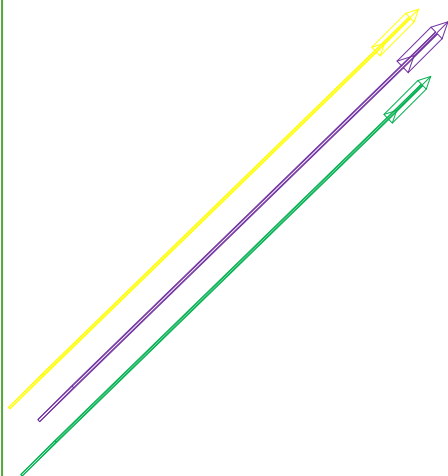




Punta de Flecha

Manual Del Guía de Patrulla

DISTRITO SCOUT SANTIAGO 3
Asociación de Scouts Dominicanos, Inc.



11 y 12 DE MAYO DE 2019



DISTRITO SCOUT SANTIAGO 3



Este manual pretende transmitir los conocimientos necesarios para que **TÚ**, Guía de patrulla seas un mejor líder mediante el entrenamiento y aprendizaje del método scout.

El **Manual Del Guía de Patrulla** ha sido elaborado, editado y revisado por los siguientes Scouts: *Deanley De Vargas, Gustavo De La Cruz y Leobardo Núñez*. Mismos que han colaborado siendo los directores de los primeros 3 Punta de flecha del Distrito Scout Santiago 3, de la Región Marien, República Dominicana.

Primera edición: Mayo 2017

Segunda edición: Mayo 2018

Tercera edición: Mayo 2019

Distrito Scout Santiago 3
Asociación de Scouts Dominicanos, Inc.
Oficina Scout Nacional-Región Norte
Av. Rep. De Argentina #1, Santiago Apóstol
Santiago de los Caballeros, Santiago, República Dominicana



Índice

1. Introducción.....	5
1.1 Objetivos de un Curso Punta de Flecha.....	5
2. Movimiento Scout.....	6
2.1 La Historia del Movimiento Scout y su fundador Baden-Powell.....	6
2.2 La Historia del Escultismo en República Dominicana	9
2.3 Método Scout	12
2.4 Ley y Promesa Scout.....	13
3. Guía de Patrulla	14
3.1 Misión.....	15
3.2 Promesa del Guía de Patrulla.....	16
4. Patrulla Scout	18
4.1 Organización	18
4.2 Espíritu y Tradiciones	22
4.3 La Patrulla en Uniforme	28
4.4 Sistema de Patrulla	29
5. Adiestramiento de la Patrulla	32
5.1 Reuniones de Patrulla.....	32
5.2 Consejo de Patrulla	34
5.3 Actividades.....	35
5.4 EL GUÍA Y EL ASPIRANTE A SCOUT	36
5.5 Excursiones y Campamentos de Patrulla	37
5.6 Buena Acción (BA) y Servicio Público.....	37
6. La Patrulla y La Tropa	39
6.1 Corte de Honor	39
6.2 La Patrulla y las Actividades de Tropa	41
6.3 Participar en la Dirección de la Tropa.....	42
6.4 Patrulla Barra Blanca	42
6.5 POR ÚLTIMO... TUS JEFES.....	42
7. ANEXOS.....	43
7.1 Juegos y Actividades	43
7.2 Oraciones.....	44
7.3 Canciones	45
7.4 Referencias Bibliográficas	47

1. Introducción

“Todo Scout aspira a ser el Guía de ese equipo feliz de muchachos para el juego y el servicio que es la Patrulla Scout. De aquí que este manual no sea por necesidad una publicación solamente para Guías de Patrulla, sino un libro para encontrarlo en las manos de cada miembro de la Patrulla. Cuando los muchachos saben lo que se requiere para formar una buena Patrulla, cada uno tiene mejores oportunidades para ejercitar su responsabilidad y adiestrarse en las funciones de dirección que están reservadas a los hombres de carácter.

Pero no basta conformarse con leer. El Escultismo sabe que el mejor adiestramiento se logra cuando se hacen las cosas por uno mismo en lugar de vivir como mero espectador. Así pues, lleva las sugerencias a la acción.”

Fragmento del Manual de Guía de Patrulla por César Macazaga

1.1 Objetivos de un Curso Punta de Flecha

NO PARA LEER... SINO PARA HACER

En más de una ocasión B-P dijo: “La Tropa descansa sobre los hombros de los Guías de Patrulla”. Esta frase enfatiza, que el adiestramiento de los Guías de Patrulla siempre ha sido uno de los aspectos más importantes para el desarrollo de una Tropa Scout. En otras palabras, una buena formación de los guías de patrulla trae como consecuencia un vertiginoso crecimiento de la rama Scout. Son ustedes, guías de patrullas, la Punta de la Flecha que se dirige hacia un mundo mejor.

Los objetivos específicos de un curso de Punta de Flecha se desglosan en los siguientes puntos:

1. Demostrar actividades típicas Scouts, dentro de la Tropa, en las cuales las Patrullas Scout empleen el Sistema de Patrulla.
2. Enfatizar la importancia de la planificación del trabajo dentro de las Patrullas Scouts.
3. Aprender mediante la aplicación práctica inmediata de los conceptos teóricos aprendidos.
4. Inducir a los beneficiarios un gran abanico de ideas tanto para las actividades de Patrulla como de Tropa.
5. Dotar de las herramientas de liderazgo necesarias para conducir a su patrulla hacia el éxito.

2. Movimiento Scout

"Creo que Dios nos ha puesto en este mundo para ser felices y disfrutar de la vida. Pero la mejor forma de hacerlo es haciendo felices a los demás". Baden-Powell

2.1 La Historia del Movimiento Scout y su fundador Baden-Powell

Robert Baden-Powell nació el domingo 22 de febrero de 1857 en el número 6 de la calle Stanhope en el barrio londinense de Paddington, Inglaterra. Fue el sexto varón y el octavo de diez hijos del reverendo protestante H. G. Baden-Powell, profesor de geometría en la Universidad de Oxford, su madre, Henriette Grace era hija del almirante W. T. Smyth y nieta de Joseph Brewer Smyth, explorador de América, colonizador de Nueva Jersey. Su padre falleció cuando él tenía tres años de edad.

B-P recibió sus primeras enseñanzas de su madre y más tarde empezó a asistir a la escuela de Rose Hill Tunbridge Wells, donde, a los trece años, consiguió una beca para estudiar en la escuela de Charterhouse. Al principio esta escuela estaba en Londres, pero en 1872 se trasladó.

En los bosques de los alrededores B-P se escondía de sus profesores, cazaba y cocinaba conejos sin dejar que el aire delatara su posición. Durante sus vacaciones tampoco perdía el tiempo. Siempre iba en busca de aventuras con sus hermanos. En una ocasión, realizaron una salida por la costa sur inglesa en el yate "*Kohinoor*" comprado por sus hermanos con la herencia paterna y del que B-P era cocinero. En otra ocasión, remontaron el Támesis en canoa hasta el nacimiento del río. Tales aventuras al aire libre no eran frecuentes entre los jóvenes de aquella época. Las técnicas y las artes que aprendió le fueron de mucha utilidad en su vida posterior.

B-P no sacaba notas demasiado brillantes en el colegio. Sin embargo, y en 1876, a los 19 años, se presentó a unas pruebas para entrar en el ejército y sacó el segundo puesto, para caballería, entre varios cientos de aspirantes. En seguida se le designó, con el grado de segundo teniente, a la 13va división de los Húsares del cual más adelante sería nombrado Coronel de Honor, sin tener que pasar por los cursos de entrenamiento de oficiales. Ese mismo año fue destinado a la India, siendo un joven oficial del ejército especializado en la exploración, elaboración de mapas y reconocimiento.

El mismo año que ingresa al ejército, B-P inicia misiones en la India, que luego se amplían a la frontera de Afganistán. Se especializa en la exploración preventiva, una especialidad militar muy de moda en la época. Se trata de deslizarse silenciosamente por la maleza, permanecer largo tiempo oculto, observar en la oscuridad, retener mentalmente cualquier detalle. Esto es muy necesario para obtener información de la intimidad del enemigo y poder sorprenderlo. En 1886, ya ascendido a capitán, cumple una peligrosa misión en la Rusia Zarista, la que en medio de increíbles aventuras termina con él en la cárcel, de donde se fuga con la ayuda de

un camarero que resulta ser un espía alemán. Al año siguiente parte para África, participando en las expediciones destinadas a sofocar las rebeliones de los zulúes, luego de los ashantes y más tarde de los matabeles.

Poco después de la campaña contra los matabeles, en 1899, estalla la guerra en Sudáfrica. Es una típica guerra colonial: de un lado están los boers, descendientes de colonos holandeses y ascendientes de la minoría blanca que en el presente siglo ha establecido el "apartheid" en Sudáfrica y del otro, los ingleses, que pretenden apoderarse de Orange y Transvaal, ricos en minas de oro recién descubiertas. Es una guerra infame. Su única importancia va a residir en el largo asedio a la ciudad de Mafeking, en donde se originó uno de los conceptos básicos del Movimiento Scout.

En 1904 dio algunas ideas referidas a la formación de los muchachos sobre los lineamientos de los scouts del ejército. Estas ideas las había desarrollado considerablemente desde la época de los cadetes de Mafeking y el interés despertado por "*Aids o Scouting*".

Invitado por Sir William Smith, fundador de una "*Brigada de Jóvenes*", B-P inspeccionó en Glasgow una reunión de 7,000 miembros y aun cuando quedó impresionado por la reunión y su entusiasmo, sentía que en esta organización podrían reunirse 10 veces más muchachos, si encontraran un programa que les interesara. B-P había ideado como podría ayudar a la juventud; pensaba que esta necesitaba algo más que instrucciones, por lo que ideó mostrarle la belleza de la obra de Dios en la naturaleza. Pensaba que era suficientemente conocido y popular para poder poner en práctica este esquema.

En esos días B-P recibió un libro que cambiaría sus ideas acerca de la pedagogía juvenil: "*Birch Bark Roll of Woodcraft Indians*" de Ernest Thompson Seton. Se contactó con Seton y empezó a fusionar sus conceptos de educación marcial con las prácticas de los "*Woodcraft Indians*", un grupo juvenil en Estados Unidos. A principios del verano de 1907 hizo contacto con un famoso organizador y propietario de un periódico y pensó "*He aquí mi hombre*".

Discutió sus ideas con el señor Arthur Pearson y como resultado de aquella conversación el 25 de julio de 1907, 20 muchachos de diferentes clases sociales llegaron a la isla Brownsea, en el puerto de Poole, para acampar con B-P. Este dividió a los muchachos en 4 patrullas de 5 chicos: la Toro, la Lobo, la Cuervo y la Chorlito y al jefe le invistió de amplios poderes para dirigir los trabajos y juegos. Sir Percy Everett, Sub Jefe Scout, recuerda la magia de aquellos fuegos de campamentos nocturnos, cuando B-P se refería a sus experiencias en escultismo, y a la mañana siguiente, al despertar al campamento haciendo sonar su cuerno de caza (en recuerdo de la campaña con los matabeles en África) B-P convertía sus historietas en demostraciones prácticas de rastreo, acecho y pionerismo.

En enero de 1908 *Escultismo para muchachos* comenzó a aparecer por entregas quincenales, a cuatro peniques cada una. En mayo sale la edición completa. Al término de ese año, Inglaterra cuenta con cincuenta mil scouts. Palacio de Cristal, al Sur de Londres, Inglaterra.

El escultismo despertó gran interés en los muchachos. Comenzaron a formarse patrullas por todo el país valiéndose sus jefes de "*Escultismo para Muchachos*". Los muchachos pedían a los hombres que se convirtieran en sus Scouters y comenzaron a formarse tropas en escuelas y clubes.

B-P organizó un segundo campamento de adiestramiento en Hums Shaugh, escogiendo a sus muchachos a través de una prueba abierta en la revista "*The Scout*".

El sistema de patrullas hizo que tuvieran gran éxito los diferentes juegos, exploraciones, etc. A principios de 1909 B-P inauguró las nuevas oficinas centrales de los scouts en la calle Victoria de Londres. Antes de que terminara el año había en la oficina quince empleados pagados y ocho sin paga, abrumados de trabajo.

Entre el 24 y 27 de marzo de 1909, B-P visitó Chile, donde el 21 de mayo, inspirado en su visita, se organizó el Grupo Scout en el Instituto Nacional.

Fue elevado al rango de Caballero por el Rey Eduardo VII y desde entonces se le llama Sir Robert B-P el 12 de octubre de 1909.

En noviembre de 1909 se invitó a todos los Scouts para reunirse con B-P en el Palacio de Cristal. Estuvieron presentes más de 10,000 scouts. En aquella reunión se presentaron grupos que se denominaban a sí mismos "*Muchachas Scouts*". B-P se dio cuenta de que también había que hacer algo en favor de las muchachas y se les permitió inscribirse en la Oficina Central, entretanto se fundaba el movimiento Guía para ellas. Luego renunció al ejército para dedicar su vida a los Scouts. En 1910, se inicia el escultismo para niñas, que nombraría a la esposa de BP, Olave Baden-Powell, más tarde como Jefa Guía Mundial.

En 1912 inició una gira de 8 meses para inspeccionar el Escultismo en las Islas Occidentales, Australia, Nueva Zelandia y África del Sur. En el barco conoció Olave St. Clair Soames con la que se casó el 30 de octubre de 1912 en Pakerstone Dorses. Tenía 55 años, y de su matrimonio nacieron tres hijos. Su esposa era mucho más joven que él. Los Scouts organizaron entre ellos una colecta de a centavo para comprarle un automóvil como regalo de bodas.

B-P ponía mucho énfasis en las insignias de especialidades como medio para estimular a los Scouts a adquirir aficiones y artes manuales que les fueran útiles, descubriendo al mismo tiempo sus talentos naturales. En 1916 comienza la Rama Lobatos y en 1919 se concreta la adquisición del Gilwell Park, cerca de Essex.

En 1920, es proclamado, al final del Primer Jamboree Mundial, "Jefe Scout del Mundo". En 1929, B-P pasa a ser Lord. Después de consultar con el Comité Mundial, elige el título de Lord B-P of Gilwell. En 1937, Jorge VI lo honra con la Orden al Mérito y en La Haya recibe el premio Wateler para la Paz. También fue candidato al Premio Nobel de la Paz, que no le fue otorgado debido a la situación de guerra imperante en Europa.

Al celebrarse el V Jamboree Mundial en Holanda, B-P que tenía 80 años, se despide del Movimiento. La Reina Guillermina le entregó en la ocasión, la Gran Cruz de la Orden de Nassau. Lord B-P fallece en Sudáfrica el 8 de enero de 1941. A petición de él, es enterrado al pie del Monte Kenya.

2.2 La Historia del Escultismo en República Dominicana

Corría el año de 1914, comienzo de la 1ra Guerra Mundial. San Pedro de Macorís vivía la época de bonanza económica y cultural que le llevaría a ser llamada “La Tácita de Oro” y “El París Chiquito”. La juventud devoraba ansiosamente textos llegados por su dinámico puerto, el más importante del país. Los últimos libros editados en Europa y Estados Unidos, los diarios de New York, Inglaterra, España y Francia llegaban con normalidad a Macorís del Mar. Es entonces cuando cae en las manos de Raúl Francisco Aybar, Director de la Escuela Normal de la ciudad, un número de una revista española recién llegada a la Librería Cervantes. La revista tenía por nombre “El Explorador Español” y se refería a un movimiento que ya era conocido por muchos macorisanos quienes recibían, desde hacía más de cinco años, informaciones sobre este sistema de educación juvenil que estaba causando furor en Europa y en las islas inglesas del Caribe, de donde provenían los “cocolos” que comenzaban a poblar el barrio de Miramar de San Pedro de Macorís.

Raúl Francisco Aybar, o Pancholo como le llamaban, quedó fascinado con lo que leyó en esa revista y en los números subsiguientes; y como buen educador no tardó en querer poner en funcionamiento, con sus muchachos de la Escuela Normal, lo que él llamaría el “*deporte del Escultismo*”. Y es así como en el mes de diciembre de 1914, Pancholo Aybar lleva a cabo la primera excursión escultista con un grupo de 28 jóvenes estudiantes.

En el “Boletín Mercantil” de San Pedro de Macorís, de enero de 1915, Raúl Aybar nos relata cómo fue aquella primera experiencia escultista : *“Una circunstancia que me movió a trasladarme a Hato Mayor, me decidió a poner en práctica mi propósito de organizar en Macorís la Asociación de Excursionistas y cité a los alumnos de la Escuela Normal, a los jóvenes instructores, maestros normales y bachilleres que quisieran acompañarme en el ensayo de este deporte, encargando al bachiller Santiago Rojo de inscribirlos”*. Explica Aybar que Rojo hizo una lista de 40 jóvenes y los invitó a una reunión donde se les explicaría sobre lo que es el Escultismo. A esa reunión asistieron 49 jóvenes, 9 más que los invitados, quienes se interesaron por lo tratado en la revista “El Explorador Español”. En dicho encuentro se planificó la famosa excursión a El Seybo, saliendo el sábado 23 y regresando el lunes 25. Nos explica Aybar: *“La impaciencia de 28 de los muchachos reunidos en la casa de Aybar, y aprovechando un tren que salía en la medianoche hacia Santa Fé, precipitaron la salida. En otro tren se trasladaron de Santa Fe hasta Ramón Santana en donde comenzaron la caminata a las 9:00 a.m., llegando a El Seybo a las 5:00 p.m. donde fueron acogidos como amigos y hermanos aquellos que no tenían allí ni parientes ni amigos. Tuvieron el local de la Escuela Superior para descansar y dormir. A las 6:30 a.m. del lunes, regresamos por Arroyo Seco, extensión de terreno cultivado por Isaac Herrera, padre de uno de los excursionistas que merece especial mención por más de un motivo, entre los cuales no es menor la manera como nos obsequió”*. Sigue narrando Don Raúl Aybar como llegan al Ingenio Consuelo, donde los recibe el administrador y luego hacen una parada en El Alto, batey del Ingenio Santa Fe.

En esta excursión Raúl Aybar puso en práctica el Método Scout, sobre todo el Sistema de Patrullas, pues nos señala: *“Distribuí a los exploradores en tres Patrullas dirigidas por estos buenos Guías: Luis Emilio Castillo, Francisco Mesanovich y Manuel M. Carbuccia. Se distinguieron en esta 1ra excursión Ulises Acevedo, el más pequeño de los exploradores macorisanos, Bayoan Raúl Aybar, el mejor de los exploradores, que tomó muestras de piedras de ríos, hojas, flores y plantas y cuantos objetos pudo aportar, Pedro Curiel y Pérez, Julio Emilio Aybar, por su ejemplar disciplina y Fermín Manuel Leonor, para no citar más de una mano de buenos exploradores”.*

Son pocas las noticias que se tienen sobre qué ocurrió en los meses siguientes con este grupo de exploradores. Las informaciones orales indican que el grupo siguió unido haciendo énfasis en los ejercicios corporales y en las competencias deportivas. Pero en 1916 ocurre la intervención norteamericana y las actividades de este grupo disminuyen. No olvidemos que San Pedro de Macorís y la Región Este era la zona donde operaban los famosos gavilleros. Además, en 1921 el gobierno interventor clausuró todas las escuelas públicas.

Sin embargo, quedó latente en estos muchachos de la Escuela Normal el espíritu del Escultismo. En 1920 recorre el mundo la noticia de que en Londres se ha celebrado un gran encuentro mundial de Scouts, el Jamboree Mundial de Olympia, el cual ha reunido a millares de jóvenes de todo el mundo. Esta noticia también llega a la todavía progresista San Pedro de Macorís y vuelve a entusiasmar a los jóvenes de la ciudad.

Este entusiasmo coincide con la llegada en 1923 a San Pedro de Macorís del Profesor Sergio Augusto Beras Morales, quien había sido nombrado Director Departamental de Educación. Y al encontrarse con el entusiasmo reinante en San Pedro, enrumbo todos sus esfuerzos a formar un grupo organizado de exploradores. Para lograr su objetivo contó con la ayuda del profesor Miguel Zaglul. Beras Morales era oriundo de El Seybo y no es aventurado asegurar que estaba presente cuando los 28 muchachos visitaron su ciudad en 1914.

Para suerte del escultismo dominicano, también se había radicado en San Pedro de Macorís el Reverendo Episcopalo A. H. Beer, quien se desempeñaba como Cónsul de Inglaterra en esta ciudad. Beer tenía amplios conocimientos sobre el Movimiento Scout. Su padre era Jefe de Tropa de uno de los grupos formados por B-P en Londres.

Con el esfuerzo de Beras y la ayuda del Rev. Beer, comienzan a crearse diferentes grupos en la ciudad. Beer crea el grupo del Colegio San Esteban; mientras otro reverendo, T.O. Basden forma otro grupo con los niños cocolos del barrio Miramar. Los protestantes no se quedan atrás y también forman un grupo bajo la dirección de Enrique Rivera.

El 25 de febrero de 1926, llega la fecha culminante y se forma el Cuerpo de Exploradores de San Pedro de Macorís. Ese día, aniversario del natalicio de Matías Ramón Mella, aparecieron por primera vez uniformados un grupo de niños y jóvenes, bajo la dirección de Sergio Augusto Beras y su asistente Miguel Zaglul, entre los que se encontraban Cesar Augusto De Windt, Manuel E. Prieto, Romúllo Ferrés, Rafael Barros González, Raúl M. Carbuccia, Ramón A. Brea, Ricardo Augusto Martínez, Artemio Ferrés, Rafael Antún, Pedro Juan Chalas, Alfredo Mon, Orlando Martínez, Gabriel Oliver Pino, Antonio De León, Bienvenido Martínez, Antonio Nacer, Juan Agustín Gautier, Hunfredo Rocafort, Rafael Richiez Acevedo, Miguel A. Duverge, Julio E. García, Vinicio Febles, Manuel Vicintore, Guillermo Veras, Vinicio Debroth, Rafael Faxas, Cesar Rijo, Enrique Cairo, Julio Hazim, Angel Ponce, Pedro Juan Coiscou, Arturo Industrioso, Luis

Dalmau, Danilo Santana, José a. Chevalier N., José Hazim A., Leonidas Henríquez y otros jóvenes que con el transcurrir de los años se convertirían en destacados munícipes.

Los uniformes que lucieron estos muchachos fueron importados de Inglaterra y exonerados por las autoridades. Los bordones fueron donados por la ebanistería de Cesar Iglesias y los tambores utilizados en el desfile fueron regalados por la Pedro Justo Carrión & Cia.

Y emulando a sus predecesores de 1914, este grupo arriba mencionado salió de excursión hacia el Soco. El instructor de esta excursión lo fue Alberto Coss. En la segunda excursión, el sábado 22 de mayo de 1926, el Scout Julio Hazim se ahogó en el río, siendo el primer Scout fallecido.

En 1928 se forma la primera manada de lobatos en la Escuela #19 de Estervina Richiez. Se destacaron en esa manada los hoy doctores Orlando Julián y José Antonio Risi.

Sergio Augusto Beras estaba más que satisfecho de sus grupos de exploradores. A los pocos meses comenzaron a formarse grupos en otras ciudades del país: La Vega, San Francisco de Macorís, Santo Domingo, El Seybo, La Romana. Pasando el Cuerpo de Exploradores de San Pedro de Macorís a llamarse Asociación de Exploradores Dominicanos. Mientras que en Santo Domingo, Monseñor Eliseo Pérez Sánchez forma la Asociación de Exploradores Católicos.

Sin embargo, Sergio Augusto Beras encontró innumerables obstáculos en la consolidación de la Asociación, debido a la incomprensión de la mayoría del pueblo de los fines perseguidos por el Escultismo, así como también por la falta de recursos económicos.

Al darse cuenta el Reverendo Beer de los esfuerzos de Beras, diligenció en Londres el reconocimiento al movimiento dominicano. En su discurso en la celebración del 10mo aniversario de la Asociación, Beer dijo : *“Frente a tan útil obra fui movido por mi amor a los ideales constructivos y sanos, a dirigirme por escrito al Bureau Internacional de Scouts en Londres, en solicitud del establecimiento de comunicación con la organización nacional a fin de que fuesen informados acerca de la existencia de dicha organización, y sobre todo con el marcado deseo de que los Exploradores Dominicanos recibiesen con este acercamiento reconocimiento oficial de parte de la agrupación internacional. Mis aspiraciones no tardaron en ser convertidas en realidades; basado en la recomendación hecha, supe bien pronto que la organización fue oficialmente reconocida y por tanto mi alegría era indescriptible”*.

El reconocimiento de la Asociación de Exploradores Dominicanos fue concedido por el Bureau Internacional en el año de 1929, siendo expedido el certificado de reconocimiento en el año siguiente. El Reverendo A. H. Beer fue nombrado representante en el país del Bureau Internacional Scout.

El 10 de septiembre de 1932, coincidiendo con el cincuentenario de la elevación a Provincia de San Pedro de Macorís, el presidente Trujillo le otorga por decreto la personalidad jurídica. Trujillo había tenido constancia desde 1930 del magnífico trabajo de los exploradores macorisanos, desde que vio a unos grupos de ellos llegar a Santo Domingo a socorrer a los damnificados del ciclón San Zenón.

En el mismo año de 1932 se celebró en Santo Domingo el Primer Congreso de Exploradores. El Gobierno envió como representante al Superintendente General de Enseñanza Ramón Emilio Jiménez.

Ya en el 1934 los Exploradores Dominicanos hacían opinión pública protestando por la forma indiscriminada de deforestación, basándose en la Ley de 1884 de Billini. Además, salían a instruir a los campesinos en un programa de alfabetización llevado a cabo por la Gobernación de San Pedro de Macorís. La Información de Santiago de los Caballeros editorializó sobre esta última actividad.

Y desde esos años treinta también se preocupan por la salud infantil, pues ayudaban a la Dra. Evangelina Rodríguez en su campaña de salud *“Una Gota de Leche”*.

En 1934, Sergio Augusto Beras es trasladado a Santo Domingo para organizar un homenaje escolar a Trujillo. Muchos consideran que no volvió a ser el mismo luego de este homenaje, la presión recibida lo llevo a su muerte en 1937.

A su partida hacia Santo Domingo, Beras dejó como Presidente y Jefe Ejecutivo al Lic. Ramón De Windt Lavandier, quien junto a Beer, Francisco Richiez Acevedo, Manuel Richiez Acevedo y otros valiosos exploradores, mantuvieron en alto el buen nombre de la Asociación de Exploradores Dominicanos, Inc. hasta su traslado de sede hacia Santo Domingo, en el año de 1957, pasando la institución a denominarse Asociación de Scouts Dominicanos, Inc., siendo su primer Presidente el Lic. Ramón de Windt Lavandier y su primer Director Ejecutivo el Prof. Francisco Richiez Acevedo.

2.3 Método Scout

El Método Scout es un sistema de autoeducación, de carácter no-formal y es parte clave del Movimiento Scout. El método está compuesto por siete elementos diferentes, que trabajan juntos para proveer un ambiente rico, activo y divertido de aprendizaje. El Método Scout incluye:

La Promesa y la Ley Scout. La Ley Scout es un camino concreto y práctico para entender los valores del Movimiento Scout. La Promesa Scout es un compromiso personal a dar lo mejor de sí mismo, para vivir acorde con esos valores, la cual se hace delante de un grupo de compañeros cuando se toma la decisión de ser parte del Movimiento. La Promesa y la Ley son consideradas como un único elemento integrado ya que están estrechamente vinculadas.

Aprender haciendo. ‘Aprender haciendo’ significa desarrollarse como resultado de la experimentación de primera mano en lugar de la instrucción teórica. Refleja la forma activa en la que se adquiere conocimientos, habilidades y actitudes e ilustra el enfoque práctico a la educación en el Movimiento Scout. ‘Aprender haciendo’ también permite que todos los miembros de la patrulla Scout (o equipo) participen activamente y se apropien del proceso, con el apoyo de sus compañeros y adultos voluntarios.

El Sistema de Patrullas (o equipo). La Patrulla es la estructura básica de la organización del Movimiento Scout. Cada pequeño grupo, normalmente compuesto por entre 6 y 8 miembros jóvenes, la cual opera como un equipo, siendo uno de los miembros el que actúa como líder de este. Dentro de cada patrulla y de manera apropiada a sus capacidades, los Scouts organizan su vida en grupo, compartiendo responsabilidades, tomando decisiones, organizando, ejecutando y evaluando sus actividades.

Marco Simbólico. En el Movimiento Scout, el marco simbólico es un conjunto de elementos que representan conceptos que el Movimiento Scout busca promover. El propósito del marco simbólico es construir en los jóvenes la capacidad de imaginación, aventura, creatividad e invención. Es el camino para hacer que las actividades sean coherentes y divertidas y para comprender los valores del Movimiento Scout.

La Progresión Personal. La progresión personal tiene como propósito ayudar a cada individuo a involucrarse consciente y activamente en su propio desarrollo. Les permite progresar a su manera y a su propio ritmo, a ganar confianza y reconocimiento en el progreso alcanzado. El esquema progresivo (establece metas para cada grupo de edad), es la principal herramienta usada para apoyar este elemento del Método Scout.

Naturaleza. El entorno natural (bosques, llanuras, mar, montañas, desiertos, etc) proporciona un escenario ideal en el que el Método Scout pueda aplicarse, para desarrollar el potencial físico, intelectual, emocional, social y espiritual. Involucra el desarrollo del contacto constructivo con la naturaleza utilizando todas las oportunidades únicas que provee el mundo natural.

Apoyo Adulto. El Movimiento Scout es un Movimiento de juvenil, en el que los jóvenes realizan actividades apoyadas por adultos. El papel de los adultos en el Movimiento Scout es ser dirigentes de actividades, educadores y facilitadores de grupo. En otras palabras, asegurarse que nuestros miembros realicen actividades significativas que promuevan el desarrollo individual del Scout, así como el del grupo en su conjunto.

2.4 Ley y Promesa Scout

La Promesa y la Ley Scout se basan en los valores del Movimiento Scout:

"Deber para con Dios " - la relación de una persona con los valores espirituales de la vida, la creencia fundamental en una fuerza por encima de la humanidad.

"Deber con los demás" - relación de una persona con, y de manera responsable parte de la sociedad en el sentido amplio de la palabra: su familia, la comunidad local, el país y el mundo en general, así como el respeto por los demás y por el mundo natural.

"Deber consigo mismo" - la responsabilidad de una persona para desarrollar su potencial, al máximo, de acuerdo con sus posibilidades.



Insignia de Curso de Punta de Flecha de
la Asociación de Scout Dominicanos

3. Guía de Patrulla

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

El liderazgo interno de la patrulla está determinado por los cargos que los mismos jóvenes se asignan entre ellos. Fuiste designado o elegido Guía de Patrulla. Esto es un honor a la vez que una responsabilidad. Si se te pudo hacer Guía de patrulla de un día para otro, hace falta convertirse luego en uno verdadero, plenamente convencido de la esplendidez de la misión que se te encomendó para que te consagres a ella por entero. Tu misión como Guía de Patrulla es la misma que realiza el Escultismo: formar hombres de carácter, futuros buenos ciudadanos de la Patria. Ponte sin miedo a la cabeza de tu Patrulla, aunque al principio sufras algunos fracasos: el primero es necesario porque te ejercita la voluntad, el segundo puede serte útil; y si te levantas del tercero, eres ya un hombre.

La existencia de un líder en el pequeño grupo es una característica esencial. El joven que se convierte en líder es un integrante muy respetado, que sigue siendo uno más de la patrulla, pero que cumple ciertas *"funciones críticas"*:

- Contribuye a que la patrulla consiga sus objetivos.
- Permite que los miembros satisfagan sus necesidades.
- Es un mediador en los conflictos del pequeño grupo.
- Da cuerpo a los valores de la patrulla: el líder personifica los valores, motivos y aspiraciones de los demás jóvenes.
- Es un iniciador de las acciones de la patrulla.
- Se esfuerza por mantener su cohesión.

B-P destacó la relevancia del Guía de Patrulla y señaló que *"el Guía es responsable por la eficiencia, ingeniosidad y buen tono de su patrulla. Los scouts de su patrulla lo siguen no por miedo a un castigo, como ocurre con frecuencia en la disciplina militar, sino porque constituyen un equipo que actúa en conjunto y respalda a su líder por el honor y el éxito de la patrulla"*. En otro de sus libros definió claramente que *"el Responsable de Unidad trabaja por medio de los Guía de Patrulla."*

Sin duda eres un magnífico Scout, que posee buen conocimiento del Escultismo; pero esto no es suficiente, serás el mejor Scout de tu Patrulla si puedes adquirir tu adiestramiento subsiguiente:

1. De los libros y revistas Scouts.
2. De los múltiples consejos y enseñanzas de tus Jefes.

3. Practicando las materias de técnica Scout y tu función como GP.

4. Intercambiando ideas y experiencias con los demás Guías en la Corte de Honor.

Debes ir siempre un paso adelante de tus Scouts, o por lo menos ser tan bueno como ellos en cualquier trabajo que tengan que desempeñar.

3.1 Misión

El rol del Guía de Patrulla es de velar por el buen desempeño de las tareas asignadas. En otras palabras, el guía de patrulla es un supervisor que toma la iniciativa de emprender la asignación y sementarla para a su vez reasignarla entre sus patrulleros.

La principal función con la que cuenta un Guía es la de tener la capacidad de influir en sus patrulleros, en los otros Scouts, tanto su conducta, como sus palabras, logran calar tan hondo en el resto de los individuos que consigue incentivarlos para que también trabajen en la consecución de un objetivo en común.

Sé un verdadero Guía, el compañero que señale a los muchachos el camino con conciencia de responsabilidad. Trata de lograr que tu Patrulla sea la mejor de la Tropa, porque así ayudarás a hacer mejores Scouts... y entre ellos estarás tú mismo. En resumen:

1. Conoce individualmente a tus Scouts. Tu trabajo resultará mejor cuanto más los conozcas. Esto supone que desde su ingreso en la Patrulla te has interesado en ellos, en sus gustos, diversiones, y en su vida de familia y fuera de ella y de la Tropa... que has visitado y hablado con sus padres. Así te tomarán confianza y te considerarán como su hermano mayor, responsable de educarlos individualmente por determinación de la propia voluntad del Scout de perfeccionarse. En esta forma, podrás crear un mejor medio, lleno de oportunidades de superación para tus propios Scouts, cuando te sean conocidos todos y cada uno de ellos.

2. Crea y fomenta el Espíritu de Patrulla. Crea alrededor tuyo ese equipo unido para el trabajo y los juegos que favorece el desarrollo de una buena personalidad, mediante consejos fraternales (en lugar de regaños), construyendo (en vez de destruir), adiestrando (en lugar de criticar). El mal GP quiere hacerlo todo por sí mismo en lugar de delegar parte de sus responsabilidades entre los patrulleros.

3. Sé amigo de todos los Scouts. La Hermandad del Escultismo descansa en los buenos cimientos de mutua confianza y estimación recíproca. Estima a tus Scouts por sus cualidades y ellos admirarán y apreciarán las tuyas. Prueba tu amistad viril hacia todos tus patrulleros, sin preferencias, mediante tus actos, sacrificio y comunicación de alegrías y penas.

4. Sé un ejemplo. La clave de tu acierto en el trabajo como GP es ser vivo ejemplo de Espíritu Scout, es decir, de fidelidad a la Ley y a sus principios. Debes considerar toda falta a la Ley Scout como grave falta a la confianza de tus Scouts y a la que los Jefes han puesto en ti. Cuando tus muchachos vean que haces lo posible por vivir la Promesa y la Ley Scout, ellos tratarán de hacer lo mismo. Considera que no tardará en reflejarse tu propio carácter en cada uno de tus muchachos. Ellos imitarán tus cualidades... pero también tus defectos. Ríe y mira a tu Patrulla y verás siete figuras alegres; frunce el ceño y verás siete figuras molestas.

Enseñándoles virtudes no tardarás en darte cuenta de que también las estás adquiriendo con gran firmeza. Tu abnegación, tu franqueza, tu ánimo y toda tu energía serán indispensables para formar el carácter de tus Scouts. Porta el uniforme en todas las actividades Scouts y apremia a tus muchachos a que lo hagan así. La puntualidad y asistencia a todas las actividades de tu Patrulla y de la Tropa es un ejemplo necesario.

5. Sé responsable. Esto quiere decir que sabrás probar que has actuado según el deber, justificando tus actos y los de tus muchachos, como verdadero Jefe. Para transmitir el sentido de responsabilidad a otros, es preciso que ese mismo sentido tenga un hondo arraigo en uno mismo. Sé responsable contigo mismo de tus deberes personales, ante Dios, ante tu Jefe de Tropa, ante tus Scouts y ante todos los demás. Eres responsable de tu Patrulla en lo concerniente a sus bienes y fondos, actividades, espíritu, salud y seguridad. Eres responsable también de tu actitud en la Tropa, como miembro de la Corte de Honor. Eres responsable de hacer que germine en cada uno de tus Scouts el espíritu de la Ley y de la Promesa Scout, como un modo, libremente aceptado, de bienvivir. Es decir, eres el responsable directo del adiestramiento de tus Scouts en el genuino Escultismo.

6. Aprende a mandar. Ya que eres responsable, a ti te toca mandar, con prudencia, con paciencia y con conciencia de que vas a ser obedecido. Demuestra a tus muchachos que sabes obedecer las órdenes de tus Jefes, ya sean escritas o verbales, y que las ejecutas lo mismo esté o no el Jefe. Ellos imitarán entonces tu buena disciplina. Tus patrulleros saben que los estás dirigiendo con autoridad afianzada por tu alegría, tu iniciativa, tu buen corazón y tu desinterés; por lo tanto, no necesitas imponerte como capataz. Da tus órdenes con claridad y precisión, en forma completa y breve, pero sin ceguedad. No desanimes por su inconstancia o las dificultades que te originen, pero tampoco toleres la impertinencia de los caprichosos o de los malos caracteres.

7. Sé un adiestrador. Emprende cualquier cosa después de haberla reflexionado bastante; no toleres en ti mismo ni en tus Scouts la inactividad, ese enemigo peligroso que es la vagancia; evita la monotonía en las actividades de Patrulla; crea siempre algo nuevo; toma la iniciativa en los momentos vacíos de una reunión o de una excursión. Adiestra a tu Subguía de Patrulla para que pueda conducirla cuando estés ausente. Probablemente va a ser él quien te reemplace en tu misión cuando pases a ser Rover; honda satisfacción te producirá saber que el nuevo Guía de la Patrulla, a quien tanto has querido, será mejor que tú, porque recibió el beneficio de tu experiencia. Cada uno de tus Scouts debe tener siempre una meta que alcanzar.

Si te fijas en estos puntos, entonces para ser un verdadero Guía se resume en: **Liderazgo, Responsabilidad y Conocimiento.**

3.2 Promesa del Guía de Patrulla

Cuando un Guía logra tener Liderazgo, Responsabilidad y Conocimiento; este puede ser promesado de Guía.

Para la Promesa de Guía:

El Scout que va a ser investido como Guía de Patrulla se acerca al frente de la herradura que ha formado la Tropa, colocándose a un paso de su Jefe. Los Subjefes de Tropa, situados a los

lados de éste, llevan las dos barras blancas de Guía, las cintas de patrulla y el sombrero del Scout con la Flor de Lis.

El Jefe de Tropa dice: "Scout (nombre completo), te he nombrado Guía de la Patrulla (nombre), y la Corte de Honor te aprueba como merecedor de este rango y guardián del honor y de las tradiciones de la Tropa. ¿Estarás Siempre Listo para aceptar estas responsabilidades?"

El Guía elegido responde: "Sí, Jefe".

El JT termina su interrogatorio: "¿Aceptas reafirmar tu Promesa Scout, aquí ante la Tropa, teniendo en mente los deberes especiales que ahora te corresponden?"

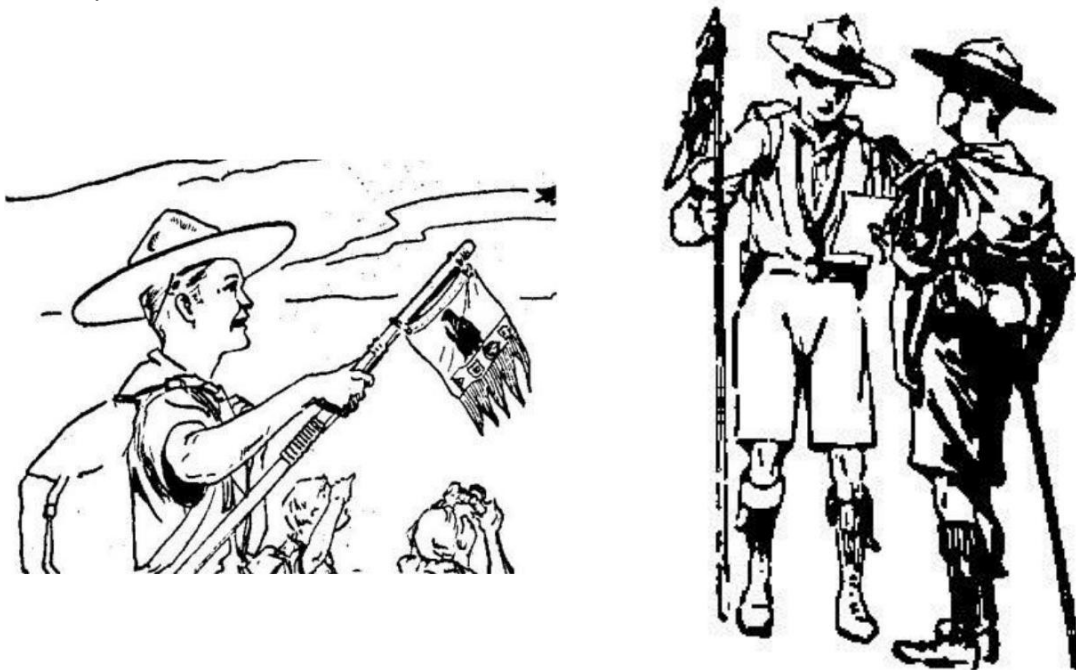
El Guía elegido acepta: "Sí, Jefe". (Procede a pronunciar la Promesa de Patrulla)

El JT agrega: "Confío por tu honor en que harás todo lo posible por guardar esta Promesa como corresponde a un Guía de Patrulla. Aquí están tus barras de Guía (las prende en su lugar), limpias y blancas como tu honor. Aquí está tu Sombrero (lo toma el muchacho y se lo pone), con la Insignia plateada del Guía de Patrulla".

El nuevo GP estrecha la mano izquierda de los Jefes de Tropa y da media vuelta. El JT dice: "Tropa... a nuestro nuevo Guía de Patrulla... ¡Saludo!"

El GP responde al saludo y regresa a su Patrulla, donde es recibido con el Grito jubiloso de sus patrulleros.

Nota: Las barras se portan en el bolsillo izquierdo de la camisa. Son dos barras blancas para los Guías, una barra blanca en el lado izquierdo para los Subguías, y tres barras blancas para el Primer Guía.



Dibujos de B-P

4. Patrulla Scout

"Planifica tu trabajo y luego trabaja sobre tu plan." Baden-Powell

La Patrulla Scout es, en primer lugar, *"una forma de organización"* espontánea. Por otro lado, esta es, ante todo, un grupo informal. Mantenerle este carácter original es tarea primordial de los dirigentes. *"Desde el punto de vista de los jóvenes, el Movimiento Scout los reúne en pandillas de amigos, tal como se organizan naturalmente, ya sea para jugar, hacer travesuras o flojear."* Sin embargo, al emplearla como instrumento para lograr propósitos educativos, el método Scout la ha convertido, a la vez, en *"un ámbito de aprendizaje"*, con lo cual la ha agregado una faceta formal.

Al ser a la vez un grupo formal e informal, la patrulla adquiere cierta complejidad. Es informal, porque resulta de ella del deseo asociado de los propios jóvenes; y es formal, porque el Método Scout espera que contribuya a la formación de sus integrantes mediante su autoeducación. En otras palabras, pudiera decirse que es informal vista desde los jóvenes y es formal desde la perspectiva del dirigente Scout.

Una Patrulla Scout comprende generalmente no menos de cinco y no más de ocho muchachos que han sido escogidos para trabajar y jugar juntos como un equipo. Bajo ninguna circunstancia se coloca arbitrariamente a los muchachos en una Patrulla.

En las Tropas nuevas, o cuando se reorganiza la integración de sus Patrullas es permitido que los muchachos se agrupen naturalmente de acuerdo con sus preferencias. Después, cada Patrulla debe reclutar a sus nuevos miembros, a fin de que puedan constituir un equipo permanente y feliz, apto para el trabajo, el juego y toda clase de actividades. Para esto último es pues necesario que la Patrulla tenga una organización interna.

4.1 Organización

Uno de los factores del Espíritu de Patrulla es la participación activa de todos los miembros en su buena marcha. Esto se logra repartiendo las tareas y responsabilidades entre todos.

En efecto, cada uno de los Scouts de la Patrulla tiene una función (misión, responsabilidad) asignada por el Consejo de Patrulla según las capacidades y necesidades de ésta. La función se compone: (1) de un cargo permanente, específico, y (2) de un puesto de acción, provisional. Es así como se desenvuelven las aptitudes de cada miembro, y cómo el Scout es responsable, tanto en el Local como en el campo, de una parte, definida en el éxito del trabajo en conjunto.

El GP no tiene ninguna misión especial, salvo la de dirigir, pero vigila la coordinación y la ejecución de todas las funciones y ayuda a cada Scout en la ejecución de su trabajo. Procura dar oportunidades a todos los muchachos para que desempeñen un papel activo de acuerdo con sus mejores aptitudes. De este modo, aun el más reciente miembro de la Patrulla se sentirá útil, podrá cumplir con sus responsabilidades, y ocasionalmente tendrá la oportunidad

de dirigir. Esto es lo que forma a los muchachos: les da confianza en sí mismos, aprenden a dirigir y se convierten en personas responsables de sus actos.

Una vez establecidos los cargos, son la regla de oro de la vida de la Patrulla, y cada uno de los Scouts cumple lealmente sus responsabilidades. Pueden ser modificados en una nueva sesión del Consejo de Patrulla para ajustarse a nuevas necesidades o a habilidades personales, pues es evidente que una organización que funcione con eficacia no se logra de una sola vez; pero paulatinamente, y gracias a tu energía y a tu imaginación, irás viendo realizados tus anhelos.

La regla para asignar los cargos consiste en que cada Scout desempeña el cargo para el que está mejor preparado o tiene mejores aptitudes. Esto requiere algo de estudio y de reflexión; y también el observar cómo reaccionan tus Scouts a las cosas que suceden, averiguando acerca de sus gustos e intereses. También influyen en la asignación de cargos la edad, la antigüedad, la experiencia, los vínculos afectivos y las condiciones personales, es por esto por lo que casi siempre los cargos determinan el orden jerárquico formal de la patrulla:

2) SUBGUÍA

Como Guía tienes el privilegio y el deber de escoger a tu Subguía, un Scout de tu Patrulla, para que sea tu brazo derecho en tu trabajo, y un posible sustituto tuyo. Tu selección debe ser meditada, porque será responsabilidad tuya. (Es ésta una oportunidad que se te presenta para empezar a juzgar a las personas.) Puedes pedir consejo y orientación a tu Jefe de Tropa, pero la decisión final la tomarás tú. Es obvio que tu decisión deberá ser aceptable también para los miembros de la Patrulla.

Para que tu decisión llegue a ser acertada, piensa al menos en estos dos puntos:

(1) El Subguía debe poseer cualidades parecidas a las que se requieren para ser Guía, a que está destinado a asumir la jefatura de tu Patrulla cuando la dejes. Esto no quiere decir que necesariamente habrá de serlo, y, por lo tanto, debes advertirlo sobre este particular.

(2) Debe trabajar en completa armonía contigo, y a su vez, tener la confianza de los otros Scouts de la Patrulla. Tu Subguía no debe ser por necesidad tu mejor amigo personal; si al escogerlo gobiernas tu decisión suciamente por tus sentimientos personales, tal vez cometes un error. Definitivamente piensa en el muchacho que pueda ser el mejor Subguía de la Patrulla, ya que ésta cuenta más que tus propias preferencias.

Tu Subguía te apoyará en todo lo que trates de hacer para la Patrulla y estará listo en cualquier momento para tomar tu lugar cuando no puedas estar presente, ya que ambos formarán una pareja de verdaderos amigos, sólida y a toda prueba, que trabaja como un solo hombre en la dirección y formación de los Scouts de la Patrulla. Esto no impide que la Patrulla tenga un solo jefe, aunque sí permite que tu ausencia eventual pase inadvertida en tu Patrulla, porque tu Subguía ha sabido hacerlo como lo hubieses hecho tú.

El Subguía obedece y confía absolutamente en su Guía, y cuando éste se encuentre ausente, lo reemplaza con perfecta lealtad y completo desinterés.

Cuando llegue a ocurrir alguna desavenencia entre el Guía y el Subguía, el GP se cuidará de no hacerle ninguna observación delante de la Patrulla. Esto ocurre muy raras veces porque existe el preventivo de la amistad.

Puedes asignarle trabajos especiales en la Patrulla, pero una de sus principales responsabilidades será la de cuidar de los muchachos menores.

Antes de las Reuniones de Patrulla, platica con tu Subguía para preparar lo que van a hacer; pídele consejo para formar los programas y deja que él lleve al cabo ciertas partes de ellos.

El Subguía nunca estará desocupado; deberá tomar iniciativas, sobre todo en la organización y técnica, que tomarían demasiado tiempo del Guía. Él se las arreglará para que la presentación de los Scouts sea siempre reglamentaria y apropiada, y de que cada uno lleve bien puestas sus Insignias; le gustará ocuparse del buen aspecto y elegancia de la Patrulla, y finalmente se las compondrá siempre para que lo previsto se efectúe.

En la Corte de Honor. En las Tropas con tres o menos Patrullas, los Subguías asisten también a la Corte de Honor con sus Guías, sin voto, pero pudiendo hablar con la autorización del Jefe de Tropa o del Primer Guía. Si el Guía está ausente, lo representa el Subguía, esta vez con plenos poderes para actuar.

3) SECRETARIO

Aptitudes y conocimientos: saber redactar; trabajo editorial; buena ortografía; asistencia puntual a las reuniones y actividades; Coleccionista de fotografías y de recortes de revistas; saber hacer o seleccionar viñetas y dibujos; registros, etc.

1. Mantiene al día y enriquece constantemente el Álbum de Patrulla o Libro de Oro.
2. Es responsable del museo de Patrulla (recuerdos, autógrafos, trofeos) y de las colecciones de cantos, danzas, juegos, representaciones, menús, etc.
3. Mantiene al día el Registro de Patrulla y redacta las actas de su Consejo y Reuniones.
4. Archiva las informaciones que recibe la Patrulla.
5. Tiene preparada la Mochila de Patrulla con todo lo necesario.
6. Recuerda los compromisos y plazos.

4) TESORERO

Aptitudes y conocimientos: nociones de contabilidad; espíritu sistemáticamente ahorrativo; cumplimiento de sus obligaciones sin atraso; considerado para hacer gastos; responsable de los fondos encomendados; etc.

1. Lleva la Caja en el Registro de Patrulla y es responsable de toda transacción monetaria, anotando con comprobantes los ingresos y los gastos de la Patrulla.

2. Da cuenta al Consejo de Patrulla del estado financiero y propone las medidas que deben tomarse para el ingreso de fondos, de acuerdo con el espíritu del Escultismo.
3. Da su parecer motivado sobre los proyectos de gastos.
4. Cobra las cuotas y donativos. Se cerciora de que cada Scout de la Patrulla haya pagado su cuota de Registro Anual a la Asociación, que da derecho a la Credencial Scout.

5) INTENDENTE

Aptitudes y conocimientos: habilidad manual, espíritu de economía; sentido práctico; disposición para trabajar en equipo; trabajo tesonero, consciente de sus responsabilidades; capaz en las emergencias; espíritu de inventiva; sensato en sus apreciaciones, etc.

1. Lleva el inventario de las propiedades de la Patrulla.
2. Asegura la conservación y cuidado de todo el equipo de Patrulla: muebles, equipo de campamento, de juegos, de primeros auxilios; herramientas y utensilios; y material técnico. En esta tarea puede ser ayudado por otros Scouts de la Patrulla.
3. Guarda, entrega y recibe el equipo de Patrulla.
4. Gestiona ante el Consejo de Patrulla la confección o adquisición de nuevo material, habiendo averiguado previamente los mejores precios, modelos y características.

6) ENFERMERO

Aptitudes y conocimientos: Especialidades de Primeros Auxilios y de Enfermero; consciente de su responsabilidad, etc.

1. Mantiene y lleva consigo el Botiquín de Patrulla durante las salidas de la Patrulla.
2. Solicita fondos en Consejo de Patrulla para comprar el material necesario.
3. Imparte los primeros auxilios.
4. Aconseja al Guía sobre determinadas prácticas relacionadas con el adiestramiento en primeros auxilios de la Patrulla.

7) HISTRIÓN

Aptitudes y conocimientos: buena entonación musical; recitación; representación teatral; conocimiento del folklore nacional, facilidad de palabra, alegría de vivir, etc.

1. Fogatas Scouts: elabora el programa de las Fogatas de Patrulla, procurando la mayor participación posible de los demás Scouts; actúa como maestro de ceremonias; y vigila el fuego.

2. Festivales y representaciones: selecciona y confecciona con los demás Scouts de la Patrulla, los disfraces y trajes que sean necesarios.
3. Vida de Patrulla: mantiene el buen humor y el sano divertimento.

8) MENSAJERO

Aptitudes y conocimientos: buena comunicación oral y escrita, digno de confianza, etc.

1. Responsable de la intercomunicación entre los miembros de la patrulla y demás miembros de la Tropa, Grupo, Scouters o cualquier otra instancia.
2. Asegura que las informaciones se comuniquen a tiempo y seguras.

BIBLIOTECARIO

Aptitudes y conocimientos: amor por los libros; afecto a la lectura, etc.

1. Conserva y ordena los libros y revistas que posee la Patrulla.
2. Selecciona los libros interesantes cuya adquisición somete al Consejo de Patrulla.
3. Aconseja a la Patrulla sobre lecturas interesantes.

PUESTOS DE ACCIÓN

Los puestos de acción, provisionales en toda Patrulla, consisten en desempeñar de vez en cuando misiones particulares, como las de: Mensajero inmediato, Salvavidas, Cocinero, Señalizador, Carpintero, Observador, Pionero, Artista, Naturalista. Estas responsabilidades especiales no son privilegio exclusivo de cada muchacho. Por ejemplo, el Cocinero no hace todo lo de cocina, sino que a cada Scout se le señala su turno para cocinar; pero recurrirá al consejo del Cocinero sobre cómo preparar ciertos platillos. Sin embargo, bajo una emergencia, o en una competición, la Patrulla funcionará a su eficiencia máxima si cada muchacho hace el trabajo encomendado. Cada titular de un puesto de acción debe ser el mejor de la Patrulla para las técnicas correspondientes, y ser capaz de enseñar esta técnica a los demás Scouts.

4. 2 Espíritu y Tradiciones

El Espíritu de Patrulla es el Espíritu Scout en la Patrulla, es decir, el espíritu de la Promesa y de la Ley Scout. Permite que la Patrulla se convierta en un sólido bloque cuya base descansa en el legítimo orgullo que los Scouts sienten por ella. Cada Scout debe estar plenamente convencido de que constituye un elemento absolutamente indispensable para el buen funcionamiento de la patrulla. Por lo tanto, es necesario que cada scout “sienta” que su Patrulla debe ser la mejor y que para esto tiene que hacer cuanto pueda para poder decir con orgullo: “Yo pertenezco a esa Patrulla”.

El Espíritu de Patrulla logra que todos deseen el éxito, y como únicamente depende de ellos, se esfuerzan por conseguirlo. Cada Scout sacrifica sus sentimientos personales en provecho de los intereses de la Patrulla, que siempre se ponen en primer plano, como eslabones de una cadena susceptible de romperse al partirse uno de ellos. Los Scouts no solamente se regocijan de la buena marcha de su Patrulla sino también del progreso y bienestar de cada uno de sus miembros, con genuino Espíritu de Patrulla.

Eres tú, GP, quien debe crear y mantener el Espíritu de Patrulla, hacerlo desenvolverse y cultivarlo. No esperes que brote como un hongo, de la noche a la mañana. Tampoco es algo que pueda imponerse, pero sí desarrollarse del mismo modo que hacemos crecer un árbol con suelo fértil, sol y riego.

Son muchos los factores que crean y vigorizan el Espíritu de Patrulla, y en primer lugar está la personalidad ejemplar del GP, secundada por la del Subguía.

Siguen después las cosas propias de la Patrulla, que constituyen su tradición, y hacen distinguir a tu Patrulla de las demás: el nombre que haya adoptado, las Cintas con los colores de Patrulla, el Grito, el Banderín, el Álbum, el Canto, el Lema.

Vienen en seguida las cosas que posee la Patrulla, es decir, sus bienes comunes. Estos son: (1) un Local o Rincón de Patrulla, y (2) el equipo y el material que todos juntos tienen y utilizan.

Muy importantes son las cosas que hace la Patrulla: Reuniones, juegos, excursiones, campamentos, Buenas Acciones colectivas y demás actividades que crean imborrables recuerdos comunes, que son la trama de una verdadera amistad. Por último, aunque no menos importante, es la distribución de los cargos internos entre todos los Scouts de la Patrulla, aceptando y cumpliendo cada uno con sus respectivas responsabilidades.

El Espíritu de Patrulla está representado moralmente en cada uno de sus integrantes y físicamente en las tradiciones.

Las características de la Patrulla vienen a ser el esqueleto del Espíritu de Patrulla. Sólo el Consejo de Patrulla puede aceptarlas, modificarlas, añadir otras o anularlas, y para su aprobación las presenta al Jefe de Tropa.

Animal Emblema

La Patrulla lleva el nombre de un animal porque:

1. Los Scouts imitan las buenas cualidades o hábitos recomendables de algún animal, como, por ejemplo: la laboriosidad de los castores, la astucia de los zorros, la previsión de las ardillas, etc.
2. Contribuye al Espíritu de Patrulla, que es de unidad entre sus miembros.
3. Estimula entre los Scouts el ambiente del bosque, de vida al aire libre, de amor a la Naturaleza.

Es recomendable la selección de un animal que se encuentre en la localidad, y sus características y hábitos deben ser conocidos por todos los miembros de la Patrulla.

Grito de Patrulla

Es un canto que realiza la Patrulla con el mero propósito de elevar el espíritu Scout de los integrantes de la Patrulla y, a su vez, arraigar el orgullo que sienten cada uno de sus integrantes por esa Patrulla. Dicho canto enaltecerá las cualidades del animal que representa y con las cuales sus integrantes se sienten identificados con ese animal. Puede ser una marcha o corrido que se compone después de un hecho sobresaliente; las estrofas se van agregando hasta formar una verdadera historia.

Esto es denominado por algunas personas como Canto de Patrulla, y Grito de Patrulla sería el sonido habitual que hace el Animal Emblema.

Lema de Patrulla

Cada Patrulla tiene su Lema conocido por todos sus Scouts. Sobra decir que no es letra muerta, sino el principio directivo de la Patrulla. Es ésta una vieja tradición tomada de los caballeros de antaño y revivida por los Scouts.

La Patrulla debe esforzarse por encontrar un Lema que, en sí mismo, sea programa de acción, que junte todas las voluntades de la Patrulla y las agrupe en un haz. En Consejo de Patrulla, y basándose en el Animal Emblema, la Patrulla puede encontrar Lemas como estos:

"El invierno llega de prisa para el perezoso" (Ardillas)

"Más vale ser querido que temido" (Jaguares);

"La pereza es la red del diablo" (Castores);

"Verse a sí mismo es tener la vista clara" (Águilas);

"Apresúrate lentamente, tal es la base del éxito" (Panteras u otros animales de costumbres afines);

"La ignorancia es la noche sin estrellas" (Lechuzas); u otros por el estilo.

Cintas de Patrulla

Las Cintas de Patrullas son unas cintas que se colocan en el galón izquierdo del Uniforme Scout. Éstas suelen tener de dos a cuatro colores diferentes que caractericen el animal de la patrulla.

Las Cintas de Patrulla tienen el objetivo de identificar los patrulleros en una patrulla sobre las demás. Éstas serán otorgadas en una ceremonia solemne presidida por el Guía de Patrulla. Los Scout que aún no hayan hecho su promesa Scout no podrán hacer la promesa de patrulla.

Banderín de Patrulla

Simboliza los ideales, los trabajos y los triunfos logrados por la Patrulla, manteniendo y elevando el Espíritu que debe reinar entre sus miembros. A medida que la Patrulla va

Constituyendo una tradición con base en las cosas sobresalientes que ha efectuado en épocas pasadas, su Banderín va cobrando un significado más profundo, más simbólico.

Es casi imposible imaginar a una verdadera Patrulla sin un Banderín. Este une a todos sus miembros bajo un símbolo común. A dondequiera que vaya la Patrulla, el Banderín irá en su compañía. Si tu Patrulla es nueva, probablemente no tenga Banderín, y ésta es la oportunidad para empezar a trabajar en él.

Para que un Banderín pertenezca realmente a una Patrulla, será condición indispensable que lo haga ella misma. La decisión final sobre su diseño habrá de surgir del Consejo de Patrulla, y cada vez que haya de sufrir cambio alguno, adición de algún emblema o de algo que tenga significación de conjunto para la Patrulla, deberá hacerse también por resolución del Consejo de Patrulla. Ahí será donde los Scouts llevarán sus ideas, sus dibujos, etc., y donde se resolverá la parte del trabajo que a cada uno le toca desempeñar.

La Patrulla estará orgullosa de su Banderín, y éste habrá de acompañarla, en manos del Guía, a todas las actividades Scouts en las cuales participe. Por supuesto, no faltará en las excursiones y campamentos. Ahí sufrirá las inclemencias del tiempo; lluvia o sol. Esta es la razón por la que el material empleado en su confección debe ser suficientemente resistente, como, por ejemplo: piel, gamuza, boa, pana, cuero, etc. Los adornos pueden ser de otro tipo de materiales. Si se emplean telas, éstas serán de excelente calidad, gruesas, consistentes y que no se destiñan o deterioren fácilmente.

Los colores claros se ensucian más fácilmente que los oscuros, y, por consiguiente, requieren ser lavados con mayor frecuencia, cosa que supone un desgaste mayor del Banderín. Pero, al fin y al cabo, tu Patrulla puede adoptar los colores que más le convengan o le gusten. Una buena idea consiste en usar los mismos colores de las Cintas de Patrulla que llevan los Scouts en el hombro de su camisa. La mayoría de los Animales Emblema están representados por dos colores; uno de ellos puede utilizarse como color de fondo, y el otro para la silueta.

Un Banderín bien diseñado como un conjunto que se planea, puede resultar algo verdaderamente artístico...o un hilacho sin ninguna belleza, si no se piensa en él cuidadosamente. La forma del banderín puede ser la que guste la Patrulla: rectangular, cuadrangular, triangular o de cualquier otro diseño especial.

No necesariamente debe llevar el Animal Emblema. Claro está que el Animal Emblema no es sólo una mera figura decorativa de gran importancia, sino que también identifica fácilmente a la Patrulla ante los demás Scouts; pero no es indispensable que vaya en todos los Banderines. Pueden acondicionarse objetos o descripciones alusivos a la corporeidad del Animal de la Patrulla, como huesos, plumas, colas, pieles, etc.

El Banderín puede llevar el número del Grupo y la ciudad a la que pertenece tu Patrulla. Esto será una identificación ante la vista de los demás.

Además del Animal Emblema, o de algo que lo represente, y del número, nombre y localidad del Grupo, al Banderín pueden agregársele otras cosas. Franjas adicionales de diversos colores con los datos que simbolizen los más importantes sucesos acaecidos durante la vida de la Patrulla, como cuando resultó vencedora en determinada competición o concurso.

En fin, por cuanto respecta a las adiciones que se puedan hacer, hay dos conceptos a recordar, y son:

- 1) Que únicamente deberán ponerse al Banderín las cosas que tengan para la Patrulla un significado claramente definido.
- 2) Deben evitarse Banderines sobrecargados de adornos que los conviertan en algo nada estético. La belleza es máxima cuando va provista de sencillez.

Libro de Oro

El Álbum de Patrulla o Libro de Oro. Es el libro artístico y secreto de la vida de la Patrulla, en el cual se anotan los datos y sucesos más importantes de la Patrulla y de sus Scouts. Encierra el historial de la Patrulla y no es, de ninguna manera, la libreta de anotaciones personales del GP.

El Álbum sólo puede ser visto por los Scouts de la Patrulla que han hecho su Promesa.

Toda Patrulla se siente orgullosa de su pasado y transmite su tradición conservando interesantes reseñas acompañadas de fotografías, dibujos, caricaturas, esquemas, etc.

El Álbum de Patrulla puede contener lo siguiente:

1. Sobre la cubierta y también en la primera página: el nombre de la Patrulla, el dibujo del Animal Emblema, su Lema, el número y nombre del Grupo y Distrito Scout.
2. Una breve monografía del Animal Emblema: sus costumbres, región donde habita, descripción de sus huellas, el Grito de Patrulla, etc.
3. El Escudo de Patrulla.
4. El Canto de Patrulla. Puede ser una marcha o corrido que se compone después de un hecho sobresaliente; las estrofas se van agregando hasta formar una verdadera historia.
5. Historia de la Tropa: sus comienzos, campamentos, competencias entre Tropas.
6. Historia de la Patrulla: nombre de su fundador y fecha de fundación; nombres de los Scouts que han sido sus miembros (por orden de antigüedad, con su Firma Scout hecha el día de su Promesa); narraciones de campamentos, excursiones y otras actividades memorables, croquis, dibujos y fotografías.

Local o Rincón de Patrulla

Las Patrullas deben tener su propio Local para efectuar sus Reuniones y trabajos, de ser posible separados de la Tropa y de los Scouters, de las familias y sin temores de interferencias o de interrupciones.

Si la Tropa posee un Local, las Patrullas deben tener sus propios Rincones, separados por algún método como biombos, cortinas o tableros, a fin de que el Rincón constituya realmente un lugar privado. La Corte de Honor se encarga de asignar los lugares para cada Patrulla y de resolver las dificultades que puedan surgir.

Si la Tropa no posee local propio, es más necesario aún que las Patrullas encuentren un sitio adecuado para ellas, con el fin de poder guardar su equipo y material, y para prepararse y planear su Escultismo al aire libre.

El Espíritu de Patrulla se fortalece cuando se reparte el trabajo colectivo entre todos sus Scouts para emprender la construcción y procurar la conservación del Local.

Los muchachos se sienten completamente en casa cuando el estilo, la decoración y la atmósfera del Local reflejan las cosas propias de la Patrulla. Es en Consejo de Patrulla donde los Scouts deben resolver el estilo o apariencia que piensan darle a su Local: camarote de barco, madriguera de algún animal, gruta de la edad de piedra, cabaña de guardabosques, pagoda china, o también cualquier estilo moderno.

Una vez definido el estilo general del Local, su decoración, mobiliario y alumbrado quedan subordinados al estilo elegido.

Si la Patrulla consigue un cuarto ya construido, debe empezar por limpiarlo completamente y después pintar, si es necesario, techo, paredes y piso. Evita en este caso los colores demasiado vivos; los pálidos son más dulces e íntimos.

Puede pintarse un friso en la parte alta de las paredes para dedicarlo a presentar los sucesos más importantes de la vida de la Patrulla, o para adornarlo con siluetas de motivos Scouts.

Firma de Patrulla

La firma de patrulla da sentido de pertenencia y tiene un significado especial para la patrulla. Consiste en un dibujo o silueta del animal de la patrulla y contienen el número del cargo del patrullero en la patrulla encerrado en un círculo alado. Además contiene, alrededor del animal, el nombre de la patrulla, el nombre y número del Grupo Scout y región.

Promesa de Patrulla

La Promesa de Patrulla se hará de frente a tu Guía de Patrulla y teniendo atrás a los demás Scouts de la Patrulla. Se coloca la mano izquierda entre las del Guía de Patrulla al tiempo que Usted y los demás Scouts de la patrulla hacen el medio saludo con la derecha, pronunciando la Promesa de Patrulla:

***“Prometo obedecerte como Jefe
Quererte como hermano mayor
Ser leal a mi Patrulla y
No desanimarme jamás”.***

Al terminar ésta, su Guía le entregará en el galón izquierdo de la camisa del uniforme las Cintas de Patrulla.

Registro de Patrulla

Además del Libro de Oro, donde se encuentra el historial, la Patrulla posee un Registro de reportes, asistencias, inventarios, estados de cuenta, etc. Este puede ser un volumen de hojas encuadernables y, como el Libro, permanece en el Local de Patrulla.

En el Registro de Patrulla aparece:

1. Composición de la Patrulla: nombres, direcciones y número telefónico de los Scouts; número de sus Credenciales Scouts; fechas de nacimiento, de Promesa; nombres de los

padres, etc. En resumen, todo lo que se refiere al Scout, a razón de una o dos páginas para cada uno.

2. Cargos y atribuciones de los Scouts, en una página especial.

3. Inventario del material y del equipo de Patrulla.

4. Lista de los libros de la biblioteca.

5. Actas y reseñas de las reuniones, excursiones, campamentos, Consejos de Patrulla, competiciones, sin omitir fechas y resoluciones tomadas.

6. Cuadro de asistencias de los Scouts de la Patrulla.

De este Registro de Patrulla se van formando las cosas interesantes para enriquecer el Libro de Oro.

Periódico de Patrulla

Puede hacerse de muchas formas, pero una de las mejores es hacer un solo ejemplar y colocarlo en un marco de la pared del Local o Rincón de Patrulla, para que lo lean los Scouts. Una vez que aparece el número siguiente se guarda el anterior y se coloca el nuevo a la vista de todos, a una altura media.

No se requiere mucho trabajo, aunque sí imaginación, buen humor y originalidad. Dos hojas de cartulina tamaño carta y después unidas por grapas son suficientes. El texto se escribe a máquina y los dibujos y caricaturas se hacen directamente en la cartulina. Pueden pegarse directamente en la cartulina fotografías o impresiones recortadas de las revistas Scouts.

También existen tradiciones como Campamentos anuales de Patrulla y Aniversario de Patrulla. Depende de la patrulla las tradiciones que desee agregar.

4.3 La Patrulla en Uniforme

Tú, como GP, debes establecer una tradición de uniformidad y de corrección en el uso del Uniforme, con tu ejemplo personal y con tu constante vigilancia.

Procura que los muchachos adquieran su Uniforme tan pronto como lleguen a tu Patrulla.

El público ha aprendido a conocer a los Scouts por su Uniforme, y el buen nombre del Escultismo atrae nuevos miembros a la Asociación, por lo que es importante que lo llevemos con propiedad y corrección. El efecto que un Uniforme mal usado produce entre el público es desastroso, ya que da motivo para pensar que quien lo porta es desordenado y de carácter poco disciplinado.

El fundador del Movimiento Scout dijo: La buena presentación del Uniforme y la perfección en los detalles parece ser una cosa sin importancia, pero tiene mucho valor en cuanto al desarrollo del amor propio, y significa mucho más en cuanto a la reputación del Movimiento entre aquellas personas que juzgan sólo por lo que ven.

No es imaginable que tus Scouts lleven Uniformes sucios, rotos o mal presentados, porque el verdadero Scout es limpio, ordenado y practica la economía al cuidar su Uniforme. Las

patrullas correctamente uniformadas, con prendas limpias y bien cuidadas, son una magnífica propaganda para el Escultismo.

4.4 Sistema de Patrulla

El Sistema de Patrullas es la llave del éxito en la misión de dirigir tu Patrulla y de participar en la dirección de la Tropa, confiriendo a cada Scout la ocasión de desarrollar los sentidos de responsabilidad, de cooperación, de equipo, de obediencia, de organización, etc.

Es evidente que el Guía (como el Subguía en menor grado), ocupan puestos de responsabilidad. Por no ser un sistema de Guías de Patrulla, no todos los Scouts se convierten en Guías dentro de la vida normal de la Tropa, ni todos tienen capacidad de serlo. Sin embargo, el ejercicio de la responsabilidad en cada Scout se lleva al cabo en la parte individual que ellos realizan como promotores del bienestar de la Patrulla, con recursos propios, desarrollando su propia iniciativa y ejecutando, en un espíritu de buena voluntad, las tareas que les encomiendan el Guía o la Corte de Honor.

Vemos así que la aplicación del Sistema de Patrulla conduce a un adiestramiento en ciudadanía, ya que facilita oportunidades para proyectar actividades y adiestramiento, mediante la orientación del GP y por el trabajo de Patrulla como unidades de la Tropa.

La idea del Sistema de Patrulla nació con las raíces del Escultismo que Baden-Powell sembró en el memorable campamento Scout de Brownsea Island, allá por el año 1907, y desde entonces ha sido una característica distintiva de la educación en carácter por el Escultismo. Es pues lo que distingue el Movimiento Scout de otras organizaciones de la juventud.

Por si esto no fuera suficiente, es el sistema que se adapta naturalmente al espíritu de asociación de los muchachos.

Hoy en día es más necesario que nunca insistir en la necesidad de que los muchachos tengan la oportunidad de ser personas, reflejando su individualidad en beneficio de las demás. Es urgente que nuestros muchachos reciban una educación individual y no meramente instrucción en masa, y el Sistema de Patrulla nos brinda esa gran oportunidad. En la actualidad, al igual que en 1907, los jóvenes mantienen su tendencia natural a formar pandillas o grupos de amigos. Al usar el sistema de patrullas como base para la mayor parte de las actividades scouts, sólo estamos capitalizando esa tendencia natural.

El Sistema de Patrulla puede compararse como aleación. Como sabes, una aleación es la mezcla íntima y homogénea de diferentes metales para producir un material con propiedades diferentes a las de cada uno de los metales que la componen. Así es el Sistema de Patrulla: aleación de diferentes ideas o principios (componentes). Es por esto por lo que se presentan algunas dificultades y problemas por lo cual no es muy fácil entenderlo.

Celebro que no sea asunto demasiado fácil, porque en ello reside su secreto, su encanto y sus tremendas posibilidades. Su aplicación requiere dos cualidades esenciales: sentido común y esfuerzo. Espero que poseas la primera (que no es tan común como debiera serlo) y que te empeñarás en desarrollar la segunda, porque de esas dos fuerzas depende todo.

¿Cuáles son los componentes del Sistema de Patrulla enlazados entre sí para producir una idea completa? Muchos, pero los más importantes son estos:

1. En primer lugar, como en todo el Escultismo, la Promesa y la Ley Scout.

2. La idea de la Patrulla Scout.

3. El concepto del Consejo de Patrulla.

4. El concepto de la Corte de Honor.

1. Promesa y Ley. Pudiera parecer innecesario recalcar sobre este punto, pero la Promesa y la Ley Scouts son el alma del Escultismo. Como GP eres muy afortunado al tener una Patrulla para aplicar tus ideas y la guía adecuada para saber si tal o cual iniciativa merece ensayarse, es sencillamente ésta: ¿se ajusta al espíritu de la Ley Scout? Si es así, adelante con ella; pero si no, habrá que buscar otra cosa.

El GP y el SG reciben considerable adiestramiento de sus Scouters de Tropa para poder adiestrar, a su vez, a los Scouts de su Patrulla.

2. Patrulla Scout. Es el equipo permanente de cinco a ocho Scouts dirigido por uno de ellos, que es el Guía de Patrulla. Es la unidad en todas las actividades del Escultismo.

Cada uno de los Scouts que la componen tiene funciones propias dentro de la vida de la Patrulla.

El Subguía aconseja, ayuda y reemplaza al GP.

La Patrulla Scout satisface ese instinto hacia la formación de pandillas, propio de los muchachos, que los conduce a reunirse en "sociedades secretas", las más de las veces con lamentables resultados. El Sistema de Patrulla canaliza hacia fines más elevados ese instinto y lo convierte en propósitos y realizaciones útiles a la sociedad.

3. Consejo de Patrulla. El GP manda en la Patrulla. Cuando preside el Consejo de Patrulla, integrado por él y sus Scouts, escucha sus sugerencias y deseos. En el Consejo elaboran juntos el programa de actividades, los trabajos especiales; hacen planes para campamentos y excursiones; tratan otros asuntos que piense emprender la Patrulla. El Guía vigila que se lleven a cabo, con su habilidad, iniciativa y su ejemplo personal.

También recoge el GP de este Consejo el criterio de su Patrulla para poder representarla en la Corte de Honor.

4. Corte de Honor. Es el gobierno de la Tropa. Está integrada por los Jefes y Subjefes de Tropa, el Capellán, el Primer Guía y los Guías de Patrulla. En las Tropas con tres o menos Patrullas, también asisten los Subguías con voz, pero sin voto. En sus reuniones se planean las actividades de la Tropa, se discuten sus finanzas y se observa el progreso logrado por los Scouts.

El concepto de la Corte de Honor demuestra los principios democráticos desarrollándose en la práctica. Enseña a los Scouts a elaborar sus propias actividades e intereses sin que le sean administrados como recetas, y puede hacer énfasis en las buenas tradiciones que ha desarrollado una comunidad pequeña como lo es la Tropa.

Vemos así, a grandes rasgos, que el Sistema de Patrulla es una escuela para hacer muchachos jefes, ya que cuentan con ocasiones y medios muy propicios para ejercitar su personalidad. Es el Jefe de Tropa, quien, colocado en magnífica situación dentro de la Corte de Honor, educa a cada uno de sus Guías, quienes a su vez participan en la administración general de los asuntos de la Tropa.

Después es el Guía quien transmite el adiestramiento recibido por él a sus Scouts, preparándolos también para asumir el mando y las responsabilidades inherentes bajo el sabio consejo de los jefes. El Guía estimula en sus muchachos el sentido solidaridad y de fraternidad, sustituyendo así el egoísmo con un noble espíritu de servicio.

El principal objetivo del Sistema de Patrullas es el de conceder una verdadera responsabilidad al mayor número posible de muchachos. Conduce a todos los integrantes de la Patrulla a considerar que tienen una responsabilidad definida con respecto al bienestar general de su Patrulla y de la Tropa. Por medio del sistema de patrulla, los Scouts aprenden a tomar parte considerable en la dirección de la Tropa. “Es el gobierno de los muchachos por los muchachos”.

Supongamos que una Patrulla está compuesta de ocho Scouts. El Guía enseñará a dos de ellos las señales de pista mientras el Subguía enseña el semáforo. Después de un cuarto de hora se cambian los papeles y los que recibieron el adiestramiento se dedican a adiestrar a los restantes. Este sistema permite hacer más trabajo en menos tiempo, evitando distraer la atención, puesto que el que adiestra dedica todo su tiempo al adiestrado y viceversa. Presenta la ventaja de interesar a cada muchacho por el éxito de la Patrulla. El estímulo es mucho mayor de esta manera.

5. Adiestramiento de la Patrulla

“La prueba del éxito de la educación no es lo que un muchacho sabe, según los exámenes al salir del colegio, sino lo que está haciendo diez años más tarde” Baden-Powell

Si cautivas a tus Scouts a una intensa vida de Patrulla, pidiendo y utilizando su colaboración en los asuntos internos de la Patrulla, es decir, confiándoles responsabilidades, obtendrás la fidelidad de tus muchachos a la Patrulla, y por consiguiente, su asistencia a reuniones y actividades.

La vida de Patrulla facilita el desarrollo individual, a la vez que levanta el nivel de todos los que en ella toman parte, pero esto no significa que la Patrulla no sólo debe ser una unidad en las reuniones de tropa; sino que deberá construir un grupo que socialmente se base así mismo, una unidad con personalidad propia, con espíritu propio y por quién sus componentes sientan deber de lealtad.

5.1 Reuniones de Patrulla

Lo ideal es que cada Patrulla se reúna semanalmente, durante una tarde diferente a la de celebración de Reunión de Tropa, en su propio local. Así podrá contarse con más tiempo si la Patrulla desea hacer una actividad extraordinaria. Pero, si por muy buenas razones, no fuera posible hacer esto, pueden adoptarse otras opciones.

Normalmente las reuniones de Patrulla duran de una hora y media a dos horas, o sea el tiempo que el Guía puede mantener a sus muchachos trabajando y jugando. A los padres no les agrada ver llegar tarde a sus hijos y, por otra parte, las reuniones prolongadas conducen a la pérdida de interés.

En estas reuniones es donde los Guías de Patrulla entran en su propio terreno, donde pueden trazar y planear, y donde pueden efectuar la mayor parte del trabajo de adiestramiento. Sólo ocasionalmente asistirá algún Scouter de la Tropa como huésped invitado.

Así como el Guía de Patrulla ha sido instruido y adiestrado por su Scouter, así él también pasa ese adiestramiento a los miembros de su Patrulla. El adiestramiento no lo efectúa por sí solo, sino con la ayuda de su Subguía y de otros miembros de la Patrulla, de acuerdo con sus aptitudes.

El adiestramiento debe estar relacionado con las actividades futuras de la Tropa, a fin de que cada Patrulla esté lista para desempeñar su parte cuando la Tropa se reúna.

Si el muchacho regresa a casa sin haber aprendido o participado en algo, es que la Reunión de Patrulla fue pobre. Y entonces no debes sorprenderte de que prefiera permanecer en casa al lado de la televisión.

La preparación de la Reunión de Patrulla se basará, antes que nada, en el programa mensual, trimestral o cuatrimestral, en el cual ya existen algunos puntos fijados con anterioridad, y que es preciso no olvidar.

Con base en estos puntos y otros de actualidad, el GP empieza a hacer el borrador del programa para su próxima Reunión, desde una semana antes, anotando en una libreta las ideas que vayan ocurriéndole.

Esto supone que el Guía piensa a menudo en el programa y que no espera al último minuto para reflexionar.

Junto con su Subguía (y a veces con el más antiguo Scout de la Patrulla), precisará cada punto del programa, que bien pudo haber sido como este:

1. Grito de Patrulla.
2. Palabras del Guía: una historia, anécdota o ejemplo de actualidad que enfatice algún aspecto de la Promesa o de la Ley Scout.
3. Un juego Scout dirigido por alguno de los Scouts de la Patrulla.
4. Adiestramiento en técnicas escultistas, a cargo del Subguía o del Scout más antiguo de la Patrulla. Ejemplo: Explicar los usos del vendaje triangular (haciendo los vendajes).
5. Juego Técnico. Ejemplo: Juego de Kim por los sentidos.
6. Cantos: tu patrulla debe mantener su repertorio de canciones en buen estado de salud. Cada cierto tiempo debe aprender algunas y llevarlas a las reuniones de la Tropa.
7. Oración Scout.

Con este ejemplo de Reunión de Patrulla podrás notar que: ha sido preparada; es atrayente y equilibrada; incluye actividades Scouts; y que participan todos los patrulleros.

5.2 Consejo de Patrulla

Este es un nombre muy pomposo para una breve reunión, más o menos formal, de todos los miembros de la Patrulla donde éstos discuten sus asuntos internos y expresan su opinión sobre un plan, que recoge el Guía para llevarla a la siguiente Corte de Honor. Los muchachos que no han hecho su Promesa no forman parte del Consejo de Patrulla, porque el Consejo se interesa solamente por los miembros de la Patrulla, y no de los demás. Cada miembro tiene su título y sus funciones: El Guía es el presidente, el Subguía el vicepresidente, y los demás Scouts representan sus respectivos cargos. El Consejo se reúne bajo la presidencia del Guía. Todos los Scouts guardan silencio cuando no están en el uso de la palabra.

Los asuntos que se analizan en el Consejo deben ser relevantes, tales como:

- Aprobación de las actividades de la patrulla para un ciclo de programa y de las actividades que propondrá para ser realizadas por la Tropa.
- Evaluación de las actividades de patrulla.
- Contribuir con sus comentarios a la autoevaluación de cada joven.
- Elección del Guía y Subguía de Patrulla.
- Determinación y asignación de cargos de la patrulla y evaluación y desempeño de cada uno.
- Administración de los recursos de la patrulla.

Las discusiones no se prolongan indefinidamente, sino que, al tiempo prudente de argumentar, la Patrulla adopta el parecer de la mayoría, por votación si es preciso. Terminado el Consejo, se acaban todas las discusiones. El Guía es el único jefe y sólo en el Consejo pueden dar su parecer los Scouts sobre el funcionamiento de la Patrulla.

Normalmente, las sesiones del Consejo de Patrulla se celebran sin excesiva frecuencia que las conviertan en la reunión habitual de patrulla. Pero si durante una actividad se presentara un problema sin solución inmediata, el Guía de Patrulla puede constituir al momento el Consejo. Así todos tendrán oportunidad de expresar su opinión, tal vez llegar a la mejor solución, y todos emprender el trabajo, conociendo ya su objetivo y qué es lo que va a hacer cada uno.

Una sesión del Consejo de Patrulla puede incluir lo siguiente:

1. El Secretario lee los acuerdos del último Consejo. El Guía comprueba que cada Scout haya cumplido con lo que le encomendó hacer la Patrulla.
2. Puntos e informes de la Corte de Honor que se relacionan con la actividad y el trabajo de la Patrulla, presentados por el GP.
3. Estudio para aplicar las órdenes dadas por el Jefe de Tropa. El Guía distribuye los diferentes deberes.
4. Resultados de un Concurso de Patrulla.
5. Los cargos en la Patrulla: El Tesorero da cuenta de los fondos; el Intendente informa sobre el estado del equipo, etc. ¿Se han cumplido los deberes? ¿Falta algo por hacer?
6. Temas a discutir o punto libre: el Guía y los Scouts proponen.
7. Se fija la fecha y hora de la próxima reunión.

Los temas por discutir pueden incluir, por ejemplo, a dónde deben ir de campamento o de excursión; tipos y reglas de la próxima competición de Patrulla; sugerir los asuntos de la Patrulla que presentará el Guía a la consideración y resolución de la Corte de Honor, etc.

Un programa así llevado significa que cada Scout tiene la oportunidad de participar en el Consejo de Patrulla, exponiendo sus ideas y haciendo que éstas sean discutidas. De esta manera, el Scout aprende que los intereses que están en juego son los de la Patrulla, sintiendo que verídicamente pertenece a ella y que toma parte en la dirección de sus asuntos sin importar lo joven que sea. Así tus Scouts tomarán más empeño en ejecutar las decisiones que han tomado en común y en las que se ha tenido en cuenta su opinión, aprendiendo de este modo a dirigir con responsabilidad.

5.3 Actividades

Las actividades del Escultismo satisfacen el anhelo de los muchachos por las aventuras y lo ingenioso. Hasta donde es posible se desarrollan en el escenario natural del Escultismo, que es el bosque o la manigua, y por ello incluyen preferentemente excursiones, campamentos y observación de la Naturaleza.

Las actividades de Patrulla pueden caer dentro de las siguientes categorías:

1. Adiestramiento para actividades de conjunto de la Tropa.
2. Actividades de conjunto de la Patrulla, tales como modelos de puentes, invención de astucias para campamento, excursiones y campamentos, trabajos rústicos en madera, etc.
3. Juegos y pasatiempos: chichiguas, construcciones, decoración de bordones, etcétera.
4. Deportes y juegos atléticos: natación, competiciones de agilidad, lucha, pirámides, salto del tigre, fútbol, baloncesto, etc.
5. Buenas Acciones.

Es importante que el Guía sepa mantener el equilibrio entre estas seis categorías y que la Patrulla participe en sus actividades con su característica esencial, es decir, como una unidad y un todo.

Conducir una Patrulla es igual que manejar un negocio. Si un hombre de negocios es torpe en sus procedimientos, no puede estar bien relacionado con el jefe. De la misma manera, si un GP se contenta con hacer las cosas desordenadamente, sin plan alguno, nunca progresará.

Como Guía serás juzgado por lo que hagas por tu Patrulla. Seis o siete de los muchachos te esperan para que los conduzcas, porque tú eres el Guía; ellos están preparados a poner a tu disposición su tiempo y su talento, ven esto como una inversión y esperan obtener ventajas en forma de buen Escultismo. Si abusas de esa inteligencia, si especulas con ese capital, seguramente lo retirarán para invertirlo en cualquier otra parte. Si lo usas sabiamente, se desenvolverá con amplitud bajo tu control.

Esto de conducir a tu Patrulla representa un trabajo largo, algo así como atravesar un país más bien que seguir un rastro. Si vas galopando a toda marcha, pronto te encontrarás corriendo solo; por otra parte, un trote lento es mejor para adelantar grandes distancias. Probablemente para trazar los proyectos que debe seguir tu Patrulla, sea necesario adoptar una técnica al estilo del Paso Scout: una serie de carreras cortas alternadas con paso vivo, alegre y despierto.

Traza tus objetivos. No seas demasiado ambicioso: mantén tu blanco a razonable distancia, considerando el nivel técnico de los muchachos que conduces y su valor moral (que no ha sido estimulado tanto como el tuyo por la responsabilidad). Tampoco hagas planes muy largos; dos meses para un proyecto que valga la pena son razonables. Mantente flexible; modifica tus planes a la luz de la experiencia.

Cuando hayas definido tu objetivo, tu primer trabajo será delinear los programas de las Reuniones de Patrulla, de manera que se puedan cumplir cubriéndolos en una forma progresiva para que cada Reunión sea un paso hacia la meta.

Un Guía que tiene ideas y reúne a sus muchachos para que le ayuden con sugerencias, tendrá una Patrulla en la cual se escuchen risas y se hable de éxitos en las competencias. Por otra parte, existiendo 1,001 ideas por realizar dentro del Escultismo, selecciona para el momento las que puedan producir en tus patrulleros el mejor beneficio o el mayor interés, efectuando tantas actividades como sea posible, en lugar de perder valiosas tardes deambulando por ahí con tantas distracciones (redes sociales, la televisión, etc.) o simplemente haciendo nada. Sólo con un programa de ideas activas mantendrás a tus patrulleros alrededor tuyo.

5.4 EL GUÍA Y EL ASPIRANTE A SCOUT

Que tu primer contacto con él sea amigable; recuerda que las primeras impresiones son siempre muy importantes.

Tu trabajo consiste en ponerlo en el camino del Escultismo y asegurarse que aprenda, que entienda y, especialmente, que le gusten las prácticas escultistas para que, por fin, lleno de entusiasmo, pueda seguir adelante.

Si el Aspirante ha sido Lobato, tal vez Seisenero o Subseisenero, encontrarás dos particularidades en él. Primero, ha tenido que desprenderse de sus Insignias y de la compañía de los Lobatos al ingresar en la Tropa. Segundo, cuenta ya con un adiestramiento previo para ser Scout. El adiestramiento que ya posee facilita tu misión, pero has de ser cuidadoso en estimular su interés por la Patrulla y la Tropa, donde tendrá nuevas aventuras y un programa de acuerdo con su edad.

Si el Aspirante ha llegado directamente a la Tropa, necesitará aún más comprensión y ayuda. Su entusiasmo podrá desbordarse en deseos de avanzar muy aprisa. Tal vez quiera excursiones y acampar antes de aprender un nudo o conocer las Señales de Pista. Encausa su entusiasmo y hazle ver que debe tener ciertos conocimientos antes de que eso suceda, y que tu lo ayudarás a obtenerlos.

5.5 Excursiones y Campamentos de Patrulla

Uno de los puntos fundamentales del Método Scout es su programa de excursiones y campamentos. La vida Scout es eminentemente al aire libre; se desarrolla a plenitud en el escenario de la Naturaleza inmensa de Dios; ahí se gusta la verdadera amistad de los Scouts y también la fraternidad de la Tropa.

Las excursiones de Patrulla no consisten sencillamente en caminar a pie de un lugar a otro, o cubrir tantos kilómetros en equis horas; caminar es muy bueno para la salud, pero los muchachos reclaman un poco de aventura y de imaginación en las excursiones. Una excursión de Patrulla debe dejar un grato recuerdo, aumentar los Conocimientos de los Scouts y robustecer el Espíritu de Patrulla. Como responsable de tu Patrulla, debes ser prudente tratándose de actividades peligrosas o exageradas. También a ti corresponde vigilar la conducta de tus Scouts.

5.6 Buena Acción (BA) y Servicio Público

Formamos parte de un Todo infinitamente grande: la creación de Dios, de nuestra casa, de la escuela, de la fábrica, de la oficina, de la Asociación Scout, del país, del mundo entero y a todo ello nos debemos. También el Escultismo es algo que no se puede considerar independiente, y tu Patrulla, por fuerte, por compacta que sea, tiene contactos y relaciones con infinidad de personas y de grupos humanos.

Dentro del Escultismo ya has aprendido a trabajar y a jugar con los demás, especialmente en la Corte de Honor y en el Consejo de Patrulla: los Jefes de Tropa establecen los detalles del programa de actividades, de acuerdo con los deseos de los Guías de Patrulla. Todo esto te prepara a entrar al recinto más amplio de la comunidad en la cual vives y trabajas con tu Patrulla. Por propia experiencia has aprendido la necesidad de dar y de tomar al vivir con los demás, reafirmando tu sentir de que todos necesitamos de todos.

El Escultismo se difunde como las ondas que se producen en un lago al arrojar una piedra: del centro hacia las orillas. Debes empezar por aprender a vivir junto con los demás Scouts de tu Patrulla y de tu Tropa. Más tarde tendrás que ganar tu propio sustento e ingresar al mundo del trabajo. Después formarás tu hogar entre otras personas. La vereda sigue adelante y pensarás en tu país y en las responsabilidades que tienes para con él; y aun después tendrás que ser un ciudadano del mundo. A donde quiera que vayas, lleva cuanto has aprendido en ti, que es practicar y enaltecer el Espíritu del Escultismo.

El Guía de Patrulla es el primero en dar buen ejemplo a sus Scouts, practicando él mismo su B. A. diaria; de uno u otro modo esto será sabido por la Patrulla.

Dentro del Escultismo existen las Buenas Acciones individuales, que permanecen en el anonimato, y las Buenas Acciones colectivas, que se hacen para servicio de la comunidad, y pueden ser anunciadas ante el público al cual benefician, puesto que a él van dirigidas. Haz que tus muchachos acepten desde el principio, con seriedad y fe, el deber de la B. A. individual que se encuentra muy bien precisado en la Promesa Scout. También es importante dentro del Escultismo la B. A. de Patrulla.

Buenas Acciones individuales. El buen Guía de Patrulla dispone de algunos medios para que sus Scouts practiquen diariamente sus B. A. individuales. Una manera de hacer esto consiste

en preguntar por separado a cada muchacho, de vez en cuando, si está recordando su Buena Acción y "¿qué es lo que has pensado hacer hoy?" Con cierta frecuencia, al terminar las Reuniones de Patrulla, el Guía puede hacerles un recordatorio general: "No olviden su B. A., muchachos."

Buenas Acciones colectivas. Una actividad de Patrulla que debe practicarse con frecuencia es la B. A. a la comunidad que la rodea, tanto para beneficio personal del muchacho, como por ser un medio eficaz de demostrar a la vecindad la naturaleza práctica del adiestramiento en ciudadanía que rinde el programa Scout. Incidentalmente puede solicitarse la ayuda de alguno o de algunos de los padres de los Scouts, con lo cual se robustecerá la posición general del Guía.

Las Patrullas que prestan servicios útiles a la comunidad en que viven, no solamente realizan un acto de servicio, sino que sus muchachos reciben en lo moral un beneficio directo. Además, esas ocasiones nos brindan una excelente oportunidad para demostrar la disciplina Scout y la eficiencia ante otras personas, quienes de otra manera no aprenderán nada acerca de la característica de servicio público que tiene el Escultismo y en la cual se desenvuelve.

El beneficio para los muchachos está en la oportunidad que tienen para desarrollar su confianza en sí mismos y su iniciativa. Una actividad de este tipo, bien conducida, puede resultar de gran valor en el desarrollo de un muchacho: tal vez descubra que puede dirigir a otros, incluso a personas mayores, cuando la situación así lo reclame.

Siempre que sea posible, la regla para realizar B.A. será: Uniforme completo y siempre limpio.



Dibujos de B-P

6. La Patrulla y La Tropa

“Si no vives para servir no sirves para vivir.” Baden-Powell

La Patrulla forma parte de la Tropa, ya que su vida no existe por sí sola. No puede ser dichosa sin la fraternidad que debe reinar en la Tropa, es decir, sin la amistad de las otras Patrullas, porque la vida de Tropa no es solamente ocasión para adiestrar a la Patrulla en los grandes juegos, maniobras, aventuras y campamentos, sino también un modo de convivir con los demás.

La Tropa es la suma, el conjunto de sus Patrullas, y sólo llega a ser tan buena como la más débil de éstas, al igual que una cadena resiste tanto como su eslabón más débil. Tu Patrulla no podrá tener un verdadero Espíritu de Patrulla, a menos que tenga también un genuino Espíritu de Tropa y muestre su determinación para lograr que la Tropa haga un brillante papel en todo lo que emprenda, con lealtad hacia los Jefes y a la Tropa misma. Tu actuación en la Tropa debe estar inspirada por altos ideales: honor, tradición y dignidad, y a la vez, regida por un elevado sentido de responsabilidad.

6.1 Corte de Honor

La Corte de Honor es una parte importante del Sistema de Patrullas, es el organismo que gobierna la Tropa, del que los Guías de Patrulla forman el principal esqueleto.

En la Corte de Honor te reúnes con los demás Guías, el Jefe de Tropa, los Subjefes, el Primer Guía (y los Subguías cuando la Tropa consta de tres o menos Patrullas), para planear las actividades de la Tropa y discutir y resolver sus problemas. Ahí recibes indicaciones, advertencias, ayuda y consejo para dirigir los asuntos de tu Patrulla y adiestrar a tus muchachos; en resumen, la necesaria inspiración para hacer de tu Patrulla la mejor de la Tropa.

Con esto descubrirás que dirigiendo una buena Patrulla, que desempeñe su parte activa y lealmente en la vida de la Tropa, estarás contribuyendo a hacer buenos Scouts.

La Corte de Honor desempeña básicamente tres funciones, relacionadas con el honor, la administración y el adiestramiento, como veremos en forma más detallada a continuación:

Honor. El honor de la Tropa es la actuación de todos sus miembros, como individuos y como corporación, basada en el Espíritu de Promesa y de la Ley Scout, y es función primaria de la Corte de Honor la de custodiar y salvaguardar el honor, tanto de la Tropa misma, como de cada Scout. Como GP encontrarás a tu Jefe de Tropa dedicado en buena parte a recordarte esto.

Es imperativo que todo Scout haga un supremo esfuerzo por vivir la Promesa, y también es importante, por el legítimo orgullo de la Tropa, que la verificación de ese hecho la realice la Corte de Honor.

Administración. La Corte de Honor te ofrece la gran oportunidad de participar en forma activa en un comité organizador, para discutir tus ideas y para programar sobre asuntos que no conciernen únicamente a ti, sino que afectan también a otros. Esto te hará sentir lo que

Significa la responsabilidad, al comprender que las normas de conducta y de organización pueden ser impuestas por la autoridad que representa a un conjunto de personas.

Es en la Corte de Honor donde se elaboran los programas sobre lo que la Tropa decide hacer, digamos durante el mes o el trimestre próximo, dando sólo generalidades y no detalles, ya que corresponde a los Jefes precisar, improvisar y dar sorpresas; de otra manera el Escultismo resultaría monótono.

A los Scouters de Tropa les corresponde vigilar que la Corte de Honor realmente trabaje, por lo que de cuando en cuando te harán indicaciones al perder el objetivo inmediato del asunto, al enfrascarse en detalles triviales del programa, o al discutir quién va a ser responsable de la ejecución de determinado trabajo.

No olvides que tu Jefe está puesto ahí, precisamente a tu lado, para actuar como guía y consejero sobre todo lo que ocurra en la Tropa, presto a dar un tirón a los GP que estén a punto de salirse de la senda trazada, desde un lugar privilegiado para observar que sus Guías no se engolosinen o se atonten, pero casi siempre sin intervenir, salvo cuando le sea imperativo el hacerlo. (¡Y por supuesto que puede!) Los miembros de la Corte de Honor están obligados a guardar secreto; solamente aquellas decisiones que afecten a la Tropa en conjunto, tales como nombramientos, competencias, etc., se harán públicas. En varias ocasiones y en ausencia del Jefe de Tropa los Guías de Patrulla constituidos en Corte de Honor, han dirigido ellos sus Tropas.

Adiestramiento. Otra función básica de la Corte de Honor concierne con tu adiestramiento como Scout y como GP. Para poder adiestrar a tus Scouts es necesario que a su vez hayas recibido ese adiestramiento de tus Jefes, y qué mejor ocasión se presenta que las Reuniones de la Corte de Honor donde se encuentran juntos los Jefes y los Guías. Aquí tienes una oportunidad de conocer verdaderamente lo que significa la responsabilidad, y de ver trabajando un comité, como método de organización. La Corte de Honor te enseñará también que en un grupo de personas pueden florecer normas de conducta emanadas de entre ellos mismos, tan válidas como las impuestas por una autoridad superior. Aprenderás también de la Corte de Honor cómo tomar decisiones, y sabrás que todos los acuerdos traen resultados para bien o para mal. O sea que estás ahí para que tengas la oportunidad de aprender el método democrático de administración interna de un grupo de personas que trabajan todos por alcanzar el mismo objetivo. Esta es una de las grandes aportaciones que hace el Escultismo por tu bien futuro como ciudadano... en los negocios, en la profesión, en fin, en la vida de relaciones que te aguarda dentro de la comunidad.

El GP asiste a la Corte de Honor bajo dos categorías:

1. Como delegado de su Patrulla, para expresar los intereses y los proyectos de sus Scouts; para explicar lo que está haciendo la Patrulla y lo que espera hacer; y para poner a sus Jefes al corriente de los progresos y dificultades de cada Scout.

El Consejo de Patrulla instruye al Guía para llevar sus deseos a la Corte de Honor. El GP presenta su caso tratando de convencer a la Corte; si la decisión le es desfavorable, asegura la lealtad de su Patrulla al acuerdo general de la Tropa, convirtiéndose de esta manera en vocero y ejecutor de las declaraciones, planes e ideas que afecten especialmente a su Patrulla.

2. Como consejero de los jefes, participando en la dirección de la Tropa en general con sus ideas, sugerencias, y su acuerdo. En lugar de pensar en meras diversiones, debes sugerir y

discutir lo que más convenga a la Tropa, absteniéndote de hacer Críticas de lo que pasa en otras Patrullas.

Además de su misión principal de salvaguardar el honor de la Tropa, algunas otras funciones son:

1. Admisión de los Aspirantes para ingresar a la Tropa.
2. Aceptación de la Promesa Scout, previa recomendación del Guía de Patrulla.
3. Separación eventual de Scouts por falta grave y repetida a la Ley Scout.
4. Programa general de actividades de Tropa.
5. Nombramientos: Primer Guía, Guías y Subguías. Designaciones. A favor de Scouts para misiones relacionadas con determinados eventos; cargos para el desempeño de funciones de servicio a la Tropa.
6. Puntos a reforzar en el Espíritu Scout de la Tropa, como Buenas Acciones, disciplina, educación en la vida de familia.
7. Sugerencias acerca del progreso o estancamiento en la Tropa.
8. Concursos entre Patrullas y la forma de llevar la puntuación.

Es deber de cada miembro de la Corte de Honor:

1. Establecer mediante el buen ejemplo, las normas de vida contenidas en la Ley y en la Promesa Scouts.
2. Salvaguardar el honor y las buenas tradiciones de la Tropa en general, y de cada Scout en Particular.
3. Considerar los deseos de los Scouts tanto como sus propias iniciativas.
4. Ser Prudente y justo al hacer toda clase de juicios.
5. Subordinarse con honradez y ecuanimidad a las decisiones de la mayoría. Es decir, aprender esa difícil lección de que la minoría acepte las decisiones de la mayoría como si hubiese sido una resolución unánime.
6. Respetar el secreto de las discusiones de la Corte de Honor cuando su divulgación menoscabe el honor de otras personas.
7. Ayudar lealmente a los Jefes en el funcionamiento eficiente de la Tropa.
8. Terminada la reunión, evitar la discusión sobre el voto u opinión de algún miembro.

6.2 La Patrulla y las Actividades de Tropa

Como has visto, la Corte de Honor es la que decide las actividades de las Patrullas trabajando como un todo en la Tropa, y tú eres un miembro importante en la dirección de ésta, así que debes asegurar la participación de tu Patrulla en todas las actividades de la Tropa con lealtad y entusiasmo, lo mismo se trate de excursiones que de campamentos, de reuniones o de competencias.

Competiciones entre Patrullas. Las encontrarás de gran ayuda para inspirar a tus muchachos a que realicen un esfuerzo extra en las materias técnicas. Y ten en cuenta:

Tus Jefes apreciarán no solamente los resultados materiales, sino también la homogeneidad y coordinación de los esfuerzos; que la victoria a lograr no sea el único objetivo de la Patrulla; y que el valor moral y técnico de una Patrulla está en función del valor personal de los Scouts que la componen, como componentes individuales de la unidad.

6.3 Participar en la Dirección de la Tropa

Además de dirigir a tu Patrulla, la otra función que debes desempeñar como Guía es la de colaborar en el manejo de la Tropa:

1. Asiste con entusiasmo a todas las sesiones de la Corte de Honor. Ahí recibirás el adiestramiento que necesitas para poder adiestrar a tus Scouts; ahí aprenderás a ejercitarte en el método democrático de opinar, discutir, resolver y seguir disciplinadamente el acuerdo de la mayoría; y ahí es donde desempeñarás tu parte en la planeación del programa y en la salvaguarda del honor de la Tropa.
2. Promueve la participación puntual, entusiasta y bien disciplinada de tu Patrulla en todas las actividades de la Tropa, campamentos, excursiones, competencias, etc.

6.4 Patrulla Barra Blanca

Como su nombre lo indica, esta Patrulla está conformada por los Guías y Subguías de Patrulla que se han prometado de Patrulla y poseen sus barras blancas. Esta patrulla es la representación de la Tropa y es liderada por el Primer Guía (Guía de Guías). Se encarga de velar por el bienestar de la Tropa, tratando temas internos y externos que afecten a la Tropa.

6.5 POR ÚLTIMO... TUS JEFES

Han sido tus Jefe y los Subjefes de Tropa quienes más se han esforzado en darte la información que ahora posees, y que te servirá durante toda tu existencia. Ellos dirigen Tropas Scouts porque les agrada hacerlo; porque, aunque parezca extraño, se interesan por ti y por los demás muchachos de tu Patrulla. Sólo por ti, sin esperar ganar ningún premio, ellos emplean su tiempo libre, gastan su dinero, salen de campamento y llevan sobre sus hombros muchas tareas y responsabilidades. Para tus Jefes, la única recompensa posible es que tú y los Scouts de tu Patrulla lleguen a ser hombres buenos, que vivan activamente haciendo el bien a los demás.

7. ANEXOS

"No te conformes con el qué, sino que logra saber el porqué y el cómo." Baden-Powell

7.1 Juegos y Actividades

Ley Scout: Agrupar a los miembros de la Patrulla de dos en dos. Por turno, cada par escenificará algún artículo de la Ley sin hablar. Los demás tienen que decir qué artículo están representando.

Espíritu de Patrulla: Tallar en madera el Animal Emblema de la Patrulla. Esto no podrá hacerse bien en una tarde o en una semana. Trazar el proyecto en el papel, hacer después el modelo en plastilina, y ponerse después a trabajar en un buen pedazo de madera con martillos y formones.

Civismo: Obtener una caja metálica con chapa para los fondos de la Patrulla y pintarla con los colores de la misma.

Higiene y Salud: Hacer obstáculos y organizar una carrera.

Cabullería: Vendar a cada Scout, pasar a todos un nudo y ver quién puede hacerlo mientras está vendado.

Señalación: Escribir por medio de Señales de Pista los detalles de cómo encontrar un tesoro escondido. Ver quién lo encuentra primero.

Hacha y Cuchillo: Hacer fundas para hachas y cuchillos.

Brújula y Orientación: Colocar cierto número de Bordones que no se vean todos al mismo tiempo y no estén en línea recta. Determinar el rumbo de cada uno con respecto al siguiente y medir la distancia entre ambos.

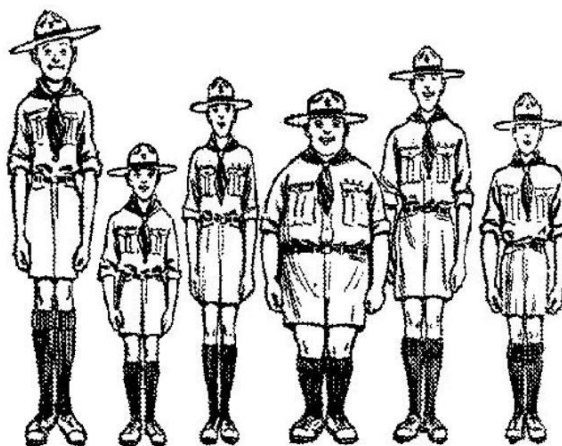
Observación: Juego de Kim con los ojos vendados. Cada Scout tratará de conocer diferentes objetos al tacto y hacer después una lista de ellos.

Fogata y Cocina: Cocinar sin utensilios, por ejemplo, papas, huevos, pan de cazador, salchichas asadas con varas, etc.

Primeros Auxilios: Conseguir un médico amigo que hable a la Patrulla y resuelva sus dudas sobre primeros auxilios.



Dibujos de B-P



7.2 Oraciones

Oración del Fuego

*Que las llamas se eleven hasta el cielo
Y con ellas el corazón de los mortales
Y que el crepitar de sus ardientes candentes
brasas
Llene al mundo de amor, luz y alegría
Y que el Señor bendiga esta noche
A todos los que estamos reunidos en torno a
ella.*

Oración de los Alimentos

*Señor, Tú que das agua a los campos,
Tú que das tierra a las plantas,
Tú que das fruto a los hombres,
Danos bendito este alimento para que,
Vuelto fortaleza,
Podamos servirte mejor, así sea.*

Oración del Lobato

*Dulce y buen señor mío, Enséñame a ser
humilde y bondadoso, A imitar tu ejemplo, A
amarte con todo mi corazón, Y a seguir el
camino Que me ha de llevar al cielo junto a
ti. Amén.*

Oración del Scout

*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.*

Oración del Rover

*Dame Señor,
Un corazón vigilante,
Que ningún pensamiento vano me aleje de
Ti;
Un corazón noble,
Que ningún afecto indigno rebaje;
Un corazón recto,
Que ninguna maldad desvíe;
Un corazón fuerte,
Que ninguna pasión esclavice;
Un corazón generoso,
Para servir.
Amén*

Oración del Guía de Patrulla

*Señor y Jefe mío,
Que a pesar de mis debilidades me habéis escogido
Como jefe y guardia de mis hermanos los Scouts,
Haced que mis palabras y mis ejemplos
Iluminen sus pasos por el sendero de vuestra Ley
Y que sepa mostrarle vuestra huella divina
En la naturaleza que habéis creado;
A enseñarles lo que debo,
A conducir mí patrulla etapa en etapa hacia ti, Dios mío,
En el campo de reposo y de la dicha,
Donde habéis levantado tu tienda y la vuestra
Hacia la eternidad.
Amén*

7.3 Canciones

Canción de Despedida

Por qué perder las esperanzas
De volverse a ver
Por qué perder las esperanzas
Si hay tanto querer.

No es más que un hasta luego
No es más que un breve adiós
Muy pronto junto al fuego
Nos reunirá el Señor.

Con nuestras manos enlazadas
En torno al calor
Formemos esta noche
Un círculo de amor.

No es más que un hasta luego
No es más que un breve adiós
Muy pronto junto al fuego
Nos reunirá el Señor.

Pues el Señor que nos protege
Y nos va a bendecir
Seguro que otro día
Nos ha de reunir.

No es más que un hasta luego
No es más que un breve adiós
Muy pronto junto al fuego
Nos reunirá el Señor.

Himno Scout

Siempre adelante,
Cumpliendo alegres nuestro deber;
Siempre avanzando, nada hay distante;
Es humillante retroceder.

Unid las almas, juntad las vidas
Al fuego santo de un solo hogar.
Las gotas de agua, si van unidas,
Forman los ríos, llegan al mar.

Avanzan las Patrullas

Avanzan las patrullas, a lo lejos adelante
Avanzan las patrullas, al toque del tambor
¡Adelante!

Juntos escalemos la montaña altiva
Juntos escalemos el picacho azul
Solos halcones sobre nuestra frente
Giran majestuosos en el cielo azul
Con el morral al hombro, a lo lejos, adelante
Con el morral al hombro, la tropa ya partió
¡Adelante!

Juntos escalemos la montaña altiva
Juntos escalemos el picacho azul
Solos halcones sobre nuestra frente
Giran majestuosos en el cielo azul
Descubre el campamento, a lo lejos,
adelante
Descubre el campamento, el humo del fogón
¡Adelante!

Juntos escalemos la montaña altiva
Juntos escalemos el picacho azul
Solos los halcones sobre nuestra frente
Giran majestuosos en el cielo azul.
Las carpas se divisan, a lo lejos, adelante.
Las captas se divisan, bruñidas por el sol
¡Adelante!

Juntos escalemos la montaña altiva
Juntos escalemos el picacho azul
Solo los halcones sobre nuestra frente
Giran majestuosamente en el cielo azul.

Juntos escalemos la montaña altiva
Juntos escalemos el picacho azul
Solos los halcones sobre nuestra frente
Giran majestuosos en el cielo azul.

Juntos escalemos la montaña altiva
Juntos escalemos el picacho azul

Yo Soy Scout

Yo soy scout
De corazón
Y acamparé con ilusión
(bis)

Al monte iré
Lo escalaré
Nudos haré con precisión
(bis)

Cocinaré
En un gran fogón
Y a Dios daré mi corazón
(bis)

Al río iré
Me bañaré
Y nadaré como un salmón
(bis)

Yo soy Scout
Como B. P.
Porque él fundó la Flor de Liz
(bis)

Yo soy Scout
Como B. P.
Porque él fundó los Scout de aquí
(bis)

Y se acabó
Esta canción
Que es del scout de corazón.
Viejo uniforme
(bis)

Viejo Uniforme

Viejo Uniforme, cuánto tiempo ha pasado,
Cuántos recuerdos haces tú revivir,
Cuántas canciones, paso a paso,
He cantado que no olvidaré.

Subiendo las altas cumbres,
Por los caminos que besaba el Sol,
Mil flores desconocidas,
Te acariciaban sin hacer rumor.

Sobre las dunas del desierto infinito,
Sobre las aguas del cerúleo mar,
Siempre contigo paso a paso,
He marchado sin desesperar.

Subiendo las altas cumbres,
Por los caminos que besaba el sol,
Mil flores desconocidas,
Te acariciaban sin hacer rumor.

Siempre contigo como tiempos pasados,
Bajo la lluvia o bajo el cielo azul,
Al campamento si lo quiere el destino,
Volveré aún.

Subiendo las altas cumbres,
Por los caminos que besaba el sol,
Mil flores desconocidas,
Te acariciaban sin hacer rumor.

Cuéntame y habla tú de mi juventud.

7.4 Referencias Bibliográficas

Baden-Powell. (s.f.). *Escultismo para Muchachos*.

Dominicanos, A. d. (s.f.). *Manual del Pietierno*.

Macazaga, C. (1971). *Manual del Guía de Patrullas*.

Movement, W. O. (s.f.). *Scout.org*.

Phillips, R. (s.f.). *El Sistema de Patrullas*.

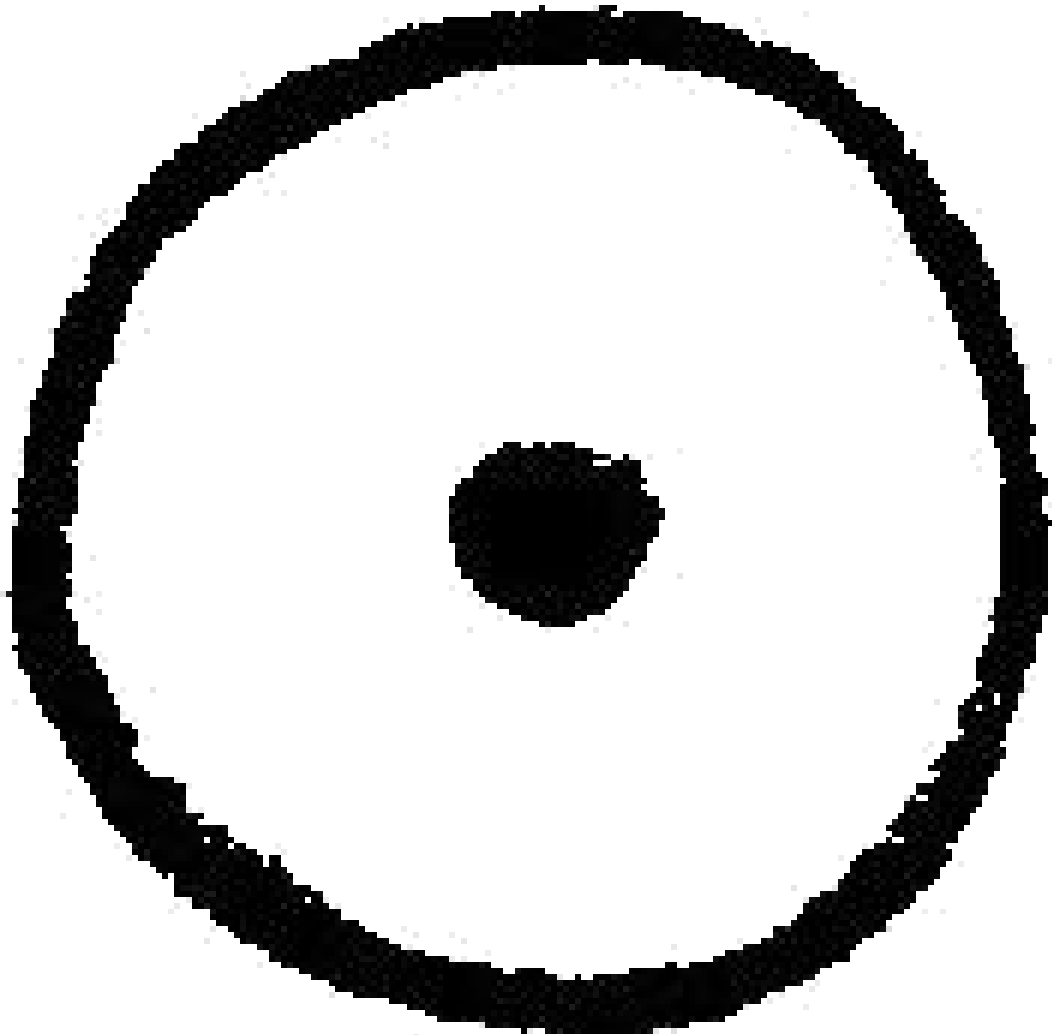
Veras, E. (2010). *Manual de Adiestramiento para Guías y Subguías de Patrulla*.

Arias, P. & Vargas, D. (2016). *Manual de punta de flecha 2016*

“Una palabra a los Guías de patrulla:

Deseo que vosotros, Guías de Patrulla, adiestréis totalmente a vuestras patrullas, pues os es posible tomar a cada uno de los muchachos de ellas y hacerlos de provecho. No basta con tener uno o dos muchachos sobresalientes y que el resto no sirva para nada, debéis tratar de que todos sean buenos. El paso más importante en este sentido es vuestro propio ejemplo, pues lo que vosotros hagáis, será lo que hagan vuestros Scouts. Demostradles que obedecéis órdenes, ya sea que éstas os sean dadas de palabra, o que sean reglas impresas o manuscritas y que las cumplís, esté o no presente el Jefe de vuestra Tropa. Demostradles que podéis ganar insignias de especialidades y vuestros muchachos os seguirán mediante un muy pequeño impulso. Pero recordad que debéis guiarlos y no tan sólo impulsarlos.”

Robert Baden-Powell



Buena Caza, Buena Ruta y Largas Lunas