



El Sistema de Patrullas para Guías

Boy Scouts of Canada
1960

Traducción de Jessica Alonso Flores
Adaptación de 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 – 2007

Primera edición 1960

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

Autor: Boy Scouts of Canada

Editor: General Council, Boy Scouts of Canada

Título de la obra en español: El Sistema de Patrullas para Guías

Traducción: Jessica Alonso Flores

Adaptación: Gerardo Martínez Hernández

Colaboración: Roberto Serrano Cuatlayol

Primera edición en español 2007

World Federation of Independent Scouts

México



Contenido

Prólogo

Capítulo 1	Cómo inició todo - Historia
Capítulo 2	Espíritu de Patrulla – Cómo crece, cómo promoverlo
Capítulo 3	Organización de Patrulla – Tamaño de la Patrulla, responsabilidad, trabajos de Patrulla
Capítulo 4	Reuniones de Patrulla – Dónde, cuándo, qué, cómo, ingredientes de las reuniones, manualidades, planes, juegos, llevando a cabo una reunión de Patrulla
Capítulo 5	Avance de la Patrulla y capacitación – Requerimientos del Escultismo, conoce dónde estás, capacitación de Patrulla Flecha
Capítulo 6	Corte de Honor – Quien asiste, reuniones, trabajo de la Corte de Honor, programa, planeación, código de la Corte de Honor
Capítulo 7	Salidas de Patrulla – Caminatas, planeando una caminata, campamentos de Patrulla, <i>La Patrulla va de Campamento</i> , capacitación para campamentos, campamentos cortos de Patrulla y campamentos largos
Capítulo 8	El Guía de Patrulla
Apéndice	Caja de Patrulla

Prólogo



Dedicamos este libro a los Guías con el deseo de proveerles inspiración y deseos de servicio en su rol como Guías de Patrulla. Sabemos que este libro les ayudara a sentirse más fuertes en el trabajo y responsabilidad que han aceptado junto con el disfrute que se lleva consigo.

El liderazgo es demandado en el mundo de hoy; muchos de los líderes de los países fueron en su momento Guías de Patrulla. Ahora, como Guía de Patrulla, tienes la oportunidad de autocapacitarte en liderazgo de acuerdo a lo que te presentamos más adelante. Este libro puede ser un amigable acompañante en tus jornadas ¡Y el buen Escultismo te acompañará en tus andares!

Capítulo 1

Cómo inició todo



Los principios del Sistema de Patrulla fueron introducidos por el fundador, Baden Powell, cuando se encontraba con la Armada Británica en la India. El sistema que precisó sirvió para capacitar soldados y lograron operar en pequeños grupos utilizando su propia iniciativa dentro del plan total de campaña.

Para presentar la idea dentro de la armada, B.P. escribió un pequeño libro "*Aids to Scouting*". Fue tan nuevo y al mismo tiempo práctico que muchos miembros de la profesión de educación adaptaron estos principios a la enseñanza.

Cuando el Movimiento fue fundado y "*Escultismo para muchachos*" fue publicado, el Sistema de Patrulla vino a ser uno de los elementos básicos del Escultismo. El Sistema de Patrulla no sólo dio un aspecto de aventura real al programa y responsabilidad a los mismos chicos, sino, también, se entremezclo perfectamente con el deseo natural de los chicos de formar parte de una pandilla en sus vecindarios y escuelas. Fueron, exactamente, estas pandillas, que, espontáneamente formaron Patrullas, reuniéndose en las calles, las que iniciaron el Escultismo.

¿Qué fue, entonces, lo tan atrayente para los chicos, tomado en cuenta el fenomenal crecimiento del Movimiento? Fue una combinación de la atracción de la aventura real ofrecida por el programa, acoplado con lo que ofrecía la "pandilla" de planear sus propias actividades y ser responsables consigo mismos por disciplina, sin la intervención de los adultos.

El Sistema de Patrulla no trabaja por sí solo; para que surta efecto el Sistema de Patrulla debe contar con un gran considerado: La aventura debe ser satisfecha también.

El Sistema de Patrulla permite a los chicos educarse a sí mismos dentro de sus pandillas autoseleccionadas y concede a los miembros de la Patrulla elegir a su propio Guía.



La Patrulla y el Guía de Patrulla tienen la responsabilidad de planear y conducir las actividades y tener cuidado de la disciplina dentro de la Patrulla. Tu Patrulla debe conocer la diversión de planear y ejecutar sus propias aventuras, debe tomar sus propias decisiones y aprender del beneficio de sus errores. De esta manera y, colectivamente, las Patrullas son responsables de los criterios y conductas de la Tropa. Tú como Guía, eres el responsable por cualquier falla que penda firmemente en tus hombros; también cada miembro de la Patrulla debe hacer su parte y es tu encargo repartir esa responsabilidad.

Cuando las primeras Patrullas Scout estuvieron formadas, no hubo cosa alguna como el Maestro Scout, pero los chicos pronto encontraron de alguien mayor la ayuda necesaria y consejo en disposición de llevar a cabo las actividades más aventuradas.

Es importante que tu Patrulla haga sus programas y se los arregle con sus propios problemas. Busca sólo a los Maestros de la Tropa para obtener consejo, nuevas ideas y guía, o para que realicen o hagan cosas, las cuales, para ti, estén más allá de los poderes de la Patrulla.

Capítulo 2

Espíritu de Patrulla



No puedes definir el Espíritu de Patrulla en tantas palabras. Es como la personalidad, el carácter o el liderazgo. Lo reconoces cuando lo ves; sabes cuándo está ahí, pero no puedes decir exactamente lo que es.

El Espíritu de Patrulla es ese elemento que trae vigor y va dentro de todo lo que la Patrulla se propone a hacer. El Espíritu de Patrulla es lo que pone diversión y compañerismo dentro de las juntas de Patrulla, un significado real en la vida de la Patrulla. **El Espíritu de Patrulla es eso que hace parecer que vale la pena para un chico sacrificar algo de sus comodidades para el bien de la Patrulla entera...** es eso que mantiene abajo las disputas personales... es eso que hace de la disciplina una materia simple porque cada chico quiere hacer lo que es correcto... es eso que hace que cada chico sienta la perfección de permanecer juntos a través de lo grueso y lo delgado, de la lluvia y del sol.

Con el Espíritu de Patrulla, una Patrulla llega a ser fuerte e indestructible. Sin él, sólo serían un montón de chiquillos que pueden desordenarse en cualquier minuto.

¿Cómo crece?

El Espíritu de Patrulla no puede crecer como un hongo repentino. No puede ser hecho a una orden. Pero sí puede ser desarrollado de la misma forma en que un pequeño arbolito es ayudado por la tierra, generosa y rica, en la que crece, sujetándolo firmemente, dejándole bastante sol y consiguiéndole aire y levantándole las malas hierbas que amenazan con estrangularlo.

Muchas cosas pequeñas y grandes van dentro del crecimiento

del Espíritu de Patrulla. Éste crece de la manera en que crece un líder en la Patrulla, bienvenido el nuevo chico a la Patrulla. ¿Cómo consigues conocerlo y mantenerlo en contacto en las juntas y ayudarlo a lo largo de sus primeras semanas de membresía en tu Patrulla?

El Espíritu de Patrulla crece con las cosas que distinguen a tu Patrulla de las otras en la Tropa; el nombre de tu Patrulla, el banderín, el lema, la llamada, la canción y el grito. El Espíritu de Patrulla crece con las cosas que haces para la Patrulla: la esquina o local de la Patrulla, Libro de Oro, equipo de campismo, la caja de la Patrulla, la manera única en que adornas el banderín y los bordones. El Espíritu de Patrulla crece con las cosas que hacen juntos: sus juntas, caminatas y campamentos en los que participan como un equipo en las actividades de la Tropa.

El Guía de Patrulla es el hombre llave, así que, se deduce naturalmente que los primeros pasos a obtener del Espíritu de Patrulla deben venir de él. Él debe tener absoluta confianza en su Patrulla a pesar de las decepciones ocasionales. Un buen Guía de Patrulla trabajará para tener un buen control, el propio control de la Patrulla, cada chico en la Patrulla hace lo correcto porque él quiere hacerlo y porque quiere a su Guía, no porque el Guía de Patrulla lo obligue a hacerlo.

¿Cómo promoverlo?

Una de las mejores formas de promover el Espíritu de Patrulla es conduciendo las juntas de Patrulla. Éstas serán repartidas más tarde, pero ten en mente que no hay mejor forma que mantener a tus chicos trabajando juntos como un equipo.

Centra intereses en tu Patrulla tanto como sea posible. Por ejemplo, puede ser que tengas un periódico mural de Patrulla y las noticias de las actividades de Tropa podrían ser mostradas aquí; la carta de progreso de Patrulla, imágenes y cosas interesantes. En pequeñas cosas como éstas, la vida Scout de los chicos de tu Patrulla se centrará en el local de la Patrulla: todo eso es excelente.

Finalmente, ten en mente que no puedes aprender del Espíritu de Patrulla excepto a través de la experiencia, –es como Topsy en La cabaña del Tío Tom– simplemente crece, pero sólo con ayuda y atención de tu parte como Guía de Patrulla.

Capítulo 3

Organización de Patrulla



El desarrollo de tu Patrulla es sobre todo una cuestión de organización y de contar con los chicos adecuados para mantenerlos implicados en sus trabajos. La Patrulla bien organizada obtiene más aciertos, tiene más diversión y mayores metas.

Son tres cosas básicas que están involucradas en la organización de la Patrulla:

1. - El tamaño de la Patrulla.
2. - El tipo de chicos en ella.
3. - Las tareas por hacer.

El tamaño de la Patrulla

¿Cuál es el tamaño correcto de una Patrulla?... Eso depende.

Cuando hablamos del método de Patrulla en general, a menudo nos referimos a ocho chicos como un número conveniente para una Patrulla. El Guía de Patrulla, el Subguía y otros seis Scouts. Ese número no necesariamente es el ideal. **Es más importante para una Patrulla ser una pandilla colaboradora.**

Seis podría ser apenas el tamaño correcto para tu grupo. Por ejemplo, si empiezas a buscar en otras Tropas probablemente encontrarás más Patrullas buenas de seis chicos que de ocho. Entonces, ya ves que es imposible someterse a cualquier regla rápida y dura.

Hablando en general, el mejor número parece ser entre seis y ocho. **Menos de seis hace difícil para la Patrulla continuar con otras Patrullas en juegos, proyectos y campamentos.** Una pandilla con más

de ocho puede ser muy grande.

Los chicos en la Patrulla

¿Qué tipo de chicos son? Necesitas saber que los hace excitar para lograr una Patrulla efectiva.

Hay diferentes tipos de chicos que tú tendrás que conocer. En muchos casos encontrarás que si observas estas pequeñas reglas puedes hacerte cargo por más tiempo de tus chicos:

1. -Se paciente y comprensivo.
2. -Mantén a los chicos ocupados en cosas que les interese.
3. -Hazlos responsables de cosas específicas que hay que hacer para la Patrulla.

Ser paciente

Repetidas veces te impacientarás en tu tarea de la Patrulla. ¡Las cosas no se mueven lo suficientemente rápido para complacerte! Bueno, no iras a ningún lado empujando o gritando. Eso sólo pondrá a los chicos a la defensiva y harán lo opuesto de lo que deseas lograr.

"Despacio, despacio ¡embelesa al changuito!" Fue uno de los lemas de Baden Powell. Tómallo con calma y con el tiempo tendrás la cooperación de cada uno la mejor de sus habilidades.

Cooperación, trabajo en equipo, cada quien haciendo su parte. Eso es por lo que se aspira en la Patrulla. Hay una diferencia absolutamente entre disciplina y cooperación. Disciplina es conseguir el trabajo hecho por medio de presión exterior. Cooperación es obtenerlo porque cada chico está dispuesto a hacer su parte.

Si puedes lograr que tu pandilla llegue al punto donde hagan lo correcto en la Patrulla, no porque tú los obligues hacerlo, sino porque ellos quieren hacerlo y ven el sentido de hacerlo, habrás dado un paso importante para un liderazgo exitoso.

Explicando el "porqué" de una situación o un trabajo que necesita estar hecho, eliminaras las dificultades antes de que ellos empiecen. Si tus chicos no saben lo que se espera de ellos pronto serán molestado con preguntas y excusas.

Un Guía de Patrulla que es sensato y toma alternadamente a sus chicos dentro de su confianza, se los gana.

Manténlos ocupados

Mantener a tus chicos ocupados es simplemente cuestión de planificación, de alinear cosas por hacer en las cuales ellos están interesados. Los chicos se unieron a tu Patrulla para obtener, aún sin una conciencia plena, Escultismo, entonces, ¡Dáselos! Pero mantenlos dentro del plan de principio a fin.

Dales responsabilidades

Una organización de Patrulla que divide las obligaciones y le da a cada chico un trabajo para realizar encarnará mucho la creación real del Espíritu de Patrulla. Manejar una Patrulla no es trabajo de uno solo; no irás muy lejos si tratas de hacer todo tú mismo. Pero eso no es sólo para el bien de la Patrulla, sino también para impulsarte a que adquieras parte de liderazgo, dando a cada Scout una oportunidad de hacer algo en la Patrulla, otorgando la ocasión a todos tus chicos de crecer en liderazgo y habilidad; esa es una de las cosas que queremos lograr a través del Escultismo.

Alineación de los trabajos



Cuando se viene a aplicar un plan de trabajo en tu Patrulla no vayas con demasiada prisa, no puedes necesitar todas las cosas hechas desde el principio. También sería mejor esperar y decidir sobre los trabajos de los chicos después de que ya has trabajado con ellos por un mes o más con la finalidad de que conozcas sus habilidades especiales de cada uno. Para tener una base de nuestro plan de organización te sugerimos lo siguiente: Supongamos que tienes ocho Scouts en tu Patrulla; si tu Patrulla es más pequeña, simplemente combinarás dos de los trabajos y asignarás dos de ellos a un chico o quizás elimines uno de los trabajos.

Guía de Patrulla.- Bueno ése es tu trabajo

Subguía.- Es tu mano derecha y es un chico que sabe casi tanto como

tú acerca de las cosas que hacen una Patrulla activa y puede asumir el cargo en tu ausencia.

Tesorero.- Colecta las cuotas y lleva las cuentas de la Patrulla.

Secretario.- Se encarga de los reportes y el libro de registro.

Cuartel maestro.- Cuida de su equipo.

Maestre de caminatas.- Prepara caminatas y campamentos.

Cocinero.- Prepara el menú y compra los alimentos.

Enfermero.- Se ocupa del botiquín de primeros auxilios y cuida de él en las caminatas y campamentos.

Estas responsabilidades variarán de acuerdo a la elección individual y habilidad; éstas pueden ser cambiadas y alternadas tan a menudo como sea necesario. Algunas otras sugerencias que pueden encajar en tu Patrulla son las de naturalista, ingeniero, artista y así sucesivamente.

Un Guía de Patrulla listo verá esas oportunidades que son frecuentemente proporcionadas para cada chico para jugar un papel activo de acuerdo a su especialidad. De esta manera, incluso el miembro más nuevo, podrá sentir que es una parte útil de una Patrulla y ocasionalmente tendrá la oportunidad de ponerse a la cabeza. Estas responsabilidades especiales no son el privilegio exclusivo de chicos inquietos, por ejemplo, el cocinero de la Patrulla no cocina todo; a cada chico le toca su turno pero pedirán el consejo del cocinero de la Patrulla para la preparación de ciertos platillos.

Adecuando a un Scout para una tarea

Ahora, poner a cada chico dentro del trabajo para el cual es el más adecuado requerirá algo de estudio y pensamiento. Observa como reaccionan tus Scouts a las cosas que vienen y descubre algo de sus intereses.

Puede ser que sea necesario también hablar sobre ello con el Subguía, pues su deber es el más importante en la Patrulla después del tuyo propio. Tu Subguía no debe sólo usar su cinta, él debe ser definitivamente tu asistente, te asiste en todo lo que haces en la Patrulla.

Para lograrlo, él necesita tener tu confianza completa y conocer

porqué haces las cosas del modo que tú las haces. A menos que él te entienda a ti y a tu manera de guiar, no estará dispuesto a tomar tu lugar cuando estés impedido para estar presente, ni habrá el tipo de cooperación correcta entre ustedes. Entonces, considera tu elección de un Subguía cuidadosamente. Tu Subguía debe tener todas las calificaciones de un Guía bien hecho y derecho, ser un Scout bueno para todo, y tener una cierta ascendencia de habilidad de liderazgo. El debe trabajar bien contigo, y debe como tú, tener las confianzas del resto de la Patrulla. Tu Subguía es tu principal ayudante en la planeación de los trabajos de la Patrulla y en la capacitación de los chicos. En tu ausencia asume el control de la Patrulla en actividades de Tropa, dirige las juntas de Patrulla y excursiones, participa en la Patrulla Flecha de la Tropa y te representa en las juntas de Corte de Honor.

Pero sólo puede llevar a cabo bien su trabajo si sabe lo que se espera de él. **Tú tienes que darle una oportunidad de aprender y practicar el liderazgo dándole el mando de la Patrulla regularmente, incluso cuando estés presente.** Deja que tu Subguía te auxilie en muchos detalles de trabajo, dale la oportunidad de mostrar sus habilidades. Déjalo que realmente asista en el liderazgo de la Patrulla.

Todos para uno, uno para todos

Bueno, ahí está el Sistema. Ahí tienes un tipo de organización que conseguirá el trabajo hecho, incluso en los planes más ambiciosos en los que puedes pensar.

Ponlos al mando de varios encargos, y veras que ellos se mantienen juntos como los engranes de un reloj. Eres la principal fuente que comienza los trabajos. Entonces, si un engrane se empieza a mover el resto de ellos también se mueven.

Tómalo con calma

No tengas la idea de que debes seguir al pie de la letra este tipo de organización. Hay bastantes maneras de hacerlo. En cualquier caso alguna organización es necesario conseguir las cosas hechas.

Sigue el perfil si quieres y luego, desarrolla tu propio sistema para abarcar tus necesidades especiales. Como sea que lo hagas, naturalmente empezarás en una escala pequeña, con los trabajos más importantes llenados primero. Incluso, estos trabajos al principio serán mucho más simples que lo sugerido. Tomará semanas y meses obtener todo para resolver la manera que lo esperas.

El secreto entero para obtener una Patrulla organizada es simplemente, encargar a los chicos a realizar ciertas tareas, entonces asigna las mismas tareas a los mismos chicos la próxima vez que surjan. Así un día los chicos estarán haciendo un trabajo sin que les hayas dicho y ahí encontraras la manera de tener una organización bien establecida.

Ahora, recuerda que la gran idea de tener una Patrulla bien organizada es darle a cada chico la oportunidad de compartir el trabajo en el liderazgo de una pandilla. Cuando cada quien se mueve hacia delante, cada Scout hace su trabajo efectiva y alegremente, te habrás probado como un líder: tu Patrulla se habrá vuelto un equipo.

Capítulo 4

Reuniones de Patrulla



Los verdaderos éxitos de las Tropas es cuando sus Patrullas son capaces de celebrar reuniones diferentes a las reuniones de Tropa. **Las peores Tropas únicamente cuentan con juntas de Tropa.** Un calendario regular para las juntas de Patrulla hará que todas tus ambiciones para la Patrulla se hagan realidad. Uno de sus principales trabajos como Patrulla es hacer estas cosas provechosas, para que cada chico en la Patrulla gane la experiencia Scout de ellas.

Es en las juntas de Patrulla donde tienes la oportunidad de capacitar a tus chicos en necesidades Scouts y ayudarlos a entender el significado de la Promesa y la Ley Scout. Es ahí donde escoges las actividades en las que quieres concentrarte. Aquí planeas grandes cosas para el futuro. Es aquí donde te entrenas a ti mismo y a tus chicos para los trabajos posteriores. Es en las reuniones de Patrulla que tus Scouts empiezan a levantar el Espíritu de Patrulla y empiezan a juntarse como una pandilla.

Tienes cuatro puntos principales que considerar: ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Qué? y ¿Cómo?

¿Dónde?

No es necesario y quizás no es deseable tener las juntas de Patrulla en interiores. No debe ser difícil encontrar algún sitio al aire libre donde puedas tener tus juntas. El patio trasero o la esquina de un parque. En una ciudad grande pueden estar dispuestos a reunirse en una sección de una zona de juegos o algún lugar del parque de la ciudad. Si vives en un pueblo pequeño debe ser fácil para ti localizar un lugar en las afueras del pueblo donde pueden tener juntos sus reuniones.

Algunas de tus juntas, sean como sean, tendrán que ser en el interior. Empieza por organizar algunas en las casas de los chicos. **Puedes invitarlos a tu propia casa para la primera reunión y luego**

organícense para rotar las reuniones entre las casa de los demás miembros de la Patrulla.

Además de para tener tu local de Patrulla donde se reúnen, hay otras dos buenas razones para reunirse en diferentes casas; puedes conocer a los padres de los chicos, y sus padres pueden conocerte a ti y a los otros miembros de la Patrulla. Cuando la Patrulla ha empezado a conocer todas las casas, y los padres han empezado a conocer a todos los miembros de la Patrulla, entonces es tiempo de volverse ambicioso y pensar en un lugar permanente para tus juntas. Una Patrulla verdadera buscará tener un local de Patrulla propio. Podría no ser mucho si es que lamentablemente tu Grupo no cuenta con local. Posiblemente una choza pequeña, una esquina de una cochera o un sótano, un cuarto en el ático o parte de un desván. Con un lugar así, mantendrás las juntas de tu Patrulla zumbando con trabajo en el estudio, pintándolo, decorándolo, haciendo cuadros de nudos y mapas y muchas otras cosas para colgar en la pared. Al hacer todas estas cosas, agregarás el Espíritu de Patrulla.



¿Cuándo?

Idealmente, la Patrulla debe mantener semanalmente las reuniones de Patrulla pero, si por una muy buena razón el ideal no puede ser conseguido, debes tener por lo menos dos reuniones de Patrulla al mes. **EXIGE** a tu Corte de Honor que las reuniones de los sábados no se vean convertidas en pseudoreuniones de Manada donde el Jefe de Tropa es

quien dictamina el camino a seguir y la programación de Patrulla y sus actividades son nulas.

Organízate junto con tus chicos y decídanse por el mejor día de la semana y la mejor hora para sus reuniones extraordinarias. Primero que nada, escoge un día que no cause conflicto con las reuniones programadas.

Cualquier día de la semana puede ser aceptable para tus chicos; el viernes puede ser especialmente un buen día, no hay tarea que hacer y no es sólo un asunto de viernes en la tarde-noche ¿Qué hay del viernes en la tarde? No hay ley que diga que las reuniones extraordinarias de Patrulla deban ser en la tarde-noche. También tienes toda la mañana del sábado, pero ese día es mejor usado para caminatas con tu Patrulla que para juntas.

Cuando hayan encontrado la mejor hora para sus juntas, cumplan con esa hora. Si está decidido que será a las 7 en punto los jueves en la noche, reserven todos los jueves en la noche para el futuro. De esa manera no habrá ninguna confusión. Tus chicos sabrán que las tardes del jueves son las tardes de la Patrulla, sus padres lo sabrán y cada quien puede hacer planes de acuerdo a esto.

Sé puntual, el día que sea y a la hora que sea, se puntual.

¿Qué?

¿Qué debe contener la junta? Quizás esto lleve a otra pregunta: ¿Qué esperas conseguir? Mira adelante, tú quieres que tu Patrulla sea la mejor en la Tropa con respecto a conocimiento del Escultismo, eso significa capacitación y todo tipo de oficios Scouts. Tú quieres estar hasta el tope en espíritu Scout, eso requiere imaginación para encender el entusiasmo de los chicos e inspirarlos. Tú quieres que tus chicos aprendan a hacer cosas, a trabajar duro cuando haya trabajo que hacer, para jugar rudo cuando hay que jugar, y entonces, ahí estarán los asuntos y los planes de tu Patrulla para el futuro.

Las actividades de Patrulla pueden ser divididas aproximadamente en seis categorías:

1. - Entrenamiento en actividades que la Tropa estará trabajando.
2. - Entrenamiento en avance personal.
3. - Actividades de interés grupal, por ejemplo: trabajos en madera, senderismo, modelo de ferrocarril, artilugios de inventos, etc.
4. - Diversión sana, rompecabezas, juegos no atléticos.
5. - Juegos atléticos, jockey, natación.

6. – Buenas Acciones.

¿Cómo?

Puedes poner en fila todas estas actividades dentro de un programa excelente y aún así, tu junta de Patrulla puede ser un completo fracaso. No sólo cuenta lo que va en la junta, también cómo van presentadas las cosas y cómo se llevan a efecto.

Para una junta de Patrulla exitosa, necesitarás poner atención a los siguientes cuatro puntos:

1. - Las cosas que planeas deben ser de interés para todos los chicos.
2. - Cada Scout debe tener una responsabilidad definida para llevarla a cabo.
3. - La junta debe ser planeada para que cada Scout aprenda algo nuevo.
4. - Cada parte de la técnica debe ser corta y rápida, y las demás cosas deben ser planeadas para que puedan llevarse a cabo.

Ingredientes de la junta



Tener una pequeña ceremonia de apertura.- Después de esto, hacer una pequeña revisión, ver quien asiste y si recoges cuotas para la Patrulla, revisar eso también. No pierdas mucho el tiempo en esta sección de tu programa, sea como sea. Si hay alguna correspondencia o anuncios, entonces éste es el momento de hacerlos.

Preparación.- Este periodo es el más importante de la junta de Patrulla. Esto requiere más preparación avanzada de tu parte que ningún otro periodo de la junta, porque tú no puedes preparar a menos que tú

mismo estés completamente familiarizado con el tema. Resuélvelo con tu Subguía y juntos pongan en fila el trabajo y decidan sobre sus propuestas. Averigua qué preparación necesitan tus chicos entonces, mejora los requisitos y cuestiones. Entonces ten bastantes demostraciones y practicas. Ten a los chicos trabajando en parejas como sea posible.

Manualidades

Debes tener siempre un poco de manualidades en cola para elaborar durante las juntas de Patrulla. Algunas de éstas pueden ser tan rápidas que tomarán quince minutos o media hora. Otras serán más ambiciosas y se extenderán por varias juntas; haz tu propio equipo, trabaja en el estudio de alguna manera.

Planes

Aquí está la oportunidad para discutir tus ideas para el futuro de tu Patrulla y obtener el entusiasmo de los chicos. En toda planeación recuerda que tú eres el líder, no el jefe de tu grupo. Tú eres parte de la Patrulla, como lo es otro chico.

Planea hacia delante, pero no planees tan adelante. Sabes definitivamente lo que vas a hacer los próximos tres meses, y tienes una idea general de lo que esperas lograr después de eso, pero no pierdas el tiempo planeando y soñando sobre el futuro de la Patrulla. Decide sobre las cosas que están inmediatamente próximas, ten a tu secretario para hacer un record de tus decisiones, entonces balancea dentro de la acción.

Juego



“Todo trabajo y no juego vuelve a Pedrito un chico aburrido” también vuelve aburrida a una bonita Patrulla.

Es por eso que necesitas tiempo de **juegos y canciones**, gritos e historias para poner ánimo y diversión en tus juntas. Si has encontrado a un maestro de la ovación, déjalo brillar en esta etapa de la junta.

Hay todo tipo de juegos que pueden ser usados, especialmente en áreas pequeñas.

Canto

Aprende nuevas canciones para los campamentos de Tropa. Desarrolla la mitad de una docena de dolor de gritos aturdidores y practícalos a menudo para que puedas promoverlos con ánimo y entusiasmo. Después ten tu sección formal del programa y ten una ceremonia de cierre.

Llevando a cabo una junta de Patrulla

Tú ya has discutido con tus chicos el tipo de actividades que quieren; también, ya conoces el tipo de capacitación que necesitan si se mueven hacia delante en la Tropa. Ahora es cuestión de escoger aquello que será de gran beneficio para todos los chicos.

Puedes correr dentro del problema y tener el número de chicos apenas para iniciarse en el Escultismo. Otros chicos en la Patrulla pueden estar en su camino hacia Primera Clase. Tú necesitas mantener a todos ocupados y felices. Así que usa el sistema amigable. Ten a aquellos que ya conocen su Escultismo que les enseñen a los chicos nuevos.

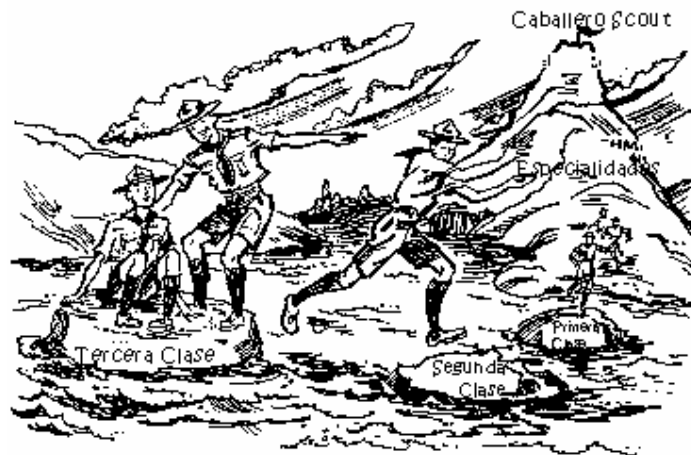
Cuando hayas escogido las diferentes actividades el siguiente paso es ordenarlas en un programa efectivo, siéntate con tu Subguía con una hoja frente a ti y empieza a llenarla con actividades que has decidido usar. Entonces estima el tiempo que necesitas para cada una de ellas. Anota el tiempo aproximado para empezar y detener cada actividad. Un programa así te ayudará a mantener las cosas en movimiento.

Regresa sobre el programa y calcula que preparativos y que equipos serán necesitados. Para el trabajo en señalar, por ejemplo, puedes necesitar hacer un timbre, escribir un mensaje pequeño, tener un papel y un lápiz a la mano. Escribe una lista del equipo que se necesite y hazte tú mismo responsable, o tu Subguía o alguien más de la Patrulla, para traer las diferentes cosas.

La prueba de planeación y preparación de una junta de Patrulla es la junta misma. Ten todo listo y adelantado, y entonces, sumérgete en el programa. Es un arte dirigir una buena junta, pero afortunadamente es un arte que pueda ser adquirido por algún Guía de Patrulla quien se aplica a sí mismo hará esto.

Capítulo 5

Adelantos y capacitación de Patrulla



Una de tus funciones más importantes es ayudar a cada uno de los miembros de tu Patrulla en adelantos y habilidades Scouts. **Tu objetivo es llevar a tu pandilla a Primera Clase.** No puedes hacer eso con un motón de pie tiernos. Haz lo posible por inspirar a cada uno de tus Scouts para convertirse en Primera Clase o mejor. Un verdadero Guía de Patrulla ayuda a sus Scouts a través de los retos de Tercera Clase, Segunda Clase y Primera Clase.

Como todo en la Patrulla es tu ejemplo el que más cuenta. Si tú estas afuera, al frente o adelante, tus chicos querrán seguirte. Probablemente tú ya eres un Scout de Primera Clase. Si no lo eres, necesitas poner manos a la obra. **No puedes enseñarles los retos Scouts a tus chicos, si tú mismo no los sabes bien.**

Obtén toda la ayuda que puedas de tu Maestre Scout, del asistente de los Maestre Scout, del Jefe de Grupo, o bien, de algún experto externo a la Tropa. **NO SEAS MEDIOCRE, PREPÁRATE.**

Los retos del Escultismo

Ahora, recuerda que los retos del Escultismo no son algo aparte del Escultismo normal. Compara los retos de Segunda Clase con las cosas que hacen una excursión de Patrulla, y verás que cada una de ellas son parte de las actividades de sus excursiones de Patrulla. Compara los retos de Primera Clase con el campamento de Patrulla durante la noche, y descubrirás que ellos contienen todas las características de un buen campamento.

Es tan simple como eso, les das a tus chicos excursiones y

campamentos en abundancia ¿y no pueden avanzar?

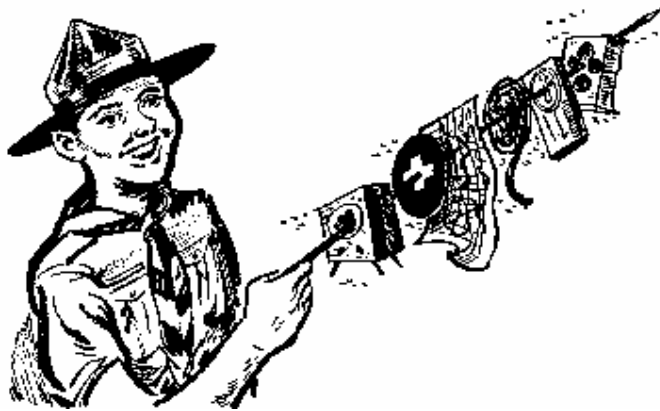
Dales una vida de Patrulla excitante y ellos aprenderán todas las técnicas que tienen que saber para subir en grado.

Conoce dónde estás

Si eres el Guía de una Patrulla de chicos nuevos, sabes exactamente donde estás; tienes que ganártelos a través del primer juego, los retos de Tercera Clase. Cuando hayan dominado estos, todos ustedes pueden moverse juntos.

Como sea, estás más probable a tener una Patrulla que ha alcanzado varias etapas en el Escultismo. Lo primero que tienes que hacer con ellos es descubrir donde está cada uno. **Haz una gráfica de adelantos de la Patrulla.** A lo largo del borde superior de una hoja escribe los retos para Segunda y Primera Clase a lo largo del borde derecho, escribe los nombres de tus Scouts y entonces marca los retos que cada uno de ellos ha completado. Y decide a donde ir de eso.

Hazlo natural



Haz de todos los retos parte regular de la vida de los chicos en la Patrulla. Recuerda que los chicos quieren hacer cosas, así que no uses palabras si una foto puede ilustrar el punto. No uses una foto si tú puedes demostrar el punto. No uses una demostración, si el chico puede hacerlo.

Tienes que usar tu imaginación para alternar los retos Scouts dentro de la acción. Algunos retos son mejores hechos directamente, simplemente teniendo a los chicos haciéndolos. Déjalos usar su propio cerebro, los ayudas mejor si dejas que se ayuden a ellos mismos. Toma como ejemplo encender la fogata. Sólo encendiendo una fogata es como el chico aprende a construir una. Déjalos que empiecen encendiendo una fogata por ellos mismos, luego dales los puntos para

que sigan adelante.

Si un método directo no puede ser usado, prueba con la demostración, el método de la imitación. Atar nudos, señalación, primeros auxilios y muchas otras habilidades Scouts son aprendidas fácilmente con este método. Tú simplemente diriges a los chicos al hacer una cosa. Por ejemplo, para hacer nudos dales unas cuerdas y deja que sigan tu acción de atar un nudo.

De vez en cuando tus chicos aprenderán habilidades, pero si quieres mantenerlos en entrenamiento, ellos tienen que hacer uso de ellas regularmente. Puedes usar juegos para probar su rapidez y habilidades en general en temas tales como: señalación, nudos, primeros auxilios y muchas otras más.

La competencia en la Patrulla agrega la emoción de mantener una materia a salvo. Pero la mejor práctica es la aplicación actual de cada habilidad en las excursiones y los campamentos.

Te presentamos cuatro puntos a seguir con respecto a las instrucciones:

- (1) Nunca des una instrucción sin mostrar su uso práctico.
- (2) Introduce juegos de competencia en conexión con la instrucción.
- (3) Establece un tiempo límite en cada tema para el chico en cuestión.
- (4) No tengas un singular momento para nadie.

Capacitación de la Patrulla Flecha Dorada

Para ayudarte como Guía de Patrulla en hacer tu trabajo eficientemente y también, para asegurar que estás entrenado en los métodos de instrucción, el Programa de Entrenamiento de Flecha Dorada está disponible a través de tu Tropa, tu Maestro Scout y la Patrulla Flecha que la componen los Guías y Subguías de las Patrullas.

Para calificar y usar la Flecha Dorada, un Guía de Patrulla o Subguía debe, entre otras cuestiones¹:

- (1) Haber recibido instrucciones en todos los aspectos esenciales para dirigir una Patrulla.
- (2) Haber participado satisfactoriamente en una excursión de entrenamiento para Guías de Patrulla como perfilado en el libro de entrenamiento Flecha Dorada para Guías de Patrulla.

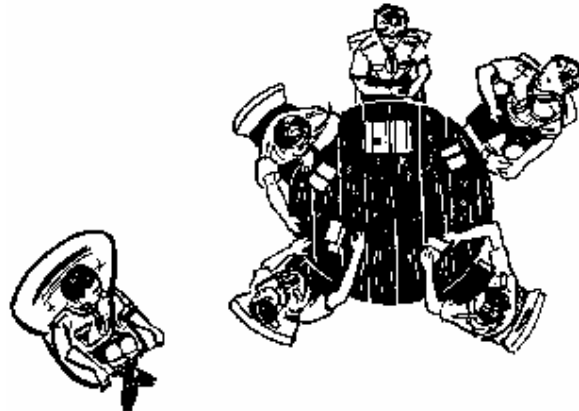
¹ Revisar la bibliografía "Flecha Dorada" editada por la asociación.

- (3) Haber participado satisfactoriamente en un campamento de entrenamiento para Guías de Patrulla.
- (4) Tener conocimiento y habilidad sobre el estándar general de su Patrulla en tres destrezas Scouts y demostrar su destreza al instruir en estos temas.
- (5) Convencer a su Maestre Scout que sus juntas de no menos de 120 minutos cada una son hechas regularmente para el beneficio de la Patrulla.
- (6) Convencer a su Maestre Scout de que dirige en campamento por un periodo mínimo de 24 horas para el beneficio de su Patrulla.
- (7) Ser recomendado para la insignia de Flecha Dorada de Guía de Patrulla por la Corte de Honor y su Maestre Scout.

Si aún no has recibido el entrenamiento para el Guía de Patrulla, plátalo inmediatamente con tu Maestre Scout y la Corte de Honor.

Capítulo 6

Corte de Honor



El momento en que te hiciste cargo de tu Patrulla te convertiste no sólo en un líder, sino en dos. ¡Una pareja siamesa! Te convertiste en un líder de tu Patrulla, pero al mismo tiempo te convertiste en un líder en la Tropa con el deber de actuar en la tarea de llevar una Tropa.

Con tu insignia de Guía de Patrulla y tus cintas tienes el privilegio de ser un miembro de la Corte de Honor.

En esta Corte de Honor te reúnes con los otros Guías de Patrulla en intervalos regulares para planear las actividades de la Tropa y discutir y resolver los problemas de Tropa.

En la Corte de Honor tienes la oportunidad de expresar las intenciones y esperanzas de tu Patrulla, explicar lo que está pasando y lo que se espera hacer. Aquí también recibes la guía y ayuda para conducir los asuntos de tu Patrulla y capacitar a tus chicos.

En la Corte de Honor levantas inspiraciones para hacer a tu Patrulla la mejor posible. Aquí descubrirás que al dirigir una buena Patrulla que toma una parte activa y leal en la vida de la Tropa, estás ayudando a volver a tu Tropa completamente buena.

¿Quién asiste?

Todos los Guías de Patrulla y el Jefe de Tropa; algún Maestre Scout puede estar presente como un asesor y guía. El asistente del Maestre Scout y el Subguía también pueden estar presentes para unirse a la planeación cuando la Tropa tiene dos Patrullas o está iniciando.

La Corte de Honor es una reunión de negocios en todos los

sentidos de la palabra, y debe ser conducido a lo largo de líneas formales. Un presidente, un secretario y un tesorero son necesarios y estos puestos son ocupados por la elección de los miembros de la Corte de Honor.

Estas posiciones no son permanentes y las elecciones deben hacerse cada año, usualmente en otoño, y cada uno debe probar su mano en una de estas posiciones.

Reuniones de la Corte de Honor

Para ser efectiva, la Corte de Honor debe reunirse regularmente. Varias Tropas encuentran que una pequeña reunión seguida de una junta de Tropa cada semana es satisfactoria. Este plan con una reunión larga una vez al mes ha demostrado valor. La reunión larga fuera de las juntas de Tropa regulares da a la Corte de Honor la oportunidad de discutir problemas más a fondo y de planear eventos en detalle.

Le corresponde a cada Corte de Honor individual establecer su propio tiempo. Para ahorrar tiempo e ir directo a los asuntos el residente y el secretario deben trazar una agenda y seguirla. Aquí se muestra una típica reunión de Corte de Honor que podría ser:

El jefe de Tropa es el presidente. Él convoca la reunión para ordenar y tomar su papel.

El secretario lee el acta de la última reunión. Ésta es corta y va al punto. El guía de la Patrulla zorros aparta el acta que es aceptada como se lee. "Todos a favor", responden "Siempre listo".

De aquí vamos a los asuntos inconclusos. Se puede ir cubriendo ciertos puntos mientras el Maestre Scout reporta que ha localizado a un experto natural para ir a la próxima excursión con la Tropa. Alguien más reporta en el punto de reciclaje los precios del papel desechado. Así sucesivamente, uno después de otro, algunos de los miembros reportan los proyectos asignados a ellos en las reuniones anteriores.

Ahora turnan a planear sobre el próximo mes. Los planes a largo lazo ya han sido hechos y hora es tiempo de ponerlos en acción. El tema es exploración.

Las sugerencias son ofrecidas para una excursión de exploración. Un número de lugares son sugeridos, discutidos y finalmente es elegido uno por mayoría de votos. Un énfasis especial será puesto en la brújula, lectura de mapas y orientación.

La discusión continúa. Este proyecto requiere de bastante planeación y capacitación. Lentamente el programa para las próximas semanas adquiere forma: demostración en el uso de la brújula, estudio de mapas, juegos dentro y fuera del local que incluyan trabajar con la brújula, revisar el equipo de excursión, menús, listas de comida. Una lista entera de cosas por hacer en las juntas de Tropa y de Patrulla hasta que el gran evento llegue.

El Guía de Guías toma nota. Aquí se plasma lo que logrará obtener la emoción de la Patrulla.

¡Asuntos nuevos! Es tiempo de tomar otras decisiones.

Una cuestión de política se aproxima. La Tropa ha sido invitada para vender boletos para el carnaval, una petición rechazada cortésmente. Otra petición por Scouts para servir al concierto del municipio. Aceptada.

Un curso de primeros auxilios se avecina en el Distrito Scout próximamente. ¿Alguna de las Patrullas está interesada?

Otros puntos surgen para una decisión, son reglamentados, asignados a alguien para investigar u organizar.

Ahora, cada Guía de Patrulla tiene la oportunidad de pararse ante la Corte de Honor y reportar sus actividades de Patrulla desde la última reunión, qué reuniones han sido sostenidas, qué proyectos de servicio se han emprendido, qué chicos han avanzado. Todo lo que muestre el progreso de la Patrulla.

Ahora el Maestro Scout tiene la oportunidad de decir algunas palabras y entonces la junta de Corte de Honor es aplazada adecuadamente.

En corto, las reuniones interesantes que muestran el progreso y mantienen a todos sus miembros en sus lugares, son el objetivo. Como miembro de la Corte de Honor debes contribuir en las discusiones e integrarte en la planeación. Recuerda que estás ahí para representar el pensamiento de tu Patrulla y presentar sus ideas. No sirves de mucho si tomas una silla de atrás y no participas activamente.

El trabajo de la Corte de Honor

La Corte de Honor es el cuerpo gobernador de la Tropa. Es responsable de:



- (1) **Salvaguardar el Honor de la Tropa.**- Ésta, es la primera y la más importante de las funciones de la Corte de Honor. Tú como Guía debes tener un sentimiento de responsabilidad tanto personal y corporativo, por Tradición y Honor. Una Tropa sin Honor ni sentimientos de responsabilidad no contribuirá para nada que valga la pena en el desarrollo de sus miembros o del Movimiento entero.

La Corte de Honor y los Guías que la forman, deben colocar el estándar más alto posible en cuanto a inteligencia, cortesía y eficiencia en general. El ejemplo de conjunto hará más que cualquier otra cosa desarrollar el espíritu correcto de la Tropa.

Todos los aspirantes nuevos deben ir a la Corte de Honor antes de que se unan, para que las tradiciones de la Tropa y la función de la Corte de Honor puedan serles explicadas. También deben ser enterados de lo que se espera de ellos a cambio por el privilegio de pertenecer a la Tropa. **La membresía es un privilegio, no dejes que ningún chico piense que eso se puede tratar muy a la ligera.**

Antes de que algún chico pueda ser puesto a prueba para una insignia de competencia, primero debe obtener la aprobación de la Corte de Honor. Hay más en la ganancia de una insignia que pasar mero los requisitos técnicos. La Corte de Honor, a través de los Guías de los Scouts, debe ser razonable, segura de que los chicos están listos para aprobar los requisitos técnicos (ahorrar, gastar el tiempo de los examinadores) y que se haya mostrado el espíritu correcto y la cantidad del esfuerzo en la preparación. Por ejemplo, algunos chicos pueden ser egoístas y trabajar para sus insignias por sí mismos al abandonar sus deberes en la Patrulla, o un chico puede estar listo para su Primera Clase, pero sin esforzarse por vivir su Promesa Scout. **Si es evidente que un chico no está listo, se le debe decir así, y el porqué.** Él debe ser presentado con un reto, el cual lo animará a mejorar su deficiencia y seguir adelante por su insignia.

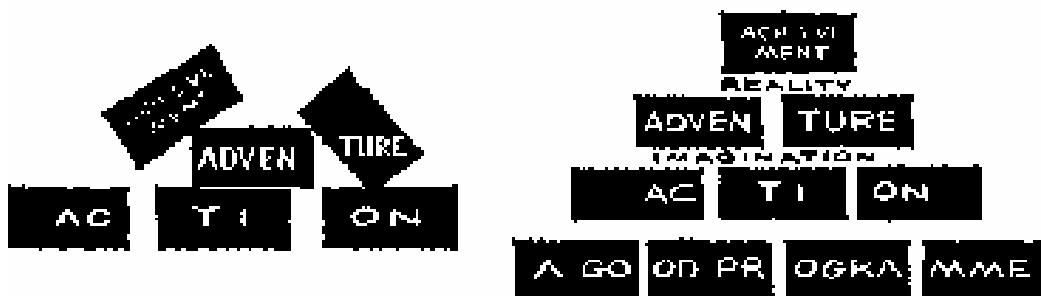
Más acción disciplinada puede, y debe ser llevada a cabo por el Guía preocupado, usualmente después de consultarlo con el Scout. Ocasionalmente, sea como sea, un muy serio problema puede no dilucidarse y a la Corte de Honor se le consulta para considerar el

asunto. Un acusado se le debe dar la oportunidad de presentar su caso ante la Corte, la cual entonces, decide la acción disciplinaria necesaria, si hay alguna.

- (2) **Planeación del programa.**- Como resultado de una Patrulla en Consejo, cada Guía de Patrulla trae ideas y deseos de su Patrulla para notificar a la Corte de Honor. Estos serán discutidos y aquellos recibidos por mayoría de votos serán presentados como material de programa. De esta manera los programas de Tropa serán construidos con lo que la mayoría de los chicos quiera.

Ésta es una democracia verdadera. El Guía de Patrulla tiene que aprender a representar a su Patrulla y proponer su caso incluso si no está de acuerdo personalmente. Él tiene que persuadir a su Patrulla de sostener lealmente cualquier decisión de la Corte de Honor, incluso cuando éstas estén en contra de sus propios deseos. Él debe aprender a aceptar éxito o la derrota con ecuanimidad.

La planeación del programa debe ser lograda en tres etapas: Largo plazo, corto plazo y planes inmediatos.



La planeación a largo plazo consiste en establecer objetivos para conseguirlos durante el año que viene. Observando los acontecimientos especiales programados por ocurrir y desarrollando temas en general e ideas las cuales ayudarán a lograr los objetivos de la Tropa.

Los planes a largo plazo no deben empezar tan grandes o complicados, muchos asuntos y demasiados detalles en esta etapa causarán congestión y confusión. Si planeas demasiadas cosas para propagar entusiasmo, bien puedes terminar indiferente hacia todas ellas.

La planeación a largo plazo es mejor hecha en el periodo de julio y agosto, y el lugar ideal es un campamento de verano cuando un evento especial puede estar dedicado a ello. Entonces, en la última fogata del campamento, la Tropa puede dejar pasar algunas de las aventuras en el almacén y así ellos podrán mirar hacia algo especial que tengan pensado posteriormente.

La planeación a corto plazo son los principales asuntos de la especial Corte de Honor mensual. Aquí, el plan a largo plazo es tomado y expandido para cubrir el futuro inmediato, usualmente el periodo de los siguientes tres meses. Más detalles son agregados, posiblemente objetivos adicionales son incluidos, datos son mezclados y se organizan las responsabilidades asignadas. Los programas para el mes inmediato son puestos en forma resumida.

La planeación inmediata es hecha por la o las personas responsables de la actividad. La planeación más inmediata será hecha por los Maestros usando el plan a corto plazo presentado por la Corte de Honor como una base. Sea como sea, la Corte de Honor debe aceptar las actividades dadas para organizar de vez en cuando. Las sugerencias de última hora para los planes finales serán puestas en adelante en las reuniones de Corte semanales al terminar la junta.

Algunos minutos se deben también tomar en la Corte de Honor de medio mes para analizar el último programa, para aprender de los errores, anotar que fue popular y hacer los ajustes necesarios para los próximos programas.

Además para planear los programas, lo Guías de Patrulla deben estar acostumbrados a seguir las juntas de Tropa y Patrulla, y la Tropa debe estar acostumbrada a ellos también. De esta manera, si un Maestro no puede asistir a una junta, **el Guía de Patrulla puede asumir el cargo sin ningún problema o comentario inusual.** Durante una junta de Tropa (pero no necesariamente en todas las juntas de Tropa) cada Guía de Patrulla debe ser responsable de una actividad la cual el preparará y llevará acabo él mismo. Ocasionalmente los guías de Patrulla deben dirigir una toda una junta ellos mismos.

- (3) **Administración general.**- la Corte de Honor también protege los fondos de la Tropa (cuotas semanales). Es responsable por el mantenimiento adecuado del equipo de la Tropa y algunas decisiones en general que afecten a la Tropa.

Código de la Corte de Honor

Como un auxilio valioso para establecer y mantener una tradición de operación sensata de la Corte de Honor, **se recomienda fuertemente que cada Tropa adopte un código de Corte de Honor.** Este código debe ser visible en cada reunión de Corte de Honor y debe ser usada o presentada en forma de tarjeta a cada Guía de Patrulla a la hora de su investidura como Guía de Patrulla. Esto servirá como una guía para el trabajo que tiene que hacer, un recordador constante de la responsabilidad la cual el tiene licencia. Aquí hay una sugerencia de

código, úsalo o escribe el tuyo propio pero con la seguridad de mantenerlo simple y directo al punto.

El alcance al que una Corte de Honor puede ser dejado a sí misma depende de la experiencia y la capacitación de los Guías de Patrulla. Los Guías de Patrulla necesitan bastante entrenamiento y guía para su trabajo con la Corte de Honor como lo hacen ellos para sus destrezas, y el Scout sabio siempre estará alimentando sus ideas y sugerencias para estimular su imaginación. Recuerda que el Maestro Scout es el catalizador que estimula la acción de sus Guías de Patrulla. La Corte de Honor representa un cubo el cual contiene la acción del Sistema de Patrulla. De esta manera, se demuestra que la Tropa sólo puede estar tan bien como la Corte de Honor lo esté.

Aquí está una sugerencia de Código, úsala o escribe el tuyo y proponlo a la Corte de Honor, pero mantenlo simple y directo al punto.

CÓDIGO DE LA CORTE DE HONOR

Es el deber de cada miembro de esta Corte de Honor:

1. Establecer un buen ejemplo en la vivencia de la Promesa y la Ley Scout.
2. Conservar el Honor y las tradiciones de la Tropa.
3. Querer a sus Scouts y ser su amigo.
4. Considerar los deseos de su Patrulla antes que los suyos propios.
5. Ser justo al juzgar.
6. Atenerse gustoso a las decisiones de la mayoría.
7. Respetar las discusiones secretas de la Corte de Honor.
8. Asistir fielmente a los Maestros en la operación eficiente de la Tropa.

Capítulo 7

Salidas de Patrulla



Tú quieres que tu Patrulla sea una pandilla verdadera, sólo una Patrulla excursionista es una verdadera pandilla.

Podemos dividir las excursiones generalmente en dos clases.

Una donde no quiere estar sujeto a encender una fogata y cocinar. Esto puede ser porque tú tienes otros entrenamientos especiales tales como señalación, conocimiento de la naturaleza o pionerismo y quieres usar cada minuto de tu tiempo para ese propósito o quizás tu excursión será a través de un territorio donde está prohibido hacer fogatas. O puedes tener otra buena razón para hacer una corta labor en los asuntos de comida. De cualquier forma, en este tipo de excursiones llevas los alimentos preparados que pueden ser consumidos rápidamente y que requieren poca limpieza después. Esta excursión es planeada simplemente para alimentos rápidos.

El otro tipo de excursión es donde hacer una fogata y cocinar tienen un espacio prominente en el programa. Es fácil ver que una fogata incrementa tu responsabilidad como Guía y que cocinar significa más planeación y preparación antes de decidirse a salir. En las primeras pequeñas excursiones deja a tus chicos que preparen sus propios alimentos individualmente. Esto os adiestrará para el reto de cocina de Segunda Clase. Después tu Patrulla querrá ir para cocinar en el campo como una verdadera Patrulla con los chicos tomando sus turnos en cocinar para la Patrulla completa.

Planeando la excursión

Vayamos a la planeación necesaria para la excursión de la Patrulla. ¿Qué queremos hacer? Para cada excursión necesitas tener un objetivo

definido. Revisa tu adelanto en tu gráfica de progreso y ver donde se encuentran las debilidades en la Patrulla. **Entonces planea sobre el desarrollo de la excursión de tu Patrulla en torno a sus debilidades.**

¿Dónde? Si la organización de tu Patrulla está trabajando, preguntará a tu experto en excursiones por recomendaciones para ir. Si no tienes a un experto en excursiones, plantea la misma pregunta a todos tus chicos en la Patrulla, pesa todas las sugerencias y decide la ruta y el lugar que quedará perfectamente para el objetivo de tu excursión. Aquí hay algunos consejos generales:

Si tu Patrulla es nueva, organiza una excursión pequeña. Dos o tres kilómetros al salir y la misma distancia de regreso serán suficientes. Si está disponible un servicio de autobús, puedes ir en autobús a cierto lugar desde el cual una corta caminata los llevará a un lugar adecuado.



Más tarde, incrementa la cantidad de caminata. Todo es cuestión de entrenamiento.

Una buena regla a seguir es: mantenerse fuera de los caminos principales. Estos son peligrosos, estos tienen pocos sitios hermosos y caminar sobre una superficie de concreto es tedioso.

¿Cuándo? En muchos casos la respuesta a esta pregunta es domingo o en vacaciones. Puedes salir en la mañana y no regresar antes de que anochezca. No hay tarea de la escuela esperando por ti. Las mentes de todos están libres, todos están listos para la aventura y el buen tiempo.

Para una excursión de medio día, sábado en la tarde es bueno.

Entonces tenemos otra opción como el domingo si los chicos no pueden hacerlo entre semana. En el caso de las excursiones en domingo necesitas conocer y seguir la política de Protección a Menores de la Asociación, la mayor de las veces es bueno que un Maestro te acompañe y mantenga cierta distancia para permitirte vivir la vida de Patrulla.

¿Cómo? Esto te introduce en la preparación actual para la excursión, tienes que investigar el transporte, escoger el equipo y calcular los gastos.

Tienes que informar a los padres a tu Maestro Scout de tus excursiones, dónde vas a ir y cuándo esperas regresar.

Si tienes la intención de empezar bien tu excursión fuera de la ciudad, necesitas ver el transporte por un camión, un coche o incluso el ferrocarril. Si tienes una cooperación verdadera de los padres, puedes estar dispuesto a esperar por un par de coches familiares para llevar a la Patrulla a un lugar apropiado para empezar.

Si el local de tu Patrulla está localizado convenientemente, querrás empezar tu excursión desde ahí. Si no, la casa de alguno de los Scouts puede demostrar ser el mejor lugar para reunirse. Si van a ir en camión o tren, el truco más inteligente puede ser encontrarse en la parada del camión o la estación del ferrocarril.

El transporte cuesta dinero. Así que, antes de que tu Patrulla se decida por alguna excursión extensa que involucre costos de transporte, tiene que asegurarse que todos los chicos pueden permitirse el viaje, en tal caso deberá la Patrulla financiar el viaje. Para tus primeras excursiones cada Scout trae comida de su casa.

Planes finales

La excursión ha sido discutida, la Patrulla completa ha estado participativa al decidir. Ahora la excursión recae en ti y, como Guía de Patrulla, recapitularas en lo que has estado de acuerdo y enderezaras los últimos pequeños detalles.

Asegúrate que todos tus chicos tengan todo su equipo, cuándo encontrarse, dónde encontrarse, qué llevar. No, ellos no recordarán todo, a menos que lo escriban. Insiste que anoten los detalles en un trozo de papel o en sus libretas.

Sólo una cosa más y estarás listo: antes de salir, júntense todos con tu Subguía y hagan un pequeño programa para el día. Eso ayudará a

que obtengas los resultados más grandiosos posibles fuera de la excursión.

Campamento de Patrulla

A tus Scouts les gustarán las excursiones, pero la experiencia que más visualizan desde el día que empezaron a ser Scouts es el: campamento.

Una de las cosas más grandiosas que puedes hacer como Guía de Patrulla es llevar a tu Patrulla en un campamento de Patrulla, con cada Scout como un campista entrenado. Eso te tomará tiempo.

Acampar es realmente sólo excursionismo avanzado. Requiere de más planeación y más equipo. Después de que has conducido varias caminatas, entonces viene la gran aventura del campamento de fin de semana. Está planeada exactamente en la misma forma que una excursión, pero se ocupa mucho más equipo. Ciertos niveles son requeridos del Guía de Patrulla antes de que se quede con su Patrulla en un campamento de noche. Por mencionar algunos:



1. - Debes ser un Scout de Primera Clase
2. - Debes haber tenido experiencia en acampar bajo la revisión de otros Guías.
3. - Debes haber conducido satisfactoriamente varias caminatas en un día, donde los alimentos fueron cocinados por tu Patrulla.
4. - Debes tener el permiso del mismo propietario para acampar, hacer fogatas, etc.
5. - Debes someter tu programa completo para la aprobación de tu Maestro Scout.
6. - Debes tener el consentimiento de los padres de cada chico.

Si tu campamento incluye un domingo, es también necesario asegurarse de la cooperación de las autoridades de la iglesia, algunas Patrulla han hecho esto para invitar al ministro para conducir a un propio Scout, en una hora tal como se le permitirá visitar el campamento entre servicios de la iglesia. En otros ejemplos las Patrullas

han contado con el soporte de la iglesia a petición para redactar un simple servicio con la finalidad de ser dirigido por el Guía de Patrulla.

Para tu primer campamento de fin de semana, probablemente encontraras útil tener a tu Maestre Scout o al asistente del Maestre Scout presentes, no para tomar el cargo, **sino simplemente para aconsejar si las cosas van mal**. Habiendo decidido ello, puedes encontrar los niveles necesarios que exija tu Maestre Scout.

El siguiente punto importante es el equipo. Obviamente debes tener tiendas, y necesitarás el tipo que pueden ser cargadas fácilmente por los chicos. Necesitarás decidir en tu junta de Patrulla si prefieren tiendas pequeñas, en cada una se acomodan dos Scouts. Las tiendas pequeñas pueden ser hechas para que cada Scout cargue la mitad de la tienda en una caminata. Si escoges tener dos tiendas para la Patrulla naturalmente tu Subguía tendrá que cargar una de las tiendas y tú, la otra. Decidas lo que decidas, lo importante es que tus chicos deben trabajar para el financiamiento durante el invierno con la finalidad de comprar sus propias tiendas o los materiales con los que se hacen.

Los utensilios de cocina pueden ser prestados de sus casas hasta que estén dispuestos a comprar los suyos propios. Consiguiendo esto estás listo para planear tu primer campamento. Debes dar tiempo a cada junta de Patrulla para los detalles, y hay algunos que naturalmente empezarán unas semanas antes del campamento.

El sitio. Tres factores importantes para considerar: refugio, agua y madera.

¿Cuándo? Esto dependerá de tu Patrulla. Algunos chicos prefieren el campamento desde viernes en la tarde hasta el sábado en la noche. Hay algunos otros en tu Patrulla que van a actividades culturales los sábados en las mañanas y no pueden irse hasta el sábado en la tarde. Considera los distintos ángulos.

¿Cómo? Debes primero organizar a tu Patrulla para el campamento, con la finalidad de que al llegar al lugar, cada quien tenga una tarea que hacer. En general, dividirás a tu Patrulla en dos partes. Tomarás a la mitad de la Patrulla para preparar la primera comida, reunir leña, etc., y el Subguía con la otra mitad de la Patrulla levantarán la tienda, cavarán los hoyos de las grasas, etc. Hay otros puntos que necesitan de planeación cuidadosa tales como el equipo personal, el equipo de Patrulla, menús, etc.

En todos tus planes ten en mente el peso de tu equipo y la comida. Elimina las cosas innecesarias y divide la carga entre la Patrulla con la debida consideración por la diferencia en talla y la fuerza de los

chicos.

Finalmente, conduce tu campamento de Patrulla sólo como sería conducido un buen campamento de Tropa. Saliendo a la hora apropiada, inspeccionado de tiendas, receso, prácticas de domingo, fogatas al aire libre; todo debe ser llevado a cabo estrictamente de acuerdo a tus planes. Se debe tener gran cuidado con los periodos de nadar. El área donde vas a nadar o a remar debe tener la aprobación de tu Maestro Scout. Esto es importante para poder observar medidas de seguridad apropiadas del agua. Bajo ninguna circunstancia permitas que alguien nade solo, no importa que tan hábil pueda ser.

Deja tu sitio de campamento sin mostrar signos de ocupación y agradece al propietario.

LA PATRULLA VA DE CAMPAMENTO



El fundador, Baden Powell, dijo *“El campamento es una gran oportunidad del Maestro Scout”*. También es la gran oportunidad del Guía de Patrulla si el campamento es operado en el Sistema de Patrulla. Sólo en los campamentos los Scouts viven juntos bajo la completa influencia del programa Scout para cualquier continuación de longitud de tiempo. Bajo estas condiciones la Patrulla puede crecer verdaderamente tanto en espíritu como en técnicas de adelanto.

En el campamento la Patrulla opera enteramente en lo suyo propio, si tiene éxito o falla depende de su capacitación previa, de tu habilidad y espíritu que prevalece en los miembros de la Patrulla.

Capacitación para acampar

La capacitación para acampar empieza tan pronto como un chico se une a la Patrulla. En las juntas de Patrulla y en las excursiones aprende las necesidades básicas que él necesitará, no sólo para ser hábil acampando, sino para vivir confortable y agradablemente el campamento.

Campamentos de la Patrulla a corto plazo

La preparación y operación de un fin de semana de Patrulla o campamentos a corto plazo son bastante buenos por sí solos. El objetivo al que debes apuntar es el lograr llevar a tu Patrulla de campamento.

Los campamentos de Patrulla son planeados en el Consejo de Patrulla. Ahí discuten el programa, los menús, el transporte y el tesorero de la Patrulla recolectará lo asignado a los miembros de la Patrulla. Usualmente el Guía de Patrulla hace el programa final, posiblemente el cocinero de la Patrulla y otro redactarán el menú y harán las compras. El bodeguero organizará el equipo y alguien más organizará la transportación; el tesorero recolectará las cuotas necesarias del campamento y proporcionará los fondos para comprar comida y otros gastos.

Naturalmente tú como Guía de Patrulla presentarás todos los planes para el campamento a tu Maestre Scout, y discutirás estos planes con él a fondo. Ninguna Patrulla puede ir de campamento sin el permiso del Maestre Scout.

Llegando al campamento, la Patrulla establecerá su propio campamento independiente, incluyendo la tienda para dormir, la tienda para guardar cosas, la cocina, el área de comer, letrina y arreglos de lavabos. El Guía de Patrulla está a cargo de su Patrulla completamente y es responsable de la disciplina y la organización.

Campamentos a largo plazo o de Tropa

Los campamentos de Tropa son planeados en Corte de Honor en conjunción con los Maestres. La planeación original para el campamento anual de verano debe tener lugar nueve o diez meses previos al campamento. La selección de buenos sitios para acampar es parte del entrenamiento de un Scout, así que cada vez que sea posible la Corte de Honor debe visitar los lugares para que ellos puedan aprender y tengan la oportunidad de expresar su propia elección. Una vez que el lugar esté elegido entonces la Corte de Honor también debe seleccionar los lugares posibles de Patrulla y hacer un mapa para facilitar la planeación en casa. De regreso en la Tropa se establecerá jefatura de la copia del mapa, junto con algunas fotografías u otro dato relevante, deben ser puestos en el periódico mural para empezar a promover el próximo campamento de verano. La Corte de Honor ayudará en la compilación de menús y redactar ordenes de comida y también con el programa. Acampar con su Patrulla proporciona a cada identidad Scout como un miembro importante del equipo y la experiencia desarrollará su habilidad y confianza en sí mismo. En una

Patrulla bien organizada no hay tareas, porque cada chico tiene su responsabilidad y siente orgullo en verlo a través de una conclusión satisfactoria para sus colegas. Respecto a cada Guía de Patrulla debe redactar una lista para la rutina diaria así no hay probabilidad de que uno o dos empiecen a hacer los mismos trabajos.

Trabajar para su Patrulla y sus colegas es una función importante con la finalidad de construir juntos, por lo tanto, la práctica de cada chico haciendo su propia limpieza, encargo, programación, etc. sin trabajar en equipo debe ser desaprobado.

Algunos libros excelentes están disponibles para ayudarte a planear el campamento y estos, deben ser estudiados tanto por el Guía de Patrulla como la Patrulla completa.

Capítulo 8

El Guía de Patrulla



Entonces tu Patrulla va a ser una pandilla en el sentido de que se van a mantener juntos físicamente haciendo toda la clase de cosas y, de otra manera, ayudando al otro a salir de dificultades, en resumen, al actuar como equipo.

Hay tres maneras diferentes de seguir, dos de ellas maneras pobres y otra muy buena. **Una de las maneras pobres es no tener liderazgo con ellos**, esa es una clase de embrollo perpetuo, es decir, nadie hace una sugerencia, nadie toma una decisión y nadie, por ejemplo, dirige a los demás; este método es bastante desesperante. El Guía de Patrulla se está mostrando a sí mismo bastante indispuesto y no está apto para tener responsabilidad alguna. Esto surge a veces con el deseo de tratar de ser agradable a todos y cada líder, para quien busca este papel de Guía, debe realizar "eso" que es imposible con la finalidad de complacer a todos los chicos de su Patrulla en todo el momento y, a menos que logarse satisfacer a todos los camaradas, la mayor parte del tiempo habrá problemas.

La segunda manera pobre es la del **método de dictadura del liderazgo**, donde el líder nunca consulta a nadie, nunca pide ideas, toma decisiones por sí mismo e incluso, cuando es obvio que el está equivocado, persiste completamente diciendo a efecto: *"Yo soy el Guía y tú debes hacer lo que yo te diga, esté bien o mal"*. No es un método muy efectivo porque ninguna Patrulla ni pandilla va a seguir por mucho a un líder que nunca consulta a nadie. Ninguna Patrulla va a durar mucho si constantemente se mete en problemas, y usualmente, por supuesto el líder dictador no es un buen tipo ni la clase de persona que ellos quieren seguir.

La tercera y la mejor, y quizás la única manera de dirigir en Escultismo, y en efecto, en la vida como tal, es **dirigir por consentimiento**; eso significa que tú Guía de Patrulla, estás dirigiendo porque tu pandilla te acepta, te respeta y quiere ser dirigida por ti.

Para regresar por un momento al asunto de consultar a otras personas. En una Patrulla de ocho miembros siempre debe ser recordado que tienes ocho seres humanos diferentes, algunos de ellos serán muy buenos para ciertas cosas pero no lo serán para otras, e inclusive en bastantes Scouts jóvenes encontrarás que algunos de ellos, por ejemplo, muestran una habilidad particular para cocinar, pionerismo, vela o manualidades en madera. Ciertos serán más observadores que otros, algunos tendrán otras cualidades extremadamente más desarrolladas. Tu trabajo como guía es usar los talentos de tus Scouts para ayudar a la Patrulla entera.

Algunos de ustedes conocerán la historia de los Tres Mosqueteros. Ellos eran, de cierta forma, un tipo de Patrulla. Unas cosas que ellos hicieron, quizás, no sean exactamente modelos que nosotros debamos copiar, pero su lema de *"Todos para uno y uno para todos"* es el tipo de idea que una Patrulla puede adoptar bien.

Tal vez has escuchado esta historia sobre la solidez de estar unidos:

"Un hombre viejo, quien ha trabajado duro toda su vida y ha levantado una empresa excelente como un granjero, cae enfermo y se da cuenta que no vivirá por mucho tiempo. El tenía tres hijos buenos, quienes han trabajado con él y en lo principal han seguido su guía y su ejemplo lealmente, pero no se llevaban muy bien entre ellos, y el hombre viejo se da cuenta de que después de que él muera, probablemente pelearán y podría ser el fin de la granja; toda la fortaleza que ellos habían construido estará perdida. Esto naturalmente preocupó mucho al hombre viejo, porque a nadie le gustaría sentir el hecho de que el había trabajado duro para su empresa y ahora iba a estar perdida. Entonces, una mañana el hombre viejo envió por sus tres hijos reuniéndose alrededor de su cama. El levantó del piso un paquete de palillos delgados fuertemente atados, palos de un metro de largo y de medio centímetro a tres centímetros de grosor. Ahora los hijos eran hombres muy fuertes ciertamente y, de hecho, los dos más viejos eran reconocidos en su vecindario por sus hazañas de fuerza. El hombre viejo dio el paquete de palillos al hijo más joven y dijo: "Yo se que tú no eres tan fuerte como tus hermanos, pero trata de romper estos palillos." El hijo más joven tomo los palillos y trato muy duro de romperlos, pero sin ningún éxito. El padre le dio los palillos al segundo hijo diciendo: "Tú eres más fuerte, inténtalo." El segundo hijo forcejeó y transpiro libremente, pero los palillos se resistieron a todos sus esfuerzos. Y entonces al hijo mayor, un hombre más fuerte ciertamente y más seguro de sí mismo, tomo los palillos y los atravesó en su rodilla, ejerció todo el peso de su cuerpo, pero los palillos resistieron. El padre tomó entonces el paquete de palillos y cortó el cordón que los mantenía juntos. Él le dio a cada hijo un manojo y dijo: "ahora rómpalos." Y sin ninguna molestia cada hijo rompió sus palillos. Entonces dijo el hombre viejo: "Ven, mis hijos, mientras los palillos estaban unidos incluso ni su gran fuerza pudo romperlos, pero tan pronto como

corte el cordón que los unía no pudieron resistir más. No estaré con ustedes por mucho tiempo, asegúrenme que cuando me vaya, los cordones de la hermandad permanecerán intactos alrededor de ustedes. Unidos ustedes, permanecerán juntos y prosperarán; divididos, no son más fuertes que uno de estos palillos y fracasarán”

En el Escultismo tenemos bastantes cordones únicos que deben mantenernos a todos nosotros juntos, y especialmente los miembros de una Patrulla. Ésta es la Ley y la Promesa Scout en acción. Piensa en esto como un cordón que fortalece a todos nosotros, un cordón que debemos aceptar con mucho gusto y generosamente.

Apéndice A

Caja de Patrulla

Una caja de Patrulla debe ser ligera en peso y medir aproximadamente 60 centímetros de largo, 40 de ancho y 30 de profundidad con manijas para facilitar la transportación del equipo de la Patrulla de un lugar a otro. Donde no hay un local de Patrulla ésta sirve como un lugar para guardar el equipo de la Patrulla.

- Lápices y papel, crayones y tiza.
- Botiquín de primeros auxilios y vendas para practicar.
- Cuerdas para nudos y mecatillos, piedras de carburo para hacer lámparas.
- Aparatos de señalación (banderas, timbres, lámparas, etc.)
- Pelota y otro equipo pequeño de juegos.
- Fósforos, velas, compás, mapas del estado.
- Lista de direcciones y números telefónicos importantes, tales como doctores, policía, etc. Gráficas en la pared, cuadros de adelanto.
- Cuadros mostrando los códigos de morse y semáforo.
- Libro de antecedentes de la Patrulla, cuaderno de la Patrulla, archivos y trofeos.
- Manuales de Adelanto, "Escultismo para muchachos".
- Libros varios sobre Escultismo y técnica.