

THE
**PATROL
SYSTEM**

BY
CAPT THE HON. R. E. PHILLIPS.



8^D
NET



El Sistema de Patrulla

Por Roland E Philipps

Texto Original de www.siemprescout.org

Prólogo	a la cuarta edición
Nota	del autor
El autor	Roland E Philipps
Prólogo	de Baden Powell
1-	El Sistema de Patrulla
2-	El Guía de Patrulla y el Subguía
3-	¿Cómo puede mandar el Guía?
4-	¿Cuándo manda el Guía?
5-	Privilegios del Guía de Patrulla
6-	La Corte de Honor
7-	El Espíritu de Patrulla
8-	Disciplina de Patrulla
9-	Instrucción de la Patrulla en 2ª clase
10-	Instrucción de la Patrulla en Especialidades
11-	El Consejo de Patrulla
12-	Competencias de Patrullas
13-	La Patrulla en los juegos
14-	Buenas Acciones de Patrulla
15-	Visitas entre Patrullas
16-	La Patrulla en campamento
17-	Dificultades
18-	Cómo fundar una Tropa con el Sistema de Patrulla



Prólogo de Baden-Powell
Dibujos de Remington Schuyler
Editado por la Gerencia de Publicaciones de la
Asociación de Scouts de México, A. C.



Prólogo a la cuarta edición

Al presentar la cuarta edición de este libro, tan importante en el desarrollo del Escultismo, la Comisión Nacional de Scouts desea hacer notar que varios aspectos de su contenido quizás resulten confusos para el lector, al comparar lo que aquí se menciona con la práctica moderna del Escultismo.

Este libro ha fundamentado esa característica tan peculiar del Movimiento Scout y que ha sido tan alabada por psicólogos y pedagogos; nos referimos precisamente al Sistema de Patrulla. Sin embargo, como se notará en los prólogos que prosiguen, la edición original fue escrita en los años de 1912 a 1914, es decir en los albores del Escultismo. Por razones lógicas el Movimiento se ha desarrollado a partir de entonces y se han hecho una serie de cambios a las prácticas anteriores, con tendencia a modernizar ideas y adaptarlas a la vida actual, aprovechando la experiencia habida en los últimos 50 años, pero sin perder nunca el espíritu básico del Escultismo. Esto no significa que el libro no contenga magníficas ideas de indudable aplicación actual.

Es el espíritu básico que mencionamos lo que el lector debe buscar fundamentalmente en este libro. Sobre las ideas modernas con respecto a este tema, recomendamos la lectura de "La Corte de Honor" de John Thurman y "Manual del Guía de Patrulla", así como la literatura que la Asociación publica constantemente en forma de fichas técnicas.

Comisión Nacional de Scouts
diciembre de 1964



Nota del autor

Doy las gracias a los numerosos Jefes de Tropa y Comisionados por la acogida amigable que este pequeño libro ha recibido de parte de ellos, así como por las muchas cartas que aprueban su contenido. Ellas provienen de personas que comprenden bien que si el "Sistema de Patrulla" es bueno en teoría, es perfecto en la práctica.

Lo que me es más agradable 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 de "El Sistema de Patrulla" en la reunión de nuestra Corte de Honor, y esta lectura es seguida de una conversación entre los Guías de Patrulla y los Scouts".



Roland E Philipps

El nombre de Roland E. Philipps es honrado en todas partes donde el Movimiento Scout es conocido. 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 las áreas más pobres y congestionadas del Este de Londres.

Como Comisionado Scout durante los años 1912-1914, en estas áreas del Este de Londres, desempeñó una brillantísima labor. Escribió un libro titulado "EL SISTEMA DE PATRULLA", complemento indispensable de la obra básica del Escultismo, "ESCULTISMO PARA MUCHACHOS" de Baden-Powell.

Murió el 7 de julio de 1916, peleando heroicamente por su patria en las riberas del río Sonune de Francia.

Dejó la casa número 29 de la calle de Stepney Green, para que fuese usada en beneficio de los Scouts del Este de Londres. Dicha casa, propiedad de la Asociación de Scouts de Inglaterra, hoy día es, al mismo tiempo, el Cuartel General de Scouts de esta zona londinense, hospedería para los Scouts ingleses y extranjeros, y una especie de monumento conmemorativo o santuario donde se venera la memoria de Roland; en el mundo scout se conoce como "Roland House". En uno de los sótanos se ha construido una capilla de rara belleza donde actualmente se encuentra el bordón y el nudo de hombros que usó Roland Philipps cuando fue simple Scout, así como sus condecoraciones y su espada. Sobre la Cruz de Guerra que ganara en el campo batalla, arde la "Lámpara del Recuerdo" para siempre.



Prólogo de Baden-Powell

Roland Philipps 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, pudiera perderse el siguiente combate. 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 corporación 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 Philipps era joven cuando nos dejó, pero ya su personalidad y su ejemplo habían influenciado un 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 él vive en nuestros corazones y habla a 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.

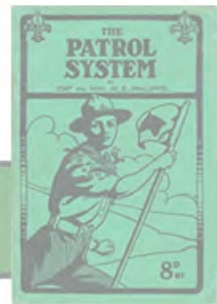
Muchos Jefes de Tropa y personas extrañas no se dan cuenta a primera vista del provecho que se puede sacar aplicando "El Sistema de Patrulla" Este consiste en formar a los Scouts en pequeños grupos permanentes, bajo el mando de uno de ellos que viene a ser el Guía de Patrulla.

Para lograr los mejores resultados es menester dar al Guía plena responsabilidad.

Si ésta se restringe, los resultados dejarán también qué desear. Más, 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 de 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 (1914-1918) 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 la patria y en muchas localidades se constituyeron los Guía en Corte de Honor para dirigir 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 porvenir de nuestras Patrullas enteramente solos; así podréis mejor ocuparos de vuestros Scouts y hacer de ellos bravos muchachos. De nada sirve tener en la Patrulla uno de dos tipos admirables y el resto de 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 PREDIQUÉIS 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 que exhortándolos con brillantes discursos.

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

Baden Powell y Silwell





Capítulo I

El Sistema de Patrulla

"En todos los casos recomiendo muy especialmente el Sistema de Patrulla, es decir, equipos pequeños y equipos permanentes, bajo el mando y responsabilidad de un muchacho jefe".

Estas palabras se pueden encontrar en el Prólogo para los Jefes al principio de la primera edición de ESCULTISMO PARA MUCHACHOS que fue publicada en 1908.

Desde entonces han ocurrido muchas cosas, siendo una de las más sorprendentes las numerosas ediciones que se han hecho de ESCULTISMO PARA MUCHACHOS.

Si abren ustedes la última edición encontrarán estas palabras:

"El principal objeto del Sistema de Patrulla es dar una responsabilidad real al mayor número posible de muchachos. Conduce a cada muchacho a la consideración de que él tiene una responsabilidad individual en el bienestar de su Patrulla. Lleva a toda Patrulla a darse cuenta de que 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".

Es de la idea fundamental contenida en estos dos pasajes de donde se ha derivado el trabajo lleno de éxito que ha logrado el Escultismo. Las siguientes páginas van dedicadas a hacer una exposición somera y práctica de algo de los métodos más recomendables y elementales por los cuales puede llevarse a cabo el Sistema de Patrulla en cualquier Tropa y en cualquier Asociación. Es necesario señalar desde un principio, que el Sistema de Patrulla no es un método por el cual puede practicarse el Escultismo, sino que es el único método.

Puede ser adoptado y aplicado en una forma más o menos extensa, pero lo esencial es que existan pequeños grupos permanentes, cada uno bajo la responsabilidad y mando de un Guía, y que tales equipos se organicen como Patrullas Scouts.





Capítulo II

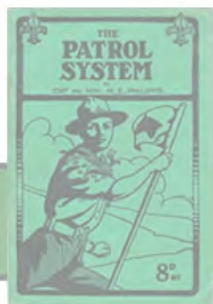
El Guía de Patrulla y el Subguía

Aquí está la Patrulla, compuesta por seis, siete u ocho muchachos. Como la Patrulla debe constituir una unidad de trabajo, juegos, disciplina, campamento y buenas acciones, es esencial que un Scout capaz sea investido con la autoridad del Guía de Patrulla. La palabra capaz no debe entenderse aquí por sabio. Significa sólo capacidad para la dirección y el mando. Las cualidades de mando y de dirección son en parte naturales y en parte adquiridas. Las cualidades naturales son importantes, porque por perfecto que pueda ser un muchacho, no hay que esperar que desempeñe con éxito las funciones de Guía de Patrulla; a menos que posea algo de esa cualidad peculiar -ese magnetismo personal- que entusiasma a sus compañeros lo mismo para el trabajo que para el juego. Las cualidades adquiridas pueden desarrollarse rápidamente por medio del adiestramiento Scout bajo el Sistema de Patrulla.

Si va a nombrarse como Guía a un muchacho, es importante que su edad no vaya a ir en contra de él. Esto no significa que un muchacho de doce años no puede alcanzar el mismo éxito como Guía que otro de quince o dieciseis, sino quiere decir que un niño, a menos que sea excepcional, no puede dirigir a otros muchachos de más edad que él. Los muchachos siguen a otro de más edad, aunque sea un tonto. Los muchachos mayores no seguirán a uno más joven, aunque éste sea un sabio. A este respecto los músculos ejercen generalmente una influencia más convencedora que los sesos. Los muchachos sienten gran admiración hacia los bíceps.

Aunque el Guía llegue a poseer cualidades naturales en gran medida, y considerando también que siga avanzando por lograr más cualidades adquiridas, aún así el trabajo de la dirección de una Patrulla es demasiado importante para que pueda desempeñarlo por sí solo un muchacho. Es necesario un Subguía.

El Subguía es un muchacho elegido por el Guía, entre los Scouts de la Patrulla, para ayudarlo y hacerse cargo de la Patrulla cuando se encuentre ausente. Es esencial para el éxito y la buena organización de la Patrulla que el Guía y el Subguía estén en términos de íntima cooperación. Es por esta razón que los Jefes de Tropa que eligen los Subguías sin consultar con los Guías, cometen un error inicial que es muy difícil de rectificar después. El Jefe de Tropa podrá discutir con el Guía sobre la designación del Subguía; pero si no logra convencerlo con sus argumentos, no debe valerse de sus poderes de Jefe para nombrar el Subguía contra la voluntad del G. P. El Fundador del Movimiento estuvo en favor de dejar la selección del Subguía enteramente confiada al Guía, y de dejarlo cometer sus propios errores si así lo quiere.





Capítulo III

¿Cómo puede mandar el Guía?

Hay Jefes de Tropa que dicen: "He nombrado mis Guías según lo recomienda Baden-Powell, pero son incapaces de mandar prácticamente. En realidad he de ejercer el mando por mí mismo". A esto hemos de responder que el trabajo principal de todo Jefe de Tropa en el Movimiento es ver si sus Guías son capaces de dirigir sus Patrullas.

Se ha dicho que el conocimiento es poder, esto es especialmente cierto en el caso de los muchachos. Una "rata de biblioteca" no ofrece un respeto particular, sino más bien al contrario; pero un muchacho que tiene conocimientos más amplios que sus compañeros sobre organización y otros fenómenos que se aplican en la vida diaria, lleva sienapre por sí mismo un peso considerable en su favor. Este muchacho será el Guía, si es posible. Tal muchacho, si no existe, puede ser formado. El método ordinario de formación consiste en dar a los Guías y a los Subguías facilidades especiales para que adquieran conocimientos acerca de materias generales. Estos conocimientos sólo pueden adquirirse de un modo -por la experiencia-. La experiencia puede ser personal, o ya bien, adquirida de otros y de los libros.

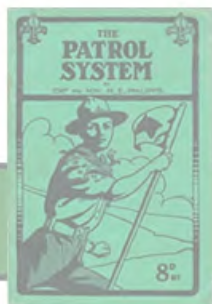
Es algo muy bueno poseer una pequeña biblioteca de libros técnicos para el uso especial de los Guías y Subguías. Estos libros no son para ornamentación y nunca se debe permitir que se llenen de polvo. Cuando los libros están empolvados, los cerebros de los Guías de Patrulla han de estar de igual forma.

La revista oficial de la Asociación debe ser leída por todos sus Scouts.

Además de los libros, los Guías y Subguías deben tener oportunidades especiales para hacer toda clase de preguntas a su Jefe de Tropa. Es indispensable que todo Guía pueda demandar consejo de su Jefe de Tropa, ya bien en su casa o en reuniones especiales para Guías y Subguías llevadas a cabo semanalmente en el Local de la Tropa. (Estas reuniones pueden llevarse a cabo en conexión con la Corte de Honor), No es necesario que el Jefe de Tropa sea una enciclopedia viviente, sino que debe saber consultar los libros y a las personas competentes en aquellas materias que ignore o que no conozca suficientemente. B-P dijo que el objetivo principal del Jefe de Tropa para con sus muchachos no debe ser el de enseñarles mucho él mismo, sino más bien, el de organizarles su ambición de aprender.

Un buen G.P. había olvidado cómo hacer una Vuelta de Escota y no se atrevía a preguntárselo a su Jefe de Tropa por temor de que se burlase de él. Esto que parece un poco ridículo en el Guía, no dice mucho en favor del Jefe de Tropa.

Como regla general, debe darse a los Subguías la misma oportunidad de instrucción especial que a los G. P. El Subguía no es simplemente un ayudante del Guía, sino que frecuentemente es más bien un Guía potencial.



Es esencial que los Guías y Subguías no solamente lean la teoría del Escultismo, sino que la practiquen también. Esto puede lograrse con una Patrulla especial de instrucción, de la que el J. T. es el Guía y los G. P. son los Scouts. Ésta es la llamada Patrulla de Guías, la cual puede tener un nombre Scout como Lobos Grises, eliminando por completo el término de Jefe de Tropa. Esta Patrulla puede especializarse en trabajos de Primera Clase, en organización de campamentos, en vida de campaña, y en otras prácticas al aire libre, con el propósito de que los Guías queden mejor preparados para adiestrar después a sus respectivas Patrullas. También es importante que la posición de Guía de Patrulla sea considerada por los Guías mismos y por el Jefe de Tropa como una escuela de adiestramiento de futuros jefes de la Asociación.





Capítulo IV

¿Cuándo manda el Guía?

¿En qué momento ejercerá el mando el Guía? La respuesta es sencilla: S-i-e-m-p-r-e. Debe dirigir los juegos "como capitán de su equipo". Dirige el trabajo, supervisando en todos los casos, y tan a menudo como sea posible, mediante instrucción. Tiene autoridad general, siendo uno de los privilegios atender la Corte de Honor, y el de ser el jefe de debates de su Consejo de Patrulla, así como el de organizador del trabajo de Patrulla en las competencias.

El Guía tiene muchos medios para aumentar su propia autoridad. Uno de ellos es conociendo a los padres de los muchachos de toda su Patrulla, y sabiendo si están estudiando o trabajando, en qué lugar, y cuáles son sus perspectivas y sus oportunidades. Pueden aún aumentar más su autoridad desarrollando ideas originales y prácticas que sean recibidas con entusiasmo por sus hermanos Scouts.





Capítulo V

Privilegios del Guía de Patrulla

Concediendo a los Guías y a los Subguías algunos privilegios especiales, es como resulta para ellos más fácil el ejercer su autoridad sobre sus Patrullas.

El Fundador comparó alguna vez la posición de un Guía con la de un prefecto de escuela. Si la comparación se llevara hasta lo último, podría pensarse que el Guía debe ser lo mejor de todo; pero el punto especial de comparación estriba en esto: al darle privilegios se le está confiriendo autoridad.

Ya hemos hablado del privilegio de asistir a la Corte de Honor, de tener acceso especial al Jefe de Tropa, de poseer una biblioteca especial y de ejercer una dirección incuestionable en asuntos de trabajo y administración. Puede ser útil mencionar uno o dos métodos más de revelar la posición de los Guías y de los Subguías.

Cuando el Jefe de Tropa puede dar su tiempo, es algo admirable el dedicar una tarde a que los Guías y Subguías reciban una instrucción especial. Esta ocasión puede ser una vez por semana, una vez por mes, o aun, una vez por trimestre. Alguna veces podrán combinarse dos o más Tropas con este propósito. Durante alguna reunión, alguien puede dar una plática referente a la forma de leer los croquis topográficos: en otra podrá ser el orador un ambulante de la Cruz Roja, y en otra un ingeniero civil puede enseñar acerca de construcción de puentes. No hay limitación del número de charlas útiles e instructivas que pueden darse a los Guías en esta forma, para que después las trasmitan ellos a sus Patrullas.

Un desarrollo más amplio de esta idea, consiste en lo que algunas Asociaciones Locales han hecho. Por ejemplo, suelen organizarse reuniones trimestrales de Guías y Subguías. La asistencia promedio es quizás de cincuenta muchachos, y las charlas son indicadas por los mismos Guías de Patrulla en materia de especial interés en el trabajo de Patrulla. Siguen a estos tópicos las preguntas y se llega a una discusión animada. Generalmente toma el cargo un Comisionado o un Jefe de Tropa, pero es un Guía de Patrulla el secretario, quien lee las minutas y envía las noticias de las reuniones. (Estas noticias se mandan a los secretarios de las Cortes de Honor de las Tropas que toman parte).

En las Tropas bien organizadas que tienen algunos años de establecidas, da a menudo buenos resultados llevar a cabo un campamento de fin de semana especial para Guías y Subguías. De este modo podrán impartirse instrucciones útiles.

En las Tropas de reciente fundación, pueden adoptarse medios semejantes para adiestrar a los Guías y a los Subguías.





Capítulo VI

La Corte de Honor

La Corte de Honor puede constituirse de diferentes maneras; pero, como quiera que se integre, debe ser el consejo más importante en conexión con la Tropa. Ha evolucionado algo desde que empezó el Escultismo.

Originalmente fue establecida como un cuerpo para decidir sobre castigos, para conferir premios y honores, y para tratar de cualquier asunto importante en Conexión con la dirección de la Tropa. Al parejo que la Corte de Honor, los Jefes de Tropa encontraron recomendable tener un Consejo de Guías, o de Guías y Subguías, para discutir y poner en práctica los asuntos ordinarios de rutina. Sin embargo, después de cierto tiempo, ha parecido innecesario tener constituidos dos cuerpos por separado, cuyas funciones se superponen grandemente, y cuyas decisiones serían más sencillas si pudieran combinarse. Por esta razón salió a la luz lo que puede describirse como un último adelanto, y un adelanto muy útil: la Corte de Honor.

Esta Corte consta de todos los Guías y Subguías, con la presidencia del Jefe de Tropa. Puede componerse de los Guías solos, o de todos los Guías y algunos Subguías especialmente escogidos de cada Patrulla. Generalmente es útil que el Jefe de Tropa presida, pero en algunos casos la silla puede ser tomada por un Guía de Patrulla, no estando presente el mismo Jefe de Tropa. Pero en estos casos el Jefe de Tropa debe recordar que él es el único responsable de la Tropa ante los padres y el público.

La Corte se reúne con dos facultades: su facultad ejecutiva y su facultad judicial.

Como cuerpo ejecutivo debe reunirse semanalmente, aunque sólo sea durante cinco minutos, para tratar los asuntos ordinarios de la Tropa. Debe nombrarse un muchacho como secretario y mantener al día y en orden las minutas. Después que las minutas han sido leídas y firmadas, cada Guía rinde un breve informe del trabajo que su Patrulla ha hecho durante la última semana. Si el Guía no va a estar presente, lo notifica a su Subguía, y éste hace el reporte en ausencia del Guía. La Corte de Honor trata a continuación de los asuntos conectados con los arreglos necesarios para la próxima semana. Competencias de Patrulla, campamento anual, juegos y deportes, exámenes de Especialidades, instrucción técnica, visitas entre Patrullas, registro de Tropa y muchas cosas más. Si el Jefe de Tropa tiene algo que anunciar, ésta es la ocasión para hacerlo, y los Guías transmiten después esta información a sus Patrullas por el curso debido. Todo miembro de la Corte de Honor está facultado para hacer preguntas a su Jefe de Tropa, a menos que tales preguntas sean una violación a la Ley Scout. Debe estimularse efusivamente la libre discusión en la Corte de Honor. El Jefe de Tropa no tiene mejor oportunidad para darse cuenta de los sentimientos verdaderos y de las aspiraciones de sus muchachos.



Algunos Jefes de Tropa dicen que sus Patrullas sesionan sólo una vez por semana y que no les queda tiempo para una reunión de la Corte de Honor. Esto es un error. Supongamos que la Tropa se reúne los sábados de las 17:00 a las 19:00 horas. A las 18:50 horas se despachará a las Patrullas, y todo mundo podrá irse a casa excepto los miembros de la Corte de Honor, que permanecerán ahí. Esto agrega estimación a la Corte por parte de los miembros de la Tropa.

La Corte de Honor puede reunirse nuevamente en su facultad judicial. Para este fin puede alterarse un poco su constitución, o por otra parte, puede permanecer exactamente igual. Algunas Cortes, cuando se reúnen en su facultad judicial consisten en una forma de subcomité de mayores compuesto por el Jefe de Tropa y dos o tres Guías de Patrulla especialmente escogidos. En cualquier caso, cuando un miembro de la Tropa está ausente, puede invitarse a representarlo a cualquier muchacho de menor rango. La Corte solamente sesiona con su facultad judicial si se ha cometido una violación a la Ley Scout. Así, en una buena Tropa no tendrá que sesionar sino dos o tres veces al año. En una Corte de Honor judicial ninguno de sus miembros debe, por su honor, discutir el voto o la opinión de cualquier miembro particular, después. Cualquier veredicto se establece como la decisión de la Corte, como un todo fortalece el Espíritu Scout. A todo Guía se le dice que es responsable de su Patrulla, pero el Guía no siente más claramente estas responsabilidades que cuando sesiona con la Corte de Honor. No solamente tiene que rendir un informe de lo que está haciendo su Patrulla, sino que él mismo debe explicar las fallas y el poco interés por parte de cualquiera de sus muchachos. Puede ser interrogado, por ejemplo, por qué no ha alcanzado la Insignia de Caballero Scout, o puede preguntársele si Arturo Juárez, que ayer se fracturó un brazo, está en casa o en un hospital, y si está hospitalizado, cuáles son los días de visita.

Puede encontrarse de utilidad para un Jefe de Tropa que está iniciando una Corte de Honor elaborar una constitución sencilla, definiendo los deberes y poderes de la Corte. Esto debe ser leído y aprobado en la primera reunión, e incorporado a la libreta de actas. No es prudente, por ejemplo, mencionar el poder de retirar a un Scout, a menos que los Guías sean muchachos mayores con suficiente entendimiento de los propósitos e ideales del Movimiento. Si bien es entendido que el Jefe de Tropa tiene derecho a un veto final sobre la decisión que la Corte de Honor tome, es casi cierto que nunca tendrá que usarlo.





Capítulo VII

El Espíritu de Patrulla

Los capítulos anteriores han tratado de la forma de colocar al Guía en posición de mandar a su Patrulla, pero por encima de esto, el Guía y el Jefe de Tropa deben hacer todo cuando esté a su alcance por fortalecer el Espíritu de Patrulla. Este quiere decir que cada muchacho de Patrulla siente que es una parte esencial de una unidad completa, integrada por sí misma, un cuerpo del que se espera que cada muchacho lleve a cabo su parte individual, a fin de lograr la perfección y el complemento del todo.

Cuando un muchacho se convierte en Scout al hacer su Promesa, es conducido ante el Jefe de Tropa por el Guía de Patrulla en prospecto. Hasta que no haya hecho su Promesa, no puede teóricamente formar parte de una Patrulla, ya que la Patrulla puede contener Scouts únicamente, y él no es todavía Scout. Después de hacer su Promesa ingresa a la Patrulla como uno de sus miembros, y entonces se procede a la toma de la Promesa de Patrulla. En lugar de ser sencillamente muchacho, el nuevo Scout es ahora un elefante, o un cocodrilo, o un castor o un zorzal. No debe ser solamente un zorzal, sino que debe aprender los hábitos y las costumbres de los zorzales. Empieza aprendiendo su Grito de Patrulla. Debe hacerlo suficientemente audible para ser oído y reconocido a cincuenta metros en el bosque. El Grito de Patrulla es para usarlo y debe emplearse tan a menudo como sea posible. La importancia de ser un zorzal fue enfatizada por el Fundador cuando dijo que: "Ningún Scout está autorizado para imitar el grito de una Patrulla que no sea la suya". La idea es ésta: un Lobo está diciendo una mentira si pretende hacerse pasar por un cordero, y el Scout cifra su honor en ser digno de confianza aunque sea un zorro. Después de aprender el Grito de su Patrulla, el nuevo Scout debe aprender los hábitos y costumbres de su animal o ave de Patrulla. Debe aprender a hacer su Firma Scout, lo cual requiere ser capaz de trazar un dibujo del emblema de su Patrulla. Éstos son medios elementales para hacer germinar y arraigar el Espíritu de Patrulla, pero en el Escultismo no deben ser olvidados los más pequeños detalles.

Otro medio recomendado por el Fundador fue que cada Patrulla debe tener su propio lema, inventado, si es posible, por los muchachos mismos. Los Tigres escogerán por ejemplo: "en acecho"; los Cuervos, "prometemos que no se nos cazarán"; las águilas, "siempre hacia las cumbres", etc. Otro medio de hacer que la Patrulla logre su identidad es teniendo un Rincón especial del Local de Tropa. Algunas Tropas son suficientemente afortunadas de tener cada Patrulla trabajando en un local diferente. Generalmente, sin embargo, la Tropa sólo posee un salón, y en este caso es conveniente asignar un Rincón especial o una parte del salón a cada Patrulla. Esto quiere decir que cuando uno de las Águilas regresa a su Local de Tropa a las ocho de la noche después de una actividad Scout, podrá ir precisamente al "Nido de las Águilas", que es el nombre que puede tener su Rincón de



Patrulla (Un Zorro puede ir a la "Tierra de los Zorros", un León al "Antro de los Leones", un Canguro a la "Selva de los Canguros", una Golondrina al "Parque de las Golondrinas", etc.). Si el Local de Tropa pertenece a los muchachos mismos, puede decorarse cada Rincón en forma adecuada. Probablemente las Patrullas instalarán ganchos para sus sombreros y abrigos, y un bordonero. Se puede objetar que algunos salones son tan pequeños que no es posible reservar en ellos ningún lugar para la Patrulla. Probablemente quiere decir esto que el local no es apropiado para la Tropa, y entonces hay que buscar otro. Sin embargo, no hay razón suficiente para que todas las Patrullas hayan de reunirse la misma tarde. Dos de ellas pueden reunirse los martes y viernes, y otras dos más los lunes y jueves. En estos casos la Tropa completa se reúne solamente los sábados por la tarde.





Capítulo VIII

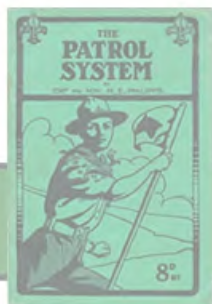
Disciplina de patrulla

He aquí un punto muy importante en la Instrucción de las Patrullas, y es aconsejable establecer un buen método por el cual se rijan las Reuniones de Tropa. El Jefe de Tropa cuidará de llegar al menos a la hora señalada para la Reunión (a menos, que previo arreglo, los Guías vayan a hacer el trabajo). También es necesario que los Guías sean muy puntuales; y, si debido a su trabajo o a otra causa esto no le es posible, debe avisar previamente a su Subguía que llegará un poco tarde y pedirle que tome su lugar hasta que llegue. A la hora señalada, el Jefe de Tropa inicia la Reunión, dando señales con su silbato o con sus brazos. Cada Guía puede lanzar entonces su Grito de Patrulla para reunir a sus Scouts. Éstos se dirigen en fila india, en silencio y a paso gimnástico al punto de reunión. Una formación ordinaria debe quedar efectuada en veinte segundos. Salvo aviso contrario del Jefe de Tropa, las formaciones deben hacerse siempre con sombrero y bordón, es decir, que los Scouts deben estar inmediatamente dispuestos para marchar a donde sea. Los Guías pueden adoptar, además del Grito de Patrulla, alguna señal especial para reunir a la Patrulla. Esto tiene cierta originalidad. El Guía se situará siempre de modo que pueda vigilar mejor a su Patrulla y ser visto por ella.

Algunas Tropas se reúnen "en rectángulo". Las Patrullas en línea ocupan tres lados de un rectángulo, y el Jefe de Tropa se sitúa en el cuarto. En la formación "en estrella" las Patrullas, en fila, se agrupan alrededor del Jefe, como los rayos de una rueda de bicicleta.

Después de las oraciones (si es ésta la práctica), y después de saludar a la Bandera, el Jefe de Tropa inspeccionará las Patrullas para ver quién se encuentra ausente. Puede esperar que cada Guía de Patrulla (o su Subguía) pase lista a los miembros de su Patrulla o ya bien el Jefe de Tropa o el Guía de Patrulla anotará los ausentes en el Registro de Tropa. El trabajo comienza inmediatamente después. Debe dejarse claro que el procedimiento anterior no toma más de cinco minutos en total, y que su práctica regular conduce a un buen orden y disciplina en actividades Scouts de conjunto.

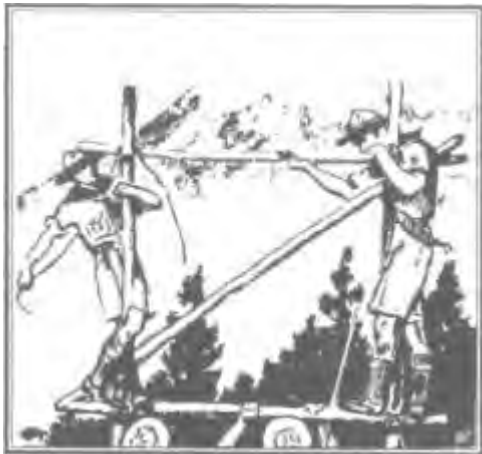
La reunión termina también con una formación. Es el momento en que las Patrullas devuelven el material que han utilizado, en el caso de pertenecer éste a la Tropa. El Jefe hace breves indicaciones, manda romper filas y cada Scout marcha a su casa.



Este es solamente un medio de llevar a cabo la disciplina elemental del Sistema de Patrulla en un Local de Tropa. La clave de todo está en dar responsabilidad al Guía y dar individualidad a las Patrullas. El Jefe de Tropa no debe dar órdenes a sus Scouts, sino a través de sus Guías de Patrulla. Los que sostienen que no se pueden obtener buenos resultados por este medio, prueban con ello que no saben cómo se pone en práctica.

Cuando se organizan reuniones numerosas de Scouts, es muy conveniente que los muchachos se concentren por Patrullas. Cuando se hace así no hay necesidad de dirigir el tránsito. La forma más sencilla de mover una Patrulla es hacerla marchar en fila con el Guía al lado derecho. Conviene situar delante a los Scouts de menos estatura, pues así se evita una marcha demasiado rápida que pudiera fatigarles.





Capítulo IX

Instrucción de la Patrulla en 2º Clase

Cada Guía debe adiestrar a su propia Patrulla. Excepto en una Tropa de reciente formación, el Guía no instruirá al Pietierno en algunas pruebas, como la de Espíritu Scout. La instrucción en materia de Religión será impartida por una persona competente. El Subguía probablemente será instruido por su Guía para llevar a un Aspirante a su casa y enseñarle las Pruebas de Pietierno o de Tercera Clase¹. En muchas Tropas se espera que el Aspirante haya sido instruido en estas materias antes de inscribirlo en la Tropa. Naturalmente, se espera que el Guía concentre gran atención en la instrucción de Segunda Clase¹. Aún en el caso de que todos los Scouts de la Patrulla tengan esta insignia, deben revisarse continuamente las materias de Segunda Clase¹. Esto mismo puede decirse de las Pruebas del Pietierno.

El objetivo principal del Guía de Patrulla debe ser hacer interesante el trabajo. Debe dar instrucción suficiente, variada, y sólo en casos especiales consagrar más de media hora a un solo asunto.

El Guía no debe iniciar nunca una enseñanza sin antes explicar a sus Scouts la utilidad que hay en aprenderla. Conocer los dieciséis puntos principales de la Rosa de los Vientos no es de ninguna utilidad por sí mismo, si no se emplea este conocimiento para poder encontrar el camino en una localidad. El Guía debe decir a los Scouts que se imaginen extraviados en algún paraje, y que piensen si serían capaces de: (a) utilizar el sol y su reloj para orientarse; (b) cómo saldrían del apuro ante una niebla espesa; (c) cómo dirigirse durante una tempestad, con brújula; (d) cómo valerse de las constelaciones para orientarse y (e) cómo orientarse con un plano de la región. De igual modo, antes de dibujar un círculo con tiza en una empalizada, el Guía preguntará a sus Scouts qué método les parece mejor a cada uno para trazarlo. Rogará entonces a uno de ellos que dibuje el círculo que utilizará entonces para enseñarles los puntos esenciales de la brújula.

En materia de primeros auxilios, dará una plática a sus muchachos acerca de los accidentes, antes de darles la enseñanza práctica. Procurará encontrar en revistas y periódicos ejemplos de salvamentos hechos por los Scouts. No hablará él sólo todo el tiempo, sino que, manteniendo la disciplina, animará a sus Scouts a exponer sus opiniones oportunas y a expresarse sin timidez. No hay espacio en este libro para tratar todo lo relativo a las pruebas de Segunda Clase¹, pero el Guía de Patrulla resultará competente para adiestrar a sus Scouts si se le han dado facilidades especiales para aprender por cualquiera de los métodos sugeridos en los primeros capítulos.

¹ Se refiere al esquema de adelanto vigente en esa época (N. del E.)





Capítulo X

Instrucción de la Patrulla en Especialidades

El trabajo del J. T. no es precisamente el de enseñar a sus Scouts, sino ver que tengan la oportunidad de aprender.

Precisamente lo mismo puede decirse con respecto al Guía de Patrulla. El Guía experimentado y algo mayor de edad, está probablemente en posición de adiestrar a su Patrulla al menos en una Especialidad. Si, sin embargo, no está capacitado para hacer esto, puede llevar su Patrulla con alguien más para instrucción. Por ejemplo, puede llevar a su Patrulla una vez por semana a una piscina de la localidad, donde reciba instrucción en Natación de alguien que se haya comprometido a dar media hora por semana en esta parte de adiestramiento. Puede asimismo, marchar con su Patrulla a la estación de bomberos, donde recibirán instrucción sobre la Especialidad de Bombero. Puede llevar a su Patrulla a la casa de la mamá de uno de sus patrulleros para recibir instrucción en Cocina. Algunos de los padres de los Scouts pueden adiestrar a la Patrulla en Astronomía, Jardinería o Carpintería. Por otra parte, puede conseguir un Instructor que vaya al Local de Tropa. El Instructor puede ser el Jefe de Tropa, y dos Patrullas pueden recibir la misma instrucción de la misma persona al mismo tiempo. Esto no importa de ningún modo si la Patrulla se conserva como la unidad de estudio, y se hace sentir al Guía de Patrulla que él es responsable de la instrucción técnica de esa unidad.

El adelanto de muchas Tropas se ve entorpecido y restringido por la falta de apreciación del Sistema de Patrulla. Una Patrulla trabajando en una cocina puede ser algo risible, pero una Tropa en la misma cocina sería algo de locura. Los Jefes de Tropa que adoptan la Patrulla como unidad de todo el adiestramiento técnico logran progresos extraordinariamente rápidos en corto tiempo.

El Fundador proclamó repetidas veces la conveniencia de que las Patrullas tuvieran una Especialidad común. Esto significa que en una Patrulla todos los Scouts tendrán, por ejemplo, la Especialidad de Habilidoso, en otra serán Ciclistas, y en una tercera Pioneros. Si toda una Patrulla posee la misma Especialidad, esa insignia puede agregarse al Banderín de Patrulla. Esto es un incentivo adicional en el asunto de la especialización por Patrullas.

Además del adiestramiento colectivo de la Patrulla en una Especialidad, hay algunas Especialidades que deben ser ganadas por los muchachos, individualmente o por parejas. En este caso el Guía de Patrulla debe ayudar acertadamente a que así sea. Estas especialidades pueden ser la de Músico, Botánico, Rastreador, Fotógrafo, etc. Un Guía encuentra que uno de sus Scouts puede tocar algo en un organillo, pregunta al Scout si está dispuesto a dar algo de su tiempo para aprender a leer música, y luego le consigue un instructor llevando antes el caso a la Corte de Honor.





Capítulo XI

El Consejo de Patrulla

Es algo excelente para una Patrulla tener su "Consejo de Patrulla", compuesto por todos sus miembros y con el Guía como presidente de debates. Ciertas Patrullas tienen la costumbre de reunirse una vez por semana en casa de uno de sus Scouts. Quiere decir esto que cada miembro de una Patrulla de siete recibe a sus hermanos Osos cada siete semanas. Después de la merienda o del chocolate pueden llevar a cabo su Reunión Propia para Scouts, si es que la acostumbran. Y entre el chocolate y esto último habrá tiempo suficiente para celebrar Consejo de Patrulla, aunque también puede celebrarse en cualquier otra ocasión.

El objeto principal de este Consejo es poner al Guía al corriente de los deseos y propósitos de sus Scouts, de modo que pueda obrar de la manera más conforme con ellos. El Guía tiene un lugar en la Corte de Honor, no tanto para expresar sus puntos de vista personales, sino más bien como representante de su Patrulla. En materia de Especialidades, ya ha sido señalado que el Jefe de Tropa no debe imponer sus deseos a sus Guías, sino que debe llevar el asunto antes a la Corte de Honor. De igual modo, es aún más importante que el Guía de Patrulla no imponga sus deseos a su Patrulla, sino que debe, por lo menos siempre que sea posible, invitar a que su Patrulla decida por sí misma sobre cuáles Especialidades han de trabajar. Esto tiende a fomentar el espíritu de cooperación.

Prácticamente, no existe limitación para las cuestiones que puedan discutirse en el Consejo de Patrulla. Si hay Concurso de Patrullas, en el cual cada Patrulla puede inscribir solamente tres Scouts, estos tres deben ser escogidos por el Consejo de Patrulla. Si la Patrulla está haciendo buenas acciones, éstas también deben ser programadas y discutidas en las reuniones. Los casos de asistencia irregular, de nuevos Aspirantes, de Campamentos de Patrulla, de visitas entre Patrullas, etc., deben ser tratados en Consejo, y en algunos casos las Patrullas sostienen sus propios debates, tienen sus propias reglas especiales, y dirigen su periódico propio. Hay Patrullas Solitarias en ciertos pueblos que gozan de magnífica reputación como resultado de cuatro o cinco años de Escultismo tenaz, pero debe recordarse que toda Patrulla es, en muchos aspectos, una Patrulla Solitaria, es decir, que forma un todo completo, una comunidad que se basta a sí misma, que va por el mundo tratando de cumplir su deber para con Dios, para con su Patria, para con su prójimo, y que obedece la Ley Scout. Se comprende que no podrá ayudar a otras gentes en cualquier ocasión a menos que sepa bastarse a sí misma. Esto es el por qué los Guías dedican tanto tiempo para adquirir conocimientos técnicos.





Capítulo XII

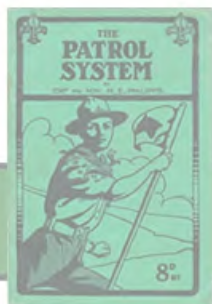
Competencias de Patrullas

El mejor método de elevar el Espíritu de Patrulla consiste en organizar concursos continuos entre varias Patrullas. Por "continuo" quiere decir que tan pronto ha terminado una competencia, la siguiente ha comenzado. En la mayor parte de las Tropas se ha llegado a preferir los concursos semestrales y aun los trimestrales, en lugar de los de un año de duración. Si el período es demasiado largo, se encontrará que las Patrullas que van perdiendo puntos, tienden a perder su interés y llegan a desanimarse. Por otra parte, cuando la competencia tiene lugar dos o cuatro veces por año, el interés y el entusiasmo se mantendrán vivos, y la Patrulla que haya perdido puntos no tendrá que esperar muchas semanas para un brillante desquite en el concurso siguiente.

Es muy importante considerar en qué va a consistir la competencia. Si el Jefe de Tropa decide este asunto por sí mismo, verá que la Competencia de Patrullas decae en interés. Ya ha sido indicado que el Jefe de Tropa que piensa lo que él quiere y no lo que sus muchachos desean, difícilmente podrá explicarse por qué se va menguando el entusiasmo por el Escultismo en su Tropa. El asunto es que las materias de la Competencia sean, por lo tanto, discutidas en la Corte de Honor. De hecho, cuando hay Competencias de Patrullas, es casi indispensable una sesión semanal de la Corte de Honor.

El principio general de las Competencias de Patrulla es conceder puntos por cada materia en la cual las Patrullas tienen una oportunidad igual de competir, y los puntos deben concederse de tal modo que las Patrullas más jóvenes, o las más pequeñas físicamente, tengan igual oportunidad de ganar que las más antiguas y las mayores. Será seguro que la Corte de Honor se decidirá unánimemente en favor de puntos por asistencias. Convendrá no considerar de igual modo las faltas justificadas que las no motivadas. En la gran mayoría de los casos, conviene evitar los puntos negativos. Vale más añadir puntos a las otras Patrullas, que restarlos a la que ha estado deficiente. Lo esencial es no desanimar a una Patrulla con la pérdida de puntos adquiridos por su trabajo y buena voluntad anteriores.

Probablemente decida la Corte de Honor que habrá puntos por las Especialidades ganadas durante los seis meses. Pueden otorgarse cinco puntos por cada Especialidad ganada. Quizá más por una Primera Clase o una insignia de Caballero Scout, y quizás dos puntos por un Pietero. Éstas son solamente sugerencias pero se encuentra a menudo que dando puntos especiales por cierta Especialidad, la Corte de Honor puede estimular a la tropa a trabajar más duro en aquellas Especialidades que son más importantes de obtener. Pueden asignarse puntos extras por competencias de caballería, señalación, primeros auxilios, encendido de fogatas, carreras de relevos, y de otros trabajos de las Especialidades. Un buen método de dirigir una competencia de caballería consiste en presentar cada muchacho con un trozo de cuerda, diciéndole que lo sostenga por la espalda, y que al darle la orden haga un As de Guía. Al final de un minuto termina el "tiempo". La Patrulla que ha hecho siete As de Guía tiene siete puntos y la Patrulla que ha hecho



dos As de Guía tiene solamente dos. Puede llevarse a cabo una competencia de encendido de fogatas dando a cada Patrulla una caja de fósforos y una marmita concediendo puntos a la Patrulla que primero haga hervir el agua. Cierta Sinodal decidió un "omelette" como prueba final en lugar del agua hirviendo, pero tuvo que enfrentarse él mismo con la pregunta sin repuesta de "¿qué es un omelette?", encontró como única respuesta que era "algo que no puede confundirse ni con una tortilla ni con huevos revueltos".

A algunos miembros de la Corte de Honor les ha parecido bien sugerir puntos por la buena presentación; pero este asunto es algo odioso y difícil, ya para el Jefe de Tropa o para cualquiera más que haya de decidir cuál es la Patrulla que ofrece mejor presentación. Es más fácil de juzgar la buena presentación en campamento, y uno puede tener realmente una competencia por la tienda de campaña mejor plantada. Sin embargo, debe tenerse en consideración que una Patrulla bien presentada no implica meramente una que tiene un barniz militar, sino más bien una Patrulla alerta. Por ejemplo, una buena Patrulla lleva a cabo las órdenes con eficacia y prontitud.

En una Tropa compuesta de muchachos inteligentes es muy útil hacer una prueba semestral de Escultismo. Cada Patrulla debe seleccionar a dos de sus miembros para competir. El papel puede ser proporcionado quizás por el Comisionado de Distrito o de Provincia. También es algo bueno tener una competencia por el mayor ensayo sobre la Ley Scout, o por el mejor Diario de Patrulla.

Cierta Tropa celebró una competencia por el mejor registro de buenas acciones de Patrulla. A primera vista puede pensarse que esto tiende a hacer presumidos a los muchachos, pero se ha encontrado en la práctica que esto produce el efecto contrario. En realidad es un gran estímulo para recordar a los muchachos su obligación de hacer acciones bondadosas todos los días.

No hay razón suficiente para que las materias de las competencias sean siempre las mismas. Las Competencias de Patrullas deben ser elásticas y su finalidad debe ser la de estimular a las Patrullas en su trabajo por el Escultismo. A los muchachos les agrada competir contra otros y no hay que temer la exageración en este punto.

Puede uno preguntarse ahora cuál debe ser la recompensa para la Patrulla ganadora. Hay alguna variedad de cuadros (El Fundador, San Jorge Scout, Cuadro de Nudos, La Sumisión al Guía, El Mensaje del Jefe, etc.) que pueden concederse como premios. Cuando a los muchachos les agrada decorar las paredes de su Rincón o de su Local de Patrulla, es algo admirable tener un Cuadro de Honor. En este tablero debe inscribirse el nombre de la Patrulla ganadora en la competencia, y tal vez el nombre de guerra del Guía de Patrulla, abajo entre paréntesis.

Si un Guía no posee todo el entusiasmo deseado de estimular a su Patrulla para los concursos, es que existe un defecto por parte de él o por parte de sus Jefes, y necesita ser fortalecido el Espíritu del Escultismo de uno de ellos, o acaso de los dos.

N.B. Se habrá observado en el capítulo anterior que se ha usado la palabra "puntos" en vez de "calificaciones". Para algunos muchachos el término "calificaciones" no es muy grato porque les recuerda demasiado la escuela.





Capítulo XIII

La Patrulla en los juegos

Algunos Jefes de Tropa cínicos, hacen notar que los juegos constituyen una parte comparativamente insignificante del Escultismo, y que resulta superfluo dedicar un capítulo a esta materia. A esto sólo debemos oponer estas frases de Baden-Powell sobre el particular: "El adiestramiento en Escultismo debe efectuarse siempre que sea posible, por medio de prácticas, 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, por lo tanto, una parte muy importante del adiestramiento Scout. Inclusive, el Escultismo se ha definido como "el más grande de todas los juegos". Es necesario recordar siempre, trátase de un juego grande o de uno pequeño, de un juego al aire libre o de un juego de salón, de un juego de habilidad muscular o de habilidad mental, que el punto esencial es considerar la Patrulla como una unidad en la que nadie de tener el papel de espectador.

No es necesario tener que elaborar los espléndidos juegos en los que puede tener parte un Scout. Hay libros especiales acerca de esta materia. En el mismo "Escultismo para Muchachos" pueden encontrarse muchos. Casi no hay parte del adiestramiento Scout que no pueda convertirse en un juego. El capítulo anterior de Competencias de Patrulla ha explicado someramente cómo puede hacerse esto. El Guía de Patrulla debe usar su imaginación, y si carece en sí mismo de ella, debe valerse de la imaginación de sus patrulleros. Pueden fallar sus propias ideas, pero la de sus muchachos serán casi tan fértiles después de dos años de Escultismo, como lo fueron al principio.

En ciertas reuniones de Tropa se presenta un muchacho que pretende requerir una atención inmediata de primeros auxilios. El muchacho sale inesperadamente del Local diciendo que sus ropas están incendiadas. Alternativamente ha sufrido un desmayo o se ha caído de una escalera en la calle. Su caso se toma con seriedad, y se atiende del modo debido.

Cierto muchacho que se escaldó el pecho con una marmita resultó tan dañado que hubo de ser conducido a casa en una camilla improvisada con bordones y camisas; ¡y no se le permitió regresar a la siguiente Reunión de Tropa!. Algunos Scouts visitaron su casa para hacer averiguaciones, y su Jefe de Tropa se incomodó porque sus padres se rehusaron a permitirles que fueran al hospital.



De este mismo modo imaginativo puede concebirse la señalación, la natación, el rastreo, el juego de Kim, y muchas otras cosas.

El resultado de practicar todos los juegos teniendo a la Patruha por unidad, no es solamente para robustecer el Espíritu de Patrulla, sino también para dar al Guía un conocimiento más exacto y detallado de las diferentes habilidades de todos los Scouts de su Patrulla.





Capitulo XIV

Buenas Acciones de Patrulla

El objeto del Sistema de Especialidades es obviamente no sólo para que un muchacho gane su Especialidad y la use, sino para que también utilice esos conocimientos tanto como le sea posible. El Scout con la Especialidad de Primeros Auxilios debe estar aherta de las cortaduras y quemaduras que sufran otros muchachos. Al Scout con la Especialidad de Conservador se le permite que haga ciertos trabajos de sanidad. Esto es un gran honor. En algunas Asociaciones Locales se ha trazado un esquema acerca de la forma en que los Scouts pueden ayudar en la conservación de los recursos naturales no renovables de la localidad. Cada Patrulla durante sus salidas al campo se encarga de realizar determinados trabajos por dos o tres meses. Es algo bueno tener una Patrulla dedicada a una buena acción colectiva de esta naturaleza durante todo el año. Esto recuerda la sugerencia del Fundador de que los Scouts deben ser como los caballeros de antaño, que recorrían todas las tierras haciendo buenas acciones. Si el caballero moderno de las rodillas desnudas encuentra a una anciana de ochenta años que vive en una buhardilla y que ha perdido la vista, bien, quizás sea algo más que un caballero de la Edad Media.

No hay razón para que cada Patrulla dentro del Movimiento no se dedique a hacer una buena acción en forma continua. Esto es posible tanto en las ciudades como en los pueblos. Los Scouts encontrarán siempre jardines que arreglar, baches que rellenar, empalizadas en mal estado. En las ciudades hay sociedades benéficas que quedarían encantadas si fuesen auxiliadas por los Scouts.





Capítulo XV

Visitas entre Patrullas

Es importante que cada Patrulla se encuentre especializada en algo. Todas las Patrullas de la ciudad deben tener como base los diez artículos de la Ley Scout; pero también deben establecerse como la unidad que es capaz de hacer colectivamente un trabajo útil. Ésta es la razón por la que el Fundador recomendó la especialización de Patrullas. Cierta Patrulla podrá ser un destacamento de primeros auxilios, otra podrá ser capaz de construir un puente, o constituir un equipo de ciclistas, o puede ser una Sociedad de naturalistas, o puede ser un puñado de habilidosos o puede ser un conglomerado de cocineros.

Pueden ser también una banda de músicos cantores, un conjunto de payasos, o un grupo de danzantes indios. Si cada Patrulla trata de hacer algo por el estilo el Jefe de Tropa no tendrá dificultad en arreglar un concierto para recabar fondos para la Tropa.

Las Patrullas deben revisar de vez en cuando su trabajo, en sesiones del Consejo de Patrulla, y considerar con precisión lo que son capaces de hacer colectivamente. En esto consiste que las visitas entre Patrullas constituyan un estímulo espléndido para el desarrollo de la Patrulla.

La idea es ésta: una tarde la Patrulla de los Cocodrilos hace una visita al Local de Patrulla de las Lechuzas. El viaje ha sido largo, pero a la llegada son recibidos con alegres saludos. Se empieza la sesión con la "Danza de los Cocodrilos". Enseguida Las Lechuzas hacen una demostración de señalación y de pionerismo. Los Cocodrilos responden demostrando lo buenos que son con la esgrima. La Patrulla visitada cierra el programa mostrando dos o tres juegos excelentes que son de su conocimiento especial. Después de tomar chocolate y galletas los Cocodrilos se van a casa. Una semana después las Lechuzas visitan a los Cocodrilos. Hacen una demostración de empalmes de cuerdas y de instrucción física. Los Cocodrilos les muestran cómo hacer el uniforme Scout del Sahara. Como esto no les toma mucho tiempo, pueden cocinar para sus huéspedes un poco de sopa y reunirse en un concierto informal antes de ir a sus casas.

La utilidad de las visitas entre Patrullas es doble. Antes que nada, desarrollan en alto grado la individualidad de la Patrulla, y en segundo lugar, aumentan el conocimiento y agrandan el horizonte de aquellas Tropas que la practican.





Capítulo XVI

La Patrulla en campamento

"En los campamentos Scouts las tiendas de campaña no se fijan formando líneas y calles como en los campamentos militares, sino que se encuentran repartidas, a cincuenta o cien metros de distancia, en un gran semicírculo alrededor de la tienda del Jefe de Tropa. Esto mantiene a cada Patrulla como una unidad independiente".

"Cada Patrulla posee generalmente su propia tienda, si bien alejada de las otras, pero al alcance de la llamada del Jefe de Tropa".

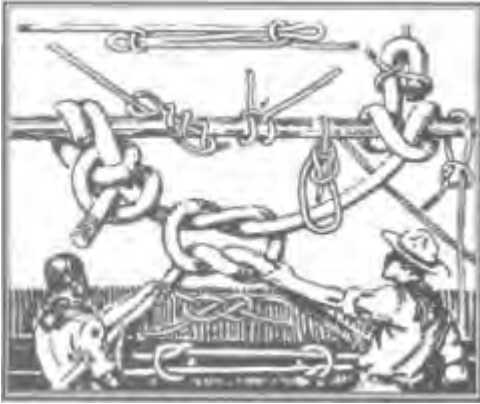
El Guía de Patrulla es responsable absoluto del orden y de la disciplina de su Patrulla. Al final del campamento, la Patrulla que ha conservado mejor su lugar recibe un reconocimiento especial. Es algo muy importante hacer responsable a cada Patrulla de sus instalaciones propias en los Campamentos Nacionales y en los Jamborees, pero funciona admirablemente bien cuando la Tropa va de campamento bajo tiendas de campaña en un lugar bien escogido. En estos casos se evita la molestia de cargar equipo demasiado pesado.

Cuando suene el silbato para recibir los alimentos, para algún servicio o para cualquier otra actividad de Tropa, el Guía formará a su Patrulla "en línea" al frente de su tienda de campaña, y marchará después en fila india al lugar convenido de reunión. (En un campamento ordinario, resulta "más Scout" usar un cuerno que un silbato, por ser menos ruidoso y menos responsable de turbar a la gente que vive por los alrededores).

Si las Patrullas no cocinan sus propios alimentos, pueden asignarse una Patrulla cada día para hacer el trabajo de cocina. Otra Patrulla puede hacerse responsable de servir la mesa, y otra más hacerse cargo de conservar limpio el campamento. Todo el trabajo de campismo, de hecho, puede llevarse a cabo por cada una de las Patrullas en turno, de modo que cada una de ellas disfrute de las experiencias más variadas durante la semana de campamento. En el caso de algunas Tropas que han sido adiestradas especialmente, o que se encuentran cerca de campamentos permanentes, el Jefe de Tropa puede permitir a sus Guías que lleven a sus propias Patrullas de campamentos de fin de semana.

Esto es algo excelente, pero debe considerarse como un privilegio especial, para el cual el Guía de Patrulla debe haber demostrado su pericia en cosas menores.





Capítulo XVII

Dificultades

Es posible que al llegar a leer hasta aquí, algún Jefe de Tropa piense: "convengo, desde luego, que el Sistema de Patrulla es el mejor método a emplear y estoy persuadido de que las mejores Tropas estarán de completo acuerdo con esta idea; pero en razón de las excepcionales circunstancias en que me encuentro, es impracticable adoptar el Adiestramiento por Patrulla en mi propia Tropa". El uno hará valer las particularidades de sus muchachos, su excepcional inconstancia o su desesperante torpeza. Otro Jefe de Tropa alegrará el alejamiento de sus domicilios y la dificultad de reunirse, especialmente en las tardes de invierno. Habrá algún Jefe de Tropa que argumente que no tiene Subjefe de Tropa, y otro lo encontrará imposible porque tiene esposa y tres hijos y tiene que trabajar hasta tarde en la oficina.

Sin embargo, hay que recordar este punto: no hay Tropa, ya sea de la ciudad o del campo, que reúna todas las condiciones favorables a la aplicación del Sistema, tal como lo delineó el Fundador. Podemos admitir al momento que no ha habido Jefe de Tropa que, trabajando con muchachos extraordinarios bajo condiciones poco comunes, no haya encontrado dificultades peculiares al aplicar el Sistema. El Movimiento en sí mismo es algo muy especial (peculiarmente inspirador), y para alcanzar éxito se requiere una ayuda especial y métodos originales de adiestramiento y de organización. Estos medios quedan resumidos bajo el encabezado: "El Sistema de Patrulla".

Algún Jefe dirá aun: Creo en este sistema de adiestramiento, pero vengo dirigiendo mi Tropa de otro modo desde hace dos o tres años y no es posible hacer un cambio ahora". "Si pudiera principiar de nuevo, sería diferente". Este argumento está desprovisto de todo valor, y nunca es tarde para obrar bien, sobre todo con jóvenes de espíritu propicio a toda buena influencia. Repetimos por otra parte que el Sistema de Patrulla no es un método teórico; está basado en experiencias que prueban que la educación del muchacho no se conseguirá por la imposición de una voluntad extraña si no se cuenta con su consentimiento entusiasta. Se podrá imponer un uniforme; pero sólo una adhesión voluntaria, por el corazón y el espíritu del muchacho, permitirá que la educación de éste alcance plenos resultados. En otras palabras, hay que leer "Escultismo para Muchachos", desde el punto de vista del joven.

El modo de principiar el Sistema de Patrulla es teniendo una plática con los muchachos acerca de la idea de la Patrulla como una unidad completa, y después, sin pérdida de tiempo, estableciendo la Corte de Honor y las Competencias de Patrulla como dos instituciones permanentes de la Tropa. Los progresos siguientes vendrán por sí mismos.





Capítulo XVIII

Cómo fundar una Tropa con el Sistema de Patrulla

Todo el que tenga alguna experiencia en Escultismo dará este consejo definitivo al amigo que va a fundar una Tropa: "Comience con pocos muchachos". Difícilmente es posible principiar con muy pocos muchachos; en cambio, es muy común comenzar con demasiados. En los primeros capítulos ha quedado indicado que para llevar a cabo el Sistema de Patrulla con todo éxito, es necesario proporcionar a los Guías y Subguías de Patrulla mejores ideas y mayores conocimientos que a los muchachos que se espera vayan a dirigir. La idea del Sistema de Patrulla debe adoptarse precisamente desde el principio.

Al pretender establecer una Tropa de Scouts, el Jefe de Tropa en ciernes habrá tenido una reunión de muchachos conectados con su Iglesia, Club o Escuela, de muchachos de su localidad. Debe tratar de conseguir un orador bueno que explique a los muchachos lo que significa el Movimiento Scout. Para este objeto puede solicitar ayuda de su Comisionado de Distrito o de algún Jefe de su localidad que haya tenido experiencia en esto. Él mismo debe hablar a los muchachos. Podrá decirles que va a establecer una Tropa en tres o cuatro meses, pero que a la noche tomará los nombres de todos aquellos que piensen que les gustaría alistarse. Puede escoger diez o doce de los muchachos más listos y empezar a adiestrarlos enseguida. Después de la primera reunión deberá retener solamente a ocho de ellos. Éstos pasarán sus pruebas de Pieterino y harán su Promesa Scout. Entonces deberán usar el Uniforme. El Jefe de Tropa empleará los siguientes meses en enseñarles sus pruebas de Segunda Clase. El tiempo que toma un muchacho en llegar a ser de Segunda Clase depende de su edad, educación y medios que lo rodean. Si se brinda una atención especial a los muchachos, el período debe ser de cuatro a seis meses. Cuando estos muchachos han llegado a ser de Segunda Clase, el Jefe de Tropa nombrará Guías y Subguías. Si sus ocho muchachos son todos despiertos, podrá tener cuatro Guías y cuatro Subguías o en otro caso, podrá nombrar tres Guías y tres Subguías y dejar a los otros dos muchachos con su rango. Deberá comunicarse con los muchachos que originalmente dieron sus nombres. Puede celebrarse otra reunión, y podrá ahora formar definitivamente sus Patrullas y fundar su Tropa. Si ha tenido tres Guías y tres Subguías, podrá tomar trece muchachos más y formar tres Patrullas de siete, lo que es magnífico para el primer año.

Debe señalarse que el entusiasmo de los muchachos que asistieron a la reunión original puede haber decaído durante los tres o cuatro meses de espera. Pero, por otra parte, cabe decir que el entusiasmo de los muchachos puede ser revivido siempre que sea necesario, además de que, el muchacho que ha esperado dos o tres meses y que aún desea ser Scout, tal vez sea el mejor material para edificar una Tropa robusta con una buena tradición.



En un gran número de casos, el Jefe de Tropa en ciernes podrá encontrar que las razones contrarias para empezar con un puñado de muchachos son casi despreciables. En estos casos debe hacerles uno la misma recomendación: "Comience usted con pocos muchachos", y estará uno pendiente de recalcar que el Jefe de Tropa debe dar desde el primer momento facilidades especiales a sus Guías y a sus Subguías. De cualquier manera, no conviene nombrar oficialmente los Guías y los Subguías, hasta que hayan preparado convenientemente a sus muchachos en la Tercera Clase.

Antes de nombrar un Guía, el Jefe de Tropa debe conversar con él y decirle con exactitud lo que de él se espera, no solamente en la Tropa, sino también por el Jefe Scout y por la Hermandad Scout. A menos que esté de acuerdo para emprender su trabajo, es todo un error nombrar a un muchacho G.P.

Lo esencial de este método sugerido para fundar una Tropa es que a los Guías y a los Subguías deben dárseles oportunidades de permanecer siempre al frente de los otros muchachos, tanto en conocimiento Scout como en experiencia Scout.

