



El Sistema de Patrullas

Por Ian Graham-Orlebar
1958

Traducción y adaptación Gerardo Martínez Hernández

WORLD FEDERATION OF INDEPENDENT SCOUTS
Literatura básica para Tropa de Scouts,
en el rango de adolescentes de 12 a 16 años.

México – 2005

Primera edición 1958

Título de la obra en inglés: *The Patrol System*

Autor: Ian Graham-Orlebar

Editor: The Boy Scouts Association

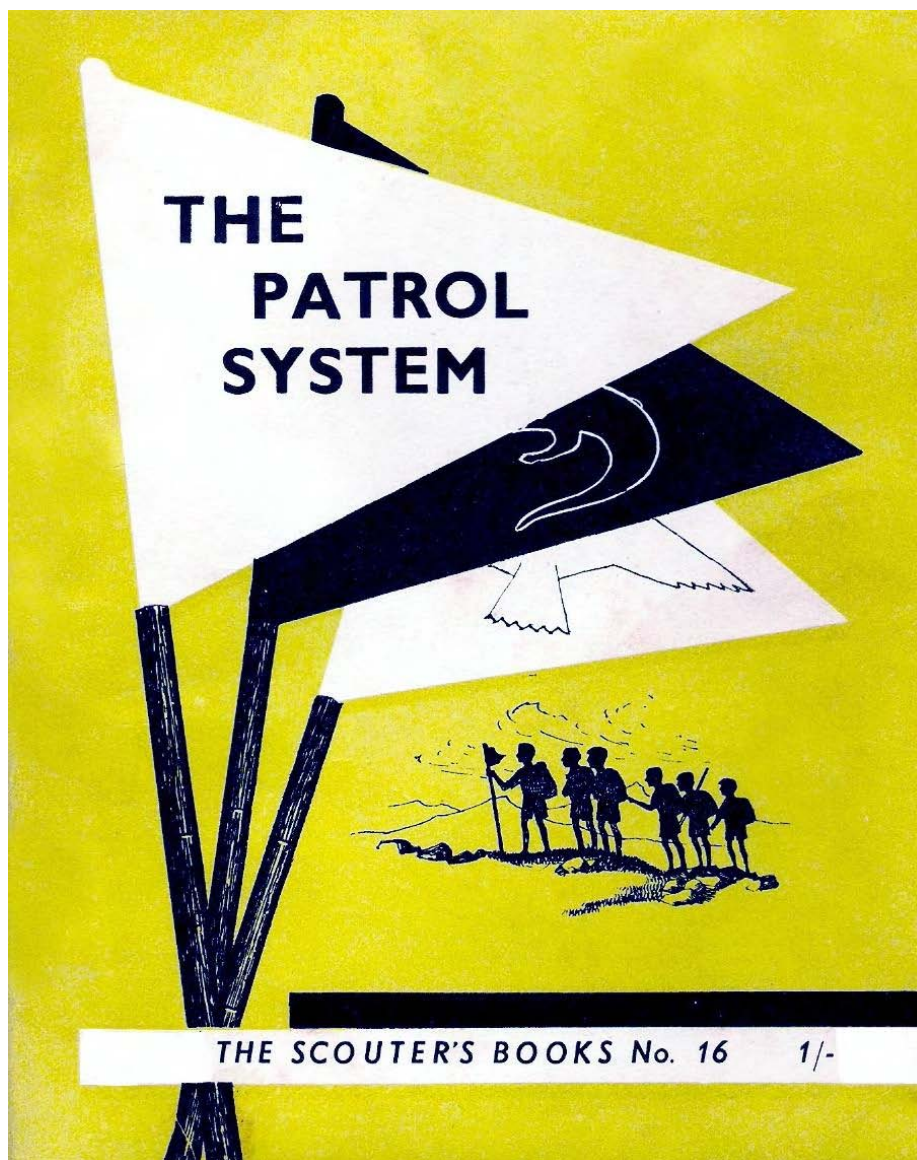
Título de la obra en español; El Sistema de Patrullas

Traducción y adaptación; Gerardo Martínez Hernández

Primera edición en español 2005

World Federation of Independent Scouts

México



Contenido

El Sistema de Patrullas	3
El Sistema en detalle	5
Cómo lograrlo	5
Pequeños inicios	5
Políticas generales	17
Fallas	23

Las citas en *itálicas* son de Roland Philipps "El sistema de Patrullas", publicado en los primeros días del Movimiento.

El sistema de Patrullas

Es necesario apuntar desde el inicio que el Sistema de Patrullas, no es un método por el cual el Escultismo puede ser llevado a cabo, ya que es el único método.

Vamos a aclarar desde el exterior lo que es el Sistema de Patrullas. Éste, es un método educativo para fomentar el liderazgo y disciplina por el cual los chicos son colocados en equipos permanentes con sus propios líderes.

Es un sistema de educación por la acción. El Guía de Patrulla aprende a liderar por medio de la responsabilidad verdadera y el poder que se le otorga. Los Scouts aprenden disciplina por el hecho de que la mayoría de las órdenes que deben de obedecer vienen de los chicos que son solamente un poco más grandes y fuertes. En otras palabras, aprenden a reconocer órdenes como órdenes.

El Sistema de Patrullas tiene en adición un sin número de productos. Pudiendo enseñar principios democráticos colocándolos en práctica por medio de la Corte de Honor. También enseña a los chicos como obtener sus propios placeres e intereses sin tener que darles de comer en la boca o chasquear, pudiendo demostrar que las tradiciones y esquemas, tanto buenas como malas, se generan incluso en una muy pequeña comunidad.

El Sistema de Patrullas no es simplemente un método de organizar una Tropa (como tal es a menudo muy ineficaz). No es un método para obtener registros, o para ocupar su lugar en una formación, o para tener equipos permanentes de relevos, sino que es una ingeniosa y vívida forma de mantener a los chicos enfrentándose al trabajo en equipo, responsabilidad, organización, obediencia, sanción y congratulación.

Es la envidia de otras organizaciones. Es el producto de una de las ideas fundamentales que B. -P. introdujo durante los primeros días de Escultismo, para lo cual escribió en la introducción de la primera edición de *Escultismo para Muchachos*, "En todos casos recomiendo fuertemente el Sistema de Patrullas, que son los pequeños grupos permanentes, cada uno bajo la responsabilidad en cargo de un chico líder, como un gran paso hacia el éxito." Seríamos unos tontos en ignorarlo, o de usarlo a medias. Si es que vamos a llevar el Escultismo, debemos trabajar con el Sistema de Patrullas.

Ahí se encuentra el otro lado de la moneda. Es más fácil escribir sobre el Sistema de Patrullas que llevarlo a la práctica. Y su ventaja no puede ser lograda en un día.

El Sistema en detalle

Mira a una Tropa que lleva tiempo con el Sistema de Patrulla. Podrás ver que:

1. Existen un gran número de actividades posibles que pueden ser llevadas por medio de las Patrullas.
2. La mayoría de los Guías de Patrulla son respetado por los Scouts de la Tropa, y generalmente logran que sus órdenes se obedezcan.
3. Normalmente los Scouts se dirigen oralmente a su Guía respectivo como primera instancia.
4. La Corte de Honor tiene reuniones regulares, teniendo una definitiva influencia en los planes de la Tropa y regulaciones. Como un cuerpo disciplinario, se mantiene en respeto por la mayoría de los Scouts.
5. Cuando menos algunas Patrullas organizan sus reuniones de Patrulla.

Cómo lograrlo

Todo ello parece un largo camino dependiendo de la posición de tu propia Tropa, en donde los guías de Patrulla quizás son involuntarios o incapaces de tomar responsabilidades y posiblemente no sostengan algo de respeto para sus Scouts.

Pero la primera primicia para enraizar el trabajo del Sistema de Patrullas toma mucho tiempo. Nunca puede lograrse en un movimiento súbito. No se trata de hacer una simple decisión de ponerla en acción y ver unos resultados inmediatos, pero sí de un crecimiento gradual. Es un procesos de empujar y liderar a los Guías de Patrulla hacia adelante; hacia construir la Corte de Honor y de enseñarse a uno mismo de hacerse atrás del centro.

Esto tomará tiempo –tal vez tres años- en tanto una entera generación de Scouts se acostumbra a ser liderado por su Guía de Patrulla, que son cuando menos sus contemporáneos, y entonces empezar a convertirse en líderes por sí solos con la precaria autoridad.

Pequeños inicios

Así, en el principio inicia de forma pequeña y astuta, describe tu Tropa con la referida anteriormente y ve en que puedes empezar.

1. Actividades por Patrullas

La Patrulla es una unidad cuyo propósito es el trabajo, juegos, disciplina, campamentos y Buenas Acciones. Y debe dejarse funcionar como una unidad con su propio Guía y Subguía. Si tú, como Maestre Scout, continuamente te permites actuar como Guía de Patrulla o si tú continuamente organizas actividades para juegos y actividades, el resultado pudiese parecer más eficiente, pero indudablemente la educación de los chicos en liderazgo y disciplina se ha perdido. Después de todo, el principal objetivo de llevar una Tropa es la de educar a los chicos, y no formar una unidad eficiente como la militar, contigo como un comandante de pelotón aprendiendo todas las lecciones.

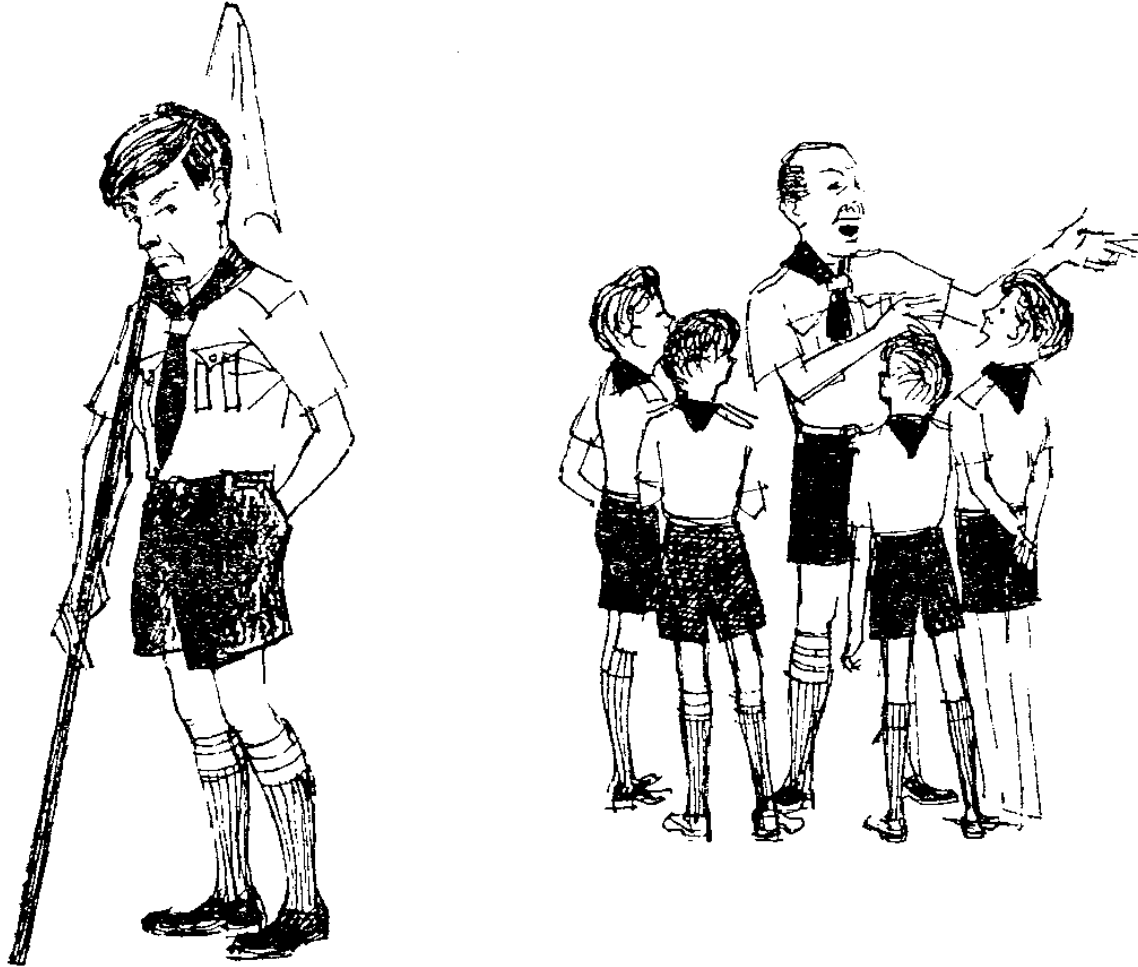
Las reuniones de Tropa deben tener muchas actividades inter-Patrullas y juegos como sea posible. Continuamente enfrenta a las Patrullas contra las demás y lleva competiciones entre ellas con el fin de promover el espíritu de equipo, y en esa razón una rivalidad educativa. Aparte de ello, es una manera de tener una actitud correcta, de dar concesiones, por ejemplo que las Patrullas trabajen como equipos, que los Bulldog no permitan a alguien rendirse, que los Leones tengan una tradición en ser buenos en nudos, que las Águilas raramente pierden una carrera. La palabra de alabanza y las indirectas serán tus formas de empujar el Sistema de Patrullas más que anuncios solemnes o el formal inicio del Sistema de Patrullas con una bandera, o como fuere.

Sobre los juegos, Roland Philipps nos comenta: el Escultismo por sí solo puede ser descrito como "el más grande de todos los juegos". Debe ser recordado de cualquier forma, que no importando que sea un gran o pequeño juego, ya sea en el interior o en el exterior, ya sea en una competencia de músculos o de cerebros, la esencia principal es que la Patrulla debe formar una unidad, y nadie debe ser espectador.

Las actividades entre semana por las Patrullas son una proposición práctica. En la reunión de Patrulla ocasionalmente pon proyectos para que cada Guía de Patrulla complete durante la semana y sea analizado en la siguiente reunión. Una posible cacería fotográfica o una actividad de juegos pueden ser unos posibles ejemplos de proyectos a realizar. Es más, puedes tratar de que tus Patrullas se reúnan fuera de las horas de los Scouts, con la idea de que le enseñen a alguien algo bueno.

En campamento nuevamente, mantén a las Patrullas juntas. Incluso con la Tropa cocinando conjuntamente, existen muchas oportunidades para ellos de trabajar como unidades independientes, pero será una cocina por Patrulla como se obtendrán las verdaderas pruebas de hacer o

descansar. Algunas Patrullas mejorarán su calidad y se unirán más, mientras otras recaerán en quejarse, en una forma avara. Todos aprenderán.



Los campamentos de Patrulla son un método ideal para elevar el espíritu de Patrulla y otorgar responsabilidad real en los errores de los Guías de Patrulla. Los errores rápidamente irán a la cabeza, sin ningún Maestro que ponga las cosas en claro. Ellos aprenderán por su cuenta, sin la ayuda de los Maestros, más durante un fin de semana que en un campamento de Tropa de cuatro noches.

Con esa razón, no interfieras con sus planes de campamento. Déjalos aprender al cometer errores. Tengo un vívido recuerdo de mantenerme al margen, haciendo nada mientras una Patrulla lleva todo su equipo de campamento menos los tubos de la tienda.

Incidentalmente, no olvides asegurarte que los padres comprendan que solamente los Guías de Patrulla estarán a cargo, y que en las actividades sólo se aceptan acampadores expertos.

Cuando una Patrulla ha tenido el éxito de manejarse en forma razonable a manera de unidad, debe haber alguna otra actividad que puedas sugerir y esa es el servicio a los demás. Una Tropa puede sentirse orgullosa si por lo menos una de sus Patrullas ha llegado a una posición en la cual es capaz de contestar preguntas y trata de hacer lo mejor para responderlas. El trabajo del Maestro es el de velar que sus Scouts vean la verdadera e impopular frase de "La vida se trata de dar y obtener", y por tanto enfréntalos a que piensen en dar. Es un trabajo difícil y la reacción usual es, "¿Por qué yo?" o "¿Cuánto nos van a pagar?" Pero da sugerencias, opciones y facilidades.



El servicio es una parte vital de nuestra educación, y el servicio de los Scouts en sus Patrullas es una manera peculiar y rara de expresarlo. Roland Philipps fue más allá al decir: *No existe razón alguna por la cual cada buena Patrulla en el Movimiento no pueda hacer algunas continuas Buenas Acciones.*

2. Respeto por los Guías de Patrulla

Es esencial que los Guías de Patrulla sean considerados por sus Maestros y por sus Scouts como gente de importancia. Así que no pierdas la oportunidad de mostrarle a la Tropa que tienes la plena confianza en la posición de tus Guías de Patrulla y sus opiniones. Quitate el hábito de tomar decisiones y planes hasta que los hayas consultado, y dale a conocer a tu

Tropa que te desagrada tomar acciones importantes sin tomar en cuenta los puntos de vista de los Guías de Patrulla.

Asegúrate de que tus Guías de Patrulla tengan la oportunidad de tomar ventajas o privilegios o tratos especiales de lo que suceda. *Al otorgar privilegios uno está confiriendo autoridad.*

Nunca critiques ni humilles a un Guía de Patrulla en público. *El Maestre Scout nunca debe de dar órdenes a su Scouts excepto a través de sus Guías de Patrulla. Aquellos que dicen que no funciona, nunca lo han intentado.* Una de las formas seguras de incrementar el prestigio de un Guía es dándole a conocer los futuros planes y cambios ante los hombres que va a dirigir. La opinión de un Guía de Patrulla, rodeada por la avidez de su Patrulla al cuestionarlo sobre algo que él conoce o no, es un signo seguro de que es mirado como un líder. Cuando organicen juegos para la Tropa, siempre explica los detalles a los Guías de Patrulla para que sean pasados a sus Scouts. Al darles el mensaje puede que se arrollen los puntos de vista de jefe, pero eso no importa. El Guía de Patrulla tiene su momento.

Similarmente, siempre debes divulgar noticias de los consiguientes campamentos o eventos a la Corte de Honor antes de ser mencionados a los Scouts. Gran daño se realiza contra un Guía de Patrulla si es que uno de sus Scouts le dice, "Tú nunca sabes nada".

La cuestión de capacitar a los Guías de Patrulla en liderazgo es desde abajo, pero un punto debe ser mencionado desde ahora. En las primeras etapas debes enseñarles como obtener la obediencia de sus Patrullas. Explícales, por ejemplo, con la idea de "entrar en ambiente", no puede gritar al azar a una multitud de chicos ya que es tan poco probable que tenga éxito, tanto como susurrarles demandándoles algo; el jefe de la banda debe controlarse y dominarse antes de que logre que lo sigan. Persuade en tus Guías de Patrulla la importancia de hacer que sus Scouts permanezcan con el hábito de obediencia. Diles que marque la línea en las primeras desobediencias antes de que te busque por un reproche o se haga una elaboración más elevada en la Corte de Honor.

El conocimiento técnico del Guía de Patrulla es de superior importancia. Aunque esté a un paso delante de sus Scouts, no puede esperar impresionarlos. Es más, existe un peligro al encontrarse un paso adelante si es que ha pasado demasiado tiempo instruyéndolos. Así que debe tener sesiones de instrucción separada, un campamento de capacitación de fin de semana (probablemente en otoño) y la facilidad de tomar prestado libros técnicos. El Distrito incluso debe ser capaz de ayudar en el manejo de las Cortes de Honor y otras funciones. *Para llevar*

acabo el Sistema de Patrullas de manera exitosa, es necesario proveer a los Guías de Patrulla y a los Subguías grandes ideas y conocimientos en comparación a los chicos a quienes se espera que comanden.



Abreviando, debes primeramente convencerte tú mismo que tus Guías de Patrulla son engranes importantes en la rueda, y debes usar todo tu poder para convencerlos a ellos y a la Tropa de que es así. Si piensas poco en ellos, o si no tienen confianza en ellos mismos, es muy probable que estén siempre muy abajo en las opiniones de los Scouts.

3. El Guía de Patrulla como unión de la cadena

Es muy fácil caer en el hábito de tratar con los Scouts directamente en lugar de hacerlo por medio de los Guías de Patrulla, pero de muy poca visión. Si no insistes a tus Scouts que siempre den sus dudas o propuestas a su Guía de Patrulla en primer término, empiezas a perder la oportunidad de incrementar el prestigio de los Guías de Patrulla en los ojos de tus Scouts, e incluso, incidentalmente quitarte mucho trabajo. Acostúmbrate a evitar las preguntas como "¿Por qué no...?", respondiendo "¿Qué es lo que piensa

tu Guía de Patrulla?", o "menciónaselo a tu Guía de Patrulla para que lo presente a la Corte de Honor". De esa forma, dos pájaros son matados de un solo tiro: al Scout le es recordado que el inmediatamente importante es el Guía de Patrulla y no debe ser saltado, y al Guía de Patrulla, se le da la oportunidad de obtener un punto de vista diferente al propio.

Otra manera de promover la importancia del Guía de Patrulla es poner la regla de visitar la casa de cualquier Scout ausente para que sepa la razón de no haber asistido. Si el mismo Scout persiste en colocarse fuera de su curso es tu trabajo verlo, pero en las primeras ocasiones las visitas son del Guía de Patrulla compartiendo con su Scout y sus padres.

En capacitación, la parte que corresponde a los Guías de Patrulla es muy importante ya que varía considerablemente en cada individuo. No debe ser difícil para ti entender que cada Guía de Patrulla toma a los nuevos para conducirlos hacia la Tercera Clase. Haciéndolo, él se colocará automáticamente en la posición correcta como el jefe que conoce.

Pero la capacitación subsiguiente será más difícil. El conocimiento de algunos Guías de Patrulla puede ser muy inestable para ser unos efectivos maestros en las materias más avanzadas. Algunos encontrarán imposible mantener la atención de los chicos más grandes, y algunos estarán más intensados en su propio progreso o demasiado flojos como para hacer algo en consecuencia.

Pero espera un poco más de cada uno de lo que pueda dar, asegúrate de que realmente conoce lo que está enseñando (una actividad contigo como pupilo será una manera efectiva de probarlo) e imprime en él que su trabajo es uno servicio real y una gran parte su responsabilidad.

Es importante que tus Guías de Patrulla tengan la oportunidad de hacer su propio progreso ya que la mayoría de su tiempo la dedicarán a otros. Muchas Tropas preparan para ellos actividades después de las reuniones con este propósito, otros tienen un día por separado. Quizás la mejor oportunidad sea en una reunión de la Corte de Honor. Alternativamente, se puede hacer uso de los cursos de Capacitación de la Patrulla Flecha que son llevados cada vez más y más en el país.

Cualquier método que elijas requerirá de trabajo extra para tus Maestros, pero será beneficioso al dar prestigio extra a los Guías de Patrulla y los ayudará a realizar su trabajo y aprender algo sobre el arte de enseñar que de otra manera no lo hubiesen logrado.



Es importante que la posición de los Guías de Patrulla sea vista encima de uno y de los Maestros ayudantes como la escuela para capacitar finalmente hacia el liderazgo.

4. La Corte de Honor

Aquí es donde hay una verdadera oportunidad de enseñarles a tus Guías de Patrullas lo que significa la responsabilidad; al otorgarles una visión de trabajo del único método de organización –el comité– y por dejar a los Scouts que vean que la Tropa no es llevada únicamente por ti. Una lección más sutil es que la Corte de Honor enseña los niveles de conducta que deben llevarse entre el grupo de gentes, la cual es impuesta como autoridad importante, pueden hacer reglas para ellos así como hay reglas de confianza puestas en ellos. Cuando la escapatoria de la contención y la actitud de, “Bien, nadie dijo que no podíamos...” se empieza a extender, se genera un pedazo raro y precioso de conocimiento.

Finalmente, la Corte de Honor enseña a los chicos cómo tomar decisiones (especialmente si frecuentemente te sientas atrás y dices, "es su decisión") y todas las decisiones tiene buenos y malos resultados. No dejes de hacer un hábito el señalar las consecuencias de sus decisiones previas. Como folleto que es éste, no se propone escribir mucho sobre los detalles específicos de la Corte de Honor, sin embargo, los siguientes puntos no deben ser olvidados.

La Corte de Honor se debe reunir regularmente –cuando menos una vez cada quince días- preferentemente una vez al mes. Si no lo haces, pronto te encontrarás tomando decisiones que en realidad se le deben dejar a ésta.

La Corte de Honor debe realmente decidir cosas. Tanto como puedas, dales a tus Guías de Patrulla una mano, y cuando se encuentren más o menos en las líneas adecuadas, no les des advertencias. Deben cometer errores, pero aprenderán de ellos. Una frase como, "te lo dije", hará mucha ayuda.

En otras ocasiones tendrás que influenciar y vetar, pero debes explicar el porque. *Si se entiende que el Maestre Scout tiene el veto final de las decisiones que se toman en la Corte de Honor, es casi seguro que jamás tendrá que usarlo.*

Nuevamente todo el tiempo debes mantenerlos informados de las decisiones que se han tomado. Con la finalidad que expliques porque lo estás haciendo y porqué no se les consultó para que tomaran ellos la decisión.

Realza el punto de que los procedimientos de la Corte de Honor son un secreto. Con ello lograrás incrementar su importancia.

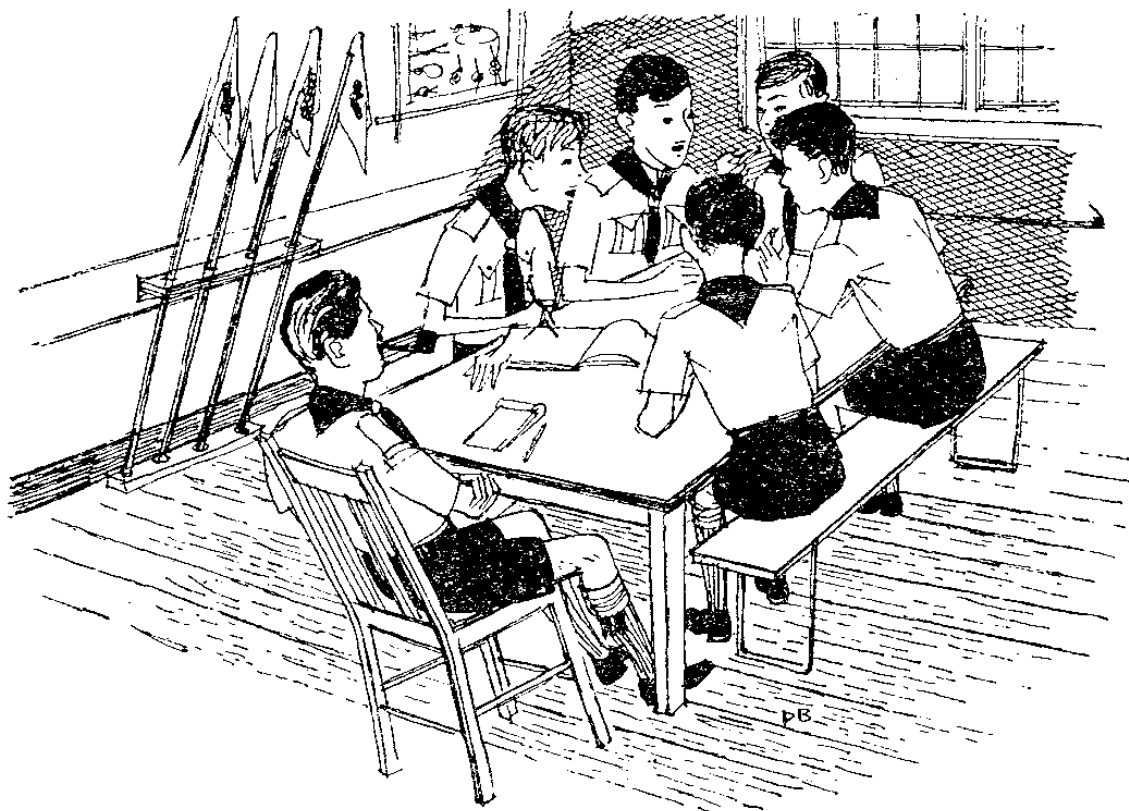
No actúes como un presidente, ve que uno sea elegido adecuadamente y siéntate junto a él o atrás de él para que puedas dar una palmada o comentario puntual sin que disturbances la reunión y así los otros miembros puedan ver en esa dirección cuando hablen directamente contigo –como seguramente lo harán-.

Lleva un procedimiento formal de reunión, especialmente en la lectura de minutas, el Presidente y Secretario y la solicitud de palabra por medio del Presidente. Tal vez pasen años antes de que puedan ver otro comité en acción.

La gran ventaja de la Corte de Honor es, más que nada, el animar al Sistema de Patrullas y consolidar el espíritu de Patrulla. Cada Guía es conciente de la responsabilidad de su Patrulla, pero no siente tan claramente esa responsabilidad que cuando lo hace en una reunión de la Corte de Honor.

Frecuentemente impresiona a tus Guías de Patrulla al mencionarles que son los representantes de sus Scouts y consecuentemente, deben hacer que su trabajo sea poniendo la mirada el punto de vista de la demás gente, incluso aunque no estén de acuerdo con ella. Para asegurarte de contar con el punto de vista de toda su Patrulla antes de iniciada la Corte de Honor, dales una amplia oportunidad de ir a sus rincones de Patrulla, o realizar una reunión con su Consejo de Patrulla. Para este propósito, debe el Guía de Patrulla contar con información adelantada de los aspectos que serán discutidos.

Trata de enseñarles la difícil lección de que la decisión de una mayoría debe ser aceptada por la minoría de manera adecuada, tanto como si fuese unánime.



La Corte de Honor es una buena oportunidad de recordarle a los Guías de Patrulla de su responsabilidad para cada Scout en su Patrulla, preguntándoles en turnos un reporte sobre sus Scouts (particularmente en

sus progresos), y entonces abrir preguntas de los otros Guías y el Maestro Scout. Roland Philipps nos da un buen ejemplo de ello:

Al Guía de Patrulla debe preguntársele, por tanto, de el porqué un Scout se encuentra llevando una Estrella de Antigüedad cuando no ha aún logrado una Especialidad, o tal vez se le tendría que preguntar sobre Tom Smith, quien ayer se rompió el brazo, si es que se encuentra en casa o en el hospital y si es que está en el hospital, cuando lo visita.

Cuando la Corte de Honor esta manejando la parte disciplinaria como elemento de su trabajo para “garantizar el honor de la Tropa”, asegúrate de que el acto lleve la solemnidad adecuada. El siguiente procedimiento tal vez sea el mejor.

En presencia del ofensor, el caso debe ser delineado por el Presidente, o por ti, o por quien haya traído al Scout ante la Corte de Honor. A los Scouts entonces se les da la oportunidad de exponer su asunto y en caso de ser necesario, se presentarán testigos. Posteriormente se le solicita que se retire en lo que su asunto es discutido. Finalmente le es llamado y se le da una nueva oportunidad de hablar antes y después de que se dio el veredicto y la sentencia.

Para evitar la dificultad de rehusarse un Scout a presentarse ante la Corte de Honor que pueda terminar en una salida de él como miembro de la Tropa, es muy bueno el llevar acabo reuniones de emergencia que lleven a cabo la acción disciplinaria. Esto es particularmente efectivo al finalizar las reuniones de Tropa o en un campamento. Impresionará a cualquiera la velocidad en que la Justicia puede tumbar a los ofensores, dando en correspondencia un buen efecto disciplinario.

Humildad, lealtad, responsabilidad y una cimentación en el proceso del comité pueden ser enseñados por medio de la Corte de Honor. Es increíble que algunas Tropas se quieran manejar sin ella.

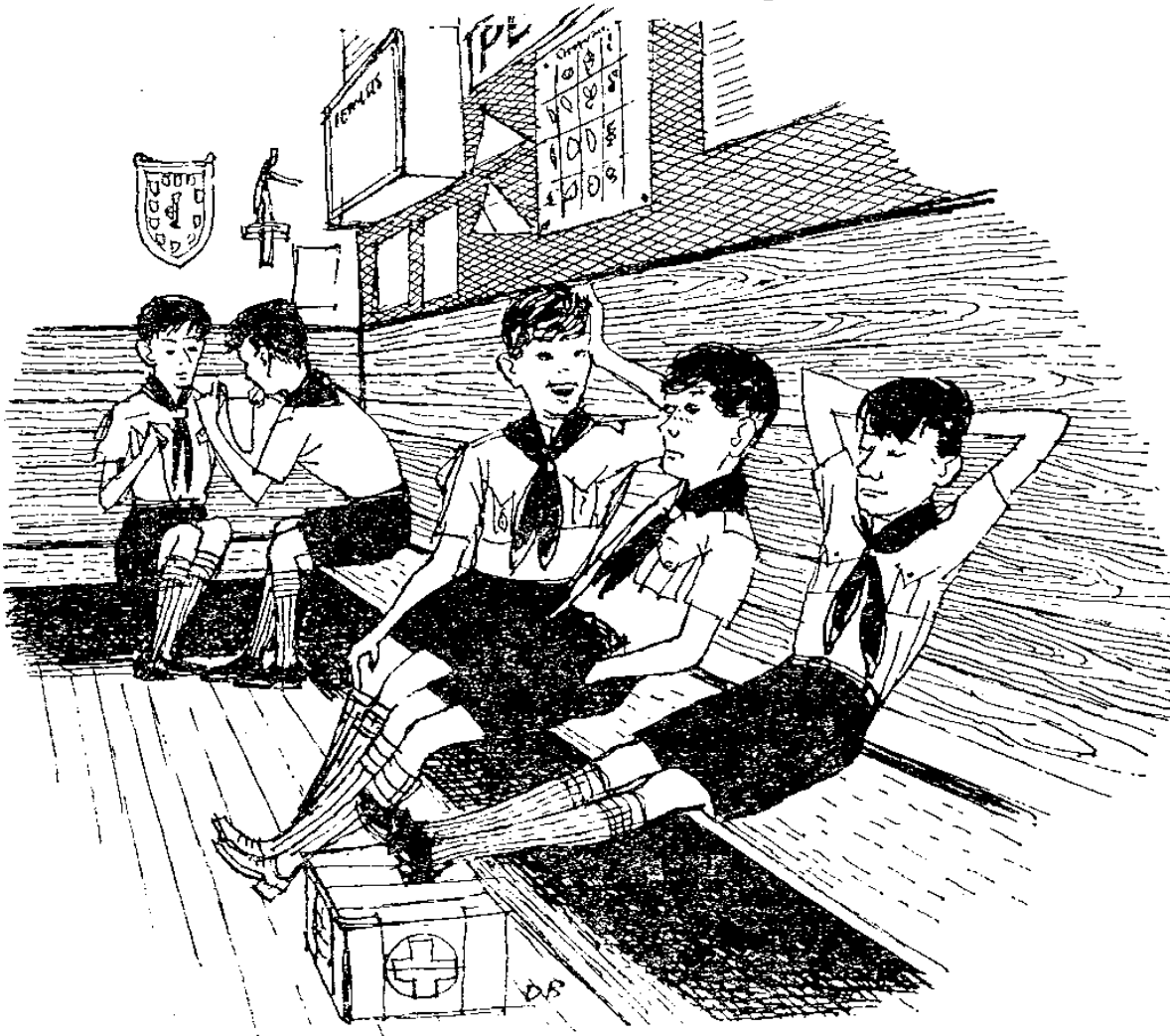
5. Las reuniones de Patrulla

Un último detalles sobre el Sistema de Patrulla son las reuniones que llevan acabo las Patrullas de forma propia y regular. Hay mucho por hacer antes de que estas puedan realizarse y mucho que debe ser aprendido en el camino. La única manera es llevarla a una escala menor y no esperar mucho al principio.

El trabajo en los rincones de Patrulla en una Reunión de Tropa puede ser una de las más invaluable partes del trabajo. Una reunión típica en las

Reuniones de Patrulla consiste frecuentemente en una instrucción del Guía de Patrulla a los Pieteros los nudos, el Subguía y otro Scout trabajan de manera concisa en una cuestión de Primera Clase, mientras algunos están en niveles de apatía u hostilidad. Pero ponte en los pies de tu Guía de Patrulla ¿Cómo manejarías de manera simultánea a seis chicos de diferentes niveles de progreso y con diferentes niveles de entusiasmo? Así que ilumina su camino al observarte resolver los problemas y dejando al Guía de Patrulla exclusivamente con los chicos que realmente pueda atender.

La decoración de los Rincones de Patrulla puede ser permanentemente o por escenarios removibles que nos ayuden a levantar el espíritu de Patrullas en algunas Patrullas. Se le puede incluso invertir un buen tiempo durante las reuniones de Tropa. Existe un apartado en los libros de *The Patrol Books*, que bien valdría la pena leerlo.



“El Consejo de Patrulla” es un pomposo término para una reunión informal de una Patrulla cuando hacen un plan, o discuten algo que será llevado en la siguiente Corte de Honor. Idealmente se reunirán separadamente para el propósito aunque generalmente se podrá dar un espacio en las reuniones de Tropa.

En éste participará el Guía de Patrulla al cual le darás una nota o algo en particular que deseas que decidan. Es sorprendente el como acaloradamente los chicos pueden discutir un tema sin que emerja una respuesta. Cuando una o dos Patrullas terminan, prepara algo para que no distraigan a los demás.

Así pues, alienta a que las Patrullas se mantengan y trabajen de manera unida bajo tu supervisión, puedes manejarlas en reuniones separadas de Patrulla, donde idealmente la llevarán en su propio local de Patrulla. Algunas Patrullas llegan rápido a estos niveles, algunas nunca lo lograrán. Tu trabajo es darles la idea, sugerirles lugares para reunirse y cosas que hacer, pero mantente alejado a menos que seas invitado. No te desesperes si es que las Patrullas no se logran reunir o si sólo la mitad de la Patrulla atiende a la reunión de Patrulla: mucho se puede aprender por pequeños progresos y puedes conformarte al recordar que si tú fallas, estás con la mayoría. La idea es que te mantengas intentando.

Políticas generales

La política es el siguiente paso que debes decidir. Vamos a trabajar en consecuencia a los siguientes temas:

1. Pon a los chicos en Patrullas

La importancia de tener a los chicos correctos en las Patrullas correctas será enfatizada. Es muy común colocar al más nuevo recluta en la Patrulla más pequeña, sin poner atención alguna si es que cabe en ésta, o si sus verdaderos amigos se encuentran en otra Patrulla. El desnivel en el tamaño de tus Patrullas es menos importante que el ver que trabajan de manera conjunta y tienen en realidad un espíritu común.

Mucho se ha escrito sobre el Sistema de Patrullas al tomar ventaja del instinto natural de los chicos de “formar pandillas”, pero es importante precisar algo. Si pones en una Patrulla una diferencia de todos los tipos de chicos de disímiles edades con diversos intereses y pasados, sería tan indeseado como nunca, incluso aunque el Sistema de Patrulla los modele como una pandilla. En la otra mano el Sistema de Patrulla debe

certestamente infundir nuevas fuerzas y propósitos a una pandilla existente, y esta es la manera en que debes manejar el espíritu de Pandilla. Construida a través de lazos existentes y fomentando e intentando su creación.

Recuerda esto, siempre pregúntale a los nuevos reclutas quien fue el que le dio la idea de ingresar a la Tropa. Busca a Scouts que vayan en la misma escuela, o que sean sus amigos o que compartan intereses. Colócalo en concordancia. De cualquier forma y particularmente en primera instancia, indícale que su primera Patrulla es temporal y que si desea puede intentar en otra.

Si tu grupo cuenta con una Manada grande, es bueno que arreglen reuniones en la cual los Lobatos reclutas puedan unirse en ciertos tiempos (digamos dos veces al año) y que sean colocados en las mismas Patrullas con un Guía y Subguía de Patrulla grandes. Cualquier desventaja que en una Patrulla de pequeños se pueda tener es normalmente desestimada y con el tiempo sobrepasará las expectativas. Por otro lado, si existen miembros de la misma edad los cuales tienen amigos en los Lobatos, pueden contener el núcleo del espíritu de pandilla. Reclutas más viejos pueden ser incluidos en cualquier momento en cualquier Patrulla y son aceptados rápidamente.



Si el Sistema es llevado por algunos años, cuando menos algunas Patrullas logran desarrollar un espíritu de pandilla el cual puede ser perdido al usar los métodos convencionales.

En algunas ocasiones una pandilla existente se puede presentar para que se le sea aceptada. Naturalmente no pensarás en dividirlos, pero en el otro lado no asumes que ellos, o de hecho cualquiera de tus Patrullas planeadas, tendrán a los eternos amigos jefes. Las pandillas cambian. Los amigos íntimos se convierten en enemigos jurados de un día a otro y todos tus planes son perturbados.

Cualquier solicitud de un chico para cambiar de una Patrulla a otra debe ser tratada de manera seria y ser llevada por la Corte de Honor. Impertinentes solicitudes son llevadas durante el campamento en los más inoportunos momentos y nadie debe ser ignorado ya que en poco tiempo tendrás a toda la Tropa barajándose de un lugar a otro. Pero debes de mantener un ojo en el verdadero chico que no puede encajar con su Guía de Patrulla o con sus compañeros de Patrulla o en quien continuamente se la pasa en otra Patrulla. Una rápida transferencia podría rescatarlo de una deserción.

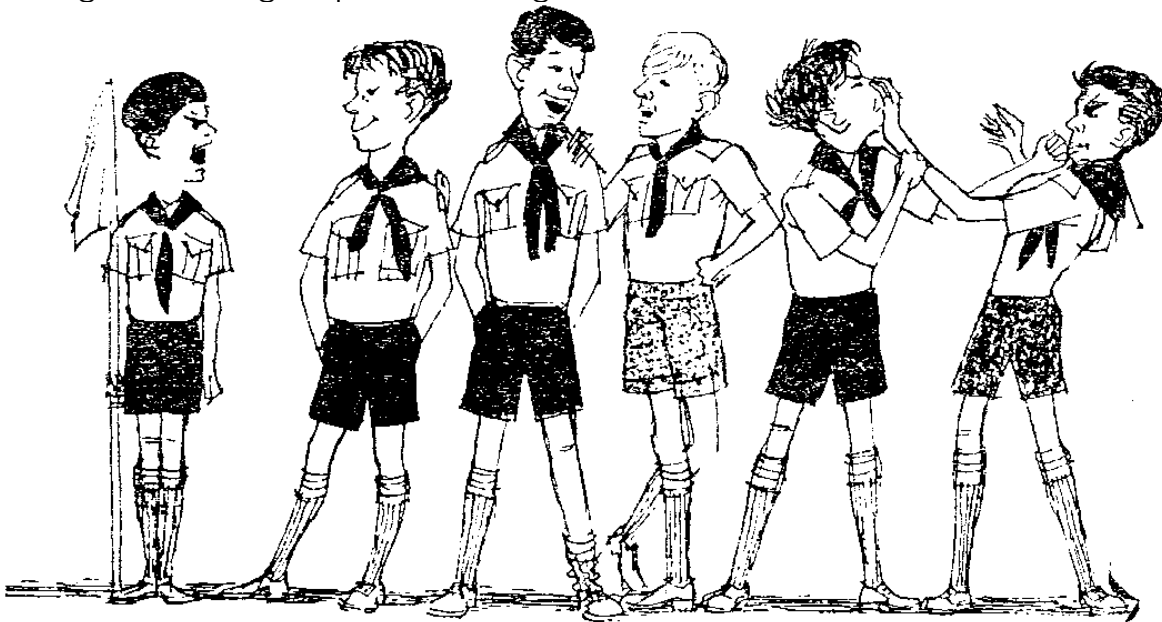
2. Elección de los Guías y Subguías de una Patrulla

Nueve de cada diez veces la obvia elección del siguiente Guía de Patrulla se denota sobre los demás, pero si en la necesidad de elegir no se vislumbra a alguien, no es necesario escoger al chico con más tiempo activo. Ve por el líder no importando que en ocasiones pueda significar una entrevista difícil con los chicos que tienes que desestimar, y aún más difícil quizás sea con los padres. Ve a quien respetan y a quien ignoran. Imagínate a la Patrulla en campamento mientras llueve en la mañana y la fogata no enciende. ¿Quién saldría adelante y arrearía a los demás? Escógelo.

Estoy completamente de acuerdo con Roland Philipps en cuanto a lo que menciona con respecto al tema de la edad: *Si un chico es señalado como Guía de Patrulla es importante que su edad no esté en contra de él. Eso no quiere decir que un niño de doce años no pueda ser tan exitoso como un chico de dieciséis o diecisiete, pero significa que ese chico, aunque es considerablemente excepcional, es incapaz de guiar a chicos más viejos que él. Los chicos siempre siguen al más grande así sea un estúpido. Los chicos granes no siguen a uno más joven, incluso aunque sea más diestro. A este respecto los músculos cuentan con una influencia mayor que el cerebro. Los chicos tienen respeto por los bíceps sin estar interesados en la frenología.*

Otro factor importante debe ser tomado en cuenta cuando escojas a tus Guías de Patrulla y su actitud hacia los deberes para con Dios. Si cuentas con un manajo de Guías de Patrulla que le dan poca importancia a la religión, te será muy difícil llevar algo en esa dirección con toda la Tropa. Por el otro lado, si tus Guías de Patrulla son mayoritariamente obedientes y camaradas que no dudan en defender sus creencias cuando sean necesarias, veras que con la guía adecuada lograrán sacar beneficio en sus Scouts, más de lo que tu pudieses hacerlo.

La decisión final es tuya. Nunca olvides eso. Puedes tomar la opinión de la Corte de Honor, puedes ver la opinión de la Patrulla (comúnmente una buena opción) pero al final debes tú decidir. El Guía de Patrulla escoge a su Subguía pero tú escoges al Guía.

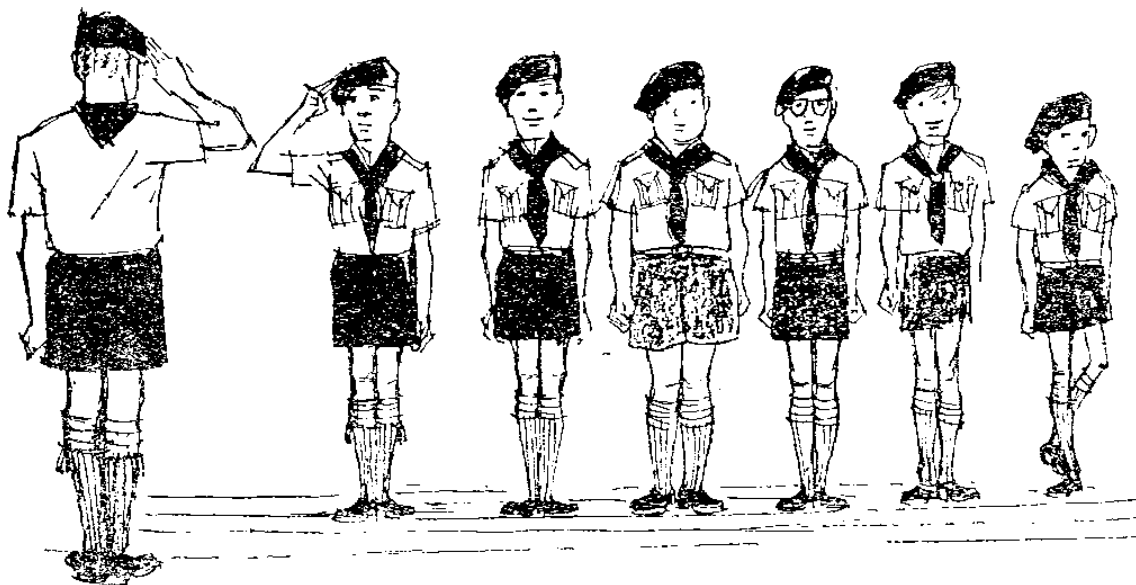


El Subguía es un chico elegido por el Guía de Patrulla para que le asista y tome a su cargo la Patrulla cuando se encuentre ausente. Es esencial para la exitosa organización de la patrulla que el Guía y el Subguía manejen términos de íntima cooperación. Es por esa razón que el Maestre Scout que escoge a los Subguías sin la consulta de los Guías esta cometiendo un error inicial, que será posteriormente imposible rectificar. Un Maestre Scout debe sin lugar a dudas, hablar con sus Guías sobre la cuestión de quien debe ser su Subguía, pero a menos que no pueda convencer a su Guía por argumentos, no debe usar su poder como Maestre para colocar a un Subguía en contra de los deseos del Guía. El Fundador del Movimiento estaba a favor de dejar la elección del Subguía prácticamente en las manos del Guía de Patrulla, y dejarlo hacer sus propios errores si es que lo desea.

3. Capacitación en liderazgo para los Guías de Patrulla

Es el principal trabajo de cualquier Maestro Scout en el Movimiento el velar por que sus Guías de Patrulla sean capaces de liderar sus Patrullas.

Al ser fijado como Guía de Patrulla, el Scout realiza una reunión, probablemente por primera vez en su vida, con las responsabilidades y dificultades de ser un líder sin contar con experiencia alguna para dirigir. Así que no esperes que obtenga un éxito por cuenta propia, enséñale las bases del liderazgo en una plática preliminar, ya sea a solas o en la Corte de Honor (en la cual los demás pueden aportar por cuenta propia sus experiencias), y mantén un ojo en él por uno o dos meses y particularmente en el primer campamento para que observes como se maneja.



Dile por ejemplo, que una solicitud a un Scout para que haga algo es muy parecida a pedir que se ejecute una orden, pero cuando las ordenes son dadas, deben y sin excepción ser obedecidas. Nada es más destructivo en la disciplina de la Tropa que el tener un Guía de Patrulla dando una serie de órdenes de las cuales ninguno, exceptuando él, tiene la intención de obedecer. Asegúrale que si tiene un caso de desobediencia a una orden clara, y si el lleva al ofensor ante ti personalmente o a través de la Corte de Honor, lo apoyarás. Dale consejos como el de decirle a un Scout, "Ven y ayúdame con esto", y aléjate cuando se haya iniciado en el trabajo, en ese momento debe decir "sigue adelante". Explicale los principios fundamentales del líder en los cuales uno jamás le dice a uno de sus hombres que haga algo si es que no se encuentra preparado para realizarlo por sí solo. Y señálale que sus propios niveles de conducta deben ser el doble de altos que el de los Scouts

porque conciente e inconscientemente moldeará lo niveles en ellos, y si son bajos sus niveles serán bajos los de ellos.

Continuamente repíteles estos puntos a tus Guías de Patrulla en privado por supuesto, y no enfrente de sus Scouts. Ellos tomarán tu consejo y pensarán que conocen el doble que tú del problema, pero que no haga eso detenerte en ayudarlo. Sobre todo, es importante que sepan que tú estas atrás de ellos en cuestión de disciplina y que no mostrarás misericordia para los ofensores.

4. Los Subguías

El Subguía es una persona que no debe ser descuidada; él ha sido escogido, y como recordarás, no fue por ti sino por su Guía de Patrulla así que él no es necesariamente un futuro Guía de Patrulla –un punto que debe quedar claro a él desde el principio-. Sin embargo, él debe ser capacitado con esa posibilidad en mente. Absoluta lealtad a su Guía de Patrulla es la demanda que le pide el jefe y de la cual debe aprender a otorgar. Él debe ser tratado como una persona de importancia en la Tropa, en la cual uno puede confiar para tome el cargo en caso de que el Guía de Patrulla no se encuentre, y quien como su Guía de Patrulla se le permiten ciertos privilegios que puedan ser consecuentes.

En muchas Tropas, especialmente las pequeñas, ciertos Subguías son elegidos por la Corte de Honor. Esta costumbre se ha vuelto común, pero es un peligro al convertir a los individuos en potenciales envidiosos.

5. Competencias

Las competencias han sido mencionadas como vías que sirven para construir el espíritu de Patrulla. Tienen un gran valor en ese sentido, si sólo se ocupan de tiempo en tiempo. Los siguientes puntos deben ser tomados en cuenta.

- ✓ Una competencia de corta duración es más exitosa que una que dure meses. Un mes es usualmente demasiado tiempo.
- ✓ Si deseas enfatizar en una parte particular de la vida de la Tropa, ve las escalas acordes. Por ejemplo, el absentismo puede salirse de las manos. Así que organiza una competencia en la cual cualquier Patrulla es fuertemente penalizada cuando un Scouts se ausente de una reunión sin una buena razón. Cuando una Patrulla se vaya al fondo de la competencia, ve las razones y pon el resto en sus manos. Es maravilloso ver la cantidad de malestar que se causa en contra de los faltistas en ese sentido.

- ✓ Antes de que lleves a cabo un juego o actividad, menciona si va a contar a favor de la competencia o no y el número de puntos que serán obtenidos por los ganadores. Si dejas esto para el final, sospechas pueden ser generadas hacia los ganadores.
- ✓ Anuncia cada semana cómo va cada Patrulla. Mejor aún, coloca un diagrama en el periódico mural.
- ✓ La recompensa que será dada a los ganadores puede ser algo difícil. Roland Philipps nos hace una advertencia ante esto:

La pregunta importante a ser considerada es, para qué es la competencia. Si un Maestro Scout decide el objetivo de la competencia, encontrará que las competencias de Patrulla caen y se pierden. Un Maestro Scout que siempre está pensando en lo que quiere y no en lo que sus chicos desean, difícilmente podrá si es que falla, encontrar entusiasmo Scout en su Tropa.

Qué verdadero es eso, tanto en un tema particular como en tu programa como un todo.

Fallas

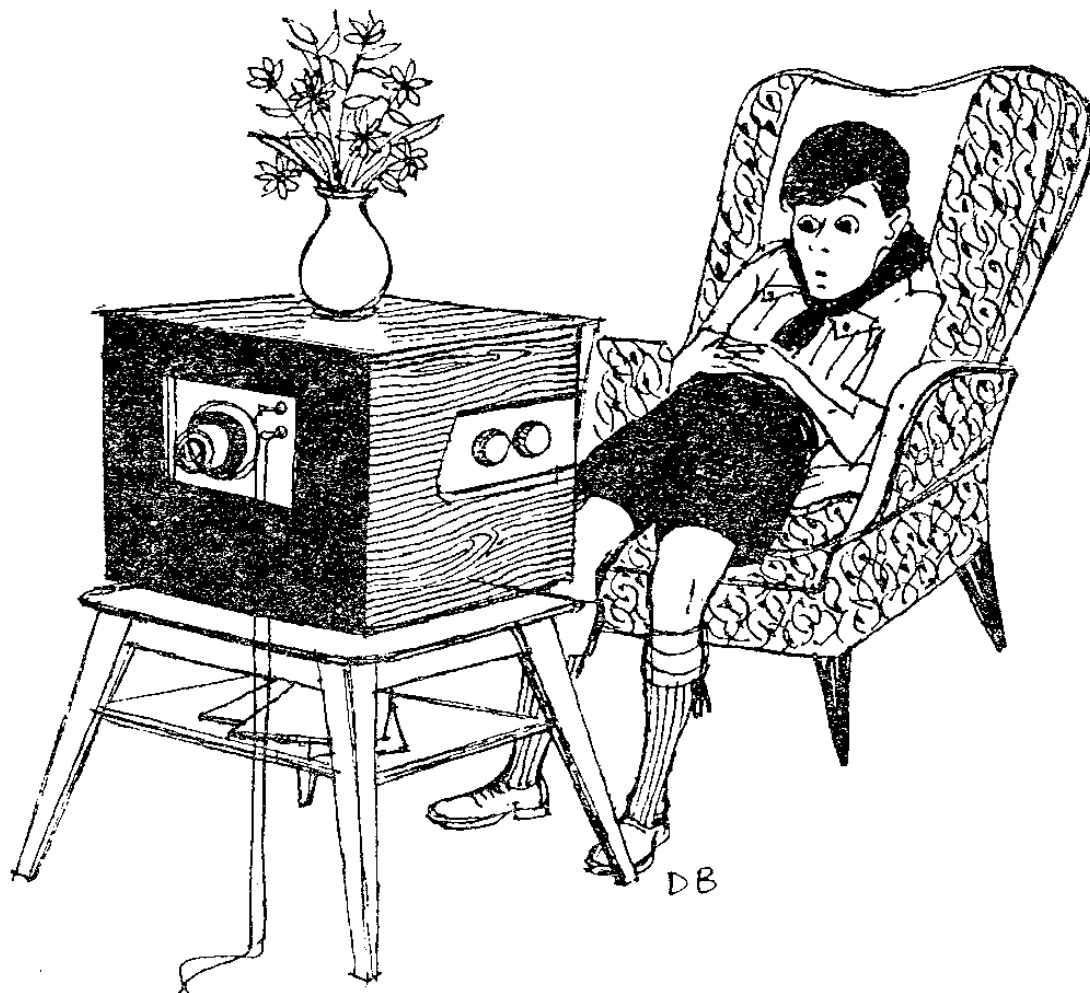
Espera fallas de todos los tipos y todo el tiempo: el Guía de Patrulla metiendo la pata; la Patrulla sentada y tumbada en campamento; la Patrulla dividida por celos e incompatibilidad haciendo que sus Scouts jamás trabajen juntos o se encuentren de acuerdo; el campamento de Patrulla que es un fracaso; el campamento de Tropa que no logras hacer que trabajen siguiendo las líneas de Patrulla; y así sucesivamente “nosotros las conocemos muy bien y muchas más”.

Pero reasegúrate con esto: Has pensado más en unas cuantas fallas de lo que harías al llevar una Tropa Scout perfectamente organizada. Toma las oportunidades que estas fallas te dan mediante el trabajo de tu mente en donde las cosas se han realizado mal y ponlas a discusión en la Corte de Honor. Señálate los errores a ti mismo y deja que alguien aprenda de éstos. Pregunta más a las Patrullas que a otros, pero nunca esperes la perfección. No te dejes persuadir por eliminar el Sistema de Patrullas y sigue adelante.

Todo el tiempo recuerda que el principal propósito del Sistema de Patrullas es el de enseñar a los Guías de Patrulla a guiar a sus Scouts y que lo sigan, y esos errores y fallas son necesariamente inevitables.

Dos últimos puntos deben ser recordados.

Primero, el Sistema de Patrullas nunca se lleva por sí solo. Necesita ser iniciado y mantenerse vivo por la energía y previsión de los Maestres. No es cierto decir que una vez que los chicos han sido colocados en Patrullas todo lo demás estará a la mano. El chico de nuestros días está completamente drogado con la televisión y muy acostumbrado al entretenimiento que no requiera demandas de él por lo que su iniciativa, debe continuamente ser levantada y mantenida viva. Esto significa trabajo duro y manejo diestro por parte del Maestro Scout.



Segundo, cuando estés tentado a dejar a un lado el Sistema de Patrullas en tu Tropa, sólo imagina por un momento cual sería la alternativa, el daño que otros métodos pueden hacer y las oportunidades que se pueden perder.

La alternativa es la Tropa manejada por el Maestro Scout y sus ayudantes (pseudosistema de Manada); cuando las órdenes remplacen a la decisión que pueden ser realizadas por los mismos chicos; donde la disciplina es impuesta desde arriba en lugar de llevarla por la propia Tropa;

no hay capacitación en liderazgo, no hay planeación por los Scouts –sólo un rígido, inimaginativo, de arquitectura militar, con la mitad de la diversión y con el punto más difícil, sin Escultismo-.