



Punta de Flecha

Manual de capacitación para los cursos de
Guías de Patrulla
Para el equipo de capacitación.



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

CONTENIDO

Parte I Presentación

Introducción
Dirección de los cursos
Método

Parte II Programa

Programa A y B
Reuniones de Tropa
Excursiones de Patrulla
Proyectos

Parte III Sumario

- 1) Rutina del curso
- 2) Charla de apertura: "Sistema de Patrulla"
- 3) Espíritu de Patrulla
- 4) Organización de la Patrulla
- 5) Actividades de la Patrulla
- 6) La Patrulla y la Tropa
- 7) Historia del escultismo
- 8) Promesa y Ley
- 9) Charla final: "La misión del Guía de Patrulla"

Parte IV Documentación

Ceremonias
Oraciones
Juegos
Fogatas
Canciones
Bibliografía

Parte I

INTRODUCCIÓN

La capacitación de los Guías de Patrulla normalmente debe ser dirigida y realizada por los respectivos Jefes de Tropa con la capacitación que se otorga en el libro Fecha Dorada. Sin embargo se sabe por experiencia que ello no es siempre posible. También sabemos que muchos Jefes de Tropa que no han recibido la Capacitación adecuada se sienten recelosos de que sus Guías concurren a cursos donde adquieran conocimientos que ellos no poseen. A fin de obviar estas dificultades en parte y con vistas a las experiencias exitosas, recomendamos con todo énfasis el que todos los Jefes de Tropa que vayan a enviar Guías de Patrulla a un curso determinado, sean invitados a relacionarse con el mismo de alguna de estas formas:

- a) Colaborando en la comisión organizadora del curso.
- b) Ofreciendo algunas charlas o prácticas en asuntos de su especialidad dentro del Temario del curso.
- c) Asistiendo a alguna ceremonia del curso.

Queda pues entendido que este curso es complementario y no sustitutivo de la capacitación que el Jefe de Tropa debe dar personalmente a sus Guías de Patrulla.

Aún a riesgo de que no sea el lugar apropiado, nos permitimos señalar aquí las necesidades imprescindibles de que el Jefe de Campo de un curso de Guías de Patrulla esté familiarizado... diríamos, empapado en el "Sistema de Patrulla" de Roland Philipps y en los demás libros y folletos especializados sobre la materia.

Dirección de los cursos

1. La dirección personal del hombre encargado del Curso es factor de la mayor importancia.
2. Es importante tener presente que la dirección personal sin la ayuda de buenos auxiliares es completamente ineficaz.
3. El Maestro encargado del curso seleccionará su propio equipo de auxiliares, los cuales deben congeniar entre sí y con él.
4. El método adoptado para conducir el curso debe regirse por las normas contenidas en este Manual.

5. A medida que transcurra el curso, deben ser desarrolladas y mantenidas las normas de disciplina, buen orden, corrección y puntualidad.

Propósito

1. Demostrar actividades típicas Escultas dentro de la Tropa en las cuales las Patrullas se usan como unidades.
2. Demostrar la importancia de los Guías de Patrulla como la base de todo el Escultismo para Muchachos.
3. Demostrar la técnica de “aprender haciendo” mediante la aplicación inmediata de trabajos Escultas.
4. Dar a la mayor cantidad posible de chicos experiencias en guiar y ser guiados.
5. Dar a los Guías de Patrulla (u se es posible a sus Maestres) una gran variedad de ideas para las Actividades de Patrulla, que ellos puedan luego llevar a sus respectivas Tropas.

Método

La experiencia ha demostrado que las “sesiones” en las cuales los Maestres hablan mientras los chicos escuchan han sido ineficaces y por eso, en lo posible, han sido evitadas. La técnica debe ser la de mantener a las Patrullas en actividades interesantes y entretenidas, y entonces, a intervalos razonables, detenerse un momento a mirar hacia atrás y ver lo que se ha hecho y por qué. Los Maestres a cargo del curso, solo deben hablar sobre las cosas que se hacen, pero estas primero deben de hacerse.

El programa ha sido organizado en una serie de reuniones y actividades de tropa y Patrulla, la capacitación técnica es de importancia secundaria, aunque se debe incluir en el proceso de capacitar a los Guías de Patrulla en dirección y organización. La función más importante del curso es la de ilustrar los métodos de aplicar una capacitación ortodoxa de manera imaginativa y llena de aventura, con la Patrulla como unidad.

Cuando se estén capacitando los Guías de Patrulla de Scouts Marinos, se pueden incluir algunos juegos y actividades acuáticas, incluyendo trabajo en embarcaciones, pero sin descuidar el campismo y el temario normal del curso.

Parte 2

Programas A y B

Explicación

Nota al Jefe de Campo del curso:

- Los números entre paréntesis indican los temas.
- En cualquiera de los dos tipos de programa, (A o B), el campamento deberá estar preparado de antemano, contando con las siguientes instalaciones para cuando lleguen los participantes:
 - Tiendas.
 - Cocinas
 - Letrinas.
- Recuerda que la parte final del curso ha sido un campamento Esculta, y que por lo tanto se debe dejar el terreno como está fijado en las normas de campamento. Se exigente, no abandonen el campo hasta que todo esté en orden y limpio.

Programa A: Tres días consecutivos al aire libre durmiendo bajo tiendas.

	<u>1 er día</u>
9:30	Reunión en el lugar del curso.
9:45	Breves palabras de bienvenida (refrigerio, merienda o café, según el clima).
10:00	" Rutina del curso ". (1)
10:15	" Charla de apertura: Sistema de Patrulla ". (2)
10:45	1ra reunión de tropa.
2:30	" Espíritu de Patrulla ". (3) Proyectos
3:30	" Organización de la Patrulla ". (4) Proyectos.
8:00	Fogata " Historia del Escultismo " (7)
	<u>2 do día</u>
8:30	Inspección, ize de bandera, oraciones.
9:30	Proyectos: " Astucias de campamento ".
10:30	2da. Reunión de Tropa " La Patrulla y la tropa ". (6)
2:30	" Actividades de Patrulla ". (5)
8:00	Fogata. " Promesa y Ley ". (8)

3 do día

- 8:30 Inspección, ize de bandera, oraciones.
 9:30 Excursiones de Patrulla. Proyectos.
- 2:30 Llegada al campamento.
 Informe de los proyectos.
- 3:30 Desmontaje del campamento. Inspección.
 5:00 Charla final: "La Misión del Guía de Patrulla". (9)
 Ceremonia de clausura.
 Retirada.

Programa B: Dos noches en un Local (de Tropa preferiblemente) con facilidades de salir al exterior, seguidas de un fin de semana en campamento.

En el Local

1 era noche

- 8:00 Reunión en el lugar del curso.
 8:15 Breves palabras de bienvenida.
 8:20 "Rutina del curso". (1)
 8:45 "Charla de apertura: Sistema de Patrulla". (2)
 9:15 1ra reunión de tropa.
 0:30 Anuncios, ordenar el Local, etc.
 0:45 Oraciones.
 1:00 Retirada.

2 da noche

- 8:30 Reunión en el lugar del curso.
 8:15 "Espíritu de Patrulla". (3)
 Proyectos.
 9:15 "Organización de la Patrulla". (4)
 Proyectos.
 10:30 Anuncios, ordenar el local, etc.
 10:45 Oraciones.
 11:00 Retirada.

En Campamento

1er día

- 8:30 Reunión en el lugar de campamento. (Explicar arreglos)
 9:00 "Historia del Escultismo". (7)

9:45 Proyectos. "Astucias de campamento".
10:45 2da Reunión de Tropa. "La Patrulla y la Tropa" (6)

2:30 "Actividades de Patrulla". (5)
8:00 Fogata. "Promesa y Ley". (8)

2 do día

8:30 Inspección, ize de bandera, oraciones.
9:30 Excursiones de Patrulla. Proyectos.

2:30 Llegada al campamento.
Informe de los proyectos.
3:30 Desmontaje del campamento. Inspección.
5:00 Charla final: "La Misión del Guía de Patrulla" (9)
Ceremonia de clausura.
Retirada.

Reuniones de Tropa

Nota al Jefe de campo del curso.

El principal objetivo es que los cursantes vean como opera la Patrulla dentro de la tropa. Recuerda que es un curso para Guías de Patrulla y no para Jefes de Tropa. He aquí el contenido de algunas sugerencias para el contenido de las reuniones.

Primera reunión de tropa (Interior – Duración: Hora y cuarto)

- Apertura
- Oraciones, ize de la bandera.
- Inspección (Uniformes en general, incluyendo calzado)
- Juego Activo #1.
- Juego Activo #2.
- Instrucción por Patrullas en sus rincones:
 - Patrulla A: Amarres, cuadrado y diagonal.
 - Patrulla B: Nudos de 2da clase.
 - Patrulla C: Cabecear o rematar cabos.
 - Patrulla D: Amarres, redondo, trípode.
- Juego activo sobre nudos #3
- Canción
- Instrucción por un Maestro.
- Competencia sobre observación y deducción. “Observación y deducción” (Charla 5 a 10 min.)
- Juego #4
- Clausura
 - Avisos, inspección final, oraciones y lema.

Segunda reunión de tropa. (Al aire libre – Duración: hora y cuarto)

- Apertura
- Oraciones (La bandera nacional ya se izó en la mañana)
- Inspección (sombreros y pañoletas)
- Juego activo #5
- Instrucción de Patrulla –en general-
- Planos topográficos (ver proyectos)
- Informes.
- Juego #6
- “La Patrulla y la tropa”
- Juego #7
- Clausura
 - Avisos, inspección final, oraciones y lema.

Notas:

Para asegurar el éxito de las reuniones de tropa, hace falta:

- a) Tener listos y en orden los materiales que se van a usar.
- b) Que cada Maestro sepa cual y cuando es su parte en el programa.
- c) Consejo de Unidad antes de las reuniones para informar posteriormente a los Guías lo que va a suceder.

EXCURSIONES DE PATRULLA

Nota al jefe de campo del curso.

Las Patrullas deberán hacer un recorrido de 4 o 5 Km. (ida y vuelta) con asuntos especiales sobre los cuales informar. Ej:

- a) Construcciones campesinas.
- b) Topografía.
- c) Uso de la brújula.
- d) Encuestas.
- e) Arte de los bosques.
- f) Etc.

Los trabajos asignados dependen de la zona o región en que se efectúe el Curso.

Al regreso de estas cortas excursiones, un pequeño refrigerio con golosinas, deberá ser obsequiado a los participantes. Los Guías de Patrulla harán informes verbales sobre el tema encomendado y presentarán muestras de los trabajos realizados. Hay que insistir en informes objetivos.

PROYECTOS

Nota al Jefe de campo del curso.

Es aconsejable que los dos temas señalados a continuación tengan sus proyectos correspondientes, para ser realizados por los cursantes. Estos proyectos serán entregados a los Guías de Patrulla, quienes con sus Patrullas tratarán de resolverlos o ejecutarlos e informar al Curso en conjunto sobre el trabajo realizado.

He aquí los temas:

- a) Espíritu de Patrulla.
- b) Actividades de Patrulla

Además, se incluyen otros proyectos por si hay tiempo disponible para realizarlos.

Sugerencias de proyectos

A. El espíritu de Patrulla:

(Prepárese una tarjeta igual para cada Patrulla)

"Tu Patrulla deberá adoptar un lema que vaya de acuerdo con las cualidades del animal de la Patrulla, además deben componer un Himno de Patrulla y cantarlo todos cuando el Jefe de tropa lo indique.

¡Estén listos para informar!

Tiempo: de 15 a 30 minutos.

B. Actividades de Patrulla:

Nota: Estas actividades deben ocupar toda una tarde. Deben hacerse rotativas entre las Patrullas, a fin de demostrar en cuantos asuntos diferentes los Guías de Patrulla pueden capacitar a sus Escultas.

Para asegurar el éxito de estos proyectos es indispensable que haya un tiempo limitado de treinta minutos para cada uno, al cumplir este tiempo las Patrullas inmediatamente rotarán al siguiente proyecto. La ubicación de los proyectos en círculo ayuda a este propósito. Los proyectos deben seguirse en el orden establecido para cada Patrulla.

1. En el local o rincón de Patrulla (30 min.)

"En media hora el Guía con la ayuda del Subguía capacitará a sus Escultas en los siguientes vendajes de Primeros Auxilios:

- a. Cabestrillo (grande y chico)
- b. Vendaje de rodilla.
- c. Vendaje de cabeza.
- d. Vendaje del pie.

2. Al aire libre (30 min.)

“En media hora deben estar listos para informar a uno de los Subjefes de Tropa los resultados obtenidos en la construcción y funcionamiento de un telar, haciendo una demostración apropiada del mismo”.

3. Al aire libre en la ciudad (30 min.)

“Hagan una lista de la Iglesias que encontrarían en el camino, tomando el camión que sale de _____y finaliza el recorrido en _____ (Señala en el plano adjunto dichos lugares).”

4. En el local o rincón de Patrulla (30 min.)

“Enseña las vueltas del semáforo a la mitad de la Patrulla (Guía). Enseña cómo encender y preparar un fuego al resto (Subguía)”.

5. Al aire libre (30 min.)

“Pónganse atentos al mensaje que van a recibir, transmitido por un Subjefe de tropa. Cumplan sus instrucciones. Informen”.

El Mensaje:

Preparen un fuego y calienten en el mismo medio litro de agua, cuando esté hirviendo comiencen a cantar el himno de Patrulla, tienen 30 minutos máximo para realizarlo.

Otros proyectos en el curso.

(Sugerencias)

Astucias de Campamento: (1 hora) Igual o diferente para cada Patrulla.

“Utilizando las mejores habilidades que posea en pionerismo, presente, para ser inspeccionadas dentro de una hora, dos de las siguientes astucias de campamento:

- a. Un horno
- b. Una mesa
- c. Un lavadero
- d. La tapa de un hoyo de grasas

Planos topográficos: (1 hora) Igual para cada Patrulla.

“Con la ayuda de sus patrulleros levante un plano topográfico del lugar de campamento. Debe incluir:

- a. Posición de las tiendas o carpas.
- b. Relieve del terreno
- c. Vegetación
- d. Límites de terrenos
- e. Orientación
- f. Ríos
- g. Dirección del viento

h. Escala aproximada, etc.

Inventa un pequeño sistema de coordenadas que sirva para localizar puntos en el campamento por medio de líneas verticales y horizontales, sobre el plano hecho”.

Escultismo:

Nota: Si se usa el programa A, esta práctica es al aire libre; si es usando el programa B, se desarrollará durante la segunda noche del curso.

Programa A.- Ej:

“En 60 minutos debe usted ejecutar los siguientes proyectos, informando acerca de los resultados obtenidos:

- a. El grado de combustibilidad de 5 clases diferentes de Maderas de la región.
- b. El poder de resistencia que tiene una estaca de Madera situada en diferentes ángulos.
- c. Hacer una balanza con un bordón Esculta.
- d. Hallar el talonario del guía de Patrulla.

Programa B.- Ej:

“En 60 minutos debe usted realizar los siguientes proyectos e informar los resultados obtenidos:

- a. Describir las tradiciones y costumbres del animal de su Patrulla.
- b. Inventar un juego nuevo sobre observación y estar preparado para jugarlo.
- c. Inventar dos nudos nuevos que sirvan:
 - a. Uno para acortar una soga.
 - b. Y el otro para cabecear un cabo.
- d. Localizar (si el tiempo lo permite) las constelaciones.
 - a. Orión.
 - b. Osa mayor.

Hacer un dibujo de ellas y mostrarlo a la tropa, indicando donde se encuentran situadas.”

Parte 3

1) Rutina del Curso

Nota al Jefe de campo del curso:

Esta sesión es la primera que se efectúa después que el curso ha sido inaugurado.

Muéstrese amable, claro, conciso en sus explicaciones; recuerde que es la primera impresión que van a recibir los participantes de la Dirección del curso.

Ten los equipos y materiales listos y a la mano.

“Un buen principio asegura el 50% del éxito.”

Explicar:

- Método que se usará en el curso.
- Nombre, cargo y experiencia de cada uno de los miembros de la Dirección del curso.
- Funcionamiento de la Tropa.
- Reuniones de Tropa.
- Uniforme.
- Servicios religiosos. Arreglos hechos.
- Entregue: Cuadernos, lápices, pañoletas, insignias y equipos.
- Forma las Patrullas y asigna rincones.
- Patrulla de Servicio
- Utiliza las llamadas para Guías ...- y la general -. -. -..

Da tiempo para instalarse (10 minutos) si se sigue el programa A.

Patrulla de Servicio

Nota:

La Patrulla de servicio rotará en el curso de manera que todas las Patrullas tengan este privilegio.

Debe ser claramente identificada por el resto de los cursantes y para ello el Guía de Patrulla de la misma usará un distintivo ad-hoc en algún lugar visible.

Obligaciones

1. Izar y arriar la Bandera Nacional

2. Limpieza de lavaderos y letrinas, (si son de uso de todos los cursantes).
3. Preparar, encender y apagar las fogatas.
4. Mantener el lugar de campamento limpio y en orden excepto los rincones de Patrulla.
5. Mantener el leñero en orden y con la leña suficiente.
6. Recopilar el programa general de la Fogata.
7. Ocuparse de la biblioteca general y reportar las deficiencias a uno de los Subjefes de Tropa.
8. Ayudar a llevar y recoger los Equipos de tropa que se usen en cada práctica.
9. Cualquier otro deber que le fuese encomendado.

Cuaderno

Los Guías de Patrulla participantes deberán ser alentados a anotar los resúmenes de todas las charlas y prácticas del curso. También se les debe sugerir que ilustren con dibujos sus libretas. Aunque en este curso no se prevea la revisión final de cuadernos, es conveniente que el Jefe de Campo se interese y compruebe que los Guías de Patrulla están llevando bien sus anotaciones.

2) Charla de apertura: El Sistema de Patrullas (20 minutos)

“El sistema de Patrulla no es solamente un método que pueda ser adoptado en el escultismo, sino que es el único medio que existe para practicarlo.”

Rolland Philipps.

Para que en una Tropa se lleve a cabo realmente bien el Sistema de Patrulla, es necesario que la Corte de Honor funcione regularmente en sus tres aspectos:

1. Administración.
2. Amonestaciones y recompensas.
3. Como Patrulla de Guías.

Administración

El mando de una Patrulla no es el todo. Un Guía siente inmediatamente el deseo de perfeccionarse, la necesidad de apoyo. De esta necesidad nace la Corte de Honor. Actualmente, después de diversas etapas, ha llegado en la mayor parte de los Grupos que emplean este sistema, a producir un rendimiento máximo.

Esta Corte de Honor es la reunión periódica (generalmente mensual) de todos los Guías. En tropas con pocas Patrullas también pueden asistir los Subguías. El Jefe de Tropa lo preside; en su ausencia, el Subjefe o primer Guía de más edad, pero también puede presidir el Guía elegido para cada caso por la Corte de Honor. La ausencia del Jefe de tropa, por otra parte, es excepcional.

En ausencia de un Guía, el respectivo Subguía tiene las mismas atribuciones para discutir y votar, si llegara el caso.

Programa

He aquí una forma general y aproximada en que puede desarrollarse una de las sesiones de esta Corte de Honor:

- a. El Jefe de Tropa abre la sesión con la lectura de un pasaje de un libro Esculta u otro particularmente apropiado a los chicos. A esta lectura puede seguir un breve comentario.

- b. Enseguida se da lectura al acta de la sesión anterior, que deben redactar por turno los Guías que actúen de secretarios o escribientes en cada sesión, en un cuaderno especial; jamás en hojas sueltas que puedan perderse fácilmente.

Toda acta debe de comenzar por la fecha, orden del día y lista de los ausentes con o sin motivo. Termina con la firma del que la ha redactado. No hay que insistir en la necesidad de no olvidar nada, no emplear palabras inútiles y de que sea clara para que todos la entiendan. La redacción de actas es un ejercicio conveniente para aprender a ordenar las ideas y expresarlas bien.

- c. Cada Guía debe recibir previamente una convocatoria con la orden del día o asuntos a tratar. Además, una vez comenzada la reunión, cada Guía hace una breve relación sobre la actividad de su Patrulla durante el mes anterior, regularidad de la asistencia de sus Escultas, conducta de los mismos, etc.

El Jefe de Tropa da el programa del mes siguiente o indicaciones generales sobre el mismo, y comunica a los Guías todas las instrucciones útiles para el buen funcionamiento de la Tropa. Es muy conveniente que el Jefe proporcione este programa e indicaciones por escrito a cada Guía, haciendo verbalmente las aclaraciones necesarias.

- d. Después se oyen las reclamaciones y advertencias de los Guías, si las hubiera.

Los Guías deben acostumbrarse a tomar la palabra rápidamente, y a ser breves. No conviene que hable solo el Jefe de Tropa, sino que debe conocer la opinión de sus colaboradores y examinar atentamente las críticas de todos.

- e. Puede en fin, terminar la sesión con una discusión libre sobre cualquier punto de la Ley Scout, sobre un nuevo procedimiento a adoptar para cualquier práctica sobre un proyecto, concurso, etc.

Su importancia.

Algunos Jefes de Tropa invocan la falta de tiempo de sus muchachos, y justifican de este modo no celebrar reuniones de la Corte de Honor. Esto es un error. Si los Guías pueden asistir a las excursiones cada domingo, basta

regresar al domicilio social un poco antes y celebrar entonces la reunión, después que se hayan marchado los demás Escultas; o bien celebrarla de estas reuniones aumenta la consideración de los Escultas hacia sus respectivos Guías.

Amonestaciones y Recompensas

Cuando un Esculta haya cometido un acto de indisciplina, una grave falta a la Promesa o a la Ley Scout, o haya demostrado una mala voluntad evidente, puede ser llamado a explicar su conducta ante la Corte de Honor tomando parte solamente los Guías, sin ser admitidos los Subguías.

El Jefe de Tropa expone los cargos, se oyen las excusas del Esculta; este se retira y en seguida se delibera sobre la amonestación a imponer.

Amonestaciones

Puede revestir esta amonestación formas variadas:

- a. Privación de actividades.
- b. Servicios especiales.
- c. Separación temporal o definitiva.
- d. Supresión de insignias o cargos, etc.

Se recomienda sólo aplicar las amonestaciones que revistan de un objetivo de cambio en el individuo y de compromiso de los demás para apoyarlo.

El Jefe de Tropa debe entender que las correcciones demasiado enérgicas son perjudiciales a veces y susceptibles de desanimar a un muchacho que puede haber faltado por aturdimiento. La clemencia debe inspirar el espíritu de la Corte de Honor en caso de sanción. En los Grupos patrocinados se deberá consultar siempre al Capellán.

Mucho más importante que el castigo es el arrepentimiento y la reparación del daño.

Recompensas y estímulos

La Corte de Honor puede también reunirse para recompensar la conducta de un Esculta o un acto digno de elogio. La recompensa más significativa es la felicitación ante la Tropa y en algunos casos excepcionales, la inserción del texto de la felicitación en la Revista de la Tropa o del Grupo.

La Corte de Honor tendrá a su cargo también los premios a Patrullas, por los concursos, etc.

En ningún caso debe discutir el Jefe las decisiones tomadas por mayoría en la Corte de Honor. Esto no obstante, el Jefe de Tropa posee el derecho de veto definitivo sobre las decisiones de la Corte y aunque es seguro que casi nunca tendrá necesidad de ejercerlo, debe hacerlo en su caso con gran discreción para no dejar mal parada la autoridad de que tal Corte debe estar investida.

En una buena Tropa, la Corte de Honor se reunirá con más frecuencia para premiar que para castigar.

Como Patrulla de Guías

Es conveniente que el Jefe de Tropa constituya una Patrulla de capacitación en la que el sea el Guía y los Guías de Patrulla sean simples Escultas. Esto es excelente desde todos los puntos de vista. La gran utilidad es hacer esto sin abandonar a la tropa a sí misma, lo mejor es organizar campamentos periódicos de Guías o consagrar un domingo por mes a una salida de la Patrulla de Guías que tendrá su banderín especial, y en la cual los Guías adquieran una experiencia técnica de la que beneficiarán enseguida a sus Patrullas respectivas.

Y para terminar esta primera charla, dejaremos en sus mentes unas palabras de nuestro fundador:

“Siempre he considerado a la Patrulla como la unidad fundamental de nuestra organización, y desde le principio de la Guerra, sobre todo, han demostrado las Patrullas que se puede contar con ellas para el cumplimiento del deber.

Yo les pido a ustedes, los Guías, que eduquen el provenir de sus Patrullas enteramente solos; así podrás mero ocuparte de tus Escultas y hacer de ellos chicos bravos. De nada sirve tener una Patrulla uno o dos tipos admirables y el resto de individuos no valen nada. Lo que hace falta es que consigas elevarlos a todos a un nivel conveniente. Para lograr esto, lo esencial es que PREDIQUES CON EL EJEMPLO; lo que hagas lo harán también tus chicos. Demuéstrales que sabes obedecer las órdenes, sean de viva voz, por escrito o impresas y que las ejecutas igual en presencia del Jefe de tropa que en su ausencia. Demuestra que sabes ganar Insignias y Especialidades y los chicos seguirán tus consejos mejor que exhortándolos con brillantes discursos.

Recuerda que tu misión es Guiar y no empujar ni mucho menos arrear a tus Escultas.”

Baden Powell

3) Espíritu de Patrulla (25 minutos)

“El Espíritu de Patrulla es la disposición moral, que la atmósfera especial y el ambiente en que la Patrulla se desenvuelve, va creando entre sus Escultas.

Su presencia se manifiesta hasta en las palabras más insignificantes, en los actos y gestos de cada muchacho.

El mutuo auxilio y la abnegación son las dos virtudes principales que deben irradiar en el Espíritu de Patrulla.”

Roland E. Philipps.

Teniendo como base la Promesa y la Ley, los medios para hacer germinar y arraigar profundamente el espíritu de Patrulla, son:

- El Banderín de Patrulla
- El código de Patrulla
- El lema o Divisa y el grito de Patrulla.
- El rincón de Patrulla
- El Diario de Patrulla

El Banderín de Patrulla

Ciertamente no fue B.P. quien lo inventó; las legiones romanas se llamaban ya antes: Alondras, Cóndores, etc.

Algunas tribus llevaban también el nombre de un animal. Pero lo que B.P. inventó fue hacer vivir ese tótem por la Patrulla, por los seis u ocho Escultas que lo han escogido como emblema.

Y será la primera cosa en la que pensará la nueva Patrulla que acaba de ser fundada; la de buscar su tótem, que será el emblema de su Banderín; y sus colores adornarán las Cintas de Patrulla. Las buenas costumbres y las cualidades serán imitadas por los Escultas (a menudo, después de haber sido elevadas a un plan moral), en fin, el género de vida y sus costumbres impregnarán en una palabra toda la existencia de la Patrulla.

Este Banderín, sin ser objeto de una veneración fetichista, debe ser honrado y querido por todos los Escultas de la Patrulla ¡que vergüenza de ver un Banderín tirado en el suelo o en un rincón todo lleno de manchas (Patrulla sin Espíritu)!

El bordón del banderín será ricamente decorado y adornado con trofeos y dibujos pirograbados recordando los hechos famosos de la Patrulla, los campamentos, los nombres de los antiguos Guías de Patrulla, etc.

El Lema o Divisa y el grito de Patrulla.

La Patrulla se esforzará en escoger una divisa que en sí misma sea todo un programa, un grito claro, neto, que juntara todas las voluntades de la Patrulla y la agrupara en un "haz".

Algunas divisas:

"Primero la muerte que la mancha" (Armiños)

"Silenciosamente al triunfo". (Linces)

En fin, ¿Por qué tu Patrulla no puede tener un escudo como las grandes familias de la época medieval, o un escudo con los colores de Patrulla simbolizando su emblema y su divisa como los escudos de las culturas prehispánicas de América?

¡Qué espléndido adorno para el rincón de Patrulla!

"Todo Esculta en la Patrulla aprenderá a dar una llamada que se asemeje al grito del animal escogido. Así los "Bull-dogs" deben imitar el gruñido de éste. Esta es la señal por medio de la cual los Escultas de una Patrulla se comunican entre si cuando están escondidos o es de noche. A ningún Esculta se le permite usar otra llamada que no sea la de su Patrulla. El Guía de la Patrulla reúne ésta en cualquier momento haciendo sonar su silbato, o por medio de la llamada de Patrulla."

Baden Powell.

El código de Patrulla

La Patrulla puede tener su código, es decir, su ley propia, que todos los Escultas de la Patrulla se esforzarán en observar.

Es evidente que no debe ser otra Ley Scout, sino una aplicación práctica, en la vida corriente del espíritu de esa Ley.

El estilo y la forma del código serán cuidadosamente revisados. En todo caso, no lo harán sino hasta que sientan que el ambiente necesario es propicio en la Patrulla, y no comenzarán un código sin antes haber

tomado la opinión del jefe de tropa quien juzgará su oportunidad y aconsejará sobre el modo de realizarlo.

El rincón de Patrulla.

“La intimidad y la comodidad del rincón de Patrulla son una garantía para el éxito de las Reuniones y para el espíritu de Patrulla”.

Atmósfera del rincón.

Nunca habrá reunión íntima sin rincón íntimo. Por otra parte el trabajo colectivo, repartido entre todos los Escultas de la Patrulla que pide la construcción y el mantenimiento del Rincón, será un gran excitante para el Espíritu de Patrulla.

Entonces, el primer cuidado del nuevo Guía de Patrulla, será dedicarse a construir un rincón de Patrulla y no tendrá momento de reposo hasta que lo haya terminado.

Pero ¿Cómo construirlo? ¿Qué estilo darle?

Porque un local sin estilo, no es sino un hangar; al Consejo de Patrulla le corresponde escoger el estilo que esté de acuerdo con su género y sus gustos. (Camarote de barco, madriguera de zorro, gruta de la edad de piedra, cabaña de trampero, tépec, cabaña de africanos, pagoda china, kasbak musulmán, sala feudal, también puede ser estilo moderno como el minimalista)

La construcción, ornamentación, mobiliario, y alumbrado estarán en función del estilo general del Local. La ornamentación no debe estar sobrecargada; tu rincón no es una exposición de pinturas; más te valen algunas decoraciones y adornos propios bien terminados que un tapiz de poco gusto.

Otra cosa será la limpieza del Local, desde el comienzo la Patrulla debe tener el hábito de mantener rincón limpio y ordenado; no basta con extender el polo superficialmente. El polvo olvidado es testimonio de un espíritu de negligencia que se irá siempre ampliando... Un local sin orden no es sino un corral.

Por último siempre el rincón debe salir lo menos costoso posible; eliminar las compras exageradas, no comprar nada que pueda ser hecho por los Escultas. Se tiene siempre más satisfacción por un objeto fabricado por uno mismo que por uno comprado hecho.

Arreglo del rincón.

Decoración mural; eviten los colores muy vivos o muy chillones. Los colores pálidos son mucho más acogedores. Aparte de dibujos pirograbados... se debe normalmente tener:

- a. Un cuadro de técnica indicando el grado de adelanto de los miembros de la Patrulla, (Clases y especialidades).
- b. Un cuadro de señales de pista.
- c. Un cuadro de nudos.
- d. El animal tótem de la Patrulla.
- e. El cuadro de honor de la Patrulla.

Mobiliario

Sillas bajas y mesa; las sillas o baúles podrán ventajosamente servir de cofre o arca individual.

Armario para la biblioteca, el material y los archivos de la Patrulla; estantes o cajas para las herramientas; almacén; arca de equipo. El objetivo es que tú y tus Escultas vuelvan su rincón un lugar íntimo, terminado y agradable.

Quédense con la idea en la cabeza de que un buen local es indispensable para una buena reunión.

El libro de Oro de Patrulla.

Se podrá definir así: un libro adornado (debe ser una "obra de arte") y semi-secreto (no lo abre cualquiera) conteniendo las tradiciones de la Patrulla referentes a su historia, sus costumbres, los hechos famosos, su espíritu, tus ancestros...

Insistamos en estas dos cualidades:

1. Ser una obra de arte hecha con cuidado.
2. ser semi-secreto y de uso ceremonioso. (no se abre sino en las ceremonias, siguiendo un rito fijado. Sólo los Escultas que hayan hecho la Promesa pueden verlo. En tiempos normales está en un escondite que sólo algunos conocen.)

Contendrá brevemente

- a. El escudo de la Patrulla.
- b. La divisa.

- c. El código de Patrulla.
- d. La oración de Patrulla.
- e. El himno de Patrulla.
- f. La lista de los antiguos Guías de Patrulla, Subguías y los Escultas de la Patrulla.
- g. La firma de los Escultas de la Patrulla el día de su promesa de Patrulla.
- h. La firma de las “personas distinguidas” que han visitado la Patrulla.
- i. Las veces y fechas que ha obtenido el banderín de honor.
- j. La lista de las primeras clases y Caballeros Scouts que han obtenido en la Patrulla.
- k. La historia de la Patrulla descrita por años y recordando las grandes aventuras y logros de la Patrulla. (Ésta última parte será especialmente acompañada de fotos, croquis, dibujos, recortes, etc.)

Es conveniente que junto con el libro de Oro, se posea un cuaderno de informes o reportes, donde serán resumidos las reuniones y excursiones, las exploraciones y los campamentos. Además se incluirán las asistencias, las decisiones tomadas.

Cada Esculta por turno hace el informe de calidad y conciso.

4) Organización de la Patrulla (20 minutos)

Como la Patrulla debe constituir una unidad para el trabajo, el juego, y toda clase de actividades Escultas, es esencial que tenga una organización interna y esté bajo la dirección directa del Guía de Patrulla.

1. Guía de Patrulla

- El Guía de Patrulla es nombrado por el jefe de tropa, y puede ser recomendado para dicho cargo por la Corte de Honor.
- El Guía de Patrulla deberá ser el mejor Esculta de su Patrulla para lograr ser ejemplo y así exigir.
- El Guía debe ser: activo, decidido, perseverante, paciente, animador, impulsor, sacrificado, etc.
- El Guía dice: "Hagamos" y no "Hagan".
- El Guía debe preverlo todo, fijarse en todo.
- El Guía debe obedecer, solo así podrá mandar.
- El es el Guía, el Jefe de su Patrulla, el responsable.
- Un Jefe no se improvisa, un Jefe se educa.

2. Subguía de Patrulla

- Lo selecciona el Guía, y recibe su nombramiento con la aprobación del Jefe de Tropa.
- El ayuda al Guía en la dirección de la Patrulla.
- Es casi tan capaz como el Guía.
- Está preparado para dirigir a la Patrulla cuando falta el Guía.
- El Subguía debe ser modesto, el que comparte la dirección no está para vanagloriarse, sino para compartir la responsabilidad y el servicio a los demás.
- El Subguía de hoy será el Guía de "mañana".

3. Secretario

- Lleva apuntes de todo.
- Relata las excursiones, hace las convocatorias, colecciona circulares y revistas que recibe la Patrulla. En los campamentos el lleva, papel, lápices, tarjetas, sellos, mantiene y amplía el directorio de la Patrulla y de los lugares principales de la comunidad en que se reúne la Patrulla. Lleva una libreta con las fechas de cumpleaños, etc.
- El Secretario deberá tener buena ortografía, redactar correctamente y tener espíritu de observación.

4. Tesorero

- Éste es un puesto de mucha importancia y por lo tanto es necesario un chico que cumpla a cabalidad con su deber y haga llegar a la caja de la Patrulla todo el tesoro necesario.
- Debe ser capaz de hacer que todos paguen sus cuotas; que den ayuda adicional para algunos gastos mayores de la Patrulla; el Tesorero investiga las formas en que de acuerdo con el Espíritu Esculta, la Patrulla pueda ganar algún dinero.
- El lleva un cuaderno de entradas y salidas. Informa al Guía de lo que hay en la Caja.

5. Mensajero

- Debe ser un buen ciclista, y preferiblemente tener su propia bicicleta. Es conveniente que tenga la especialidad de Ciclismo.
- Deberá transmitir y recibir bien en Morse y semáforo. Conviene en que esté capacitado para llevar mensajes de memoria.
- Guarda el material de transmisiones; cuida y lleva la brújula.
- Podrá encargarse de hacer para el Local de Patrulla cuadros de semáforo, morse y señales de pista.
- Debe ejercitarse en rastreo y ser hábil en esta materia.
- Es capaz de calcular el tiempo y las distancias, etc.
- De él dependerá muchas veces el éxito de la Patrulla.

6. Cuartel maestro

- Tiene un inventario de todas las propiedades de la Patrulla.
- Logra que el equipo de campamento esté en buenas condiciones, limpio y listo; esto incluye desde las tiendas de campaña, hasta la última pieza de vajilla de cocina de la Patrulla.
- Guarda, entrega y recibe el equipo de la Patrulla.
- Gestiona la confección o adquisición de un nuevo material que se necesite.

7. Enfermero

- Es especialista en Primeros Auxilios, por lo que conviene que tenga las especialidades relacionadas con la materia.
- Es el encargado de mantener y llevar el botiquín con todo lo necesario.
- El presta los primeros auxilios a los miembros de la Patrulla.
- Vela por la limpieza y salud de los Escultas de su Patrulla; hace cumplir las reglas de higiene, así como los ejercicios de B.P.

8. Guardián de leyendas

- Es el encarnado de las fogatas; por lo tanto, está bajo su cuidado el programa, vigila el fuego de campamento y vela por que no hayan incendios. Cuida los disfraces y el material para fiestas y representaciones.
- Procurará mantener el buen humor en la Patrulla. Cuida y amplía el cancionero, es conveniente que sea entonado para lograr que la Patrulla cante bien.

Para terminar, hacemos énfasis en que hay que escoger al muchacho indicado para el puesto indicado.

La eficiencia con que un Esculta desempeñará su cargo en la Patrulla, dependerá de sus cualidades, el sobresale de los demás en determinadas cosas, en las de su cargo.

El Guía de Patrulla inteligente se hace ayudar de sus Escultas para lograr una mejor Patrulla y unos chicos felices y capaces. Pero el Guía es el responsable, por lo tanto debe poder orientar a sus Escultas, inclusive en aquello en que ellos sobresalen. Él es el Guía, y bajo su dirección funciona la organización de la Patrulla.

5) Actividades de Patrulla

Nota al Instructor:

No es necesario enumerar todas las actividades sugeridas en este instructivo pues sería largo de hacer. Aquí aparecen más bien, como una guía para que el encargado de este tema tenga material disponible para poner varios ejemplos brevemente.

Recuerda que estamos "enseñando haciendo"

En la ciudad.

Al aire libre.

Un buen número de las actividades de Patrulla, se realizan de hecho en la ciudad, y parte de ellas se llevan a cabo en el Rincón o Local de Patrulla.

El buen Guía de Patrulla sabrá encontrar una gran variedad de ideas para ponerlas en práctica en la ciudad, y lograr el creciente interés y adelanto de sus Escultas, preparando así a sus chicos para lograr gozar de la vida Esculta en su verdadero medio, es decir, para bastarse a sí mismos en el aire libre.

El extenso material de las Pruebas de tercera, segunda y primera clase, da oportunidad para tener ocupados, interesados y aprendiendo a los Escultas...

A continuación aparecen unas ideas relacionadas con algunos de los aspectos del Plan de Adelantos, las cuales pueden desarrollarse tanto al aire libre, como en la ciudad.

Civismo

- a) Recortar el mapa político del país y pegarlo en un pedazo de cartón o triplay, dibujar ríos y ciudades. Señalar las ciudades con valor artístico, los lugares de las grandes batallas, las producciones regionales, etc. Utilizando los signos convencionales del caso. Marcar los lugares de campamento.
- b) Conocimiento de la Ciudad: hacer planos de la ciudad, uno con las dependencias gubernamentales y monumentos, otro con las grandes arterias, otro con los pueblos cercanos, otro con las líneas de comunicaciones. Reunir una documentación de imágenes, tarjetas postales, fotos, dibujos de los alrededores de la ciudad en un círculo de 5km sobre la periferia.
- c) Maquetitas de obras de arte.

- d) Dibujos de héroes nacionales. Visitas por Patrullas a fábricas, industrias, etc.
- e) Danzas y cantos folklóricos.
- f) Trabajo Manual: Uniformes nacionales a través de los años.
- g) Conocer las insignias y los grados del Ejército Nacional.
- h) Reproducir los escudos de los Estados.
- i) Escribir en el Libro de Oro de Patrulla la profesión de los antiguos patrulleros.

Salud e higiene

- a) Hacer diariamente los ejercicios de Baden Powell.
- b) Ejercicios musculares y formación de pirámides.
- c) Olimpiadas de Patrullas: carreras, saltos, lanzamiento de jabalina.
- d) Subir por una cuerda.
- e) Escalar un muro con ayuda de otro, con la cuerda o solo.
- f) Caminar en equilibrio.
- g) Flanquear un río con la ayuda de una cuerda extendida avanzando alternativamente brazos y piernas, o con un pie en el vacío apoyado sobre el pecho, vientre y el otro pie.
- h) Flanquear una barranca con la cuerda en forma de péndulo.
- i) Ejercicios de acecho y rastreo.
- j) Salto de tigres sobre colchones y posteriormente sin ellos.
- k) Natación, remo y juegos náuticos. (siempre bajo la vigilancia de un jefe)
- l) Paso Scout.
- m) Tracción con la cuerda, lanzamiento de pesos, jabalina, etc.
- n) Evolución y ejercicios con bicicleta.
- o) Aprender algunos trucos de lucha y judo.
- p) Diversos hábitos de higiene: dormir con la ventana abierta; lavarse los dientes.

Caballería y pionerismo

- a) Hacer los nudos de Tercera Clase en un minuto; o sobre la misma cuerda; o por la espalda.
- b) Hacer el nudo de As de Guía sobre sí mismo.
- c) Bajar un individuo con el nudo de silla doble.
- d) Llevar entre dos una cacerola sin asas y llena de agua usando el amarre apropiado.
- e) Tracción en la cuerda, gana el Esculta que primero hace un nudo determinado en una extremidad.
- f) Levantar un mástil de bordones con sus vientos.

- g) Unir dos cuerdas de siete maneras diferentes.
- h) Atar un bulto.
- i) Descender por una ventana alta, utilizando todo lo que se tiene a mano.
- j) Hacer un mensaje de Morse en una cuerda; el punto: Nudo simple; la raya: nudo de Capuchino.
- k) Tender una cuerda para atravesar un obstáculo.
- l) Hacer pasar a un herido por encima de un río con cuerdas y polea.
- m) Hacer un puente de mono sobre un río.
- n) Hacer una presa en un arroyo.
- o) Construir un puente sobre un foso.
- p) Construir un observatorio cómo do en un árbol y una escala de cuerda para subir.
- q) Descender de un árbol con un Nudo de Fugitivo.
- r) Afilarse un hacha.
- s) Transportar un tronco.
- t) Hacer una hamaca.
- u) Trenzar una cuerda.
- v) Trabajos y astucias de Campamentos: cocina, despensa, lavabos, baños, comedores, etc.
- w) Construir puentes en miniatura, etc.

Observación y deducción

- a) Modificar un detalle en su ropa y que otros no lo noten; reconocer a personas disfrazadas.
- b) Pedir la descripción de una persona encontrada, el color de sus ojos, cabellos, etc.
- c) Juego de Kim, (dificultad creciente) 24 objetos pequeños y muy juntos: Kim natural, flores, hojas cortezas; por olores; por oído; por sabor.
- d) Juego de Morgan: observar un aparador o vitrina y retener el mayor número de objetos expuestos.
- e) Ensayar a adivinar el oficio de un individuo.
- f) Avanzar en terreno descubierto y descubrir una emboscada antes de pasar.
- g) Efectuar un reconocimiento detallado de una iglesia o de una vieja construcción.
- h) Seguir las huellas de una bicicleta.
- i) Reconocer marcas de automóviles y tipos de aviones.
- j) Escuchar todos los ruidos durante cinco minutos en el campo e identificarlos.
- k) Descubrir el sentido de mensajes en clave.

- l) Reconocer la huella de un hombre caminando normalmente, para atrás, saltando, cargado, corriendo.
- m) ¿Acción del viento y de la lluvia sobre las huellas.
- n) Reconocer y reconstruir escenas por los signos dejados, obtener conclusiones por los indicios.
- o) Estudio de huellas de animales. Seguir las huellas de un animal.
- p) ¿Cómo camina un pájaro habituado a vivir entre los árboles y otro que vive en la tierra?
- q) ¿Cómo tienen las patas los pájaros y cuántas garras?
- r) Seguir una pista trazada con elementos naturales y otra hecha con mancas de pintura o de tiza.
- s) Observar dibujos con errores, referir historietas con errores.
- t) Adivinanzas y problemas que resolver.
- u) Juego del Embajador: adivinar las palabras que el otro no puede explicar sino por signos y gestos.
- v) Juego del Retrato: adivinar la persona que se está imitando el jugado, este no podrá responder más que si o no.
- w) Irle dando una cantidad de dinero en monedas y calcular el total con los ojos vendados.
- x) Subrayar todas las "e" en un artículo de periódico.

Orientación y topografía

- a) Dibujar una rosa de los vientos con 32 rumbos.
- b) Utilizar la brújula para guiarse y para orientar un mapa.
- c) Encontrar el norte con la ayuda del reloj de sol, de la luna, de las estrellas.
- d) Conoce la hora teniendo en cuenta la posición del sol, de la luna o de las estrellas,
- e) Caminar dos Km. en terreno variado con la ayuda de la brújula o del reloj, en una dirección fijada.
- f) Conoce la diferencia entre dos puntos en un mapa y la longitud de un itinerario.
- g) Estudiar los signos topográficos convencionales.
- h) El Guía describe un itinerario diciendo lo que hay a derecha e izquierda y los Escultas hacen un croquis topográfico.
- i) En excursión, encargar a un Esculta de guiar la Patrulla.
- j) Dar a cada Esculta un itinerario calcado sobre un mapa y hacer que lo sigan solos. Hacer un croquis de topografía a una escala dada y trazar el itinerario seguido.
- k) Hacer, el plano de un edificio o parque, el croquis de una capilla, iglesia, casa, el croquis panorámico de un paisaje, la reproducción de un corte vertical de un terreno de una carretera.
- l) Calcular la altitud de un lugar del mapa topográfico.

- m) Calcular por triangulación la anchura de un río, la altura de una torre, la superficie de un estanque y la velocidad de un vehículo.
- n) Conocer las medidas personales, paso, paso corriendo, cuarta, etc.
- o) Hacer planes de ataque o defensa en un juego sobre un mapa.
- p) Hacer a escala un relieve en yeso con la reproducción de una parte de un mapa.

Señalación

- a) Dividir la Patrulla en dos grupos: transmitir y recibir Morse a distancia con silbato o con linternas.
- b) Organizar entre dos Patrullas un concurso de relevos con transmisión a gran distancia.
- c) Esconder señales Morse en un dibujo o caricatura.
- d) Escribirse en Morse entre Escultas.
- e) Mensajes en Morse (en una pista) por ejemplo: hojas grandes y chicas; nudos en una cuerda, etc.
- f) Claves secretas a base de Morse.
- g) Construir un aparato transmisor de Morse.
- h) Morse por medio de humo.

Estudio de la naturaleza.

- a) Hacer un Herbario de Patrulla.
- b) Cada Esculta escoge su árbol, lo observa en su desarrollo durante el año, recolecta hojas, flores, frutos, cortezas, anota las plagas y le da todo al encargado del herbario.
- c) Observar animales domésticos o silvestres.
- d) Cultivar un pedazo de tierra en un jardín.
- e) Hacer una colección de insectos o de mariposas. Observar y estudiar los insectos con lupa.
- f) Reconocer cantos de aves e imitarlos. Coleccionar plumas, nidos vacíos. Conocer y distinguir huevos de pájaros, construir nidos artificiales para las aves.
- g) Visitar el museo de Historia Natural.
- h) Tomar fotos de animales silvestres.
- i) Seguir la pista de un animal en el bosque.
- j) Dibujar las siluetas de árboles.
- k) Conocer los usos industriales de las principales resinas y esencias de los árboles.
- l) Calcular la edad de un árbol sin derribarlo.

- m) Visitar al parque zoológico.
- n) Escoger una letra y contar el mayor número de animales, árboles y plantas cuyos nombres empiecen con esa letra.
- o) Reconocer las constelaciones.
- p) Conocer el origen y explicación de los diferentes fenómenos meteorológicos; viento, lluvia, nieve, marea, noche, estrellas fugaces, eclipses. Aprender a predecir el tiempo.
- q) Vida de granja; ordeñar vacas, etc.

Primeros auxilios.

- a) Explicar el funcionamiento de los sistemas circulatorio, nervioso, digestivo y dibujarlos.
- b) Aprender a dar los Primeros Auxilios en los diversos casos de accidentes y simular los accidentes como práctica.
- c) Explicar la actitud en caso de incendio, inundación. Simule tales situaciones por medio de juegos.
- d) Llenar de humo una pieza y salvar a un herido, Emplear un extintor de fuego.
- e) Hacer un botiquín para la Patrulla.
- f) Tener en su agenda, teléfono y dirección de Bomberos, cruz roja, hospital, etc.
- g) Conocer cómo tomar la temperatura y el pulso.
- h) Conocer las plantas medicinales de la región.
- i) Solicitar a un médico que asista a una plática con la Patrulla.
- j) En una alberca o piscina, aprender a salvar a un ahogado, a lanzarle una cuerda.
- k) Hacer una camilla con diversos materiales de ocasión.
- l) Franquear diversos obstáculos con una camilla, arbustos, escaleras, espinos, muros, etc.
- m) Descender a un herido en un barranco con nudo ce bombero.
- n) Mandar un mensaje en semáforo para pedir auxilio.

Campismo

- a) Fuego por fricción.
- b) Pesca.
- c) Prender una fogata sin papel.
- d) Concurso de fuegos para hacer hervir una cacerola de agua o quemar una cuerda.
- e) Construir un colchón de paja, una cama de campamento.
- f) Hacer una lata vacía un candelero de Campamento.
- g) Desollar un animal.
- h) Curtir una piel.
- i) Hacer un arco y tirar con el.
- j) Cazar insectos.

- k) Recolectar hojas y plantas.
- l) Cocina rústica: papas a las brasas, carne asada, legumbres cocidas en papel de aluminio, pan de cazador, tortilla de huevos sobre piedras, conejo al pastor, pollo en barbacoa con barro, etc.
- m) Hacer cuchara, cuchillo y tenedor de madera.
- n) Museo de Patrulla; minerales, plantas, animales, etc.
- o) Reloj de sol.
- p) Potabilizar agua: filtro (especialidad de higienista)
- q) Hacer un molino movido por agua.
- r) Modelado en arcilla; cocer lo modelado.
- s) Construir obstáculos y organizar una carrera.
- t) Hacer un balancín, un trapecio o una escala de cuerda.

Fuegos de campamento

No solo hay los tradicionales espectáculos de fogatas... hay infinidad de actividades de ese género que pueden ser previstas y llevadas a la práctica.

- a) Escenas animadas, pantomimas, cantos.
- b) Presentación de danzas de Patrulla.
- c) Representar hechos famosos en la historia del mundo o leyendas locales, cuadros plásticos.
- d) Dramas cortos, orquesta de Patrulla, charadas.
- e) Concurso de disfraces con periódicos.
- f) Trucos de prestidigitación.
- g) Sombras chinescas.
- h) Hacer los disfraces y máscaras en la Patrulla. La Patrulla debe poseer un cuaderno de números de fogata que guardará el Guardián de Leyendas en su armario secreto y lo llevará a los Campamentos.

6) La Patrulla y la Tropa

Nota al instructor: Si el tiempo lo permite, es muy conveniente llevar esta charla al plano de la práctica realizando una dramatización de un Consejo de Tropa. Se puede dar a los que vayan a actuar una posible orden del día para desarrollarla al final de esta sesión.

Actitud del Guía de Patrulla hacia la Tropa.

El Guía de Patrulla es el responsable de la conducta de sus Escultas en las reuniones de tropa, en campamentos, excursiones, etc. Lealtad al Jefe de Tropa es uno de los primeros requisitos de un Guía de Patrulla.

El no debe sentirse superior o celoso de los demás.

La actitud del Guía de Patrulla hacia su Jefe de Tropa y hacia la Tropa determinará la actitud de sus chicos dentro de su Patrulla.

Hay que ayudar al Jefe de Tropa, él da mucho de su tiempo y piensa mucho en los chicos de su Tropa y su única recompensa es la lealtad, obediencia y respeto que se le ofrece. ¿Cómo puede conseguir el Guía de Patrulla eso en su Patrulla? Primero, él mismo tiene que sentirlo; segundo, decir a sus Escultas lo que él mismo siente sobre el asunto y tercero, su ejemplo personal cuando se reúne la Tropa.

Modos de ayudar en las reuniones de Tropa.

Tener la Patrulla completa, preparada y a la hora, los miembros de su Patrulla deben estar tan bien capacitados, que avisen al Guía si no van a asistir.

Debe conocer donde se encuentran los ausentes.

Tener una Patrulla bien capacitada, lista a obedecer la primera señal, mantener su Patrulla disciplinada pues de esa manera toda la Tropa se beneficia.

Tener los Escultas bien uniformados y limpios, quizá se podría ayudar a los chicos que encuentran dificultad en obtener un uniforme, indicándoles algún modo de conseguirlo o se podría ver si otras Tropas tienen artículos de segunda mano, pero en buenas condiciones. Los chicos podrían reparar los artículos. Algunos Escultas hacen sus uniformes de sencillos patrones.

Dar el ejemplo de cortesía – el saludo. Obediencia inmediata y con alegría. Un alto concepto para la quinta Ley Scout, especialmente en público para que se fijen en ustedes por su modo sosegado y cortés, tomando siempre en todo con entusiasmo.

Modos de ayudar en las excursiones de Tropa.

Tener sus Patrulla a la hora y bien equipadas, evitando llevar equipo innecesario y aprendiendo a cocinar como los primeros pobladores sin utensilios o lo menos posibles, así como consiguiendo un Botiquín, son maneras de ayudar.

Obedecer las órdenes y observar la disciplina, si quieren ser algo más que Guías de Patrulla, tienen que controlarse a sí mismos. El derecho de mandar viene solamente a los que saben obedecer.

Estar listos a ayudar al jefe de Tropa, capacitándose en descubrir lo que se debe hacer en cada momento y hacerlo antes de que se sugiera, así como tratando de estar listos para ofrecer ideas útiles al Jefe de Tropa.

Siempre hay que recordar que se debe respetar la propiedad ajena y las costumbres locales.

Modos de ayudar en campamento.

Tener a las Patrullas listas y dispuestas a hacer todo el trabajo que les corresponda, siempre siguiendo una estricta obediencia a las reglas del campamento; silencio, apagar luces, tiempo de nadar, etc.

Ver el trabajo que se tiene que hacer y hacerlo rápidamente. Ayudar a su Jefe de Tropa a gozar la vida de campamento teniendo unas Patrullas joviales y dispuestas a todas horas.

7) Historia del Escultismo

Nota al instructor:

Hemos apuntado a continuación algunas de las principales fechas de la historia del Escultismo, no con la intención de hacer hincapié en las fechas. Las fechas pasan a segundo término, lo importante es lo sucedido en ellas.

Cronología:

1857	El 22 de febrero nace Robert. Baden Powell.
1899	Escribe B.P. "Ayudas para el escultismo". Para el ejército.
1900	Es nombrado Mayor General.
1907	Primer Campamento en Brownsea.
1908	Publicación de Escultismo para Muchachos.
1909	B.P. visita Brasil, Argentina y Chile.
1910	Fundación de las Guías, comienzan los Scouts Marinos.
1912	B.P. Visita Panamá.
1916	Formación del Lobatismo "Manual de Lobatos".
1917	Publicación de Guidismo.
1918	Comienzan los Rover Scouts. Primer Jámboore Mundial: Olimpia Inglaterra.
1920	B.P. Es nombrado Jefe Scout Mundial. Primera conferencia Internacional. Creación del Comité internacional.
1924	Segundo Jamboree Mundial: Dinamarca, Eremelunden.
1925	Inauguración del Chalet Scout Internacional. Kandersteg, Suiza.
1926	Creación del escultismo de Extensión.
1927	Se introduce el sistema de Grupo.
1928	Se originan los Scouts de Altamar.
1929	Tercer Jámboore Mundial: Arrowe Park, Inglaterra.
1931	Lady Baden - Powell es nombrada Jefa Gía Mundial
1933	Cuarto Jamboree Mundial: Gödöllö, Hungría.
1937	Quinto Jamboree Mundial: Vogelensang, Holanda.
1941	Comienzan los Scouts Aéreos. Muere Baden-Powell en Kenya, África el 8 de enero.
1946	Primera conferencia Scout Interamericana en Bogotá, Colombia.
1996	Aparece la Federación de Scouts independientes, con el fin de rescatar los principios Escultas de Baden Powell.
1993	Se crea el 17 de Marzo de 2003 la Federación Mexicana de Scout Independientes, la cual es miembro de la W.F.I.S.

Desarrollo

¿Cómo principia el Escultismo?

La semilla del Escultismo germinó en la mente de Baden-Powell, cuando siendo niño hizo expediciones con sus hermanos; cuando cazaba conejos en los bosques cercanos a su escuela y cuando en otra forma cualquiera se divertía con las travesuras que forman parte de la vida en tantos chicos de hoy día.

Posteriormente a su ingreso en el ejército, conservó su espíritu de niño y el recuerdo de los juegos de la infancia, siendo capaz posteriormente de emplear ambas experiencias con buenos resultados, con su propia experiencia.

Las diferentes campañas de África le permitieron poner en práctica, en la cruda realidad, mucho de lo que como niño había aprendido jugando. En aquellos países conoció a algunos hombres principalmente a su criado llamado Burnham, reconocidos como expertos exploradores.

Al regresar del África a la India comenzó a poner en práctica, en el adiestramiento de los hombres de su regimiento, las ideas acerca del acecho, observación, y deducción que había adquirido de Brunham, de los Zulúes y de otros nativos de África. La idea medular de este adiestramiento fue inducir a sus hombres a pensar y cuando era necesario a actuar por sí mismos.

La culminación de estos experimentos se realizó durante el sitio de Mafeking por los Borres, en el cual Baden Powell utilizó a los chicos como mensajeros, carteros, señaladotes, etc., dándose cuenta que cuando se da la los chicos una responsabilidad, saben aceptarla.

Estos experimentos demostraron tener tanto éxito que los fue escribiendo con el propósito de pasar sus conocimientos a otros oficiales del ejército; el resultado fue un pequeño libro denominado "Guía para el Escultismo".

"Escultismo para chicos"

De regreso en Inglaterra, terminada la guerra en África, Baden Powell se interesó en la educación de la juventud para la vida cívica. Esto lo condujo a hacer un estudio intenso sobre los métodos utilizados en diferentes países para la educación de la Juventud.

Después de discutir sus ideas con algunos de sus amigos, Baden Powell determinó ensayar las cosas que él había aprendido en un campamento experimental que fue la cuna del Movimiento Esculta, organización totalmente aparte del militarismo. Este acontecimiento tuvo lugar en la Isla de Brownsea, en Poole Harbour, en agosto de 1907.

Después del experimento, en el que obtuvo completo éxito, escribió tres folletos conteniendo sus ideas y las conclusiones a que había llegado en la Isla de Brownsea, publicándolos en Noviembre de 1907. En 1908 edito por primera vez "Escultismo para muchachos", el cual apareció en entregas quincenales.

El principio.

La idea cumbre de "Escultismo para Muchachos" hizo presa tanto de los hombres como en los chicos, pero debido principalmente a éstos últimos fue que el Escultismo tuvo su principio. Grupos numerosos de chicos se reunieron para leer el libro, constituyendo sus propias Patrullas y dedicándose a poner en práctica as sugerencias de Baden Powell. Esto dio por resultado la formación de la Asociación de los Boy Scouts que quedó constituida oficialmente en el Imperio Británico por Carta Real de 1912.

El crecimiento rápido del Escultismo dio lugar a que Baden Powell, por consejo del Rey Eduardo VII, abandonara su carrera militar y decidiera dedicar el resto de su vida al desarrollo de la idea Esculta.

El Escultismo fue proyectado en un principio solamente para chicos de 12 años en adelante; este se desarrollo rápidamente y se extendió por casi todo el mundo civilizado.

Scouts Marinos

El siguiente paso en el desarrollo del Movimiento fue la formación de la rama de Scouts Marinos; estos hacen la misma Promesa, observan la misma Ley y pasan las mismas pruebas de Insignias de los Scouts Terrestres. "De hecho en las Tropas de Scouts Marinos, son tan buenos acampadotes, cocineros y excursionistas como cualquier otro Esculta". Además, se les da una capacitación completa sobre el cuidado y manipulación de los diferentes tipos de botes y sobre las tradiciones del mar.

Scouts de Extensión

Uno de los servicios más importantes que ha prestado el Escultismo a la juventud y por ende a la colectividad, ha sido las introducciones del Escultismo en los hospitales, de niños, en los hospicios, escuelas de ciegos, sordo mudos, cojos y aún los diferentes mentales. Algunas asociaciones Europeas empezaron a trabajar en esta nueva rama del frondoso árbol Esculta desde el año de 1925, teniendo cada vez mayor número de miembros.

Scouts Aéreos

La tradición marina en Inglaterra y muchos de los países europeos, trajo como consecuencia la fundación de la Rama de los Scouts Marinos, como hemos explicado anteriormente; pero la influencia moderna y la importancia que ha llegado a tener la aviación, hicieron que muchos Scouts se especializaran, por decirlo así, en esta interesante materia. Así surgieron en el año de 1941 los Scouts Aéreos, los cuales son primero Escultas, y después aeromodelistas y aficionados a la aviación, de acuerdo con los lineamientos ya establecidos para estas ramas especializadas.

Crecimiento del Movimiento Esculta en el Mundo.

Como se comprenderá, siendo tan popular el Movimiento Esculta, desde su inicio, pronto esta idea traspasó las fronteras de las Islas Británicas y se expandió por todo el continente Europeo y en los demás países. Baden Powell en persona inició otras asociaciones, como sucedió en Chile, la cual fue fundada por el inmediatamente después de la Inglesa en 1909. En Europa pronto se fundaron asociaciones en los diferentes países y Baden Powell fue tenido como el inspirador único del Escultismo a pesar de que cada país le daba a este Movimiento una personalidad propia.

Tamborees

Baden Powell tuvo la genial idea al ver que su obra se había extendido por todo el Orbe, de hacer una reunión de los Escultas de todo el mundo, a la cual dio el nombre de Jamboree, y que se celebró por primera vez en Inglaterra en el año de 1920. Desde entonces, se han celebrado cada cuatro años, con la sola interrupción de la Guerra. Han llegado a constituir el máximo evento Esculta Mundial.

8) Promesa y Ley

La Promesa y la Ley Esculta constituyen las piedras angulares sobre las cuales descansan el edificio del escultismo. Son nuestros principios.

Los cimientos de una casa no se suelen ver y sin embargo de la solidez de ellos depende el sostenimiento del edificio completo. Al igual que esto, cada uno de nosotros ha construido el edificio Esculta dentro de sí; y la solidez y sostenimiento de este edificio solo dependen de cuán extensa y ardua sea la visión y práctica diaria que haga cada uno de nosotros de la Promesa y la Ley Esculta.

En muchas ocasiones olvidamos estos fundamentales principios de nuestro trabajo Esculta.

Un detalle importante es el que debe considerarse la Promesa y Ley, como algo "activo" en nuestros programas; tan activo como lo suele ser el pionerismo, las excursiones, los primeros auxilios, etc.

La Promesa Scout dice:

"Yo prometo por mi honor...
hacer cuanto de mí depende ... y esto demuestra acción.

Démonos cuenta muy bien de que el contenido de nuestra Promesa no es tan solo un "ideal hermoso" ¡Es eso y mucho más! De muestra y comprométete a hacer cuanto de él dependa a todo aquel que la acepte como marco de sus actividades, en su vida Esculta y pública, constituyendo ello un serio compromiso que va sellado con la palabra honor. En particular, cada persona debe sentirse muy orgullosa de su honor, ya que eso es mayor a cuantas riquezas y bienes abarca el mundo y el que no lo sienta así, no es digno de ser Esculta.

Ahora bien, nuestra Promesa y Ley no solo son aplicables a nuestra vida Esculta. Recordemos la frase que dice:

"Una vez Scout, siempre Scout"

Es preciso y necesario, que cada generación que pase por las filas Escultas, al salir de ellas por razones de trabajo, estudios, viajes, etc. Lleve muy arraigada en ella los principios que actualmente unen a más de 30 millones de hombres que han sido Escultas.

En otras palabras: se espera que esa generación aplicará y practicará diariamente los principios angulares del edificio Esculta "Promesa y Ley".

Ustedes como Guías de Patrulla, están en la obligación de pasar estas enseñanzas a sus Escultas, pero recuerden que del ejemplo que ustedes den, depende "todo". "de tal Guía, tal Patrulla".

La práctica de los deberes Religiosos, buenas acciones y el llevar la Ley Scout como las reglas que regulan su vida, es el ejemplo que esperó Baden Powell de todo Guía de Patrulla.

Importante es también el analizar profundamente la Ley Scout.

Vemos que ésta no es sino otra cosa que las reglas del "Gran Juego Mundial", por lo tanto, el que no las cumpla no puede jugar en el mismo.

La Ley Scout también al igual que la Promesa, denota acción: "El Scout es."

Queda manifestado que hay en ella dinamismo, otro detalle importante y que podemos apreciar, es que la Ley Scout está escrita en "positivo"; es decir, no se dice: "El Scout no es tramposo, o no es mentiroso"; sino decimos "El Scout es útil", "amigo", etc.

Finalmente

Recuerden que como Guías de Patrulla, sus Escultas esperan mucho de ustedes en señalación, nudos, astronomía, etc.; pero al igual que en las anteriores materias, también esperan mucho de ustedes en el cumplimiento diario y palpable de su Promesa y Ley Scout.

Llévenlas como parte de su vida, aún cuando dejen de ser Escultas y no permitan jamás que ninguna mala acción les haga atentar contra ellas, en palabras, pensamientos u obras.

Den el ejemplo y sus Escultas los seguirán y admirarán.

9) Charla final: “La misión del Guía de Patrulla” (20 Min.)

Eres el mejor Esculta de tu Patrulla y por lo tanto:

Debes dar ejemplo. Ser un ejemplo viviendo del ideal Esculta, viviendo con los valores del Escultismo en todos los terrenos y sentidos:

- Valor técnico.

Todas las pruebas y especialidades a tu alcance deberán conocerlas, pasarlas y lo que es más importante, vivir de acuerdo a ellas.

Las especialidades no son para lucirlas, sino para prepararte en el servicio a tus Escultas y a los que te rodean.

Es importante que tus chicos tengan certeza de que contigo, Guía de Patrulla, saldrán adelante.

- Un valor físico.

Cuida tu cuerpo, es tan importante que Baden Powell consagró tres capítulos de “Escultismo para muchachos” a este respecto; ejercicios, excursiones, levantadas y acostadas a tiempo, vida al aire libre, esto te hará fuerte.

- Un valor intelectual.

Lo que haces ahora como Esculta, será la base de lo que seas mañana; con una profesión, con un arte o con un oficio. Debes ser un valor en lo que eres, así podrás servir mejor a Dios, a tu patria y a tu prójimo. Extiende tus conocimientos a una gran variedad de cosas, busca siempre conocer un poco de todo, pero ve madurando en lo que pienses especializarte.

Recuerda que para dar más, hay que tener más.

- Un valor moral.

Considera que “tu propio carácter no tardará en reflejarse en cada uno de tus chicos”, pues ellos imitarán tus cualidades, pero también tus defectos ¡Cuidado!

Baden Powell, al crear el Sistema de Patrullas, ha inventado el espejo que multiplica siete veces la imagen.

Tus jefes se fían de ti.

Tus chicos se fían de ti.

Eres digno de confianza y eres el Guía de tu Patrulla, hay tres virtudes que todo Guía debe tener.

- a) La franqueza: un alma recta, veraz, leal. "El Guía lo dijo, luego es verdad".
- b) La energía: Imagen de la energía es la espada de acero; bien templada resistiendo los golpes.

La energía no es el resultado de un minuto de exaltación; sino el fruto de un largo entrenamiento de cada día formado con una serie de esfuerzos y hábitos sencillos pero con los cuales no se transmite jamás: trabajo regular, vida dura, nada a la mitad y por supuesto, jamás inacción.

La energía te ayudará a ser del grupo de los optimistas.

- c) La abnegación: "En tanto no se ha dado todo, se ha dado nada". He ahí la divisa de caballeros, de Guías de Patrulla.

Ser generoso, dar sin medida, sin esperar recompensa.

- Un valor religioso.

Convicciones bien asentadas que se traduzcan en una piedad simple, profunda y espontánea, acompañada de una confianza ilimitada en Dios.

No es suficiente tener creencias religiosas, hay que vivirlas, solo así, viviendo tu fe podrás influir en tus chicos.

Eres el Hermano Mayor.

La fraternidad Esculta sobre dos fundamentos esenciales: la confianza mutua y la estimación recíproca. Dedícate a crear en tu Patrulla el espíritu de hermandad y de confianza mutua, de manera que tus chicos sepan que en todo tiempo estás listo para ayudarlos. Estima a tus Escultas por sus cualidades y ellos te estimarán a ti.

Se amigo de ellos, pero una amistad viril, franca, recta, abierta y leal. La fraternidad no debe evitar la firmeza (firmeza no es dureza); tú eres un hermano mayor responsable.

Se alegre- "No se cazan moscas con vinagre", se les gana con alegría y entretenimiento.

Eres un entrenado.

Entrenado, alegre, compañero; con alegría y compañerismo podrás llevar muy lejos a tu Patrulla. "Capacita a tus Escultas, sedúcelos, estímalos, y te seguirán hasta el fin". Nadie da lo que no tiene, capacítate para poder capacitar; evita la monotonía, crea siempre algo nuevo, ve hacia adelante; osa, emprende, lucha, inventa, inicia.

Eres un educador.

Debes compartir la misión de tus jefes, y compartir tu misión con tu Subguía. Tu debes crear el medio apropiado para darle la ayuda necesaria a tus Escultas para que se eduquen así mismos en el Escultismo. No dejes pasar las faltas, pero busca la ocasión y la forma adecuada de reprender al chico que haya hecho algo malo. Toda falta necesita ser reparada. No castigues, pero sugiere como se debe enmendar el mal hecho.

Es preciso que el Esculta se de cuenta que lo que le dices es por su bien "nunca destruir, siempre construir". Construir con un suelo firme, el de la voluntad; y con un crecimiento sólido, el de la amistad.

Si quieres educar a tus chicos, primero debes conocerlos.

Eres el responsable

Ser responsable significa que sabes responder a toda petición de cuentas, que te encuentras en la posibilidad de justificar tus actos y los de tus subordinados en el cumplimiento de su deber.

Todo verdadero jefe es responsable

- Responsable de ti mismo.
 - a. Da el ejemplo para que puedas exigir.
 - b. Exige más de ti, que de los demás.
 - c. Un jefe jamás tiene excusas.

- Responsable de tu Patrulla.

- a. Del equipo para acampar.
 - b. Del rincón de Patrulla.
 - c. De la caja de ahorros de Patrulla.
 - d. Del uniforme de tu Patrulla.
 - e. De las reuniones de tu Patrulla.
 - f. De la salud de tu Patrulla.
 - g. Del espíritu de tu Patrulla.
 - h. ¡responsable de tu Patrulla ante Dios y ante la Patria!
- Responsable de tu Tropa.
 - a. Tu lugar en la Corte de Honor de la tropa no es honorífico; estas para participar de la dirección.
 - Responsable de cada uno de tus Escultas.
 - a. "En cada chico hay por lo menos un 5% de bueno, a ti te toca descubrirlo y desarrollarlo hasta en un 90% o 95%" B.P.
 - b. Tu responsabilidad requiere que sigas muy de cerca de cada uno de tus Escultas.
 - Responsable para con tus Jefes.

Ellos han delegado confianza en ti y han puesto en tus manos una Patrulla; te han nombrado Guía. Debes mantenerlos informados de lo que pasa en tu Patrulla, ya que tú eres la unión entre ellos y tus Escultas.

Pórtate con tus jefes como quieres que tus Escultas se porten contigo. "El Scout es leal".

Las ideas anteriores, te las voy a resumir en lo siguiente:

- ❖ Tu actitud como Guía.
 - ✓ Ejemplo.
 - ✓ Hermano Mayor.
 - ✓ Entrenador.
- ❖ Tu acción.
 - ✓ Conocer.
 - ✓ Agrupar.
- ❖ Tu fin.
 - ✓ Educar tus Escultas, es decir:
 - Hombres.
 - Religiosos.
 - Patriotas.

¡Éxito y buen campamento!

IV Documentación

Ceremonias

Nota al Jefe de campo del curso:

Aparecen a continuación las ceremonias de:

- Investidura Esculta.
- Promesa de Patrulla.
- Investidura de Guía.

Si hay oportunidad, es conveniente hacerlas, para que los participantes tengan una idea clara de lo que es básico en las ceremonias.

“Recuerda que estamos enseñando haciendo”

La investidura Esculta.

El ceremonial para investir a un novicio que ha pasado satisfactoriamente sus pruebas de Pietierno y está listo para ingresar al rango de Scout, se efectúa de la manera siguiente:

Las Patrullas que integran la Tropa toman la formación de “herradura”; si la ceremonia tiene lugar en campo abierto, se puede colocar en el centro de la herradura un asta con la Bandera Nacional.

El jefe de Tropa y el Subjefe, que lleva el Sombrero, la Pañoleta y el Bordón, se colocan en la boca de la herradura, frente a la tropa.

Cuando el Jefe de Tropa da la orden de acercarse llamando al Novicio por su nombre y apellido, el Guía marcha con éste, hasta quedar frente a su Jefe de Tropa, quien le dice: “entiendo que quieres ser Esculta”; a lo que el novicio responde: “Sí, lo deseo.”

El jefe de Tropa interroga al Novicio “¿Sabes lo que significa tu honor?”; el Novicio responde: “Sí, significa que soy digno de que se confíe en mi lealtad y honradez”.

El Jefe de Tropa le dice: “¿Conoces la Ley”; a lo que el aspirante añade: “Si la conozco”.

Entonces el Jefe de Tropa le pregunta “¿Puedo confiar en tu honor?”; el aspirante responde “Sí”

El Pietierno hace el medio saludo, así como toda la Tropa mientras responde repitiendo la Promesa.

“Yo Prometo por mi Honor, hacer cuanto de mi dependa para cumplir mis deberes para con Dios y la Patria, ayudar al prójimo en toda circunstancia; y cumplir fielmente la Ley Scout.”

El Jefe de Tropa agrega: “Confío que por tu honor guardarás esta Promesa, y tengo el placer de darte la bienvenida a la gran Hermandad Mundial de los Scouts; estrecha la mano izquierda del Esculta y le coloca en el uniforme la Insignia Scout de Tercera. El subjefe u otro Maestre le coloca el Sombrero, la Pañoleta de Grupo y le entrega el Bordón.

El nuevo Esculta da media vuelta y saluda a la tropa; ésta responde el Saludo.

El Jefe de Tropa da la voz de mando: “A tu Patrulla”, y el Guía se dirige con su chico a los puestos ocupados anteriormente.

En este punto, el Jefe o alguno de los invitados puede decir algunas palabras alusivas al acto, mientras los Escultas escuchan en posición de descanso.

Nota:

1. Esta ceremonia debe hacerse tan impresionante como sea posible, ya que se trata de un solemne compromiso para llevar una vida más perfecta. Conviene procurar una nutrida concurrencia de Escultas al acto.
2. Los Lobatos no asisten de ordinario a la Promesa de los Escultas. Cuando la ocasión lo permita, convendrá invitar a los familiares, especialmente de los que reciben la investidura.
3. El Pietierno no debe limitarse a repetir mecánicamente la Promesa, sino pensar el significado de sus palabras, concibiendo en su mente los hermosos ideales que contiene.
4. Cuando el aspirante ha sido Lobato, desde entonces ya pertenecía a la hermandad mundial, y en este caso es conveniente que el Akela presencie la ceremonia.

Promesa de Patrulla

Ahora puede procederse a la toma de la Promesa de la Patrulla. El nuevo Esculta coloca su mano izquierda entre las del Guía, que situado frente a él le toma la promesa como nuevo miembro de su Patrulla. El Esculta dice:

“Prometo obedecerte como Jefe,
quererte como hermano mayor,
ser leal a mi Patrulla y
no desanimarme jamás”.

Investidura del Guía de Patrulla.

El Guía de Patrulla es investido de grado en presencia de la Corte de Honor, del Jefe de la misma y de los Subjefes, pudiendo asistir como invitado el Jefe de Grupo y los Maestros de otras unidades del Grupo.

Los Guías se colocan abanderados de la insignia Nacional y de la bandera del Grupo y de la Tropa. En presencia de los Maestros de Tropa, deben estar el certificado o carta de cargo, el cordón de Guía de Patrulla, el banderín de Guía de Patrulla y las barras de Guía de Patrulla.

A una indicación del Jefe de Tropa, el Primer Guía (si lo hay) da la voz de Firmes.

A continuación, el Jefe de Tropa lleva a cabo el siguiente ceremonial:

Jefe: Esculta... (Nombre)...

El Esculta que va a ser investido sale de la formación y avanza hasta los maestros de la Tropa, rectificará su posición y saluda. En ese momento el Jefe de Tropa puede dirigir algunas palabras sobre la responsabilidad de un Guía de Patrulla, etc., después concluye:

Jefe: Esculta... (Nombre)... la Corte de Honor de ha elegido para ser Guía de la Patrulla... (Nombre)... ¿Prometes ser un buen Guía?

Guía: Sí.

Jefe: ¿Prometes observar la Ley y Promesa Scout, el Reglamento del Grupo y de la Asociación?

Guía: Sí.

Jefe: Sé considerado de ahora en adelante por todos los Escultas como un verdadero Guía y toma el mando de la Patrulla de... (nombre)...

Guía: (Saludando) "Gracias les doy, y prometo obedecer con responsabilidad, ayudando tanto como pueda en el mando de mi Patrulla... (nombre)... de la cual me han hecho Jefe y guardián."

A continuación el nuevo Guía da la mano izquierda a los Maestros después de recibir los distintivos.

Entonces da media vuelta y saluda a todos mientras contestan el saludo a una orden del Primera Guía o del Subjefe de Tropa.

Se acostumbra en algunos países que los Escultas presten esta promesa de Patrulla uno a uno, para lo cual ellos esperan en otro lado; en ese momento el Guía toma la mano izquierda de cada Esculta entre sus manos mientras ellos recitan la promesa de Patrulla.

Oraciones

Del Guía

Señor y Jefe mío que a pesar de mi debilidad me has escogido como jefe y guardián de mis hermanos Scouts. Haz que mis palabras iluminen su camino por el sendero de tu ley, que sepa mostrarles la huella divina en la naturaleza que has creado, enseñarles lo que debo y conducirlos de etapa en etapa hasta ti Dios mío en el campo de reposo y de la dicha, donde has establecido tu tienda y la nuestra para toda la eternidad.
Amén.

Del Esculta

Señor, enséñame a ser generoso,
a servirte como lo mereces,
a dar sin medida,
a combatir sin miedo a que me hieran,
a trabajar sin descanso,
y a no buscar más recompensa que saber que hago tu voluntad.
Amén.

Del Scout Marino.

Infúndenos, ¡Oh Señor! A nosotros los Scouts Marinos, el espíritu de valor y fortaleza que nos legaron aquellos viejos hombres de mar de otros tiempos; que sepamos hacer nuestras, las nobles tradiciones que ellos establecieron y que en la soledad de las largas horas de travesía sepamos encontrar el

camino de tu corazón y en este refugio aprendamos a armarnos de valentía para afrontar las dificultades de una vida de azares y esfuerzos.
Amén.

De la mañana

Dios todopoderoso, tú que extendiste el cielo como inmensa tienda sobre nosotros, mira misericordioso a tus hijos, listos ya en la aurora de este nuevo día; aparta Señor de este campamento todo lo que pueda ofenderte y únenos para ayudarnos los unos a los otros, a fin de que este día transcurra en medio de la amistad y alegría.
Amén.

De la noche

Perdónanos Señor, todas nuestras faltas, a fin de que nosotros, que vamos a dormir bajo las estrellas, podamos hacerlo con tú gracia.
Sitúa tu guardia, Dios mío alrededor de este campamento, para que nos defienda del espíritu del mal.
Amén.

Para los alimentos

Oh Padre nuestro:
que das el agua a los campos,
que das la tierra a las plantas,
que das el fruto a los hombres,
danos vendito este alimento,
para que vuelto fortaleza,
te podamos servir mejor.
Amén.

De los padres

Señor, tú que nos diste el don de la paternidad,
ayúdanos a comprender a nuestros hijos Escultas,
a guiarlos por el camino correcto de sus inquietudes,
a tener paciencia para corregir sus desvíos,
a respetar su persona,
para tener las satisfacción de hacer de ellos unas personas
a imagen y semejanza tuya.
Amén.

Juegos

El Escultismo es un juego, y jugando juegos Escultas se está proporcionando a los chicos la oportunidad de hacer Escultismo.

En el curso deberán practicarse juegos de todas las clases, siempre con una finalidad y haciendo notar a los participantes, que clase de juego es, para que sirve y su objetivo en la educación de su carácter.

Distintas Clases de Juegos

- Juegos de Tropa
- Juegos de equipo
- Juegos de relevo
- Juegos de capacitación de los sentidos
- Juegos de pruebas de clases
- Juegos amplios

Diversos propósitos de los Juegos

- Para capacitar
- Para romper el hielo
- Para lograr más disciplina
- Para realizar demostraciones prácticas
- Para levantar la moral de la patrulla o de un individuo

Al practicar los juegos, es necesario observar:

- Las reglas
- Jugar limpio
- La cortesía
- Jugar limpio
- Espíritu deportivo
- Trabajo de equipo

A continuación se ponen algunos ejemplos de los distintos tipos de juegos, los que tienen un número son los que corresponden a los marcados en el programa del curso.

Juego # 1. Círculo venenoso

Se dibuja en el suelo un círculo de unos 50cms de diámetro el que vendrá a ser el "círculo venenoso". Alrededor se organiza un círculo con todos los Escultas, entremezclándose las Patrullas. Los jugadores o bien se dan las manos o bien se cruzan los brazos alrededor del cuello de sus compañeros a uno y otro lado. A una señal dada todos tratan de forzar a los compañeros a entrar en el "círculo venenoso". Cada jugador que pise el "círculo

venenoso" sale del juego. Si el círculo de jugadores se rompe, también salen del juego los dos Escultas responsables de la ruptura.

Después de unos minutos el que dirige el juego da la señal de terminar el juego. La Patrulla que más miembros tenga con vida es la vencedora.

Juego # 2. Orientándose por la brújula

Se deben preparar tantos juegos de tarjetas como Patrullas vayan a participar. En cada juego de tarjetas hay 16 tarjetas y en cada una escrito el nombre de un rumbo de la brújula.

Las Patrullas se forman como para un juego de relevo; a una distancia determinada de las Patrullas se marca o dibuja un círculo como de 2 mts. De Diámetro en cuya circunferencia se señalan 16 puntos. En el centro del círculo se ponen los juegos de tarjetas por Patrullas. A una señal dada, salen los primeros jugadores de cada Patrulla, cada uno levanta una tarjeta, orienta el círculo con una brújula y coloca la tarjeta en el punto correspondiente.

Al regresar el primer jugador sale enseguida el número 2 y así sucesivamente hasta agotar las tarjetas.

La Patrulla que primero finaliza y lanza su grito es la ganadora, siempre y cuando sus tarjetas estén bien colocadas.

Juego # 3. Carrera de Nudos.

Agrupar a los participantes en filas indias de seis; cada jugador, aceptos dos tiene una cuerda. A una señal dada:

- El jugador No. 1 –Amarra una punta de su cuerda a su cuerpo con un as de guía.
- El jugador No. 2 –Amarra su cuerda a la punta libre del No. 1 por medio de un nudo de rizo.
- El jugador No. 3 –Amarra su cuerda a la del No. 2 con una vuelta de escota.
- El jugador No. 4 –Amarra su cuerda a la del No. 3 con un Pescador.
- El jugador No. 5 –Amarra la punta libre de la cuerda al No4 a su pierna, usando un ballestrinque. (éste no lleva cuerda)
- El jugador No. 6 – Hace un Margarita en el medio (No lleva cuerda).

La Patrulla que primero finaliza con los nudos correctos y lanza su grito, es la ganadora.

Juego # 4. Memoria perdida.

Se anuncia que se ha encontrado a un hombre que ha perdido la memoria. Lo que llevaba en los bolsillos se ha colocado sobre un tablero de ajedrez, o cartulina con cuadrículas grandes dibujadas.

Los Escultas deben hacer tres cosas:

1. Durante un minuto se mostrarán los objetos; cada uno colocado en una cuadrícula diferente del tablero.
2. Cuando se saquen las cosas de una bolsa, deberá el que las reciba, colocarlas en el lugar que ocupaban en el tablero. Cada objeto bien colocado es un punto para la Patrulla. Cada uno debe colocar un objeto, de ser posible.
3. Una vez que todos los objetos han sido colocados en su lugar, por Patrulla, tratarán de deducir la profesión del individuo que perdió la memoria. La Patrulla que acierte gana.

Juego # 5. Carrera de relevos.

Éste es una simple carrera en la que todo jugador tendrá que cubrir la distancia en ambas direcciones; ningún jugador debe salir de la base hasta no haber sido tocado por el corredor anterior. Todo hombre debe usar un método diferente de progresión, por ejemplo, correr hacia atrás, saltando, caminando en cuatro patas, en un solo pié, dando vueltas de carnero, etc. La primera Patrulla en completar el relevo poniéndose en atención y dando su grito será la ganadora.

Juego # 6. Naturaleza.

Con la Tropa en círculo, el Jefe de Tropa anuncia por ejemplo: "Una hoja roja de roble". En seguida los chicos corren por la hoja y el primero, segundo y tercero que regrese con la debida hoja gana puntos para su Patrulla. Naturalmente, cada chico debe recoger su propia hoja. El juego puede empezar fácilmente con hojas de árboles, flores, piedras, etc., y luego el juego se pone más difícil, mandando a conseguir otras cosas del propio lugar. Se espera que el Maestre haya estudiado el terreno previamente al realizar el proyectó anterior.

Juego # 7. Ley Scout

Da un periódico a cada Patrulla (debe ser el mismo periódico del mismo día). Cada Patrulla dispondrá de cinco minutos para retirarse a su rincón y recortar aquellos títulos y subtítulos que sugieran puntos de la Ley Scout que han sido quebrados, o bien puntos de la Ley que han sido puestos en práctica. Ejemplo: "Hombre encarcelado por maltratar a sus hijos".

Esta competencia puede variarse de las siguientes formas:

1. Cinco minutos para recortar todos los títulos que entrañen incumplimiento de puntos de la Ley Scout, indicando cuales.
2. Primera Patrulla en recortar y señalar títulos donde aparezcan todos los puntos de la Ley.

Etc.

Introduciendo un nuevo juego.

- a) Ten todo el equipo listo antes de comenzar; si es necesario, el campo de juego debe estar marcado.
- b) Usa señales de mano para alinear los equipos, anunciar un nuevo juego, mostrar campo de juego.
- c) De una breve descripción del juego, si es posible a través de los Guías de Patrulla.
- d) Da tiempo a los Guías de Patrulla para organizar a sus Patrullas.
- e) Diles que pueden hacer todas las preguntas que deseen y aclara cualquier duda.
- f) Anuncia lo que ocurriría en caso de faltar a las reglas.
- g) Pon a los equipos en orden, de manera que comiencen el juego con disciplina.

Durante el curso se les debe dar oportunidad a todos los chicos que sea posible para que dirijan un juego de Patrulla.

Fogatas

Nota al Jefe de Campo del curso:

Es deseable que en el curso se celebren dos fogatas; recuerda que el propósito de la fogatas es:

1. Capacitar
2. Entretener

Haz de tu fogata un verdadero teatro Esculta al aire libre, pero con programa y con orden.

No hay que pasar los detalles siguientes:

1. Apertura apropiada
2. programa alegre y entretenido
3. charla inspiradora: ("Historia del Escultismo" en la primera fogata y "Promesa y Ley Scout"- en la 2da Fogata.)
4. Oraciones
5. Ceremonia de clausura

La fogata deberá ser dirigida por algún miembro de la Dirección del Curso que tenga las cualidades apropiadas para actuar como Guardián de Leyendas.

Asigna temas sobre los cuales trabajarán las Patrullas, ejemplo:

- a) Mimica
- b) Representaciones históricas
- c) Temas humorísticos
- d) Imitaciones

Prevé los imprevistos motivados por condiciones del tiempo, en tales casos estudia la posibilidad de celebrar su programa de Fogata en el interior, utilizando una sala donde haya un hogar o chimenea. Use lo anterior como una sustitución de la Fogata de campamento; pero...

Recuerda que la verdadera fogata debe ser celebrada al aire libre, y con sus reales y ardientes llamas.

Finalmente recuerda, que la fogata es el lugar donde sólo "lo mejor" debe germinar.

¡Trabaja en tu programa!

Invocaciones para el fuego del campamento

Del norte o del sur, del este o del oeste, puede la buena suerte venir y quedarse entre nosotros.

Así como nuestra música nos alegra, deberá ser la armonía de nuestras vidas. Así como nuestra alegría nos une, deberá ser la armonía de nuestros corazones. Así como nuestro espíritu se eleva con los cantos, el Espíritu sobrenatural nos dará luz para renovar nuestros empeños. Y así, la feliz camaradería de éste círculo podrá llegar a todas las partes del mundo.

Ha llegado el último día, y la última fogata de este campamento. Para algunos quizá la última fogata de su vida. La última fogata, pero no perdida ni en el tiempo ni en la memoria. Estos días para siempre vivirán en el recuerdo.

Canciones

“Patrulla que canta, Patrulla que anda bien”. El Esculta es alegre y con una expresión de alegría son las canciones.

Son las canciones las que dan ánimo en las ascensiones, las que dan la nota de buen humor bajo la lluvia, las que dan ambientes en los fuegos de Campamento.

Podemos dividir las en cuatro grupos principales:

- a. Las canciones nuevas
- b. Las canciones tradicionales
- c. Las canciones viejas
- d. Las canciones folklóricas

a) Las canciones nuevas

Una nueva canción siempre es motivo de una nueva alegría, de un nuevo sentimiento, de una nueva inyección de vida, de un nuevo aprendizaje, de una nueva fuente de disciplina.

b) Las canciones tradicionales

Las canciones tradicionales cantadas por todos los Escultas del mundo en sus diferentes idiomas, manifiestan el sentimiento de hermandad mundial, mantienen preparada la oportunidad de cantar al unísono (aunque sea en otra lengua) alrededor del fuego en eventos Escultas internacionales.

c) Las canciones viejas

Conservar la tradición de la Tropa, de la Patrulla, son acopio de recuerdos de viajes aventuras. Son después de algún tiempo, nuevas otra vez.

El Escultismo es un Movimiento, y el Esculta de mañana, quizás no sabrá la canción de ayer.

d) Las canciones folklóricas

Es realmente agradable oír a una Patrulla cantando las canciones propias de su país, las que hablan de su historia, sus sentimientos, su propia vida.

Es necesario introducir poco a poco las verdaderas canciones autóctonas; esto le dará una nota de nacionalismo bien entendido, que producirá simpatías al público y ocasión de conocer los cantos de la tierra.

En un Curso de Guías como éste, las canciones deben estar intercaladas entre charlas, juegos, proyectos, etc.

Hay que lograr que canten los Escultas, pero que canten bien. "El Scout hace las cosas bien, en orden y completas".

Nota al Jefe de Campo del Curso:

Es conveniente preparar y llevar un cancionero para obsequiar a los Guías en el cual aparezcan las canciones que se van a cantar en el curso, para que los participantes puedan aprenderlas más fácilmente y luego enseñarlas a sus respectivas Patrullas.

Bibliografía

Sobre Guías de Patrulla

El sistema de patrulla.- Roland E. Philipps.
Mi Patrulla.- Philippe y Alouis.
400 ideas para el Guía de Patrulla- Skipper
¿Qué tanto sabe tu patrulla?
Actividades de Patrulla- Ing. Cesar Macazaga
Para ti Guía de patrulla- Ing. Cesar Macazaga

Sobre programa y técnica

Cómo dirigir una Tropa- Gilcraft
Normas de campamento
Adiestramiento en observación-Rex Hazlewood
Cartilla de Pionerismo- Pablo Breydel
Cómo hacer nudos
Señalación-Mowgli
100 ideas sobre reuniones de Tropa- Armando Salas

Sobre fogatas

The campfire Leader's Book
Fun around the campfire
"Revista Scout de las Américas" Septiembre de 1957

Sobre juegos

Juegos Scouts en el Salón
Outdoor Games
Como dirigir una Tropa
"Revista Scout de las Américas" noviembre de 1958