en diferentes direcciones, cada uno llevando consigo un papel en que se le diga cuánto tiempo debe permanecer ausente: por ejemplo, siete minutos uno, diez otro, y así sucesivamente. Anotad con exactitud la hora de partida y volvedla a anotar al regreso de los Scouts. Por su honor, deben prometer que no han de consultar ningún reloj.

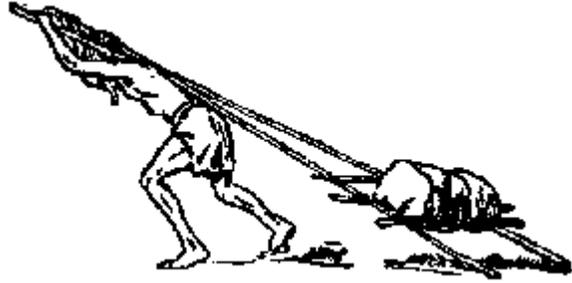
Buscar el Norte

Se coloca a los Scouts a treinta metros de distancia y cada uno pone su bastón sobre el piso, apuntando en la dirección que el considere exactamente norte (o sur), sin valerse, de ningún instrumento: cada uno retrocede tres pasos de su bastón. El juez compara cada bordón con la brújula y aquel que mas se acerque a la dirección correcta es el que gana. Este juego es muy útil, pues lo mismo se puede jugar de noche, en un día nublado, o en uno pleno de sol.

Patrullando en la noche

Los Scouts pueden practicar de noche, escuchar y ver, como los centinelas, que permanecen de pie o caminan mientras otros Scouts los acechan. Si un centinela oye cualquier ruido, llama o suena su silbato, el Scout que acecha, debe instantáneamente detenerse y estarse quieto.

El juez se llega al centinela y le pregunta en qué dirección oyó el ruido. Si acierta, el centinela gana. Si el que acecha puede llegarse sin ser sentido hasta veinte metros del centinela, deposita algún artículo, tal como un pañuelo, en el piso y arrastrándose, se aparta de nuevo. Entonces, hace ruido para que el centinela toque su silbato y el juez se acerque y le pueda explicar lo que ha hecho. Este juego puede practicarse también de día, vendando a los centinelas.



Los indios Piel Roja usan para transportar su equipo un acarreador largo que construyen uniendo varios palos y al que llaman "travoís"

Rosa de los vientos

Se colocan sobre el piso, en forma de estrella, ocho bordones, radiando todos del centro. Uno de ellos debe señalar precisamente el norte.

Un Scout se coloca en cada una de las puntas exteriores de los bordones, representando ocho de los puntos principales de la brújula.

El Jefe de Tropa nombra dos puntos cualesquiera, por ejemplo, sudeste y norte y los dos Scouts que ocupan esos lugares, cambian inmediatamente de lugar entre sí. Para hacer el cambio, los Scouts no deben cruzar los bordones, sino hacerlo por el lado de afuera del círculo que forman los jugadores. Cualquiera que se mueva de su lugar, sin que se haya mencionado el punto que representa, o que ocupe erróneamente otro lugar, o simplemente vacile, pierde un punto. Cuando se han adquirido tres malas notas, el Scout pierde el juego.

Conforme el juego continúa, van quedando más lugares vacíos, lo que hace más difícil el cambio entre los muchachos que quedan.

Para hacerlo todavía más difícil, pueden escogerse dieciséis puntos de la brújula, en vez de ocho. Cuando se juega en el salón, los puntos de la brújula pueden marcarse con gris sobre el piso.

Alarma atrapad al ladrón

Por la mañana, se cuelga un pedazo de trapo colorado en el campamento o en el local. El juez hace un recorrido hablando a cada Scout por turno, mientras trabajan o juegan y les susurra al oído: "Hay un ladrón en el campo". Pero a uno le dice: "Hay un ladrón en el campo y eres tu: ¡Arco de Mármol! " o algún otro punto, bien conocido, a distancia de cerca de un kilómetro. Entonces, aquel Scout sabe que debe robarse el trapo en cualquier momento, durante las próximas tres horas y correr con él al Arco de Mármol. Nadie más que él sabe quién es el ladrón y a dónde debe correr una vez que haya efectuado el robo. Inmediatamente que alguien note que el trapo colorado ha sido robado da la señal de alarma y todos suspenden lo que están haciendo en aquel momento, para perseguir al ladrón. El Scout que consiga quitarle el trapo o parte de él, es el que gana. Si ninguno tiene éxito, el ladrón es el que gana. Éste deberá llevar el trapo alrededor del cuello y de ninguna manera en la bolsa o escondido. (Este juego es parecido al "Espía hostil" descrito en "The Book of Woodcraft" por E. Thompson Stetton).

Reconocimiento del lugar

Tan luego como el campamento ha sido instalado, lo primero que hay que hacer es darse cuenta del lugar, y tal cosa constituye excelente tema para una competencia entre patrullas.

A cada Guía de patrulla se le da una hoja de papel, en la que debe dibujar un croquis de la localidad en dos kilómetros a la redonda. Enviará a sus Scouts en todas direcciones para explorar y regresar trayéndole un informe de aquello de importancia que hayan encontrado: caminos, ferrocarriles, arroyos, etc., debiendo escoger a los mejores para que vayan a los lugares más difíciles. Cada Guía construye su propio mapa basado, totalmente, en los informes de sus Scouts.

La patrulla, cuyo Guía entrega al Scouter el mejor mapa en el menor tiempo, es la que gana.

Nota: Muchos de estos juegos y prácticas pueden llevarse a cabo tanto en la ciudad como en el campo.



WWW.TRAVESIASCOUT.COM