

# SCOUTING FOR BOYS

BY  
LIEUT.-GEN.  
SIR R. S. S.  
BADEN-  
POWELL  
K.C.B.

PRICE

1/-

NETT



# ESCULTISMO PARA MUCHACHOS

## 1ª EDICIÓN - 1908

### INTRODUCCIÓN

Leer “*Escultismo para muchachos*” supuso un hito en mi vida y la puesta en práctica de sus lecciones me proporcionó, en el grupo scout y en el día a día, algunos de los mejores momentos que jamás tuve.

En los últimos años los scouts se han alejado un tanto de la idea romántica del escultismo primitivo y con ello se ha perdido mucha de su diversión. Pienso que redescubrir los viejos textos fundamentales puede hacer que conozcamos mejor nuestra historia, entender de dónde venimos y ver dónde hemos mejorado y dónde no lo hemos hecho, especialmente en el aspecto motivador y el aura de la exploración, que son el verdadero aliciente para atraer a los chicos.

Por ese motivo me propuse realizar una nueva traducción del libro que dio origen al Gran Juego, pero en lugar de utilizar la edición inglesa de la Hermandad Mundial, decidí hacerlo con la edición original del fundador, aquella que publicara el 1 de Mayo de 1908, y que reunía en un solo manual los famosos 6 fascículos quincenales.

Hasta la fecha no se había llevado a cabo esta labor, y creo que resulta verdaderamente interesante para ver la evolución del pensamiento del viejo Jefe, que muchos creen erróneamente que fue inamovible. Como él mismo indicó, sólo hay dos tipos de personas que no cambian: los muertos y los tontos.

En este trabajo he intentado llevar a todos los scouters, estudiosos y personas interesadas en la historia del Movimiento, y que no poseen conocimientos de inglés, las palabras de aquel viejo héroe de principios del siglo XX, respetando todo lo posible lo que plasmó en dicha edición, que con el paso de los años fue sufriendo pequeñas modificaciones hasta convertirse en el texto que todos conocemos por la traducción de Jorge Nuñez-Prida.

En él se puede apreciar claramente la idea inicial del viejo Jefe, que en un principio tenía como único objetivo la formación de los muchachos británicos para convertirlos en buenos ciudadanos capaces de mantener y mejorar su querido Imperio.

Espero sea de utilidad, advirtiendo por supuesto que su lectura ha de realizarse con los ojos del ayer, pues se elabora en un tiempo, país y unas circunstancias concretas. Lo contrario nos llevaría a una valoración o crítica sin ningún sentido.

Juan José Pérez- “*Gato Legendario*”

1 de Mayo de 2020



El Boy Scout en Acción

# Escultismo para Muchachos.

UN MANUAL PARA LA FORMACIÓN  
EN  
BUENA CIUDADANÍA

POR  
El Teniente-General R.S.S. BADEN-POWELL, C.B., F.R.G.S.

---

ILUSTRADO

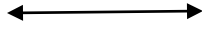
---

*Londres:*

**HORACE COX,**

WINDSOR HOUSE, BREAM'S BUILDINGS, E.C.

# ESCULTISMO PARA MUCHACHOS



## CONTENIDO DE LAS PARTES

---

### PARTE I

ARTES SCOUTS Y LEY SCOUT, explicando los Deberes del Boy Scout, sus Señales Secretas, Leyes, Insignias, Danzas de Guerra, etc.

### PARTE II

OBSERVACIÓN Y RASTREO  
WOODCRAFT Y CONOCIMIENTO DE LOS ANIMALES

### PARTE III

ACAMPAR Y VIDA DE CAMPAÑA  
PIONERISMO Y RECURSOS

### PARTE IV

RESISTENCIA Y SALUD  
CABALLEROSIDAD Y ACTOS VALEROSOS  
DISCIPLINA

### PARTE V

SALVAMENTO DE VIDAS Y PRIMEROS AUXILIOS  
PATRIOTISMO Y LEALTAD

### PARTE VI

JUEGOS DE EXPLORACIÓN, COMPETICIONES Y REPRESENTACIONES  
PALABRAS DIRIGIDAS A LOS INSTRUCTORES.

## PRÓLOGO PARA EL INSTRUCTOR

*[N.B.- Las observaciones impresas en cursiva se dirigen, a lo largo de todo el libro, al Instructor.]*

*Por el término 'Instructor' me refiero a cualquier hombre o joven que asume la formación bien de una Patrulla (por ejemplo, de seis a ocho muchachos), o de una Tropa (varias Patrullas juntas).*

*Por medio de este libro espero que cualquiera, incluso sin un conocimiento previo del escultismo, pueda ser capaz de enseñárselo a los chicos, tanto en la ciudad como en el campo.*

*El sistema es aplicable a las organizaciones existentes, tales como Escuelas, Brigadas de muchachos, Cuerpos de Cadetes, etc., o puede facilitar una sencilla organización propia allí donde éstas no existan. Pero en todos los casos recomiendo encarecidamente la utilización del Sistema de Patrullas, esto es, pequeños grupos permanentes, cada uno a cargo de la responsabilidad de un muchacho que actúa como líder, como el gran paso hacia el éxito.*

*Las razones para esto, el objeto de esta formación y unos consejos completos dirigidos a los Instructores ya los publiqué en un folleto titulado "El Esquema de los Boy Scouts", a dos peniques de costo y publicado por Bradbury, Agnew, Bouverie Street, Londres, y serán plasmados más adelante en la parte VI del presente libro.*

*Recomiendo al Instructor que comience con una Patrulla de ocho muchachos si es posible, y que cuando éstos hayan conseguido la cualificación como 'Scouts de Primera Clase', seleccione a los cinco o seis mejores para que cada uno de ellos se haga cargo de una patrulla propia y los instruya bajo su supervisión (del Instructor).*

*Un gran paso es conseguir, si es factible, un local, granero o escuela que nos sirva como Club, especialmente para trabajar durante las largas tardes de invierno. Debe estar bien iluminado y ser cálido. Y luego acampara al aire libre durante el verano.*

*No se necesitan grandes gastos para trabajar con una Tropa de Boy Scouts. La financiación debe en su mayor parte depender de los esfuerzos de los propios scouts. En la Parte IV se indicarán algunos métodos para obtener dinero. No me gusta tener que pedir subvenciones si se puede evitar.*

*Cualquier información adicional o consejo serán prestados bajo solicitud, y estaré encantado de recibir sugerencias o informes extraoficiales de los progresos y la cantidad de chicos formados. Pero no deseo molestar a los Instructores con ningún tipo de burocracia ni cosas así.*

*Las Insignias Scouts, Medallas, Banderines de Patrulla, Penachos, Hierros para rastrear, y demás artículos de la equipación Scout, pueden obtenerse aquí a bajo costo mediante una*

*solicitud.*

*Todas las comunicaciones deberán ser dirigidas, no a mí o a mi nombre, sino a:*

*LA DIRECCIÓN  
Boy Scouts  
Edificios Goschen  
Henrietta Street  
Londres*

*R.S.S.B.-P.  
Enero, 1908*

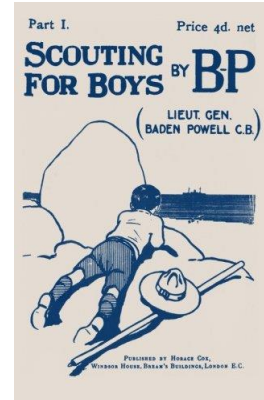
# PARTE I

CONTENIDOS: CAPÍTULO I

-----

## ARTES SCOUTS

-----



NOTAS PARA LOS INSTRUCTORES  
FOTAGAS

1. EL TRABAJO DE LOS SCOUTS: Los Cadetes de Mafeking. 'Kim'
2. RESUMEN DEL CURSO DE INSTRUCCIÓN: El crimen de Elsdon.
3. LA ORGANIZACIÓN DE LOS BOY SCOUTS: Oficiales, Pruebas para los Scouts, Insignias Scouts, Medallas, etc. La Promesa Scout, Señales y llamadas Secretas. Vestimenta.
4. LA LEY SCOUT

JUEGOS Y PRÁCTICAS  
LIBROS SOBRE LA MATERIA



# CAPÍTULO I

## ARTES SCOUTS

---

### NOTAS PARA LOS INSTRUCTORES

*Lo siguiente es una sugerencia para la distribución de las tareas durante la primera semana. Se trata de una simple recomendación, en absoluto de una obligación.*

### PRIMERA TARDE

#### EN EL LOCAL

*Habla a los muchachos acerca de las 'Artes Scouts', dándoles un resumen de todo el esquema, tal y como se expone en este capítulo, con demostraciones, diapositivas, etc. Invierte a los Scouts, forma Patrullas y proporcionales las cintas de patrulla.*

### DIA SIGUIENTE:

#### POR LA MAÑANA Y POR LA TARDE

*Trabajo práctico, si es posible al aire libre, tal y como se indica:  
Alternativas en función de si se hayan en campo o en la ciudad, al aire libre o en local.*

#### POR LA MAÑANA

*Formación, izar y saludar la bandera.  
Juego de exploración: por ejemplo 'Scout se encuentra a Scout' (ver página 47)  
Práctica de saludos, señales secretas, llamadas de patrulla, coros scouts, etc.  
Práctica de dibujo de las señales scouts sobre el terreno, o los muros, con palitos o tiza.  
Cabuyería.  
Elaboración de bolsas para raciones, botones de piel, etc.*

#### POR LA MAÑANA

*Formación. Oraciones o formación para el acto religioso (si es Domingo)  
Ejercicios físicos.  
Instrucción.  
Aprender las medidas de cada scout de su envergadura, distancia de su antebrazo, de su dedo hasta el nudillo, de su zancada, etc.  
Enviar a los scouts individualmente o en parejas a realizar una 'buena acción', y que informen a su regreso de cómo la han llevado a cabo.  
Salida con la Patrulla para reconocer el vecindario.  
Hacedles notar la dirección de partida mediante la brújula, el viento y el sol.  
Hacedles ver y preguntadles acerca de los detalles vistos, explicar los puntos de referencia,*

*etc.*

*Realizar señales scouts sobre el terreno o con tiza sobre el pavimento o los muros.*

*Practicar el 'paso scout'*

*Cálculo de distancias.*

### **POR LA TARDE**

*Jugar a un juego de exploración largo (ver 'Juegos' en la pag. 46)*

*O a cubierto si está lloviendo: Jiu-Jitsu, 'Danzas de guerra Scouts', Boxeo, Coros scouts y reuniones, etc.*

### **POR LA NOCHE**

*Historias a la luz de la fogata tomadas de este libro o de los libros recomendados (ver pag.19).*

*O ensayo de una obra scout, mantener un debate, juegos de Kim, etc.*

*Las Patrullas deben continuar practicando estas cosas durante la semana en su propio tiempo libre, o con la ayuda de su Scouter, con juegos finales o ejercicios durante el siguiente sábado por la tarde.*

*Si se dispone de más de una tarde durante la semana se puede profundizar más por turnos en cada una de las materias, y llevar a cabo ensayos de alguna obra tal como la de 'Pocahontas'*



## **FOGATA Nº1**

---

### **LOS BOY SCOUTS DE MAFEKING**

Tuvimos un ejemplo de lo útiles que pueden ser los Boy Scouts durante el servicio activo, cuando se formó un cuerpo de muchachos durante la defensa de Mafeking, en 1899 y 1900. Mafeking, como podréis recordar, era una ciudad bastante pequeña y ordinaria, situada en las grandes llanuras del Sur de África.

Nadie había pensado nunca que pudiera ser atacada por un enemigo más de lo que pudiera serlo vuestra propia ciudad (o pueblo), por lo cual era improbable.

Pero esto os demuestra cómo, en la guerra, conviene estar prevenidos para todo lo posible, y no solo para lo que es probable. Y de este modo, también nosotros debemos estar preparados en Gran Bretaña ante el ataque de enemigos, ya que aunque no sea probable, puede ser tan posible como lo fue Mafeking, y todo muchacho británico debería estar preparado, como lo estuvieron aquellos chicos de Mafeking, para tomar parte en su defensa. Pues bien, cuando vimos que íbamos a ser atacados en Mafeking, distribuimos la

guarnición en los puntos que se precisaba proteger: unos setecientos hombres entrenados, agentes de policía y voluntarios. Después armamos a los hombres de la ciudad, unos trescientos aproximadamente.

Algunos de estos eran viejos colonos a la altura de la situación, pero muchos otros era jóvenes dependientes de comercio, oficinistas, etc., y nunca antes habían visto un rifle, ni habían aprendido instrucción o a disparar, y por tanto se encontraban absolutamente perdidos al principio. No es nada divertido tener que enfrentarse a un enemigo que tiene intención de matarte cuando tú nunca has aprendido a disparar.

Cada joven tuvo que aprender a disparar y a obedecer órdenes, pues de lo contrario no es más útil que una anciana cuando la guerra estalla, y sencillamente acaban siendo abatidos como conejos chillones, incapaces de defenderse.

Por lo tanto, en total disponíamos sólo de unos mil hombres para defender una plaza de unas cinco millas de perímetro y con seiscientas mujeres y niños blancos, y unos siete mil indígenas.

Cada hombre es de gran valor en tales circunstancias, y conforme disminuía nuestro número debido a los muertos y heridos, los deberes del resto de los combatientes y de los que tenían que montar las guardias nocturnas aumentaron proporcionalmente. Fue entonces cuando Lord Edward Cecil, el oficial de Estado Mayor, reunió a los muchachos de la plaza y los organizó en un cuerpo de cadetes, dándoles un uniforme y enseñándoles instrucción.



Lord Edward Cecil y los Boy Scouts de Mafeking

Era un grupo alegre y muy útil. Hasta entonces habíamos utilizado a muchos hombres para transmitir órdenes y mensajes, montar guardias, actuar de ordenanzas, etc. Todas estas tareas se les confiaron a los cadetes y así se liberó a otros tantos hombres para que fueran a reforzar la línea de fuego.

Y los cadetes, bajo la dirección de su sargento mayor, un joven llamado Goodyear, hicieron una labor excelente y bien se merecieron las medallas que se les concedieron al fin de la guerra. Muchos de ellos iban en bicicleta, y así pudimos establecer un servicio de correo mediante el cual la gente podía enviar cartas a sus amigos destacados en los diferentes fuertes, o por la ciudad, sin exponerse ellos mismos al fuego. E hicimos sellos de correos especiales para estas cartas, los cuales tenían la imagen de un disciplinado cadete en bicicleta.



En una ocasión le dije a uno de estos muchachos que acababa de atravesar un intensísimo fuego: "Te mataran uno de estos días, por pedalear así mientras caen los obuses". Y él me replicó: "Pedaleo tan de prisa, Señor, que no pueden alcanzarme". A aquellos chicos no parecía importarles las balas lo más mínimo. Siempre estaban dispuestos a llevar órdenes, aún cuando arriesgaban la vida cada vez que lo hacían.

¿Lo haríais alguno de vosotros? Si un enemigo tirase de un extremo al otro de esta calle y yo le dijera a uno de vosotros que llevase un mensaje a la casa de enfrente, ¿lo haríais?

Estoy seguro de que sí; pero probablemente no os agradaría mucho.

Hay, pues, que prepararse de antemano. Es como lanzarse de cabeza en agua helada. Un tipo que está acostumbrado a bañarse no se lo piensa. Lo ha practicado una y otra vez. Pero pedidle que lo haga a quien no esté habituado y vacilará.

De igual modo un muchacho que tenga la costumbre de obedecer órdenes en seguida, haya o no riesgo, lo hará en cuanto le pidáis cualquier cosa en servicio activo, sin importar le lo grande que sea el peligro. Mientras que otro compañero que no sepa obedecer, objetará, y

hasta se dejaría tratar de cobarde por sus amigos.

Pero no es preciso esperar una guerra para ser un scout útil. Como scouts de paz hay infinidad de cosas que hacer todos los días y donde quiera que os halléis.

## **LAS TAREAS DEL SCOUT**

Yo me imagino que todo muchacho británico desea ayudar a su país de una u otra manera. Hay un modo fácil de conseguirlo, y es hacerse scout.

Como sabéis, se llama scout a todo soldado escogido por su inteligencia y su valor para partir la frente de un ejército para averiguar dónde se encuentra el enemigo y proporcionar al mando las informaciones de todo lo referente al mismo.

Pero además de scouts de guerra, hay también scouts de paz, por ejemplo aquellos hombres que en tiempo de paz hacen una labor que exige la misma clase de habilidad. Son los colonizadores de todas las partes de nuestro Imperio. Los tramperos de Norte América, los Cazadores de África Central, los pioneros, exploradores y misioneros británicos en Asia y las otras partes salvajes del mundo, los hombres de los bosques y los vaqueros australianos, la Policía del noroeste de Canadá y del África del sur y tantos otros, son scouts de paz, hombres en toda la extensión de la palabra, curtidos en las artes del explorador, sabiendo vivir en las junglas, y encontrar siempre su camino, capaces de descubrir e interpretar los más ligeros rastros y huellas.

Saben cómo cuidar de su salud cuando se hallan lejos de cualquier doctor, son fuertes y valerosos, dispuestos a hacer frente a cualquier peligro y siempre prestos a ayudarse los unos a los otros. Están habituados a tener la vida en sus manos y a entregarla sin vacilación si pueden ayudar su país haciéndolo.

Lo dejan todo, abandonan su comodidad personal y sus deseos para cumplir con su labor. Y no hacen esto por su propio entretenimiento, sino para cumplir con un deber para con su Rey, sus compatriotas o sus superiores.

La historia del Imperio se ha conformado por los aventureros y exploradores británicos, los scouts de la nación, desde hace centenares de años hasta nuestros días.

Los Caballeros del Rey Arturo, Ricardo Corazón de León, y los Cruzados llevaron la caballerosidad británica a las partes más distantes de la Tierra.

Raleigh, Drake y el Capitán John Smith, soldados y marineros de los tiempos de la Reina Elisabeth, se enfrentaron a los peligros desconocidos de mares extraños, así como a los peligros conocidos en forma de poderosos enemigos, con el fin de conseguir y mantener nuevas tierras para la expansión de nuestro pequeño reino.

El Capitán Cook en Australia, y Lord Clive en la India, abrieron el paso a nuevos territorios. Speke, Baker y Livingstone se abrieron camino a través de desiertos y bosques salvajes de África. Franklin y Ross se enfrentaron al hielo y las nieves de las regiones Árticas.

Hoy en día Selous, el gran cazador, y el Teniente Boyd Alexander, quien cruzó África el año pasado, son scouts de paz.

Estos son sólo unos pocos nombres de los muchos centenares de scouts de la nación, quienes en todo tiempo y hasta el presente extendieron el buen nombre y el poder de nuestro país por todas las partes del mundo.

Y también ha habido mujeres scouts de la nación, tales como Grace Darling, quien arriesgó su vida para salvar a la tripulación de un naufragio. O Florence Nightingale, que cuidó de los soldados heridos durante la Guerra de Crimea, o la Srta. Kingsley, la exploradora africana, la Sra. Lugard, en África y Alaska, y muchas devotas mujeres misioneras y enfermeras por todas partes de nuestro Imperio.

Ellas han mostrado que las chicas, al igual que los muchachos, pueden muy bien aprender escultismo durante su juventud, de este modo ser capaces de realizar labores útiles por el mundo cuando crezcan.

Es una vida grandiosa, pero no puede emprenderse de buenas a primeras por cualquier hombre al que le guste. Es necesario prepararse para ella de antemano. Los que tienen éxito son los que aprendieron escultismo cuando aún eran muchachos.

El Escultismo también resulta útil en cualquier tipo de vida que emprendáis, bien sea en la milicia o incluso en una vida dedicada a los negocios en una ciudad. Sir William Crookes dice que incluso tiene gran valor para el hombre de ciencia, y para averiguar pequeños detalles acerca del aire, la luz, etc.

Así pues, voy a mostraros cómo podéis aprender este arte scout por vosotros mismos y practicarlo en vuestro propio país.

Es muy fácil aprender, y muy interesante cuando te involucras en ello.

La mejor forma de aprender es ingresar en los Boy Scouts.

### **‘KIM’**

Un buen ejemplo de los que puede hacer un Boy Scout podemos encontrarlo en una historia de Kipling titulada ‘Kim’

Kim, cuyo nombre completo era Kimbal O’Hara, era hijo de un sargento de un regimiento irlandés en la India. Su padre y su madre murieron cuando era niño, le habían dejado a cargo de una tía, quien vivía de manera muy humilde en la India.

Sus compañeros de juego eran todos indígenas, de manera que aprendió su lengua y a conocer sus costumbres mejor que ningún europeo. Trabajó gran amistad con un viejo fakir errante que recorría el país y con quien viajó por todo el norte de la India.

Al final, un día se encontró con el viejo regimiento de su padre en plena marcha, y al visitar el campamento fue arrestado como sospechoso de ser un ladrón. Le encontraron su certificado de nacimiento y otros papeles, y el regimiento, al ver que había pertenecido a ellos, lo tomó a su cargo, y comenzó a educarlo. Pero siempre que podía salir de permiso se vestía con ropajes indios y de nuevo se mezclaba entre los nativos como si fuese uno de ellos.

Tras algún tiempo conoció a un tal Sr. Lurgan, un comerciante de joyas antiguas y curiosidades, quien, debido a su conocimiento a la hora de tratar con los nativos, era también miembro del Departamento de Inteligencia del Gobierno.

*[Explicad esto]*

Este hombre, viendo que Kim poseía tal conocimiento especial de las costumbres y hábitos nativos, se percató de que podría ser un valioso agente para las tareas de Inteligencia del Gobierno, es decir, una especie de detective entre los nativos. Pero, primero de todo, antes de emplearlo, le sometió a una o dos pruebas para ver si tenía el suficiente valor y fortaleza mentales.

Para valorar su fortaleza mental trató de hipnotizarlo, lo que significa que trató de hacer que la voluntad de Kim obedeciese los pensamientos de su propia mente. Las personas de gran fortaleza mental pueden hacer esto con aquellos de mente débil. La manera en la que lo intentó fue arrojando una jarra de agua al suelo rompiéndola en pedazos.

Luego puso sus dedos sobre el cuello del muchacho, y trató de hacerlo imaginar que la jarra se recomponía sola otra vez.

Pero, hiciese lo que hiciese para tratar de llevar este pensamiento al cerebro del chiquillo, fracasaba. Kim había visto que la jarra estaba rota, y no se creyó que se arreglaba, aunque en una ocasión casi le obedece, puesto que tuvo una especie de visión de la jarra recomponiéndose, pero enseguida se difuminó de nuevo.

La mayoría de muchachos hubiesen dejado sus ojos y sus mentes vagar, y no habrían sido capaces de mantenerlos sobre el objeto, y de ese modo habrían sido hipnotizados fácilmente por el hombre.

Lurgan, viendo que era fuerte de mente y rápido para aprender, le dio lecciones de cómo percatarse de los pequeños detalles y recordarlos, lo cual es el aspecto más importante en el entrenamiento de un scout. Es algo que debería aprender y practicar a cada momento del día donde quiera que esté.

Lurgan comenzó por mostrarle una bandeja llena de piedras preciosas de diferentes clases. Le dejó mirarlas durante un minuto, y luego las cubrió con un paño y le pidió que le constatará cuántas piedras había y de qué clase eran. Al principio se encontró con que sólo podía recordar unas pocas, y no sabía describirlas con demasiada precisión, pero con un poco de práctica pronto llegó a recordarlas todas bastante bien. Y eso mismo hizo también con muchos otros tipos de artículos que le mostraba de la misma manera.

Luego Kim viajó mucho por todo el país con un viejo y excelente comerciante de caballos afgano, con quien se encariñó mucho, y quien también era agente del Departamento de Inteligencia.

En una ocasión Kim pudo hacerle una buena acción al llevarle, secretamente, un importante mensaje. Otra vez le salvó la vida al escuchar que algunos nativos planeaban asesinarlo cuando llegara. Fingiendo estar dormido y luego tener una pesadilla que le hizo cambiar de posición, Kim logró salir del vecindario de los potenciales asesinos, y fue capaz de advertir a su amigo a tiempo.

Al final le hicieron miembro del Servicio Secreto, y le dieron una señal secreta, en forma de una insignia que llevaba colgada alrededor del cuello y cierta frase que debía decir, la cual, dicha de una manera particular, significaba que era miembro del Servicio. Los Scouts generalmente tienen señales secretas mediante las cuales pueden comunicarse unos con otros.

Los miembros del Servicio de Inteligencia son muy numerosos en la India, y no se conocen de vista, por lo que deben tener una señal por la que reconocerse los unos a los otros entre el resto de personas que pudieran ser enemigos.

Una vez, mientras viajaban en tren, Kim se encontró con otro miembro a quien no conocía. Se trataba de un nativo, quien al acceder al vagón estaba en un evidente estado de alerta y presentaba unos cortes bastante evidentes en la cabeza y sus brazos. Explicó a los otros pasajeros que se había visto envuelto en un accidente de carro mientras conducía hacia la estación, pero Kim, como un buen Scout, se percató de que los cortes eran profundos, y no simples rasguños como los que uno sufriría cuando se cae de un carro, y por eso no lo creyó.

Mientras el hombre se sujetaba un vendaje en la cabeza, Kim se dio cuenta de que llevaba un medallón como el suyo. De modo que Kim le dejó que viese el suyo. En cuanto lo vio, el hombre introdujo en la conversación algunas de las palabras secretas, y Kim respondió con las réplicas apropiadas.

Entonces el extraño se fue hacia un rincón con Kim y le explicó que estaba llevando a cabo una labor del servicio secreto, y que había sido descubierto y perseguido por algunos de los enemigos del Gobierno que casi lo matan. Probablemente sabrían que estaba en el tren y por lo tanto telegrafiarían a sus amigos en la ruta que iba a llegar.

Necesitaba hacer llegar su mensaje a cierto oficial de policía sin ser capturado por el enemigo, pero no sabía cómo poder hacerlo si estaban ya advertidos de su llegada. A Kim se le ocurrió enseguida la idea de disfrazarlo.

En la India hay un montón de santones mendigos que recorren el país. Casi no llevan ropa y se embadurnan con ceniza y se pintan ciertas marcas en la cara. Son considerados muy santos, y la gente siempre los ayuda dándoles dinero y alimentos.



De modo que Kim hizo una mezcla de harina y cenizas de madera, que tomó de la cazuela de una pipa nativa, y desvistió a su amigo y lo embadurnó con todo aquello, y finalmente, con la ayuda de una cajita de pinturas que llevaba, pintó las marcas apropiadas en la frente del hombre. Frotó las heridas del hombre con la harina y las cenizas, en parte para curarlas,

*Kim disfrazando al espía nativo*



y también para que no se vieran, y le cepilló el cabello hacia abajo para que tuviera aspecto despeinado y desgreñado como el de un mendigo, y se lo llenó de polvo de manera que ni su misma madre lo habría reconocido.

Poco después llegaron a una gran estación donde en el andén vieron al oficial de policía a quien debían informar. El presunto mendigo se abalanzó contra él y fue insultado por el oficial en inglés. El mendigo le replicó con una sarta de insultos en idioma nativo en los cuales introdujo las palabras secretas. El oficial de policía, aunque había fingido no entender el hindí, lo comprendió bastante bien, y enseguida reconoció por las palabras secretas, que aquel mendigo era un agente. De modo que fingió arrestarlo y lo condujo a la comisaría de policía donde pudo hablar con él tranquilamente.

Así que lo hicieron todo sin que nadie en el andén supiese que estaban confabulados, o que aquel mendigo nativo era el agente de Inteligencia fugitivo.

Finalmente Kim hizo amistad con otro agente del departamento, un nativo instruido o Babu, que es como se les llama en la India, y pudo prestarle una gran ayuda para capturar a dos oficiales rusos que actuaban como espías contra los británicos en la frontera noroccidental de la India.

*[Nota.- Señalad sobre un mapa las respectivas posiciones de los británicos y los rusos]*

El Babu hizo creer a los rusos que era el consejero de un príncipe nativo local al que no le gustaban los ingleses, y viajó con ellos durante algún tiempo como representante de este príncipe. De esta manera llegó a saber en qué lugar de su equipaje guardaban sus papeles secretos. Al final provocó un altercado entre ellos y un santón, a quien habían golpeado. Esto causó un gran alboroto entre los nativos, quienes salieron corriendo con el equipaje y se perdieron en la oscuridad.

Kim, que estaba entre los nativos, abrió el equipaje, encontró los papeles secretos y los cogió y los llevó al cuartel general.

Estas y otras aventuras de Kim bien merecen la pena leerse, porque nos muestran el valioso trabajo que puede hacer un muchacho scout para su país simplemente si se le entrena lo suficiente y es lo bastante inteligente.

## **LIBROS**

Los siguientes libros que pueden conseguirse prestados en una biblioteca o por amigos, pueden ser útiles en relación al Capítulo I:

‘Rob el Ranger’ de Herbert Strang (precio 6 chelines, publicado por Hodder&Stoughton), describe las emocionantes aventuras de muchachos scouts en Canada durante los primeros días, incluyendo rastreo y la vida en los bosques.

También,

‘Secuestrados’, de R.L.Stevenson

‘Kim’, de Rudyard Kipling

‘El Sitio de Mafeking’, del Mayor F.Baillie

‘Dos pequeños salvajes’, de E. Thompson Seton.

‘Padres y niños’, de la Srta. Charlotte Mason.

‘El Romance de cada día’, de L.Quieller Couch, con ejemplos inspiradores de heroísmo en la vida diaria, (5 chelines)

‘Héroes del pionerismo’, de Edgar Sanderson (5 chelines, publicdo por Seeley & Co.)

---

## FOGATA Nº 2

---

### RESUMEN DEL CURSO DE INSTRUCCIÓN DE LOS SCOUTS

Para llegar a ser un Boy Scout debéis inscribiros a una patrulla perteneciente a vuestro Cuerpo de Cadetes, Brigada de Muchachos o Club.

Si no sois miembros de ninguna de ellas, o si todavía no poseen una patrulla de scouts, podéis formar una patrulla vosotros mismos consiguiendo que otros cinco muchachos se unan. A ser posible deberían ser todos de más o menos la misma edad.

Luego uno de los muchachos es elegido como Guía de Patrulla al mando de la misma, y éste elige a otro muchacho para que sea su Cabo o Segundo al mando.

Varias patrullas juntas pueden formar una ‘Tropa’ bajo la supervisión de un Oficial denominado ‘Maestro Scout’.

Todos realizaréis el juramento scout, que es vuestra promesa, por vuestro honor, de cumplir con tres cosas, a saber:

1. Ser leal a Dios y al Rey
2. Ayudar al prójimo en toda circunstancia
3. Obedecer la Ley Scout.

Aprenderéis la señal de los Scouts (ver página 37), y también la llamada de vuestra patrulla (ver página 42).

Cada Patrulla recibe el nombre de algún animal, y cada scout de ella debe ser capaz de hacer la llamada de dicho animal con el fin de comunicarse con sus compañeros, especialmente por la noche.

De este modo, puedes ser de ‘los Lobos’, ‘los Zarapitos’, ‘las Águilas’, o ‘las Ratas’ si lo preferís. Ningún scout debe usar nunca la llamada de otra patrulla.

El segundo artículo de la Ley os insta a ser leales, amables, obedientes y alegres. La mayor parte de vuestra labor consiste pues en jugar a juegos de exploración y prácticas mediante las cuales ganaréis experiencia como scouts.

Cuando hayáis aprendido lo suficiente para pasar la prueba podéis conseguir la insignia de scout de Segunda o de Primera clase.

La de scout de Primera clase consiste en una flor de lis de latón con el lema “Siempre Listos” en ella.

La de scout de Segunda clase es meramente el lema sin la flor de lis.

El significado del lema es que un scout debe prepararse a sí mismo pensando por anticipado y practicando cómo actuar en caso de cualquier accidente o emergencia, de modo que nunca le coja por sorpresa. Sabe exactamente lo que hacer cuando ocurre algo inesperado.

Las siguientes materias son las que debéis conocer para pasar la prueba como scout:

**WOODCRAFT.**- Significa conocerlo todo sobre los animales, lo cual se consigue siguiendo sus huellas y acechándolos de modo que podáis observarlos en su estado natural, y aprender los diferentes tipos de animales y sus distintos hábitos.

Sólo les dispararéis en caso de necesidad de alimento, pero ningún scout se empeña en matar un animal por el mero placer de matarlo, a menos que se trate de una criatura dañina.

Hay una buena historia de un soldado durante la Guerra de Sudáfrica que mató un animal inofensivo, una oveja, cuando se había dado la orden de que nadie matase ninguno excepto alguna bestia salvaje.

Pero el soldado quería algo de carne de venado, y se encontró una oveja rondando por la parte trasera de una casa. Así que comenzó a hacerla chuletas con su bayoneta. Justo cuando lo hacía apareció un oficial por la esquina. El soldado se dio cuenta del peligro en el que estaba por desobedecer la orden, pero no perdió la cabeza. Fingiendo no ver al oficial, de nuevo hundió su bayoneta en la pobre oveja, a la vez que gritaba: ‘Ah, me ibas a morder, ¿¡¡eh, bestia salvaje!!?’

Mediante la continua observación de los animales en su estado natural uno llega a apreciarlos demasiado como para dispararles.

El verdadero deporte de la caza de animales subyace en el arte de acecharlos, no de matarlos.

El woodcraft incluye además ser capaz de ver los rastros y otros pequeños signos, la capacidad de leer su significado, tal como a qué paso iba el animal, si estaba asustado o confiado, etc.

También permite al cazador encontrar su camino por la jungla o el desierto. Le enseña cuales son las mejores frutas, raíces, etc., para su propia comida, o cuáles son los alimentos favoritos de los animales, y por lo tanto, capaces de atraerlos.

De la misma manera en el escultismo en los países civilizados podéis leer los rastros de hombres, caballos, bicicletas, etc., y deducir de ellos lo que ha ocurrido. Percatarse de pequeñas señales, tales como el vuelo repentino de los pájaros, que significa que alguien se mueve por los alrededores, aunque no podáis verlos.

Observando pequeñas cosas en el suelo a menudo os encontraréis con objetos perdidos, los cuales podréis devolver a sus dueños.

Observando detalles en un arnés, y cosas por el estilo, con frecuencia podréis evitarle a un caballo el dolor producido por una correa o broca mal ajustada.

Observando el comportamiento o la vestimenta de las personas, y ‘asociando esto y aquello’, algunas veces podréis ver que no denotan nada bueno, y de este modo evitar un crimen, o a menudo podréis saber cuándo están en problemas y necesitan ayuda o empatía, y entonces podréis cumplir con uno de los principales deberes de un scout, que es ayudar en todo lo que podáis a aquellas personas en apuros.

Recordad que es una desgracia para un scout que, cuando está con otras personas, éstas sean capaz de ver algo que no haya visto antes él mismo, sea grande o pequeño, en la cercanía o en la lejanía, en lo alto o en lo bajo.

Cuando estaba aprendiendo a ser un scout, a Kim le enseñaron a percatarse con rapidez de las pequeñas cosas y a recordarlas mostrándole una bandeja llena de pequeños artículos durante unos pocos instantes y luego debiendo confirmar lo que había visto.

*[Juego de Kim. Ver páginas 48-49]*

VIDA DE CAMPAÑA.- Por supuesto que los scouts deben estar habituados a vivir al aire libre. Deben saber cómo levantar tiendas de campaña o cabañas ellos mismos. Como preparar y encender una fogata. Cómo matar, despiezar, y cocinar sus propios alimentos. Cómo amarrar troncos para hacer puentes y balsas. Cómo orientarse por la noche, al igual que por el día, en un territorio extraño, etc.

Pero muy pocos aprenden o practican estas cosas mientras viven en lugares civilizados, porque poseen casas y camas confortables en las que dormir, les preparan y cocinan los alimentos, y cuando quieren conocer el camino ‘le preguntan a un policía’.

Bien, cuando estos tipos parten hacia una Colonia, o tratan de salir a explorar, se encuentran con que son unos ineptos indefensos.

Coged incluso al capitán de vuestro equipo de Cricket y ponedlo en medio de la sabana Sudafricana a lado de un joven colono y veréis quién sabe cuidar de sí mismo. Los altos porcentajes y los limpios uniformes no sirven de mucho allí. Allí es sólo un ‘Pie Tierno’, y sería objeto de burlas continuas hasta que consiguiera dominar algunas de las artes scouts.

Y estas artes scouts, sed conscientes, vienen a ser útiles en cierta medida para entrenar la capacidad visual de un sujeto, su coraje y su talante. Pero, como dirían los norteamericanos ‘no es por casualidad’ que el escultismo enseña a un individuo a ser un hombre.

*[Haced que cada muchacho prepare él mismo un fuego y lo encienda. Después de falle, mostradle la manera correcta (por ejemplo el uso sutil de astillas y virutas, y palitos situados de forma piramidal), y haced que lo repita de nuevo. Enseñadle también cómo hacer nudos. Ver Parte III]*

**CABALLEROSIDAD.**- En los tiempos antiguos los caballeros eran los scouts de Gran Bretaña, y sus normas eran muy parecidas a las de la Ley Scout que ahora tenemos. Y muy similar a las que tienen también los japoneses.

Nosotros somos sus herederos, de tenemos la obligación de mantener su buen nombre y seguir sus pasos.

Ellos consideraban que su honor era lo más sagrado que uno debía mantener. No harían ninguna cosa deshonrosa, como decir una mentira o robar: en realidad antes hubieran preferido morir que hacerlo.

Estaban siempre dispuestos para combatir y perder la vida por mantener a su rey, su religión, o su honor. Millares de ellos partieron hacia Palestina (la Tierra Santa) para mantener la religión cristiana contra los Sarracenos.

Cada caballero llevaba un pequeño séquito compuesto por un escudero y algunos compañeros de armas, del mismo modo que nuestro Guía de Patrulla tiene a su Segundo y a cuatro o cinco scouts.

La patrulla del Caballero solía seguirlo contra viento y marea, y todos cumplían con la misma idea de su líder, es decir:

Su honor era sagrado

Eran leales a Dios, a su Rey ya su país.

Eran especialmente corteses y amables con todas las mujeres, niños y los desvalidos.

Eran serviciales con todo el mundo.

Daban dinero y alimentos donde se precisara y ahorraban para poder hacerlo.

Aprendían a usar las armas con el fin de proteger su religión y su país contra sus enemigos.

Se mantenían fuertes, sanos y activos para ser capaces de hacer bien todo lo anterior.

Vosotros, scouts, no podrías hacer nada mejor que seguir el ejemplo de vuestro predecesores, los caballeros, quienes convirtieron a la pequeña nación Británica en una de las mayores que haya conocido el mundo.

Un hecho destacable sobre ellos es que todos los días debían realizar una buena acción a alguien, y esa es una de nuestras reglas. Cuando os levantéis por la mañana recordad que

debéis hacer una buena acción durante el día. Ataos un nudo en vuestra pañoleta y dejad que su parte inferior sobresalga de vuestro chaleco para recordároslo. Y cuando os vayáis a la cama por la noche pensad en quien le hicisteis esa buena acción.

Si alguna vez os olvidáis de hacerla, deberéis hacer dos buenas acciones al día siguiente en lugar de una. Recordad que habéis prometido hacerlo por vuestro honor.

Una buena acción puede ser solamente un pequeño acto. Aunque sólo sea poner medio penique en el bote de un pedigüeño, o ayudar a una anciana a cruzar la calle, dejar espacio o asiento a alguien, dar de beber a un caballo sediento, o quitar una piel de plátano de la acera donde puede hacer que alguien se resbale y caiga, se trata de una buena acción.

Pero se debe hacer una cada día, y sólo cuenta así si no se acepta ninguna recompensa a cambio.

*[Haced que cada scout se ate un nudo en su pañoleta para recordarles hacer una buena acción al día siguiente]*

**SALVAMENTO DE VIDAS.**- Todos habéis oído hablar de la Cruz de la Victoria, la pequeña cruz de bronce otorgada por la Reina Victoria a los soldados que se distinguieron en alguna acción bajo fuego enemigo.

Pero existe una medalla compañera de ella, y es la Medalla Albert para aquellos que no son soldados y se han distinguido por salvar alguna vida en tiempo de paz.

Y creo que el hombre que gana esta medalla, como el que lo hace en los horribles accidentes imprevistos que ocurren en las grandes ciudades, en las minas, en las fábricas, en la vida diaria, no es menos héroe que el soldado que se apresura a meterse de lleno en la lucha para rescatar a un camarada en medio de toda la excitación y el fragor de la batalla. Mi gran esperanza es que muchos de vosotros, scouts, llegaréis en su momento a ganáros en gran honor de recibir la Medalla Albert.

Existe la certeza de que muchos de vosotros tendréis la oportunidad de hacerlo en un momento u otro si estáis preparados para aprovechar la circunstancia. Es decir, debéis estar siempre listos para ello. Deberíais saber lo que hacer en el momento en el que ocurra un accidente, y hacerlo en ese momento y lugar.

No basta con leerlo en un libro y creer que ya sabéis cómo hacerlo, sino que debéis practicar realmente, y hacerlo a menudo, las cosas que deben hacerse de verdad, tales como cubriros la boca y la nariz con un pañuelo mojado para permitir os respirar entre el humo, cómo desgarrar una sábana en tiras para hacer una cuerda con el fin de escapar de un fuego, cómo abrir una tapa de alcantarilla para que entre el aire en el sumidero del gas, cómo levantar y transportar a una persona inconsciente, cómo sujetar por el cuello, salvar y revivir a una persona aparentemente ahogada, etc.



La pañoleta del Boy Scout

Cuando hayáis aprendido todas estas cosas adquiriréis confianza en vosotros mismos, de manera que cuando ocurra un accidente y todo el mundo esté en estado de confusión, sin saber qué hacer, vosotros deis un paso al frente con tranquilidad y hagáis lo correcto.

Recordad el caso ocurrido en Hampsted Ponds el año pasado, cuando un mujer se ahogó sola en aguas poco profundas ante un buen montón de hombres demasiado asustados como para hacer nada salvo gritarle.

Fue una desgracia para nuestra nación que no hubiese habido un verdadero hombre entre ellos. Habría sido una gran oportunidad para un Boy Scout de ir y sacarla, si hubiese habido uno en aquel lugar. Y sin embargo, aquellos cobarde se quedaron allí clamando y hablando entre ellos en la orilla, sin que ninguno de ellos se atreviese a ir porque los otros tampoco lo hicieron. De modo que ella se ahogó ante sus ojos.

*[Enseñad a los scouts cómo levantar y transportar a un hombre inconsciente. También cómo arrastrar a una persona sin sentido a través del humo, gas, etc. También cómo cubrirse la boca y la nariz con un pañuelo mojado. Divididlos en parejas y hacedlos actuar por turnos haciendo uno de paciente inconsciente a ser rescatado por su compañero.]*



**RESISTENCIA.**- Para llevar a cabo todos los deberes y tareas de un scout de manera apropiada, un individuo tiene que ser fuerte, sano y activo. Y puede convertirse en ello simplemente poniendo un poco de interés.

Esto significa hacer mucho ejercicio, como jugar a juegos, correr, caminar, montar en bicicleta, etc.

Un scout tiene que dormir mucho al aire libre, y un muchacho que esté acostumbrado a dormir con la ventana cerrada probablemente sufrirá, como lo ha hecho más de un pie tierno, de algún resfriado o dolores reumáticos la primera vez que trata de dormir fuera. La cuestión está en dormir siempre con las ventanas abiertas, sea verano o invierno, y así nunca os resfriaréis.

Personalmente no puedo dormir con mi ventana cerrada o con las persianas bajadas, y cuando vivo en el campo siempre duermo fuera de la casa, tanto en invierno como en verano. Una cama blanda y demasiadas mantas hacen que los muchachos tengan pesadillas, lo cual los debilita.

Una corta sesión de ejercicios suecos o de jiu-jitsu cada mañana y por la tarde son de gran ayuda para manteneros en forma. No tanto para conseguir músculos evidentes como para trabajar todos vuestros órganos internos [*Explicación*], y para activar la circulación de la sangre en todas las partes de vuestro organismo.

Una buena friega diaria con una toalla áspera y húmeda, incluso aunque no podáis daros un baño, lo que por supuesto es preferible, es de la mayor importancia.

Los scouts respiran por la nariz, no por la boca. De este modo no les da sed y no se quedan sin aliento tan rápido. No absorben hacia su interior todo tipo de microbios o gérmenes de enfermedades que están en el aire, y no roncan por la noche, de modo que no se delatan ante un enemigo.

Los ejercicios de ‘Respiración Profunda’ son de gran valor para desarrollar los pulmones, y para llevar aire fresco (oxígeno) a la sangre, siempre que se lleven a cabo al aire libre, y no se realicen en exceso de modo que puedan dañar al corazón, etc.

Para realizar una respiración profunda la toma de aire debe ser lenta y profunda a través de la nariz, no por la boca, hasta que expanda las costillas hasta el máximo, especialmente en la parte posterior. Después, tras un tiempo, debe ser exhalado lenta y uniformemente de nuevo, sin forzar.

Pero de todas maneras, la mejor forma de respirar profundo es la que se produce de modo natural al realizar una buena cantidad de ejercicio corriendo.

El alcohol se revela en la actualidad como una bebida bastante inútil desde el punto de vista de la salud, y no es más que un veneno cuando un hombre abusa de él. El hombre que tiene el hábito de beber vino o licores en grandes dosis cada día no sirve lo más mínimo para el escultismo, y tampoco es de mucho valor para ninguna otra cosa.

Algo similar ocurre con el hombre que fuma mucho. Los mejores exploradores de guerra no fuman porque debilita su capacidad de visión. Algunas veces les hace estar temblorosos y nerviosos. Hecha a perder su olfato (lo cual es de gran importancia por la noche), y el resplandor de sus pipas, o incluso el aroma del tabaco impregnado en ellos por la noche los delata a los enemigos que les acechan. No son tan tontos como para fumar.

Ningún muchacho empieza jamás a fumar por que le guste, sino porque piensa que le hace parecer más mayor. Y de hecho generalmente le hace parece un pequeño tonto.

*[Mostradles movimientos de jiu-jitsu o gimnasia sueca, solamente uno o dos ejercicios para empezar. También la respiración profunda]*

**PATRIOTISMO.-** Vosotros pertenecéis al Gran Imperio Británico, uno de los mayores imperios que hayan existido en el mundo.

*[Mostradlo en el mapa]*

Desde esta pequeña isla de Gran Bretaña ha originado Colonias por todo el mundo, Australia, Nueva Zelanda, Sudáfrica, India, Canadá.

Casi todas las razas, todo tipo de hombres, negros, blancos o amarillos, en el mundo están sometidos al Rey Eduardo VII.

Este vasto imperio no creció por sí solo de la nada. Fue creado por vuestros ancestros a fuerza de duro trabajo y duros combates, con el sacrificio de sus vidas, es decir, por su profundo patriotismo.

La gente dice que hoy en día no tenemos sentido patriótico, y que por lo tanto nuestro imperio se hará pedazos como le ocurrió al gran Imperio Romano, porque sus ciudadanos se convirtieron en egoístas y vagos, y sólo se preocupaban por su entretenimiento.

Yo no estoy tan seguro de ello. Estoy convencido de que si vosotros, muchachos, anteponeís el bien de vuestro país a vuestros ojos, antes que ninguna otra cosa, todo irá bien.

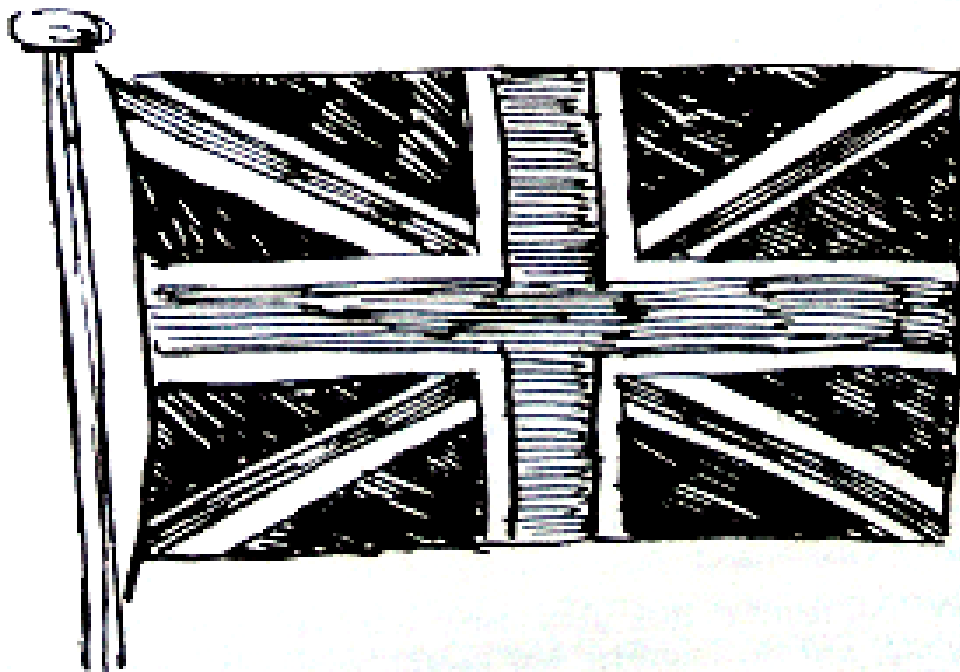
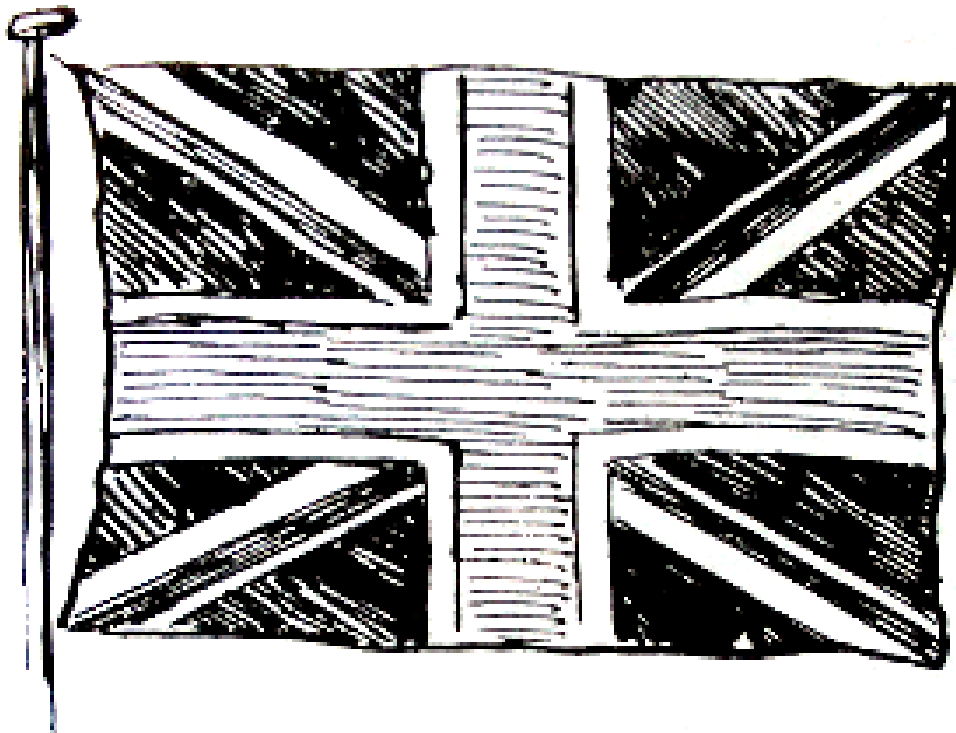
Pero si no lo hacéis existe un gran peligro, porque tenemos muchos enemigos externos que cada día se hacen más y más fuertes.

Por lo tanto, en todo lo que hagáis, recordad pensar primero en vuestro país. No gastéis todo vuestro tiempo y dinero en juegos o kioscos sólo para entreteneros, sino pensad antes cómo podéis ser útiles ayudando a vuestro imperio, y cuando lo hayáis hecho podéis entonces sentaros honesta y tranquilamente y disfrutar como queráis.

‘El país primero, uno mismo después’, debería ser vuestro lema. Probablemente, si os preguntáis honestamente a vosotros mismos, os daréis cuenta de que en este momento lo hacéis justo al contrario.

## CÓMO ONDEAR LA BANDERA BRITÁNICA

*El lado correcto hacia arriba*



*La parte superior hacia abajo*

## CÓMO NO ONDEAR LA BANDERA BRITÁNICA

Espero que si es así, desde este momento os corrijaís y permanezcáis siempre así. El patriota primero, el jugador después. No os contentéis, como hacían los romanos, o como hacen ahora algunas personas, con pagar a otros para que jueguen vuestros partidos de fútbol, o luchen vuestras batallas por vosotros. Haced algo vosotros mismos para ayudar a mantener la bandera ondeando.

Si adoptáis el escultismo con este espíritu estaréis haciendo algo bueno. Hacedlo no sólo porque os entretiene, sino porque al hacerlo os estáis preparando a vosotros mismos para ayudar a vuestro país. Entonces habréis adquirido el verdadero espíritu del patriotismo, el cual debería tener todo muchacho británico si es que merece la pena.

*[Enseñadles la Bandera Británica. Explicadles su historia y composición, y cuál es la manera correcta de izarla (ver Parte V)]*

### **EL AHORCAMIENTO DE WINTER, O EL CRIMEN DE ELSDON**

[Nota: la siguiente historia, que en su mayor parte es verídica, es un ejemplo de una historia con la que el instructor debería ilustrar generalmente los deberes de un Boy Scout.]

Un asesinato brutal tuvo lugar hace mucho años en el norte de Inglaterra, y el asesino fue capturado, condenado y ahorcado, debido principalmente al arte scout de un pastorcillo.

WOODCRAFT.- El muchacho, Roberto Hindmarsh, había estado por el páramo cuidando de sus ovejas y regresaba a su casa por una vereda de la montaña, lejos del camino habitual, cuando se cruzó con un vagabundo sentado en el suelo con las piernas estiradas y comiendo.

OBSERVACIÓN.- El muchacho al pasar se fijó en su apariencia, y especialmente, en unos clavos de forma peculiar que tenían las suelas de sus botas.

DISCRECCIÓN.- No se detuvo a mirar, sino que solo de un vistazo, al pasar, observó los detalles y continuó sin llamar demasiado la atención de aquel hombre, quien lo consideró un muchacho cualquiera por el que no merecía la pena preocuparse.

DEDUCCIÓN.- Cuando el muchacho estaba cerca de su hogar, a unas cinco o seis millas de distancia, se encontró con una multitud alrededor de una cabaña, en la que habían encontrado asesinada a una anciana (Margarita Crozier), que vivía allí.

Se hacían toda clase de conjeturas sobre quién habría cometido aquel hecho y las sospechas parecían recaer sobre un pequeño grupo de tres o cuatro gitanos que merodeaban por aquellos contornos robando y amenazando de muerte a quien se atreviera a denunciarlos.

El muchacho oyó todo aquello e inmediatamente se fijó en unas huellas peculiares de pisadas que había en el pequeño jardín de la cabaña. Las marcas de los clavos coincidían con las que él había observado en las botas del hombre del páramo, el vagabundo con quien se había cruzado y, de manera natural, dedujo que aquel hombre podía tener algo que ver

con el asesinato.



*Observando las botas del asesino*

**CABALLEROSIDAD.**- El hecho de que la víctima hubiese sido una mujer mayor indefensa hizo que se despertaran los sentimientos de caballerosidad del muchacho contra el asesino, quienquiera que pudiera ser.

**CORAJE Y DISCIPLINA, CELERIDAD.**- Así pues, aunque sabía que los amigos del asesino podrían matarlo por dar información, hizo a un lado sus temores y fue en seguida ante las autoridades a relatarles lo de las huellas del jardín, y dónde podrían encontrar al hombre que las había dejado, siempre que se apresuraran a hacerlo.

**SALUD Y FUERZA.**- El hombre del páramo se encontraba ya bastante lejos de la escena del crimen y había pasado desapercibido (excepto para aquel pequeño muchacho), por lo que se consideraba a salvo, sin pensar jamás que el chico fuera capaz de caminar hasta el lugar del asesinato y regresar después, como hizo, acompañado de la policía. Por eso no

tomó ninguna precaución.

Pero el muchacho era fuerte, uno de esos muchachos sanos de las montañas, e hizo el camino con rapidez y bien, de manera que encontraron al hombre y lo capturaron sin dificultad.

El hombre era Willie Winter, un gitano.

Se le juzgó y habiendo sido encontrado culpable, fue ahorcado en Newcastle. Su cuerpo fue traído después y colgado en una horca, cerca de la escena del asesinato, tal como era costumbre en aquellos días, y el cadalso todavía se conserva en la actualidad.

Dos de los gitanos cómplices suyos fueron capturados con parte de lo robado y también fueron ejecutados en Newcastle.

BONDAD.- Pero cuando el muchacho vio el cuerpo del asesino colgado del poste, se sintió lleno de tristeza por haber causado la muerte de un semejante.

SALVAMENTO DE VIDAS.- Sin embargo, el magistrado lo mandó llamar y lo felicitó por la buena obra que había hecho en favor de sus conciudadanos, salvando probablemente algunas de sus vidas, librando al mundo de tan peligroso criminal.

DEBER.- Le dijo: “Has cumplido con tu deber, aun cuando personalmente te puso en peligro y te produjo mucha aflicción. Sin embargo, eso no debe preocuparte. Era tu deber ayudar a la policía a hacer justicia, y el deber debe llevarse a cabo siempre, sin tener en cuenta cuánto te cueste, aun cuando signifique la pérdida de tu propia vida”.

EJEMPLO.- De esta manera aquel muchacho cumplió con cada una de las partes del deber de un Boy Scout, aunque no se le hubiesen enseñado.

Él puso en práctica:

Woodcraft

Observación sin ser visto

Deducción.

Caballerosidad.

Sentido del deber.

Resistencia.

Bondad

No pensó que aquel acto que había ejecutado, enteramente por su propia voluntad, sería relatado años más tarde como ejemplo para vosotros de los que supone el cumplimiento del

deber.

De la misma manera, vosotros deberéis recordar que vuestros actos pueden ser observados por otras personas y tomados también como ejemplo. Así que tratad de cumplir con vuestro deber, de la manera adecuada y en toda ocasión.



*La horca en el Cruce de Stang*

Desde que escribí esta historia he visitado el lugar, Stang's Cross, donde la horca, con una cabeza de madera colgando de ella, todavía permanece como advertencia a los malvados.

Algunas personas ingenuas solían pensar que un dolor de muelas podía curarse frotando los dientes con astillas de madera cortadas de ese patíbulo, y solían venir desde varias millas alrededor para conseguir las.

La Sra. Haldane, la madre de nuestra actual Secretaria de Estado para la Guerra, recuerda haber visto la efigie de Winter colgando de la horca y recuerda con horror el lúgubre sonido

por el páramo del rechinar de las cadenas en las que se balanceaba con el viento de la noche. El cadalso es conocido como ‘La horca de Winter’.

Winter perteneció a una famosa familia. No fue el único en distinguirse, ya que su padre y su hermano fueron también colgados por distintos delitos. Otro hermano, al darse cuenta de la desgracia de pertenecer a dicha familia, se cambió el apellido de Winter a Spring, y llegó a ser un luchador profesional.



## FOGATA N° 3



### ORGANIZACIÓN DE LOS BOY SCOUTS

No se pretende que los Boy Scouts formen necesariamente un nuevo cuerpo separado de los demás, sino que los muchachos que pertenecen a cualquier organización existente, tales como escuelas, Clubes de fútbol, Brigadas de Muchachos o de la Iglesia, fábricas, mensajeros de distrito, Servicio Telegráfico, Cuerpos de Cadetes, etc., pueden también adoptar el escultismo en adición a sus otros juegos o labores, especialmente los sábados Domingos.

Pero donde haya muchachos que no pertenezcan a ninguna organización, y hay un buen montón de muchachos en esta situación en todo el Reino Unido, pueden formar ellos mismos Patrullas y llegar a ser Boy Scouts.

Para dicho propósito se precisa:

*Oficiales:* el oficial al frente de todos los boy scouts del mundo es denominado Jefe Scout.

*Un Maestro Scout* es un oficial al cargo de una Tropa. Una Tropa consta de no menos de tres Patrullas. Los scouts se dirigen al Maestro Scout llamándole ‘Señor’.

*Un Guía de Patrulla* es un scout señalado para estar al mando de una patrulla. Una patrulla consta de seis scouts. Cualquier chico o joven que aprenda escultismo de este libro puede convertirse él mismo en Guía de Patrulla y reunir y entrenar de cinco a siete muchachos para ser scouts.

*Un Cabo* es un scout seleccionado por el Guía de Patrulla para que sea su asistente, y para que tome el mando de la patrulla cuando él mismo esté fuera.



*Un Scout* puede ser de dos tipos, de Primera y de Segunda clase.

Un scout de Primera Clase es aquel que ha pasado ciertas pruebas para demostrar que es un scout capaz.

Un scout de Segunda Clase es aquel que ha pasado unas sencillas pruebas en el escultismo.

*Un Pie Tierno* es un muchacho que aún no es scout.

*Una Corte de Honor* está formada por el Maestro Scout y dos Guías de Patrulla, o en el caso de una sólo patrulla, por el Guía y el Cabo. Decide las recompensas, los castigos y otras cuestiones.

*Pruebas:* Para llegar a ser un scout de Segunda Clase y conseguir la insignia con el lema, un muchacho debe satisfacer a su Maestro Scout en los siguientes detalles:

1. Hacer cuatro de los nudos siguientes en menos de treinta segundos cada uno: As de guía, pescador, nudo de rizo, ballestrinque, vuelta de escota.
2. Seguir el rastro de un venado (realizado con los hierros de rastreo) o de un caballo durante un cuarto de milla en no más de quince minutos. O, en una ciudad, describir satisfactoriamente los contenidos de un escaparate de cuatro observados durante un minuto cada uno.
3. Andar una milla a paso scout en no menos de trece minutos.
4. Conocer la Ley y las señales scouts.
5. Conocer la composición de la bandera británica y la manera correcta de izarla.

Para llegar a ser un scout de Primera Clase y ganar la insignia scout completa, un muchacho debe pasar las siguientes pruebas, en adición a las de segunda clase dadas anteriormente, ante la Corte de Honor. (N.B. En el caso de una tropa nueva el Maestro Scout puede actuar como Corte de Honor).

6. Señalar la dirección de los diferentes puntos de la brújula donde permanece en pie.
7. Realizar un viaje en solitario de no menos de quince millas de un punto a otro, bien sea caminando, corriendo, en barca o en bicicleta.
8. Describir o mostrar la manera correcta para el salvamento de vidas en caso de uno de los siguientes accidentes (seleccionado por la Corte): incendio, ahogamiento, carruaje descontrolado, escape de gas, rotura de hielo. O vendar a un paciente herido, o revivir a personas aparentemente ahogadas.
9. Ser capaz de leer y escribir.
10. Tener al menos unos ahorros de seis peniques en el banco.
11. Demostrar que ha traído al menos a un nuevo recluta a los Boy Scouts, y le ha enseñado a realizar los seis principales nudos.
12. Preparar y encender un fuego, utilizando no más de dos cerillas, y cocinar un cuarto de libra de harina y dos patatas sin utensilios de cocina.

*Medallas e insignias:* La insignia scout es esta



La insignia de los scouts es la flor de lis, la que muestra el norte en un mapa o en las brújulas.

Es la insignia de los exploradores del ejército, porque muestra el camino. Y así también a un scout de paz le muestra el camino de cómo cumplir con su deber a la hora de ayudar a los demás.

El lema que hay en ella es el lema de los scouts:

**SIEMPRE LISTOS**

(B.P., mis iniciales- *en el original inglés el lema es Be Prepared- N.d.T*)

Lo que significa que un scout debe estar preparado en todo momento para cumplir con su deber, y a afrontar un peligro con el fin de ayudar a su prójimo.

La voluta del lema tiene los extremos vueltos hacia arriba, como la boca de un scout, porque éste siempre cumple con su deber con una sonrisa y de buen grado.

El nudo es para recordar al scout que debe hacer una buena acción a alguien diariamente.

La insignia de un scout representa y es denominada 'su vida'. Se le otorga cuando pasa las pruebas en las artes scouts necesarias para convertirlo en uno de ellos.

En algún momento u otro será llamado a arriesgar su vida, esto es, a desarrollar alguna tarea difícil, y si falla la perderá, es decir su insignia. En tal caso la Corte de Honor puede permitirle permanecer en la patrulla, pero no volverá a poseer su insignia a menos que lleve a cabo una labor especialmente buena.

Si rompe su palabra de honor, o se deshonra de cualquier otro modo, se le quita la vida (es decir, su insignia), y es expulsado de la patrulla.

El Maestro Scout lleva su insignia en el lateral izquierdo de su sombrero o gorra.

Los Guías de Patrulla la llevan en el frente de su sombrero o gorra.

El Cabo la lleva en el brazo izquierdo, por encima del codo.

La insignia portada por los scouts de Primera Clase es la insignia completa.

Los scouts de Segunda Clase portan sólo la parte del lema.

También pueden otorgarse *Insignias de Honor* por ciertas pruebas. Éstas se llevan en el brazo derecho por debajo del codo.

Señalización: capacidad para leer y enviar mensajes en código Morse o semáforo, a una velocidad de veinte letras por minuto.

Primeros Auxilios: por pasar las pruebas de Primeros Auxilios establecidas por los Sanitarios de San Juan.

Acecho: series de veinte fotografías de animales salvajes tomadas de la realidad por el scout y reveladas e impresas por él mismo.

Mérito. Por la realización de veinte buenas marcas en varias buenas acciones.

*Las Medallas* se llevan en la parte derecha del pecho, y son las siguientes:

Medalla de Bronce con lazo rojo: por valentía en el salvamento de vidas, o intento de salvamento a riesgo de la propia vida.

Medalla de Plata con lazo rojo: por el salvamento o ayuda para salvar una vida sin riesgo para la propia vida, pero en la que se podría haberse perdido.

Medalla de Plata con lazo azul: por un servicio Meritorio, o ayuda a la policía con riesgo personal.

Estas sólo pueden ser otorgadas por el Jefe Scout bajo la recomendación especial del Guía de Patrulla o el Maestro Scout, quienes deberán enviar un informe completo del caso con la solicitud.

Los Maestros Scouts otorgan *Puntuaciones* por tener ciertos conocimientos o haber recibido la recomendación por parte de los Guías de Patrulla, o como recompensa por alguna competición.

Se otorgarán 2 puntos a cualquier scout que lleve a un recluta a quien ya haya enseñado los nudos reglamentarios. Tal recluta debe ser adicional al requerido para la calificación de su insignia scout.

*'El Lobo'*.- Los pieles rojas de Norteamérica llaman 'Lobo Gris' a su mejor scout, porque el lobo gris es un animal que lo ve todo sin ser nunca visto.

Y las tribus guerreras de Sudáfrica hablan del mismo modo de un scout como un lobo. En la Guerra Matabele, ocurrida entre 1896 y 1897, el enemigo me apodó 'El Lobo' por esa razón.

El Sr. Thompson Seton, el máximo responsable de los Boy Scouts 'Pieles Rojas' de América, es denominado 'Lobo Gris'.

Por tanto en los Boy Scouts se otorgará una insignia especial con el título de 'Lobo' como recompensa por alguna distinción muy especial en el escultismo. No se otorgará más de una cada año.

Todas las medallas e insignias sólo deben portarse como se ha descrito cuando los scouts están de servicio en el campamento. En el resto de ocasiones se deberían portar sobre la zona derecha del pecho del chaleco, bajo la chaqueta.

En cualquier ocasión puede llevarse una pequeña insignia con la flor de lis en el ojal de la solapa.

## **LA PROMESA SCOUT**

Antes de llegar a ser un scout, un muchacho debe realizar el la promesa scout, de este modo:

'Por mi honor prometo que-

1. Cumpliré mis deberes para con Dios y el Rey
2. Haré todo lo que pueda por ayudar al prójimo, a cualquier precio.
3. Conozco la Ley Scout y la obedeceré.

(Para ver la Ley Scout ver página 44)

Mientras realiza su promesa el scout permanece en pie, manteniendo su mano derecha elevada a nivel del hombro, con la palma hacia el frente, el pulgar descansando sobre la uña del dedo meñique, y los otros tres dedos verticales, señalando hacia arriba:



El Saludo Scout y señal secreta

Este es el saludo scout y señal secreta.

Cuando la mano se levanta hasta la altura del hombro se denomina 'Medio Saludo'.

Cuando se levanta hasta la frente es el 'Saludo Completo'.

### **SALUDO SCOUT Y SIGNO SECRETO**

Los tres dedos sostenidos hacia arriba (como las tres puntas de la insignia scout) le recuerdan las tres promesas de su juramento scout.

1. Honor a Dios y al Rey
2. Ayudar a los demás
3. Obedecer la Ley Scout

Cuando un scout se encuentra a otro por primera vez durante el día, bien sea un compañero o un extraño, le saluda con la señal secreta en forma de medio saludo.

Siempre saludará a un oficial, es decir, a su Guía de Patrulla, Maestro Scout o cualquier oficial de las fuerzas de Su Majestad, del ejército de tierra, de la armada, o al policía de uniforme, con el saludo completo.

También al izar la Bandera Británica, la bandera de un regimiento, el himno de 'Dios Salve al Rey', y cualquier funeral.

Un scout que posee el galardón del 'Lobo' tiene el derecho a hacer la señal con el dedo índice y el pulgar abiertos, los restantes dedos cerrados, y el pulgar hacia arriba.

Un hombre me dijo el otro día que "él era un ciudadano Inglés como el mejor y que, por lo tanto, jamás levantaría un dedo, para saludar a sus llamados 'superiores', que no era

esclavo para inclinarse ante ellos" y otras cosas por el estilo. Eso es tener un espíritu grosero, lo cual es muy común entre personas que no han sido educadas como scouts. No discutí con él, pero pude haberle dicho que tenía una idea equivocada sobre lo que significa saludar.

Un saludo es simplemente una señal entre iguales. Es un privilegio poder saludar a una persona.

En la antigüedad, todos los hombres libres de Inglaterra podían llevar armas, y cuando se encontraban, levantaban la mano derecha en señal de que no llevaban armas en ella y se encontraban como amigos. Igual hacían los hombres armados al cruzarse con una persona indefensa o una dama.

A los esclavos o siervos no se les permitía usar armas y por lo tanto, pasaban entre los hombres libres sin necesidad de hacer ninguna señal.

En la actualidad, las personas no llevan armas, pero aquellos que tendrían derecho a hacerlo, como los caballeros, escuderos, militares, esto es, aquellos que viven de sus propiedades o de su propio trabajo, continúan saludándose levantando la mano derecha hasta la altura del sombrero e incluso quitándose lo.

Los 'vagos' no tienen derecho a saludar y por ello deberán pasar sin llamar la atención, como hacen en general, y sin prestar atención a los hombres libres o los asalariados.

Saludar significa sencillamente demostrar que uno es persona educada y piensa bien de los demás. No hay nada degradante en ello.

Si un extraño os hace la Señal Scout, se deberá corresponder en seguida y luego darle la mano CON LA IZQUIERDA. Si después os muestra su insignia, u os demuestra ser scout, se le deberá tratar como a un hermano scout y ayudarlo en todo lo que necesite.

## **EL UNIFORME SCOUT**

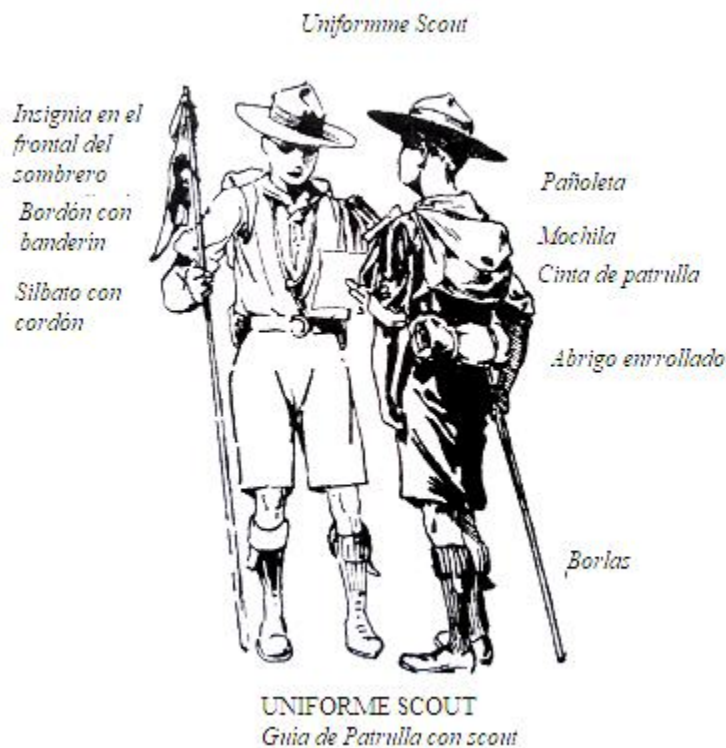
Si ya pertenecéis a un Cuerpo que porta uniforme, deberéis llevar dicho uniforme, pero tras pasar las pruebas de scout que os he facilitado aquí, llevaréis la insignia scout, si vuestro oficial de mando lo permite, en adición a las que podáis portar de vuestro Cuerpo.

Un scout no lleva un uniforme llamativo, porque atraería la atención. Pero los scouts de una patrulla deberían, dentro de lo posible, vestir de forma similar, especialmente en lo referente a los sombreros o gorras y a la pañoleta.

Si tu patrulla no pertenece a ninguna asociación uniformada, entonces debería vestir lo más parecido a esta manera:

-Sombrero de ala ancha y aplanada si es posible.

- Pañoleta de color atada alrededor del cuello sin apretar.
- Camisa de franela
- Cintas de colores: Un puñado de cintas del color de la patrulla sujetas en el hombro izquierdo.
- Cinturón, al que se atará en su parte posterior una pieza de abrigo bien enrollada.
- Mochila, en la que transportar la comida, etc...colgada a la espalda por los hombros.
- Bermudas, pantalones cortos hasta la rodilla. O falda escocesa si eres de Escocia.
- Medias, con ligas hechas de trenza verde, con un extremo que cuelga una pulgada.
- Botas o zapatos
- Bordón, tan alto como el hombro del scout. Sin contera metálica pues sirve para sentir el camino en silencio por la noche.
- Insignia en la manga izquierda, por encima del codo.
- Silbato, con cordón alrededor del cuello, para el Guía de Patrulla.



Nota.- El color de la pañoleta, o pañuelo y las cintas de patrulla deberán ser del color de la Patrulla.

El Cabo lleva un banda blanca de tres pulgadas de longitud cosida en su manga por debajo de la insignia.

## CANCIONES DE GUERRA DE LOS SCOUTS

### 1. *El Coro de los Scouts*

Para ser cantado durante las marchas, o como aplauso durante los juegos, las reuniones, etc. Debe cantarse totalmente al unísono.

Guía: Een gonyâma-gonyâma.

Coro: Invooboo

Yah bôbô! Yah bô!

Invooboo

Su significado es:

Guía: '¡Es un león!'

Coro: 'Sí, es mejor que eso, ¡es un hipopótamo!'

## EL CORO DE LOS SCOUTS

Musical notation for the Scout Song Chorus. The notation is in 2/4 time and consists of two staves. The first staff is labeled "SOLO (Leader)" and "CHORUS". The lyrics are: "Een - gon - yâm - a Gon - yâm - a; In - voo - boo!". The second staff has lyrics: "Ya - Boh! Ya - Boh! In - voo - boo.".

### 2. *La reunión scout*

Para gritarse a modo de saludo, o durante un juego, o en cualquier momento.

Guía: Siempre Listos!

Coro: Zing-a-Zing!

Bom! Bom!

(Patear el suelo o golpear algo al decir el 'Bom! Bom!')





## LA LLAMADA SCOUT



Para que el Maestro Scout reúna su Tropa con una corneta, o para que un scout lo silbe para llamar la atención de otro scout.

## SEÑALES DE PATRULLA

Cada Tropa recibe el nombre del lugar al que pertenece. Cada patrulla de dicha Tropa recibe el nombre de un animal o pájaro. De este modo la Tropa nº33 de Londres puede tener cinco patrullas, siendo respectivamente los Lobos, los Cuervos, los Zarapitos, los Toros, y los Búhos.

Cada scout de una patrulla tiene su número, siendo en número 1 el Guía de Patrulla, el Cabo el nº2, y los scouts llevarán un número consecutivo a éstos. Los scouts trabajan habitualmente en parejas, como compañeros. Los números 3 y 4 juntos, los números 5 y 6 también, y del mismo modo los números 7 y 8.

Los Oficiales y los árbitros llevan una cinta blanca en el hombro durante los juegos.

Cada scout de la patrulla debe ser capaz de hacer la llamada de su animal de patrulla. De este modo todos los scouts de los 'Cuervos' deberán ser capaces de imitar el graznido del mismo. Esta es la señal por la que los scouts de una patrulla pueden comunicarse entre ellos cuando están escondidos o durante la noche.

No se permite a ningún scout imitar la llamada de una patrulla excepto la suya.

El Guía de patrulla llamará a su patrulla en cualquier momento haciendo sonar su silbato y haciendo después la llamada de la patrulla.

Cuando un scout hace señales en el suelo para que otros las lean, también debe dibujar la cabeza del animal de patrulla.

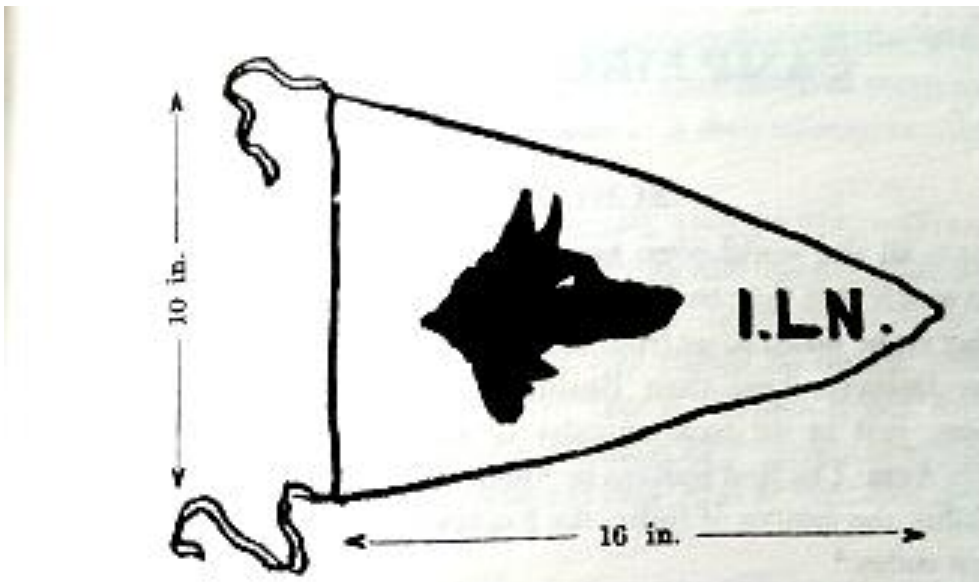
SEÑALES Y LLAMADAS DE LAS DISTINTAS PATRULLAS			
SEÑAL	NOMBRE	LLAMADA	COLORES
	ZARAPITO	Silbido- 'Curley'	VERDE
	BÚHO	Silbido- Kuu-Kuu-Kuu	AZUL
	LOBO	Aullido- Houu-uuu'	AMARILLO Y NEGRO
	TORO	Mugido- Um-muuuu'	ROJO
	CUERVO	Graznido- Kar-kau'	NEGRO
	PODENCO	Ladrido- Ba guau-guau'	NARANJA
	CARNERO	Balido- Ba-aaa-aaa	MARRÓN

De este modo si desea mostrar que no debe seguirse un determinado camino, dibujará la señal en él de “no seguir”, a la que añadirá la cabeza del animal de su patrulla para mostrar qué patrulla descubrió que dicho camino no era correcto, y su propio número a la izquierda de la cabeza para indicar qué scout lo descubrió, de este modo:



Cada Guía de patrulla lleva un pequeño banderín blanco en su bordón mostrando la cabeza de su animal de patrulla en paño verde cosido en él por ambas caras. De esta manera los ‘Lobos’ de la 1ª Tropa de Londres llevarán un banderín como el que se muestra a continuación.

[Los banderines de Patrulla se pueden conseguir previo pago de cuatro peniques la unidad mediante una solicitud a: Gerencia, Boy Scouts, Edificio Goschen, Henrietta Street, Londres, W.C.]








Banderín del Guía de Patrulla de la Patrulla de los Lobos, de la Tropa nº 1 de Londres

Todas estas señales deben ser capaces de dibujarlas los scouts en función de la patrulla a la que pertenezcan.

[Practicar con tiza sobre el suelo o las paredes, o con un palito en la arena o barro.]

Señales scouts a realizar en el suelo, paredes, etc:

-  Camino a seguir.
-  Carta escondida a tres pasos de aquí en dirección de la flecha.
-  Camino a evitar.
-  Misión terminada.
-  (Firma) "Guía de la Patrulla de los Cuervos, XV Tropa de Londres".

Por las noches se pueden dejar sobre el camino palitos con un puñadito de hierba alrededor de forma similar, de modo que se puedan sentir con la mano.

[Practicar esto.]



# FOGATA Nº 4

---

## LA LEY SCOUT

Los scouts de todo el mundo poseen unas leyes no escritas que les obligan tanto como si hubiesen sido plasmadas en blanco y negro.  
Nos provienen desde la antigüedad.

Los Japoneses tienen su Bushido, o leyes de los antiguos guerreros Samuráis, del mismo modo que nosotros tenemos las reglas de caballería de los caballeros de la Edad Media. Los Pieleros Rojas de Norteamérica tienen sus propias leyes de honor, los Zulúes, los nativos de la India, las naciones Europeas, todos ellos tienen sus antiguos códigos.

Las siguientes son las reglas que se aplican a los Boy Scouts, las cuales habéis jurado obedecer al realizar vuestra promesa como scouts, de manera que deberíais conocerlo todo sobre ellas.

El lema de los scouts está basado en mis iniciales, es decir:

‘BE PREPARED’ (Siempre listos),

lo que significa que debéis estar siempre en estado de alerta, en mente y cuerpo, para cumplir con vuestro DEBER.

Preparados en Mente, habiéndoos disciplinado para ser obedientes ante cualquier orden, y también para pensar de antemano en cualquier accidente o situación que pudiese ocurrir, de modo que sepáis la manera adecuada de actuar en el momento justo, y estéis dispuestos a llevarla a cabo.

Preparados en cuerpo, fortaleciéndoos vosotros mismos, siendo activos y capaces de realizar lo correcto en el momento adecuado, y de llevarlo a cabo.

## LA LEY SCOUT

### 1.- EL SCOUT CIFRA SU HONOR EN SER DIGNO DE CONFIANZA.

Si un scout dice: "Por mi honor, esto es así", significa que así es, tal como si hubiera hecho la más solemne promesa.

De igual manera, si un oficial scout dice a un scout "Yo confío en que por tu honor harás esto", el scout está obligado a llevar a cabo aquella orden lo mejor que pueda y a no permitir que ningún obstáculo se le interponga.

Si un scout faltara a su honor diciendo una mentira o no cumpliendo una orden con exactitud, cuando se hubiere fiado en su honor que así lo haría, dejaría de ser scout, y tendría que devolver su insignia, y ya nunca más se le permitiría usarla, pierde su vida.

2.- EL SCOUT ES LEAL, al Rey, a sus superiores, a su país, y a sus jefes. Deberá serles fiel contra viento y marea, contra cualquiera que sea su enemigo, o con las personas que hablen mal de ellos.

3.- EL DEBER DE UN SCOUT ES SER ÚTIL Y AYUDAR A LOS DEMÁS.

Y deberá anteponer su deber a todo lo demás, aunque tenga que sacrificar su propio placer, su comodidad o su seguridad al hacerlo. Cuando le resulte difícil saber cuál de dos cosas debe hacer, se preguntará a sí mismo: ¿Cuál es mi deber?, es decir, ¿Qué es lo mejor para los demás? Y ejecutar esa. Deberá estar siempre listo para salvar una vida o para ayudar a un herido. Y *deberá hacer una buena acción diaria* en favor de alguna persona.

4.- EL SCOUT ES AMIGO DE TODOS Y HERMANO DE TODO SCOUT SIN IMPORTAR LA CLASE SOCIAL A LA QUE ÉSTE PERTENEZCA.

Así, si un scout encuentra a otro scout aun cuando le sea desconocido, deberá hablarle y ayudarlo en cuanto pueda, ya sea en el desempeño de sus obligaciones en ese momento, o alimentándolo, o en cualquier cosa que pueda necesitar dentro de lo posible. Un scout jamás debe ser un snob. Un snob es aquel que mira por encima del otro porque es pobre, o el que es pobre y siente resentimiento hacia el otro por ser rico. Un scout acepta al otro tal y como es, y saca lo mejor de él.

A Kim, el muchacho scout, los indios le llamaban "el pequeño amigo de todo el mundo" y ese es el título que todo scout debería conquistar para sí.

5.-EL SCOUT ES CORTÉS: Es decir, es amable con todos, pero especialmente con las mujeres, los niños, los ancianos y con los desvalidos, lisiados, etc. Y jamás deberá recibir recompensa por haber prestado ayuda o haber sido cortés.

6.-EL SCOUT ES AMIGO DE LOS ANIMALES. Les deberá evitar, dentro de lo posible, cualquier sufrimiento, y no debería matar a ningún animal innecesariamente, aunque sólo sea una mosca, ya que es una de las criaturas de Dios.

7.-EL SCOUT OBEDECE LAS ÓRDENES, de su Guía de Patrulla o Maestro Scout sin cuestionarlas.

Aun cuando reciba una orden que no le guste debe hacer como los soldados y los marinos, debe llevarla a cabo igualmente *porque es su deber*. Y después de haberla ejecutado puede ir y hacer constar cualquier razón que tenga contra ella. Pero debe realizarla sin vacilar. Esto es lo que se llama disciplina.

8.-EL SCOUT SONRÍE Y SILBA en toda circunstancia.

Cuando recibe una orden debe ejecutarla con alegría y prontitud, nunca con desgana. El scout nunca murmura en sus dificultades ni echa la culpa a los demás, ni jura, si no que silba y sonrío.

Cuando pierdas el tren o alguien te pise tu callo favorito - esto no quiere decir que los scouts tengan callos- o en cualquier otra circunstancia desagradable, deberías forzarte a sonreír enseguida, y luego silbar alguna melodía y enseguida estarás mejor.

Un scout va siempre con una sonrisa en la cara y silbando. Le ayuda a estar alegre y alegre a los demás, especialmente en tiempos de peligro, ya que mantiene alto el ánimo de todos.

9.-EL SCOUT ES AHORRADOR, es decir, ahorra cada penique que puede y lo pone en el banco, de manera que pueda tener dinero con que sostenerse cuando se encuentra sin trabajo y así no ser una carga para los demás. O pueda disponer de dinero para darlo a otros cuando lo necesiten.



## **JUEGOS DE EXPLORACIÓN**

PARA EL INVIERNO EN EL CAMPO

### **EXPEDICIÓN ÁRTICA**

Cada patrulla hace un trineo con cuerdas, arneses, para dos scouts quienes deben tirar de él (o para perros si es que los tienen y pueden entrenarlos para que hagan esa labor).

Dos scouts se adelantan una milla o así y el resto los sigue con el trineo, encontrando el camino mediante las huellas, y por las señales que los scouts de cabeza puedan dibujar en la nieve.

Todos los dibujos que se vean por el camino deben ser examinados, anotados y deducido su significado. El trineo transporta los víveres, utensilios de cocina, etc...

Construid refugios en la nieve. Deben hacerse estrechos, en función de la longitud de los palos disponibles para formar el tejado, el cual puede hacerse de maleza y recubierto con nieve.

### **FUERTE DE NIEVE**

El fuerte de nieve se puede construir por una patrulla de acuerdo con sus propias ideas sobre fortificación, con ventanucos y demás para vigilar. Cuando esté acabado será atacado por patrullas hostiles, usando bolas de nieve como munición. Todo scout golpeado por una bola de nieve se considera muerto.

Los atacantes deben ser como norma al menos dos veces más que el número de las fuerzas defensoras.

### **CACERÍA HUMANA EN SIBERIA**

Un scout hace de fugitivo que ha escapado a través de la nieve en la dirección que desee hasta que encuentra un buen lugar para esconderse, y luego se oculta. El resto, tras darle veinte minutos de ventaja o más, procede a seguirle por su rastro.

Conforme se aproximan al lugar de su escondite, él les dispara con bolas de nieve, y

cualquiera que sea golpeado por ellas se considera muerto. El fugitivo debe ser golpeado tres veces para considerarse muerto.

### EN LA CIUDAD

Los scouts pueden ser muy útiles en época de nieves trabajando como una patrulla bajo la tutela de su Guía para limpiar de nieve las aceras, las casas, etc. Esto se puede hacer bien como una ‘buena acción’, o bien aceptando dinero destinado a financiar sus actividades.

### UN SCOUT ENCUENTRA A OTRO SCOUT

#### EN LA CIUDAD O EN EL CAMPO

Scouts solos, por parejas o por patrullas completas se separan a una distancia de dos millas, y se les hace caminar hacia los demás, bien sea a lo largo de un camino o por una ruta señalada por medio de puntos de referencia, tales como un cerro pronunciado, o un árbol grande que quede a espaldas del grupo contrario, de tal manera, que se asegure el que los dos grupos lleguen a encontrarse.

La patrulla que primero ve a la otra, gana.

El Guía de la patrulla que ve primero a la otra, inmediatamente levanta en alto su banderín para que el juez lo vea y haga sonar el silbato.

No es necesario que la patrulla se conserve unida, pero gana la que primero ponga en alto su banderín, por lo que los scouts deben conservarse en contacto con su Guía, ya sea por medio de señales, voces o mensajes.

Los scouts pueden emplear cualquier artimaña que deseen, tales como subirse a los árboles, esconderse en carros, etc., pero no les está permitido disfrazarse. Este juego puede practicarse también de noche.

### MENSAJEROS CORREDORES

Se envía a un scout a llevar una nota a algún lugar bien conocido, digamos la oficina de correos de una ciudad o distrito cercano. Allí conseguirá que le sellen la nota con la marca de la oficina postal y regresará.

El resto de scouts serán ubicados por su Guía para evitar que llegue allí, vigilando todos los caminos y senderos posibles por los que pudiese venir, pero ninguno puede estar a menos de doscientas yardas de la oficina postal.

Al cadete mensajero se le permite utilizar cualquier disfraz o cualquier modo de viajar que pueda emplear.

En el campo este juego se puede jugar de modo similar, dirigiendo al scout hacia cierta casa u otro lugar especificado.

## JUEGO DE KIM

Colóquense de veinte a treinta objetos pequeños en una bandeja, o sobre una mesa o el suelo, tales como dos o tres tipos diferentes de botones, lápices, corchos, prendas, frutos secos, piedras, cuchillos, cordones, fotos o cualquiera otra cosa que podáis encontrar, y cubridlos con un paño o cobertor.

Haced una lista de estos objetos, y una columna enfrente para anotar las respuestas de cada muchacho. De este modo

Lista	Jones	Brown	Smith	Atkins	Green	Long
Nueces						
Botón						
Botón negro						
Paño rojo						
Paño amarillo						
Paño negro						
Navaja						
Lápiz rojo						
Lápiz negro						
Corcho						
Cordón con nudo						
Cordón aplanado						
Cuenta azul						

Luego descubrir los artículo durante un minuto cronometrado con vuestro reloj, o mientras contáis sesenta al ritmo de una ‘marcha rápida’. Luego volved a cubrirlos.

Tomad a cada muchacho por separado y hacedle que os diga cada uno de los artículos que recuerda, y señaladlos en vuestra tabla de puntuación.

El muchacho que recuerde mayor cantidad gana el juego.



## **JUEGO DE MORGAN**

(Jugado por la Brigada nº21 de la Brigada de Muchachos de Dublin Co.)

### **EN LA CIUDAD**

Se ordena a los scouts que corran hacia una gran valla publicitaria donde un árbitro está ya situado para tomarles el tiempo. A cada uno se le permite mirarla durante un minuto, y luego debe regresar corriendo al Cuartel General para informar al instructor de todo lo que había en dicha valla a modo de anuncios.

### **DEBATES, JUICIOS, ETC.**

Un buen ejercicio para una noche de invierno en el local es sostener un debate sobre cualquier asunto de interés, teniendo por moderador al Maestro Scout.

Éste deberá ver que haya un orador preparado de antemano que presente el asunto y sostenga determinado punto de vista y otro orador preparado para exponer el punto de vista contrario. Después de escucharlos, puede ir llamando por turnos a otros para que expresen sus opiniones. Al final tomará la votación en pro y en contra la moción.

Al principio, los muchachos se mostrarán avergonzados de hablar, a no ser que el asunto elegido por el Maestro Scout realmente les interese a ellos, y les haga abrirse. Tras uno o dos debates, adquirirán confianza y serán capaces de expresarse coherentemente, y también aprenderán la forma apropiada en la que se conduce una asamblea pública, tal como secundar una moción, promover enmiendas, obedecer el reglamento de debates, votar, acordar votos de gracias a la presidencia, etc.

En lugar de un debate, puede hacerse un jurado simulado, lo que tal vez proporcione un cambio interesante.

Por ejemplo, la historia del asesinato de que se da en la Parte No.1 podría ser objeto de juicio.

El Maestro Scout actúa como juez y designa a los muchachos que han de actuar en los siguientes papeles:

*Prisionero:* William Winter.

*Testigo:* Muchacho Robert Hindmarsh.

“ *Oficial de Policía.*

“ *Ciudadano.*

“ *Anciana* (amiga de la mujer asesinada).

*Defensor del prisionero.*

*Ministerio Público o Fiscal.*

*Presidente y Miembros del jurado* (si hay el número suficiente de scouts).

Sígase lo más posible el procedimiento de un verdadero jurado. Déjese a cada cual que represente sus propias pruebas, haga sus discursos, sus careos de acuerdo con sus propios conocimientos y su imaginación, pero la evidencia debe realizarse sobre las líneas generales de la historia, pero en mayor detalle.

No es necesario que se considere culpable al prisionero, a menos que la fiscalía lo demuestre así ante el jurado.

En vuestras conclusiones finales debéis resaltar el hecho de que el muchacho (Hindmarsh) puso en práctica todos los deberes de un scout, de manera que los muchachos aprendan esa lección.

### **DANZA GUERRERA DE LOS SCOUTS**

Los scouts forman en una fila con el Guía al frente, sosteniendo cada uno en la mano derecha su bordón y con la mano izquierda sobre el hombro del que va delante.

El Guía canta la canción de Ingonyama. Los scouts cantan el coro y avanzan unos cuantos pasos hacia el frente cada vez dando un pisotón al unísono en las notas largas.

Al repetir el canto la segunda vez, caminan hacia atrás.

Al cantarlo por tercera vez se giran a la izquierda sin dejar de llevar la mano sobre el hombro del predecesor y describen un gran círculo, repitiendo el coro hasta cerrarlo.

Quedan así formando un gran círculo en cuyo centro uno de ellos se adelanta y baila la danza guerrera que representa cómo siguió las huellas de su enemigo, lo encontró y luchó con uno de ellos.

Toda la representación de la lucha se produce en silencio hasta que finalmente da muerte al enemigo. Los scouts, entretanto, cantan el coro del Ingonyama y bailan en su sitio.

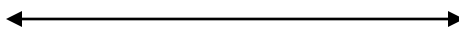
Tan pronto como termina la pelea, el Guía da principio el coro de "Be Prepared" (Siempre Listos), que se repite tres veces en honor del scout que acaba de bailar.

En seguida comienzan de nuevo con el coro del Ingonyama, y otro scout sale al centro del círculo y describe con mímica cómo acecho y mató a un búfalo salvaje. Mientras se arrastra acechando al animal, todos los scouts se agachan y cantan muy suavemente el coro, y conforme aquél va entablando combate con la bestia, los demás saltan, bailan y cantan el coro en voz alta.

Cuando ha matado a la bestia, el Guía de nuevo entona el coro de "Siempre Listos", en su honor, el cual se repite tres veces, golpeando los scouts el suelo con sus bordones al mismo tiempo que gritan: "¡Bom-bom!".

Al finalizar la tercera repetición, el "Bom-bom" se repite por dos veces.

Entonces se cierra el círculo, los scouts se vuelven hacia la izquierda de nuevo apoyando su mano izquierda sobre el hombro del que les precede y comienzan a andar cantando el coro del Ingonyama, o, si no desean caminar rompen filas tras el "Bom\_bom" final.



## REPRESENTACIÓN TEATRAL SCOUT

---

### POCAHONTAS o, LA CAPTURA DEL CAPITÁN JOHN SMITH.

Escena: En la jungla de Virginia, en 1607.

**HACEN SU ENTRADA:** *Un grupo de pieles rojas, aparece por la derecha explorando... El explorador de avanzada de repente hace señas a los demás para que se detengan y se escondan, y permanece mirando al frente de modo penetrante. El guía de la patrulla se arrastra hasta él y le habla con un fuerte susurro.*

**ALA DE ÁGUILA** (el líder de la patrulla): Hola, Zorro de Plata, ¿Qué ves?

**ZORRO DE PLATA** (El explorador de avanzada). Mi líder, sólo vi una figura extraña al frente, pero por el momento no la veo. Había un indio, uno de la odiada tribu Assock, y cerca de él había un ser que parecía un hombre pero que no lo era. No llevaba plumas y ni pinturas de guerra. Pero todo su cuerpo estaba oculto por pieles o ropajes, y su cabeza estaba cubierta por una especie de protector enorme. Tenía, bien es cierto, dos brazos y dos piernas, pero su cara era de un horrible color, no de color bronce como nosotros, sino de un feo color blanco, como el de un hombre muerto, y medio cubierto por un arbusto de pelo.

**ALA DE ÁGUILA:** Debe ser un bien un hombre medicina (el médico, que en estos pueblos coincidía con el chamán - N.d.T.) o el diablo.

**ZORRO DE PLATA** (mirando al frente aún). ¡Mira allí! ¡Se mueve!  
(El líder de la patrulla da un salto hacia delante y se agazapa junto a Zorro de Plata)  
Cerca de aquel abedul. ¿Qué es lo que lleva? Un pesado y brillante palo de hierro. Mira, está apuntando a aquellos patos con él. ¡Ah!

*(Sonido de un disparo en la distancia)*

**ALA DE ÁGUILA:** Exploradores. Hay un diablo ante nosotros. Escupe fuego y humo de un palo de hierro.

**ZORRO DE PLATA:** Sí, y mirad cómo caen muertos los pájaros ante él.

**ALA DE ÁGUILA:** Si, es un gran demonio. Menuda recompensa para nosotros si pudiésemos matarlo y cortarle la cabellera.

EXPLORADORES: No, no. Es un demonio. ¡Él nos matará a nosotros!

ZORRO DE PLATA: Sí, es verdad. Hay un dicho: “Deja a los perros que duermen continuar haciéndolo, y de este modo no te harán daño” Dejemos a ese demonio y así no nos dañará.

EXPLORADORES: Sí, sí.

ALA DE ÁGUILA: Exploradores. ¿Qué habla de mujer es esa? ¿Dejáis de ser exploradores y guerreros en cuanto veis un adversario? Cuanto peor es el enemigo mayor es la gloria de derrotarle. ¿Van a tener miedo cuatro Sioux de uno solo, incluso aunque sea el mismo diablo? Retiraos a vuestras tiendas pero nunca más os llaméis guerreros. ¡Sois todos unos perros sólo por albergar tales pensamientos! En cuanto a mí, ¡yo voy a conseguir esa cabellera, demonio o no, voy a conseguir esa cabellera!

ZORRO DE PLATA: Perdón, jefe, no soy un perro callejero. Lucharía contra cualquier hombre, pero un brujo o demonio es más de lo que puedo imaginar. Pero si tú tienes la intención de enfrentarte a él, entonces yo también lo haré.

EXPLORADORES: Sí, y todos nosotros también lo haremos.

ALA DE ÁGUILA: Eso está bien, mis exploradores. Pero tranquilos, por aquí viene. ¡Qué suerte! Mejor que quitarle la cabellera lo cogemos vivo, y lo presentaremos vivo a nuestro Rey. Escondámonos. Acostaos alrededor cerca de éste sendero, y cuando dé la señal, os abalanzáis sobre él y lo inmovilizáis. *(Todos escondidos, a la derecha)*

*(Llega el Capitán John Smith, por la izquierda, acompañado de un guía indio, quien está atado al brazo izquierdo de Smith por la muñeca por medio de una ligacinta de color)*

SMITH: ¿Qué me dices, mi mentiroso amigo? Me habías contado que no había indios en esta parte del territorio, y aquí tienes las huellas de los pies de varios de ellos bastante frescas, y mira donde la hierba está recientemente pisoteada que aún rezuma savia. Tienen que estar bastante cerca. Suerte que te he atado a mí, de lo contrario podrías haberte marchado corriendo y dejado sin guía. Ahora sea lo que sea que nos encontremos compartiremos los riesgos juntos. ¿Te gusta esto, mi gorrioncillo rojo?

*(Una flecha pasa rozando)*

¡Aha! No están lejos. Mira, ahí vienen, pero se encontrarán con que un británico es más duro de roer que los enemigos a los que están acostumbrados.

*(Se escucha a los pieles rojas lanzando sus gritos de guerra sin cesar. Las flechas les pasan volando. John Smith abre fuego, carga y dispara otra vez, hablando todo el rato, mientras su guía nativo se acurruca asustado).*



Princesa Pocahontas

SMITH (*riéndose*): ¡Ja,ja! No les gusta mi rifle. ¡Corren, los muy perros! Otro que muerde el polvo. (*Acariciando su rifle*). Bien hecho, mi fiable amigo. ¡Allí, dales otra vez!

(*Disparos*). ¡Bueno, otro que cae!

Pero ahora se reúnen y vuelven de nuevo, su líder les enardece. Bueno, y nosotros les daremos plomo.

(*Dispara de nuevo. Se dirige a su guía, quien está muy asustado*).

Ánimo, Gadzooks, pero quiero a su líder. Esa última bala le dio pero no le derribó. Ahí los guía de nuevo. ¡Por mi cabeza! Pero les daremos una batalla decente. Ayúdame, San Jorge, y déjame mostrarles de qué madera está hecho un inglés.

(*Al marchar hacia delante el guía, en su temor, resbala accidentalmente y arrastra con él a Smith*)

¡Oh, tonto! Me has perdido.

(*Los indios llegan corriendo de todos lados, saltando sobre Smith y tras una dura lucha lo capturan y le atan las manos tras la espalda. Permanece en pie jadeando y sonriendo. Los indios están en pie flanqueándolo por detrás mientras Ala de Águila, con un brazo*

*sangrando, se dirige a él).*

ALA DE ÁGUILA: Así que te hemos capturado al fin, demonio. Has enviado a cuatro guerreros a cazar a las felices praderas eternas, pero ha llegado nuestro turno y te hemos agarrado, un premio para reyes, y para nuestro Rey.



Capitán John Smith

SMITH: Bueno, fue un buen combate, y os merecís ganar por enfrentaros al fuego de un rifle, que nunca habíais visto antes. Me gustaría estrecharos la mano si tuviese una mano libre con la que hacerlo. Pero, por San Jorge, si no hubiese sido por este bellaco cobarde que me ha arrastrado en su caída, hubiese habido más de vosotros que se habrían unido a vuestra cacería bajo tierra. ¿Pero quién es el que viene?

*(Se oye el coro de los exploradores, sin Ingonyama, etc. Todos los exploradores levantan sus manos y se unen al coro, mirando hacia la derecha)*

*(Entra el Rey Powhattan, por la derecha, con sus jefes y guerreros).*



Rey Powhattan

REY: ¡Saludos! Ala de águila, ¿Qué tienes aquí?

ALA DE ÁGUILA: Mi señor, acabamos de pelear y derrotar a un demonio muy grande. No lo hemos matado para que vos, nuestro señor, pudieseis tenerlo para verlo, interrogarlo y matarlo vos mismo. (*Trae el arma*). Él usaba el rayo y el trueno del Cielo con este artefacto, de modo que mataba a quienes odiaba. Cuatro de nosotros cayeron muertos con él. Es un demonio muy grande.

REY: (*a Smith*): Así que ¿qué eres tú? ¿Un demonio o un indio pintado de blanco? ¿Qué haces aquí?

SMITH: ¡Saludos, Rey! No soy ni un brujo ni un demonio, no soy sino un hombre, un Inglés, lo cual es algo más que un simple hombre. Vine a través de los mares. Me llevó cinco lunas, así de lejos está mi país. Pero aquí estoy, y a donde yo estoy me seguirán otros.

Y vendremos para hablarle de un Rey mayor que vos. Nuestro Rey, quien ahora será también vuestro rey.

REY (*muy enfadado*): ¿Qué? ¿Un rey más grande que yo? Bellaco, ¿cómo osas hablarme así, seas o no un demonio? Sí, he oído algo acerca de esa gente blanca. ¿No tienes miedo?

SMITH: No, he afrontado mares y tormentas, la furia de los elementos, al lado de la cual la furia del hombre es muy pequeña (*riendo*). No olvides que soy un inglés, y un inglés no conoce el temor.

REY: ¡Ja! ¿Eso dices? Pronto pondremos a prueba esa cuestión.

(*Saca una daga, se abalanza sobre Smith con un alarido, como si quisiese apuñalarlo, y detiene el cuchillo justo cuando toca el pecho de Smith. Smith ni se inmuta*).

SMITH: ¡Ah! Era una broma (*ríe*). Por San Jorge, creí que tenías intención de matarme.

(*Entra la princesa Pocahontas, la hija del Rey. Por el lado derecho*)

POCAHONTAS: ¿Qué es este extraño ser? Un hombre, aunque no es un hombre rojo. Tiene un aspecto noble. Lamentablemente ha caído en poder de mi padre, por lo que seguramente le matará.

REY: (*A Smith*): ¿Y tú no estás asustado?

SMITH: No, ¿por qué debería estarlo? Hace mucho tiempo que pensé cómo afrontar mi destino. La muerte y yo nos hemos mirado antes a la cara, y la muerte tiene una sonrisa amable para cualquiera que nunca le ha hecho daño voluntariamente a ninguna criatura. Para tales personas ya no es un demonio temible, sino un amable anfitrión.

REY: ¡Bueno! Él tendrá un invitado en breve, ya que por lo que has dicho es un amigo tuyo, lo que demuestra que tú eres, como mi gente me dijo en primer lugar, algún tipo de brujo o demonio.

Por lo tanto, será bueno para la tierra que te matemos. Además, no he visto la sangre roja de un hombre en muchos días, y estoy cansado de la sangre de los Assocks.

(*Pocahontas se encoge, tapándose las orejas*).

Me gustará ver cómo es la sangre de alguien mitad hombre, mitad demonio. Pero primero quiero verlo encogerse de miedo y suplicar piedad, ya que en ello reside el placer de matar.

(*Llama a sus guerreros*). ¡Id allí! Extended a este demonio sobre el suelo y hacedle aprender que la muerte no es el goce que él cree que es.

(*Ellos derriban a Smith y le tumban en el suelo sobre su espalda, en el centro del*



*escenario. Uno le sostiene los pies, pero el resto, viendo que no lucha, se ponen en pie retrocediendo. Dos se preparan para usar sus hachas de guerra sobre él, mientras el resto bailan sus extrañas danzas, cantando el coro de Ingonyama a su alrededor. Los verdugos hacen falsos lanzamientos a su cabeza pero él nunca se inmuta).*

POCAHONTAS: *(arrodillándose ante el Rey, a la derecha)*. ¡Oh, mi Rey, casi nunca te he pedido regalos y ahora te ruego, de rodillas, que atiendas mi petición. No tengo ningún esclavo para que me proteja cuando camino fuera del territorio. No es apropiado que me lleve un joven guerrero de nuestra tribu, y los mayores son muy viejos y lentos. Ahora he aquí un esclavo del cual uno puede estar orgulloso pues es extraño ver a alguien fuerte, grande y valiente. Ofréceselo a esta chiquilla en lugar de a la muerte.

REY: ¡No! No, mi chiquilla. Si no te gusta la escena, retírate, ya que él morirá. Para mí es un deporte el ver cuánto tarda en pedir piedad. Y en cuanto lo haga morirá. *(A los guerreros)*. Ahora ponadlo en pie, e intentad alguna nueva estratagema para hacerlo temblar.

*(Pocahontas retrocede. Ellos levantan a Smith y él permanece en pie mirándoles con descaro)*.

REY: Ahora viene la muerte, y no tienes ninguna oportunidad de escapar de ella. ¿No la temes ahora?

SMITH: No. ¿Por qué debería? Nosotros los hombres no nacemos para nosotros mismos sino para ayudar a los demás, y si actuamos lealmente de ésta manera sabemos que nuestro Dios nos tendrá bajo su protección, tanto ahora como después de la muerte.

REY: ¿Pero tras la muerte no estás muerto?

SMITH: No es así. Un cristiano vive de nuevo.

REY: *(a Smith)* Bueno, ahora ha llegado tu hora. No sé lo que te ha traído a esta tierra, pero sabrás que seas o no un brujo, tus hechizos no tienen ningún poder sobre mí. Y tú morirás y yo reiré al verte morir.

SMITH: Lo que me trajo aquí fue el deber para con mi Rey, Dios y mis compatriotas. Para extender su dominio sobre toda la tierra, para que tú y los tuyos pudiesen conocer a Dios, para que el comercio pudiese extenderse con el fin de llevar paz y riqueza a través del mundo. Si tú aceptas estas metas todo irá bien. Si no las aceptas entonces harás lo peor que puedes hacer, precipitarte. ¡Nuestra misión es limpiar el mundo! Mátame, pero ello no te servirá de nada, ya que donde yo fracasé vendrán mil más. Sabed esto, Oh, Rey salvaje, por todo el mundo se confía en la palabra de un británico. Su primera preocupación es para con los demás, no para consigo mismo. Se apega a un amigo contra viento y marea. Es leal a su Rey. Y aunque tú lo amenaces con la muerte o dolores, cumplirá con su deber hasta el final.

REY: *(Salta hacia delante con enfado)*. No oiré más. ¡Tú me pones condiciones a mí, el Rey! Abajo, perro, arrodíllate, y encuéntrate con la muerte a la que finges sonreír.  
*(A los guerreros)* Golpeadle, golpeadle y aplastad a este gusano de mi camino.

*(La princesa Pocahontas, quien había estado encogida de miedo en la parte de atrás, corre hacia delante y se sitúa justo en frente del Capitán John Smith, con la intención de protegerle de los guerreros, quienes se preparan, por la derecha y por detrás, para abalanzarse sobre él con sus lanzas y hachas)*.

POCAHONTAS: ¡Aguardad guerreros! Soy vuestra Princesa, y para llegar hasta él deberéis matarme primero.

*(Al Rey)* Oh mi Rey, no os llamaré Padre nunca más. Oh, mi Rey, tu reinado ha sido un tiempo de sangre y asesinato. Yo era demasiado joven para pensarlo antes, pero ahora sé que toda vuestra labor es cruel, mala e injusta.

*(Los guerreros bajan sus armas, y murmuran entre ellos, como diciendo “sí, tiene bastante razón)*.

Y hasta ahora he sido obediente como vuestra hija. Pero ahora mis ojos se han abierto, y veo que como Rey no sois ni justo ni amable hacia vuestra tribu o hacia otros hombres. Para hablar con claridad, os juro que si dais muerte a este hombre ¡también daréis muerte a vuestra hija! Ya que de este modo no le dejaré morir sólo.

*(A los guerreros)* Ahora, bravos, continuad y haced vuestro trabajo. *(Ellos retroceden)*.  
¿Cómo es esto?, vosotros nunca temisteis al enemigo, así que ¿por qué temerme a mí?

ALA DE ÁGUILA: *(inclinándose)*. No, dulce Princesa, no puede ser. No nos importan los hombres que matamos luchando por nuestro territorio, pero no podemos levantar una mano contra una mujer, y menos si es nuestra propia Princesa.

REY: *(furioso)* ¿Qué es esto? ¿Qué conversación es ésta? Habláis como si no tuvieseis Rey ni órdenes. Seguid con la matanza dándole de verdad, y no perdonéis ni al hombre ni a la mujer, puesto que ella ya no es mi hija.

*(Los bravos aún vacilan)*

¿No lo haréis? Perros, ¿me vais a hacer que lo haga yo mismo? Lo haré, y lo que es más, os mataré por esto, Ala de Águila, y a ti también.

*(Llega un guerrero explorador, por la izquierda, quien corre hacia el Rey y se arrodilla mientras se escuchan disparos alrededor)*.



**Guerrero**

EXPLORADOR: ¡Oh, mi Rey! Hay más demonios blancos por allí. Están avanzando y nadie puede permanecer en pie contra ellos.

REY: *(a los guerreros)*. Permaneced firmes y matad a esos demonios en cuanto lleguen. A cada bravo que consiga la cabellera de un blanco le daré la pluma más preciada para su cabeza. ¡Permaneced firmes! Tensad bien vuestros arcos.

*(Mientras el Rey y los guerreros están mirando, a la izquierda, hacia la lucha, Pocahontas llega hasta Smith, saca una daga y corta las ataduras de los brazos de John Smith. Él le da la mano. Cogiendo la daga se abalanza sobre el Rey, y agarrándolo del pelo con una mano y amenazándolo con la otra, lo conduce hacia el centro)*.

SMITH: Ahora ríndete, Rey, como prisionero, o te enviaré rápido a cazar a otras praderas.

*(A los guerreros, quienes se abalanzan hacia delante para rescatar al Rey)*

No, quedaos ahí: otro paso y os garantizo que vuestro rey morirá. *(Una pausa. Todos se quedan bastante quietos)*. No le haré daño si combate conmigo.

*(Lleva al Rey hacia el frente, en el centro, y entonces lo suelta. Los guerreros permanecen en la parte de atrás. Se escucha un sonido de lucha distante, se oyen gritos y disparos todo el tiempo. Los guerreros permanecen mirando para ver cómo se desarrolla el combate)*.

*(Smith permanece de pie a la izquierda, de frente al Rey, en el centro. Pocahontas a la derecha y los guerreros en la parte de atrás)*.

SMITH: Si deseáis vivir en paz, vuestra única alternativa es uniros a nosotros ahora. Nuestro Dios es más fuerte que vuestros ídolos, y nuestro Rey es rey de muchas tribus bastante más grandes y poderosas que la vuestra. Pero si os unís a nosotros tendrá que cesar vuestra malvada conducta. No más asesinar a vuestras gentes sin haber cometido ningún crimen, no más robar sus bienes o sus animales, no más hacerlos esclavos contra su voluntad. Bajo la bandera británica todos los hombres son libres.

*(Los guerreros susurran entre ellos. Smith se vuelve hacia ellos)*.

¿Qué decís vosotros? ¿Queréis uniros y servir a nuestro Rey, y vivir en paz, o continuaréis siendo esclavos de jefes crueles, para vivir una vida de temor y pobreza?

ALA DE ÁGUILA: No. Nos gustaría mucho uniros a vosotros, pero siempre hemos sido fieles a nuestro Rey, y a lo que él dice, porque eso es lo que haremos.

SMITH: Hacéis bien en ser leales a vuestro Rey. Ahora, Rey, ¿Qué dices tú? ¿Te unirás a nuestro poderoso Rey con todos tus bravos, o te enfrentarás a su poder y serás destruido?

REY *(hoscamente)*: Hablas como si tú mismo fueses Rey y conquistador, en lugar de un prisionero en mis manos. Debes ser un loco o ser muy valiente, ya que podría matarte de un solo golpe.

SMITH: Bueno, loco o valiente, eso no importa. Pero hay otros tan locos o bravos por allá, quienes incluso ahora *(señalando hacia la izquierda)* están haciendo retroceder a tus hombres. Y si tus hombres nos matasen a todos, mil más vendrían por cada uno muerto, y al final tú también te enfrentarías a tu destino. Sabed esto, que Gran Bretaña, una vez pone su mano en el arado para hacer una noble tarea, no la retira, sino que avanza hasta que se instaura la paz y la justicia, y se reparan los comportamientos crueles y erróneos. Tú mismo seguirías siendo Rey entre tu gente, pero bajo la cobertura amistosa del poder mundial de Gran Bretaña.

REY *(A los guerreros)*: ¡Bravos míos! Nunca antes os he pedido vuestro parecer. Pero hemos oído lo que ha dicho este hombre valiente. ¿Qué pensáis? ¿Debemos ceder o luchar ante el poder de este hombre blanco?

ALA DE ÁGUILA: Mi Rey, todos nosotros decimos “ceder”, y unimos a este poderosa fuerza, mediante la cual nosotros nos haremos fuertes a su vez.

POCAHONTAS: (*arrodillándose ante el Rey, a la derecha*). Te llamaré padre una vez más, y ruego, junto con todas las mujeres y niños de nuestra tribu, para que aceptes el consejo de este noble hombre, y venga por fin la verdadera paz a nuestra tierra.

(*Besa las manos del Rey y permanece arrodillada mientras habla*).

REY: Está bien, noble señor, nos rendimos. Y bajo palabra juramos lealtad a vuestro Rey en adelante y para siempre, en la prosperidad y en la miseria. Seremos fieles (*levantando la mano derecha con el saludo scout*).

GUERREROS: (*levantando la mano derecha con el saludo scout*). Seremos fieles.

SMITH: (*sacando una bandera de San Jorge de su abrigo, y atándola a un bordón scout, se la asigna*).

Tomad vuestra bandera, ¡la bandera de San Jorge y la vieja Inglaterra!  
(*Los guerreros saludan y cantan el coro de Ingonyama. La banda toca “Gran Bretaña gobierna*).

## CORTINA

## VESTUARIO

GUERREROS.- Banda o cinta alrededor de la cabeza, con una trenza de pelo sobre las orejas, y cuatro plumas de ganso con puntas negras.  
Cuerpo desnudo coloreado en color rojo polvo de ladrillo.  
Pantalones: de color claro si es posible, con tiras de trapo coloreadas y plumas de ganso descendiendo sujetas a todo lo largo de la costura externa de la pierna. Pies desnudos. Arco, flechas y bordón.

REY.- Como los guerreros, pero con un mantón rojo o chal sobre uno de los hombros, y un tocado hecho con una banda de lino con plumas de ganso, algunas situadas verticales sobre él y continuando espalda abajo.

POCAHONTAS.- Tocado de banda de lino, con tres plumas de ganso verticales y dos colgando a cada lado.

También una trenza de pelo sobre cada hombro.

Anillas de metal de las cortinas atadas con hilo alrededor de cada oreja a modo de pendientes.

Collar de cuentas, y también pulseras.

Una falda. Enaguas cortas y de color bajo ella.

Pies descalzos.

JOHN SMITH.- Sombrero grande con plumas de cola de faisán.

Barba, bigote y pelo largo hecho de estopa o gasa. Puede estar pegado al sombrero si se

desea. Cubre-cuello de acero o faja, collar de suave lino, abrigo largo marrón o amarillo, con un gran cinturón.

Pantalones bombachos.

Medias.

Zapatos con grandes hebillas.

Pistola de pedernal antigua.

ESCENARIO.- Tiras de papel marrón de 1 pie a 1 pie y medio de anchas y de 2 a 3 pies de anchas por la parte de abajo y que representarán los árboles si se las coloca sobre la pared de atrás, y se las marca con carboncillo y tiza para simular la corteza rugosa.

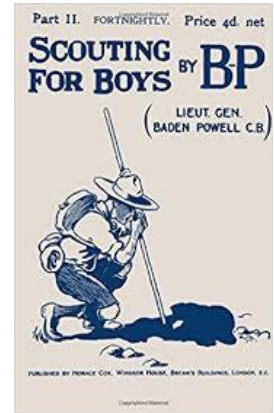
## PARTE II

### CONTENIDOS: CAPÍTULO II

---

## RASTREO, o Percibir y leer el significado de pequeños signos

---



#### CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

##### FOGATAS

- 5.- OBSERVACIÓN DE 'SEÑALES' O RASTROS: Detalles de la gente. 'Señales' alrededor de un cadáver. Uso de la vista, oído y olfato. Exploración nocturna.
- 6.- RASTREO: Aventuras. Importancia del Rastreo. Cómo aprender.
- 7.- LECTURA DE 'SEÑALES': Sherlockholmismo. Deducción o asociar esto y aquello. Ejemplos. Cómo practicar.

#### PRÁCTICAS, JUEGOS Y REPRESENTACIONES DE RASTREO

#### LIBROS SOBRE RASTREO

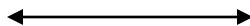
### CONSEJOS A LOS INSTRUCTORES

*La instrucción en el arte de la observación y la deducción es algo difícil de plasmar en papel. Debe enseñarse mediante la práctica. Uno sólo puede dar algunos ejemplos y consejos, el resto depende de vuestra propia capacidad de imaginación y las circunstancias locales.*

*La importancia de la capacidad de observación y deducción para el joven ciudadano es grande. Los niños son rápidos observando de manera natural, pero esa capacidad se va perdiendo conforme crecen, principalmente porque las primeras experiencias tienen a llamar mucho la atención, cosa que deja de ocurrir con la repetición.*

*La OBSERVACIÓN, es, de hecho, un hábito en el que el muchacho debe ser entrenado. El RASTREO es un paso interesante para conseguirlo. La DEDUCCIÓN es el arte del razonamiento posterior e interpretación del significado de los aspectos observados.*

*Una vez la observación y la deducción se han hecho habituales en el muchacho, se ha dado un gran paso en el desarrollo del 'carácter'.*



**CONTENIDOS: CAPÍTULO III**  
(Comienza en página 97)

---

**WOODCRAFT,**  
o Conocimiento de los Animales y la Naturaleza.

---

CONSEJOS A LOS INSTRUCTORES

FOGATAS.

- 8.- ACECHO: Como ayuda a la Observación. Cómo esconderse.
- 9.- ANIMALES: La llamada de los animales salvajes. Animales. Pájaros. Reptiles. Peces. Insectos.
- 10.- PLANTAS: Árboles y cómo identificarlos.

PRÁCTICAS, JUEGOS, COMPETICIONES Y OBRAS DE TEATRO SOBRE WOODCRAFT.

LIBROS SOBRE WOODCRAFT

**CONSEJOS A LOS INSTRUCTORES**

*CÓMO ENSEÑAR HISTORIA NATURAL*

*Si se encuentra en Londres lleve a sus scouts al Parque zoológico y al Museo de Historia Natural, de South Kensington. Lléveles a ver algunos animales sobre los que haya preparado una charla. Media docena de ellos será más que suficiente por un día.*

*Si se encuentra en el campo, pida permiso a algún granjero o carretero para que les muestre a los chicos cómo se colocan los arneses, etc. Y cómo dar de comer y beber a un caballo. Como se le colocan las herraduras, etc. Cómo se sujeta a un caballo desbocado desde el arnés. Cómo se ordeña una vaca.*

*Estudiar los hábitos de las vacas, los conejos, las aves, las ratas de agua, las truchas, etc., mediante el acecho y observación de lo que hacen.*

*Lleva a tus scouts a cualquier zoo y explícales los animales.*



## CAPÍTULO II

# RASTREO,

o

**Percibir y leer el significado de pequeños signos.- Historias de fuego de campamento sobre Observación- Seguimiento de Huellas- Lectura de ‘Signos’.**

---

## FOGATA N° 5



### OBSERVACIÓN DE ‘SEÑALES’

Percibiendo ‘señales’ – Detalles de la gente – Señales alrededor de un cadáver - Detalles en el Campo – Uso de la vista, oído y olfato por los scouts – Exploración nocturna- Consejos para los Instructores – Prácticas y Juegos en Observación- Libros sobre Observación.

---

### PERCIBIENDO SEÑALES

“Señal” es la palabra usada por los scouts que significa cualquier pequeño detalle, tal como huellas de pies, ramas rotas, pasto pisado, desperdicios de comida, una gota de sangre, un cabello y otras cosas por el estilo. Cualquier cosa que pueda servir de pista para obtener la información que desean.

Cuando la Señora Smithson viajaba por Cachemira el año pasado, seguía con algunos rastreadores indios las sutiles huellas de una pantera, que había matado y llevado consigo un joven ciervo. Había cruzado por una ancha superficie de roca lisa donde, por supuesto, no había dejado huella alguna de sus suaves patas. El rastreador fue enseguida hacia el extremo opuesto de la roca, que terminaba en una zona afilada, se mojó los dedos y los pasó sobre él hasta encontrar unos pelos del venado. Estos le indicaron que por ahí había pasado la pantera, arrastrando al ciervo.

Esos cuantos pelos son los que los scouts llaman “señales”.

El rastreador de la señora Smithson también encontró algunos osos, observando pequeñas “señales”. En una ocasión se percató de un rasguño fresco hecho en la corteza de un árbol, evidente hecho por la garra de un oso, y en otra, un cabello negro pegado a la corteza de un árbol, que le indicó que un oso se había restregado contra él.

Una de las cosas más importantes que debe aprender un scout, ya sea scout de guerra, cazador, o scout de paz, es no dejar que nada se escape a su atención. Debe darse cuenta de las pequeñas cosas y señales, y luego deducir su significado a partir de ellas.

Pero se necesita mucha práctica para que un Pie Tierno llegue a adquirir el hábito de

advertir realmente todo y no dejar que nada escape a su vista. Este arte puede aprenderse lo mismo en el campo que en la ciudad.

De la misma manera, deberíais notar cualquier sonido extraño u olor peculiar y pensar lo que pueda significar. A menos que aprendáis a percibir las ‘señales’ no tendréis suficientes datos para asociarlos y no seréis útiles como scouts. Esto lleva práctica.

Recordad que un scout considera una gran deshonra que un extraño descubra cualquiera cosa antes que él, ya se encuentre a gran distancia o debajo de su pie.

Si salís con un scout adiestrado, notaréis que sus ojos se mueven constantemente, buscando en todas direcciones, lejanas y cercanas, fijándose en todo lo que ocurre, y lo hace por hábito, no porque pretenda mostraros cuánto es capaz de percibir.

El otro día caminaba yo con una persona por el parque Hyde en Londres. De pronto me dijo: “Aquel caballo cojea un poco”. No había ningún caballo cerca de nosotros, pero pronto descubrí que se trataba de uno que estaba muy alejado, al otro lado del Lago Serpentine. Al momento se agachó y recogió un peculiar botón del sendero. Sus ojos, como veis, observaban cosas lejanas y cercanas.

En las calles de una ciudad desconocida, un scout se guiará por los edificios principales, por las calles laterales, y en cualquier caso por las tiendas por las que pase y lo que haya en sus escaparates. También notará los vehículos que pasen y otros detalles como si los arneses y las herraduras de los caballos que se cruce están bien.

Y muy especialmente se fijará en las personas: cómo son sus rostros, sus vestidos, sus zapatos, su manera de caminar, de modo que si un policía le dijera: “¿Ha visto usted a un hombre de cejas espesas y oscuras, vestido de azul, que caminaba calle abajo?”, él pudiera contestarle con algo como esto: “Sí, cojeaba un poco del pie derecho, llevaba zapatos que parecían de importación, llevaba un paquete en la mano, giró en la calle Gold, la segunda de aquí, a la izquierda, hará unos tres minutos”.

Una información como la anterior ha sido a menudo de gran valor para encontrar a un criminal, pero la mayoría de la gente camina como si fuera con los ojos cerrados y sin darse cuenta de las cosas.

En la historia de Kim, de Rudyard Kipling, se habla de dos muchachos a los que se les enseña ‘observación’ para convertirlos en detectives, o scouts, por medio de un juego en el que tenía que describir de memoria los pequeños objetos de una bandeja que se les habían mostrado durante un minuto antes de volver a cubrirlos.

Nosotros usamos el juego de Kim, porque constituye una excelente práctica para los Scouts.

Existió en Italia una sociedad revolucionaria llamada la Camorra, que adiestraba a sus muchachos en la observación rápida de las cosas y su retención en la memoria. Cuando caminaban por las calles de la ciudad, se le acercaba otro “Camorrista” y le preguntaba de

repente:

“¿Cómo iba vestida la mujer que se encontraba sentada a la puerta de la cuarta casa a la derecha, en la última calle? “, o:

“¿De qué hablaban los hombres que se encontraban en la esquina, tres calles atrás? “, o:

“¿A qué dirección le ordenaron a ese taxi que fuera y cuál era su número? “, o:

“¿Cuál es la altura de esa casa y cuál el ancho de la ventana del piso superior?”, y así sucesivamente.

O se le daba al chico un minuto para que observara los objetos del escaparate de una tienda y, después tenía que describir lo que allí había.

El Capitán Cook, el gran explorador y scout, recibió el mismo entrenamiento cuando era un muchacho, por eso le llamaban el gran mago, como Houdini.

Todo scout de ciudad debería conocer, como cosa indispensable, dónde está la farmacia más cercana (para caso de accidentes), la estación de policía más próxima, el hospital, la alarma de incendio, la cabina de teléfono, o el puesto de ambulancias, etc.

El scout deberá también observar el piso, especialmente en los bordes de la acera, pegado a la base de los edificios, o del alcantarillado. Yo he encontrado con frecuencia objetos valiosos, que se le habían caído a alguien y que habían sido pisados y pateados por numerosos transeúntes sin que los hubieran percibido.

## **DETALLES DE LA GENTE**

Cuando viajéis por tren o tranvía, tomad siempre nota de todos los detalles de vuestros compañeros de viaje. Fijaos en sus rostros, vestidos, manera de hablar y otras cosas por el estilo, de manera que más tarde podáis describirlos con precisión.

Y tratad también de deducir por su apariencia y comportamiento si son pobres o ricos (lo que generalmente es fácil de conjeturar por sus zapatos), cuál es su posible ocupación, si son felices, están enfermos, o necesitan ayuda.

Pero al hacerlo no hay que dejar que se den cuenta de que los estáis observando, pues entonces se pondrán en guardia.



### Cómo el porte del sombrero muestra el carácter

Recordad al pastorcillo que observó las botas del gitano sin que éste lo notara y, por tanto, sin que entrara en sospecha.

El observar detenidamente a la gente y la habilidad para leer su carácter y pensamientos es de inmenso valor en los negocios y el comercio, especialmente para un encargado de tienda o un vendedor a la hora de persuadir a alguien para que compre determinada mercancía o para descubrir a un posible estafador.

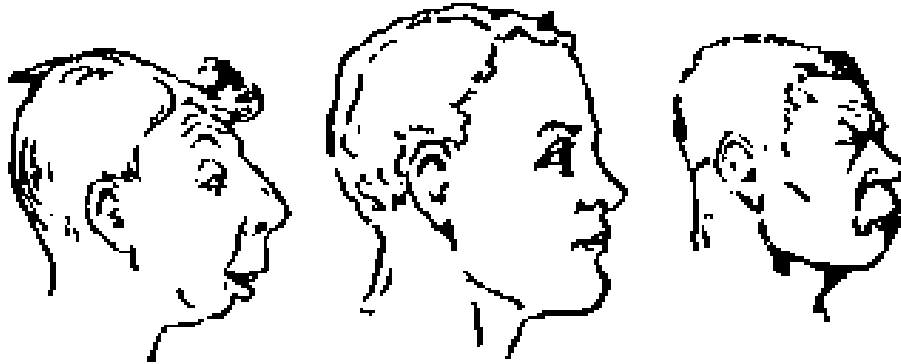
Se dice que el carácter de una persona se puede deducir de la manera en la que porta el sombrero. Si lo lleva ligeramente de lado, el portador es de buen carácter. Si lo lleva demasiado de lado, es un fanfarrón. Si lo lleva echado hacia atrás, es malo para pagar sus deudas; si lo usa derecho sobre la cabeza, probablemente será honrado pero aburrido.

La manera de andar de un hombre (o una mujer) es, con frecuencia, un buen indicio de su carácter. Observad el paso inquieto y fanfarrón del hombre pequeño que camina con pasos cortos y gran movimiento de los brazos. El paso apresurado y a brincos del hombre nervioso. El paso lento y cansino del haragán. El paso suave, rápido y silencioso del scout; y así sucesivamente.

En una ocasión fui acusado de desconfiar de los hombres que llevan el bigote encerado. Bien, es así hasta cierto punto. A menudo significa vanidad y algunas veces que son bebedores.

Ciertamente el tupé o mechón de pelo que algunos hombres llevan en la frente es una señal cierta de estupidez. La forma de la cara ofrece también una buena idea sobre el carácter del hombre.

¿Quizá podríais decir algo sobre el carácter de estos caballeros?



No hace mucho hablaba con un detective acerca de un caballero, con quien los dos habíamos estado conversando y tratábamos de descifrar su carácter.

Yo hice la siguiente observación: “Por lo menos era pescador”, pero mi compañero no supo por qué, pero es que él mismo no lo era.

Yo había notado un montón de hilos sueltos en el puño de la manga izquierda de su manga. Un buen número de pescadores, cuando recogen sus anzuelos, los ponen a secar enganchados en su sombrero, pero otros, se los prenden en la manga. Una vez secos, al quitarlos de allí, con frecuencia arrancan uno o dos hilos del tejido.

Es una práctica divertida, cuando se viaja en un compartimiento de ferrocarril, o en un tranvía con otras personas, observar solamente sus pies y adivinar, sin mirar más arriba, el tipo de gente que son, viejos o jóvenes, ricos o pobres, gordos o flacos, y luego levantar la vista y ver lo acertado que estuvo uno.

El Sr. Nat Goodwin, el actor norteamericano, me contó una vez que fue a ver el ascenso de un globo aerostático cuando sufría de tortícolis. Sólo era capaz de mirar hacia abajo en lugar de hacia arriba, sólo podía ver los pies de la gente que tenía alrededor entre la multitud, de modo que eligió entre los pies a aquellos que estaba seguro pertenecían a un hombre afable y de buen corazón quien le describió lo que ocurría con el globo.

Una vez, pude prestarle un servicio a una dama en malas circunstancias, cosa que había adivinado mientras caminaba detrás de ella, pues a pesar de ir bien vestida, las suelas de sus zapatos necesitaban ser reparadas con urgencia. No creo que jamás supiese cómo adiviné que necesitaba ayuda.

Pero es sorprendente cuánto se puede averiguar por la suela de un zapato cuando vais

andando tras una persona, y es igualmente sorprendente cuánta información puedes obtener de ese mismo zapato.

Se dice que las suelas y tacones desgastados por igual es evidencia de capacidad para los negocios y honestidad. Que llevar las suelas desgastadas por el exterior significa que eres un hombre de imaginación y amor por la aventura, pero que si las desgastas por el interior significa debilidad de carácter e indecisión, y este último signo es más infalible en el caso de un hombre que en el de una mujer.

Recordad cómo ‘Sherlock Holmes’ encontró un desconocido en la calle y observó que parecía hombre bastante pudiente, con su traje nuevo y su banda de luto sobre el brazo, que tenía el porte de un soldado y el andar de un marinero, tostado por el sol, con marcas de tatuajes en sus manos y que llevaba algunos juguetes de niño en su mano.

¿Qué habrías deducido de este hombre?

Pues bien, Sherlock Holmes dedujo correctamente, que aquel hombre se acababa de dar de baja de la Marina Real como Sargento, su mujer había muerto y tenía en casa algunos hijos pequeños.

### **SEÑALES ALREDEDOR DE UN CADÁVER**

Puede ocurrir que algún día uno de vosotros sea el primero en hallar el cuerpo sin vida de un hombre, en cuyo caso debéis recordar que es vuestro deber examinar y tomar nota hasta del más pequeño signo que haya en el cuerpo o cerca de él antes de que el cadáver sea retirado o el terreno alterado y pisoteado.

Además de anotar la posición exacta en que se encontraba el cadáver (que de ser posible hay que fotografiar tal y como se encontró), debe examinarse con mucho cuidado todo el terreno de alrededor, sin pisarlo más de lo que sea absolutamente necesario, por temor a echar a perder rastros existentes. Además, es sería muy valioso dibujar un pequeño boceto con la posición exacta en la que yacía el cadáver y los rastros que había a su alrededor.

Últimamente se han encontrado dos cadáveres, que en un principio se supuso que pertenecían a personas que se habían ahorcado ellas mismas, pero que un examen detenido del terreno circundante, demostró que habían sido asesinadas. En uno de los casos, unas ramas quebradas y el pasto aplastado, y en el otro, una alfombra arrugada, demostraron que se había cometido un crimen y que los cuerpos habían sido colgados después de muertos, para hacerlos parecer que se trataba de un suicidio.

Especial atención se debería prestar a las huellas digitales, que deben buscarse en cualquier posible artículo, si no corresponden con las del hombre asesinado bien pudieran ser las de su asesino, quien luego podría ser identificado comparándolas con la impresión de sus dedos.

Un caso así ocurrió en la India, donde se encontró a hombre muerto y con una huella de sangre sobre su ropa. Se encontró al poseedor de dicha huella, se le juzgó y encarceló.

En San Petersburgo, una ciudad rusa, encontraron muerto a un banquero. Cerca del cadáver descubrieron una boquilla con una pieza de ámbar. Dicha pieza tenía una forma peculiar, que sólo podía ser sostenida en la boca en una sola posición y llevaba además las huellas de dos dientes. Estas mostraban que los dientes eran de diferente tamaño.

Los dientes del muerto eran muy parejos, por lo que era evidente que la boquilla no era suya. Pero su sobrino tenía los dientes que se ajustaban a las huellas de la boquilla, así que fue arrestado y más tarde se reunieron otras pruebas que demostraron que había sido el asesino.

*[Comparar la historia con la de las memorias de 'Sherlock Holmes' titulada "El paciente residente", en la cual un hombre fue encontrado ahorcado y se consideró que había sido un suicidio hasta que llegó Sherlock Holmes y mostró varias pistas, como colillas fumadas por distintas personas, y huellas de pies que demostraban que en la habitación habían estado tres personas con el fallecido algún tiempo antes de su muerte, y después lo habían colgado.]*

### **DETALLES EN EL CAMPO**

Si estáis en el campo deberéis tener en cuenta los mojones, es decir, los puntos de referencia que os sirvan para encontrar vuestro camino o eviten que os perdáis, tales como cerros lejanos, campanarios y objetos cercanos como edificios peculiares, árboles, puertas, rocas, etc.

Y recordad al tomar nota de estas referencias, de la que puede que tengáis que hacer uso del conocimiento de algunas para indicarle a alguien cómo encontrar su camino, de modo que debéis fijaros en ellas muy detalladamente para que seáis capaces de describirlas con exactitud y en el orden apropiado. Debéis observar y recordar todos los caminos y todas las veredas.

También debéis reparar en las pequeñas señales, como pájaros que levantan el vuelo precipitadamente, lo que significa que anda por ahí un hombre o un animal. Una polvareda muestra que algo se mueve: animales, personas o vehículos.

Por supuesto, que cuando os encontréis en el campo debéis fijaros meticulosamente, al igual que en la ciudad, en todos los que pasan. Cómo van vestidos, cómo son sus rostros y su manera de andar, y examinar las huellas de sus pies y hacer bocetos de todo en vuestro cuaderno de notas, de tal manera que los reconozcáis si los volvéis a ver (tal como aconteció con el pastorcito en la historia que os he narrado al principio de este libro).

Y percataos de todos los rastros, es decir, las huellas personas, animales, pájaros, ruedas, etc., pues de todas ellas podéis sacar información de lo más valiosa, como hizo el Capitán D'Artagnan en la historia del duelo secreto, que os contaré más adelante.

Esta lectura de huellas es de tal importancia, que a ella dedicaré toda una Fogata.

## USANDO VUESTRA VISTA

Que no haya nada demasiado pequeño para vuestra atención, un botón, una cerilla, la ceniza de un cigarro, una pluma o una hoja, pueden ser de gran importancia.

Un scout no sólo debe mirar hacia el frente, sino, también a los lados, y hacia atrás. Debe tener "ojos en la nuca", como afirma el dicho.

Con frecuencia, volviendo los ojos hacia atrás repentinamente, podréis ver a un scout enemigo o a un ladrón, en una actitud que seguramente no habría tenido si hubiera pensado que os ibais a dar la vuelta.

Existe una historia interesante de Fenimore Cooper llamada *El explorador de caminos*, en que se describe muy bien la acción de un scout Piel Roja. Tenía "ojos en la nuca" y, después de pasar frente a unos arbustos, notó que había en ellos una o dos hojas marchitas mezcladas con las frescas, lo que le hizo pensar que alguien las había puesto allí intencionadamente para indicar que aquel era un buen escondite y, así descubrió a unos fugitivos que estaban escondidos.

## EXPLORACIÓN NOCTURNA

Un scout debe ser capaz de notar pequeños detalles lo mismo de noche que de día, y esto debe hacerlo principalmente escuchando, y en ocasiones, por el tacto o el olfato.

En la quietud de la noche los sonidos viajan más lejos que durante día. Si ponéis vuestro oído contra el suelo, o contra un palo o especialmente contra un tambor colocado en el suelo, podréis oír el ruido de las herraduras de un caballo, o el de las pisadas de un hombre, a gran distancia.

Otra forma es tomar una navaja con una hoja abierta por cada lado y clavar una de ellas en el suelo y morder la otra con cuidado, lo que os permitirá oír mucho mejor.

La voz humana, aun hablando en voz baja, llega muy lejos y es difícil de confundir con cualquier otro sonido.

Con frecuencia he atravesado por entre puestos de avanzada por la noche, tras haberme dado cuenta del lugar en que se encontraban los centinelas por el ruido de su conversación o el ronquido de los que dormían.

## LIBROS A LEER SOBRE OBSERVACIÓN

‘Investigación Criminal’ del Dr. Gross. Editado por John Adam. 30 chelines.

‘Ayudas para la exploración’, 1 chelín (Gale and Polden)





Una campana de alarma en Mafeking- Cuidado con los proyectiles

## CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

### CÓMO ENSEÑAR OBSERVACIÓN EN LA PRÁCTICA

#### PRÁCTICAS

EN LA CIUDAD: Practicad con vuestros muchachos el hábito de tomar nota de los diferentes tipos de tiendas por las que pasan mientras caminan por la calle, y a recordarlas en su orden correcto.

Después, a percibir y recordar sus nombres.

También a fijarse y recordar lo que había en sus escaparates, después de haberlos observado durante dos minutos. Y, finalmente, a recordar el contenido de varios escaparates vistos sucesivamente durante medio minuto cada uno.

Haced que los muchachos se fijen en los edificios prominentes usándolos como referencias, en el número de esquinas que han doblado, los nombres de las diferentes calles por donde han pasado, detalles de los caballos y automóviles con los que se han cruzado y muy especialmente detalles de personas con respecto a sus vestidos, características y manera de andar, matrículas de los vehículos, policías, etc.

Conducidles la primera vez para enseñarles cómo han de hacerlo, y después, enviadlos solos e interrogadlos a su regreso, como se indica más adelante.

Haced que los scouts aprendan por sí mismos a fijarse y recordar el lugar donde se

encuentran todas las farmacias, alarmas de incendio, las estaciones de policía, los hospitales, etc.

EN EL CAMPO: Sacad a la patrulla de paseo y enseñad a los muchachos a fijarse en aquellas cosas distantes, pero prominentes que sirvan de referencia tales como colinas, torres de iglesias y otros detalles por el estilo, y referencias cercanas, tales como construcciones peculiares, árboles, rocas, puertas, etc.

Hacedles notar, además, los caminos vecinales o senderos, las diferentes clases de árboles, pájaros, animales, huellas, personas, vehículos etc. También los olores peculiares de las plantas, animales, estiércol, etc.

Después enviad a los muchachos a dar una vuelta. A su regreso examínadlos uno por uno verbalmente, o haced que todos escriban las respuestas a, digamos, seis preguntas que les pongáis referentes a ciertos puntos en que debieron haberse fijado.

Añade más valor a la prueba el poner de antemano algunas señales en el suelo, o dejar tirados botones o cerillas para que los muchachos los vean y recojan (como modo de hacer que examinen con detenimiento el terreno adyacente, igual que los objetos distantes).

ESTIMANDO EL CARÁCTER: Enviad a los scouts a dar una vuelta de media hora, con el fin de observar, por ejemplo, una persona de carácter tosco, o un caso de pobreza gentil, etc.

El scout debe ser capaz, a su regreso, de describir con precisión a la persona, y dar las razones que le hicieron pensar que la persona era del carácter que el aduce.

También debería poder constatar cuántos otros se ha encontrado durante su búsqueda, tales como tontainas, de buen carácter, deshonestos, fanfarrones, gente con bigote encerado, etc., juzgándolo, claro está, por sus caras, su caminar, su calzado, sus sombreros, su ropaje, etc.

## **JUEGOS DE OBSERVACION**

### **ENCONTRAR EL DEDAL**

(En el local)

Envía a la patrulla fuera de la habitación.

Coged un dedal, anillo, moneda, pedazo de papel, o cualquier otro objeto pequeño y colocadlo en un lugar donde sea perfectamente visible, pero donde no sea probable que lo se note.

Haced que la patrulla entre y lo busque. Cuando un scout lo ve, se va a sentarse en silencio, sin decir a los demás dónde lo ha visto.

Después de un tiempo razonable, se le pide que indique a los que no lo hayan visto el lugar

donde se encuentra.  
[Esto asegura que realmente lo ha visto].

### ESCAPARATE (En la ciudad, al aire libre)

El árbitro lleva consigo una patrulla por la calle y la hace pasar frente a seis tiendas diferentes.

Les da medio minuto para mirar cada tienda, y luego tras llevarlos a cierta distancia, le da a cada uno un lápiz y una tarjeta, y les pide que anoten de memoria, o él mismo lo hace, lo que pudieron observar, por ejemplo, en la tercera y quinta tiendas.

El scout que anota correctamente el mayor número de objetos, gana. Es una práctica útil hacerlos competir de dos en dos, volviendo a repetir el que pierde hasta dar con el peor. Esto hace que el peor de los scouts pueda practicar más.

### JUEGO SIMILAR (En el local)

Envía por turno a cada scout a una habitación, durante medio minuto.

Cuando regresa escribe una lista de los muebles y objetos que ha visto. El muchacho que anotó correctamente el mayor número es el que gana.

La manera más sencilla de puntuarlo es hacer una lista de todo lo que hay en el cuarto y poner a continuación tantas columnas como scouts compiten, para ir anotando en ellas los puntos y luego sumar el total en la parte inferior.

### LOCALIZANDO EL LUGAR (En interiores, en el campo o la ciudad)

Mostrad una serie de fotografías o bocetos de objetos que se encuentren en el vecindario, los cuales deberían reconocer todos los scouts si hubiesen mantenido sus ojos abiertos, como por ejemplo cruces de caminos, una ventana original, una gárgola o veleta, un árbol, un reflejo en el agua (adivinando el edificio que lo produce), etc.

La mayoría de las competiciones anteriores pueden ser jugadas por un par de scouts entre ellos mismos a modo de práctica, si les gusta.

Los Guías de patrulla pueden escoger a una pareja de scouts contra otra para realizar el juego, y de este modo conseguir que lo practiquen de verdad, y cuando lleguen a ser lo suficientemente buenos en ello, pueden retar a otras patrullas a competir contra la suya.

## SEGUIR EL RASTRO

Enviad a una "liebre", ya sea caminando o en bicicleta, llevando el bolsillo lleno de granos de maíz, frutos secos, confeti de papel, o botones, etc., para que los vaya dejando caer de cuando en cuando y así formar una pista que la patrulla pueda seguir.

O que salga con un trozo de tiza y dibuje la señal de la patrulla en las paredes, jambas de las verjas, aceras, farolas, árboles, etc.

Las patrullas deben ir limpiando todos estos rastros conforme los encuentran por una cuestión de limpieza, y también para no confundirse en otro día de práctica.

También pueden utilizarse las otras señales del camino, como la de camino cortado, mensaje escondido en cierto punto, o indicar direcciones hasta el siguiente cruce.

## EL OLFATO DEL SCOUT

(En el local)

Preparad un montón de bolsas de papel, todas iguales, y colocar en ellas diferentes artículos que desprendan aroma, como cebolla cortada en una, betún en otra, pétalos de rosa, cuero, semillas de anís, polvo de violetas, corteza de naranja, etc.

Poned todos los paquetes en fila a unos dos pies de distancia unos de otros, haced que cada competidor camine por la fila y huela cada uno durante cinco segundos. Al final tiene un minuto para escribir o decir al árbitro los nombres de los diferentes objetos que ha olfateado, de memoria y en el orden correcto.

## LEJOS Y CERCA

(Para la ciudad y el campo)

El árbitro sale con una patrulla, en formación de patrulla a lo largo de un determinado camino. Lleva consigo una tarjeta de puntuación, en la que van escritos los nombres de cada uno de los scouts.

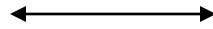
Cada scout busca los detalles requeridos y conforme los va encontrando corre hacia el árbitro y le informa o le entrega el objeto, si es un objeto lo que ha encontrado. El árbitro le anota un punto al lado de su nombre. El scout que obtiene el mayor número de puntos es el que gana.

Deben elegirse detalles como los siguientes, para conseguir desarrollar la facultad de observación en el scout y a la vez estimularlo a ver lejos y cerca, arriba o abajo, etc.

Los detalles deben variarse cada vez que se juegue y se darán ocho o diez de ellos cada vez.

Cada cerilla encontrada.....1 punto  
Cada botón encontrado.....1 punto  
Huellas de patas de aves.....2 puntos

Remiendo percibido en las ropas o calzado de un extraño.....	2 puntos
Caballo gris visto.....	2 puntos
Paloma volando.....	2 puntos
Gorrión parado.....	1 punto
Fresno.....	2 puntos
Cañón de chimenea roto.....	2 puntos
Ventana rota.....	1 punto



## **FOGATA N° 6**

### **RASTREO**

Huellas humanas – Huellas de animales – Cómo aprender a rastrear- Consejos para los  
Instructores- Juegos de Rastreo – Libros sobre rastreo

### **HUELLAS HUMANAS**

El General Dodge, del ejército norteamericano, nos describe cómo una vez tuvo que perseguir una partida de Pieles Rojas que habían asesinado a algunas personas.

Los asesinos llevaban casi una semana de ventaja, y habían huido a caballo. Pero el General Dodge consiguió un magnífico Scout especialista en rastreo, llamado Espinosa para que le ayudara.

Los indios montaban todos caballos sin herrar, excepto uno, y después de que Espinosa los hubiese rastreado durante muchas millas de pronto se apeó del caballo y sacó de una grieta cuatro herraduras escondidas entre las rocas. Evidentemente el indio se las había quitado para que no dejaran huella.

Durante seis días persiguieron a la banda, y durante la mayor parte de ese tiempo no había huellas visibles para ojos profanos. Tras haber marchado durante 150 millas, finalmente dieron alcance y capturaron a toda la partida. Y todo fue gracias a la gran habilidad de Espinosa como rastreador.

En otra ocasión, las tropas americanas perseguían a un montón de indios que habían asaltado y matado a unos blancos. Llevaban consigo algunos scouts Pieles Rojas que les ayudaban a rastrear.

Para asegurar el éxito del ataque, las tropas marchaban de noche y los rastreadores encontraban el camino en la oscuridad palpando las huellas con los dedos. Pero de pronto hicieron un alto y los rastreadores informaron que el rastro que estaban siguiendo se

cruzaba con otro rastro reciente, y cuando el oficial encargado llegó al lugar, los indios aún tenían las manos sobre las huellas para no perderlas.

Trajeron una luz y se descubrió que las huellas recientes eran las de un oso que había cruzado el rastro del enemigo!

Continuaron la marcha sin mayor incidente y el enemigo fue sorprendido y capturado durante la madrugada.

El scout norteamericano Burnham, quien estando en Sudáfrica, se encontraba entre la partida de Wilson cuando fueron masacrados en el río Shangani, en la tierra de los Matabeles, había sido enviado con un mensaje poco antes de que fueran rodeados. Viajó durante la noche para evitar ser observado por el enemigo. Tuvo que guiarse palpando las huellas que la columna había dejado en el lodo esa mañana, mientras marchaban hacia aquel lugar.

Yo, también, tuve que guiar una columna, durante la noche, por las intrincadas montañas de Matopo, en Rodesia, para atacar una fortificación enemiga que yo mismo había reconocido el día anterior.

Seguí el camino palpando mis propias huellas, unas veces con mis manos y otras a través de las suelas de mis zapatos, ya que estaban muy gastadas y delgadas, y no tuve ninguna dificultad para seguir el rastro.

Rastrear, o la capacidad de seguir huellas, se denomina de diferentes maneras en los diversos países. Así, en el África del Sur se habla sólo de "spooring", es decir, seguir el "spoor". En la India es "pugging" o seguir los "pugs". En América del Norte se le llama "trailing".

Es uno de los medios principales por el que los scouts consiguen su información y los cazadores encuentran su caza. Pero, para llegar a ser un buen rastreador, hay que empezar joven y practicarlo siempre al caminar, ya sea en la ciudad o en el campo.

Si al principio os lo recordáis constantemente, pronto encontraréis que se ha convertido en un hábito y ya no tenéis que recordároslo. Y esto, además de ser un hábito muy útil, hace interesante la caminata más aburrida.

Los cazadores, cuando salen al campo a cazar, lo primero que hacen es buscar las huellas que pueda haber, antiguas o frescas, para saber si hay animales por el terreno. Después, estudian las más recientes, para averiguar dónde se ocultan los animales.

Luego, tras haber hallado un rastro fresco, lo siguen hasta encontrar al animal y matarlo. Hecho esto, a menudo tienen que valerse de sus propias huellas para encontrar el camino de regreso al campamento.

Y los scouts de guerra tienen que hacer esto mismo con respecto a sus enemigos.



búsqueda por la ribera, dio con la huella de ellas y las siguió hasta un lugar donde evidentemente había habido una lucha, ya que el suelo estaba muy pisado y los arbustos con las ramas quebradas hacia el borde del río, y había también huellas de pisadas de otros dos hombres.

Y aunque aquellos hombres jamás fueron encontrados, aquello mostró ser el caso de un probable asesinato, lo que de otra manera nunca se hubiera siquiera sospechado.

Un scout debe aprender a reconocer de un vistazo a qué paso iba quien dejó las huellas, etc.

Al caminar un hombre, asienta todo el pie en el suelo a una yarda más o menos, el uno del otro. Al correr, los dedos quedan marcados más profundamente en el suelo, se levanta un poco de polvo, y la distancia entre los pies es mayor de una yarda.

Algunas veces, un hombre que trata de engañar a quien pueda rastrearlo, camina hacia atrás, pero un buen scout lo sabe enseguida, ya que los pasos son más cortos, los dedos están más vueltos hacia adentro, y las marcas de los talones son más profundas.

Los animales, cuando caminan de prisa, marcan más los dedos en el terreno y levantan polvo, siendo sus pasos más largos que cuando van despacio.

Vosotros debéis ser capaces de decir a qué paso va un caballo, en cuanto veáis sus huellas.

Un caballo, al caminar, deja dos pares de huellas de sus herraduras, la cercana (izquierda) de la pata trasera, enfrente y cerca de la huella de la pata delantera, y la alejada (derecha) de la pata delantera, en forma semejante, inmediatamente después de la huella de la pata trasera.

Al trotar, las huellas son semejantes, pero el paso es más largo. Las herraduras de las patas traseras son, generalmente, más largas y estrechas de forma que las de las delanteras.

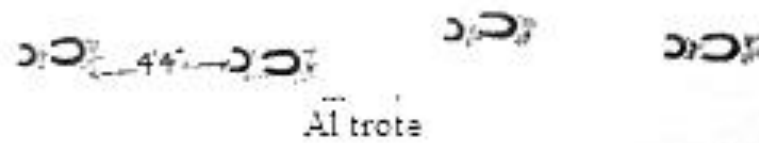
Los rastreadores nativos presumen de que no sólo pueden decir el sexo de una persona y su edad por sus huellas, sino también su carácter. Dicen que las personas que giran mucho sus dedos hacia fuera son generalmente unos mentirosos.

Era un truco habitual entre los bandoleros de la antigüedad y más recientemente entre los ladrones de caballos, el invertir las herraduras de sus cabalgaduras, para despistar a los rastreadores que pudieran seguirlos.

Pero un buen rastreador no se deja engañar. De igual manera, los ladrones con frecuencia caminan hacia atrás por la misma razón, pero el buen rastreador, pronto se dará cuenta del engaño.



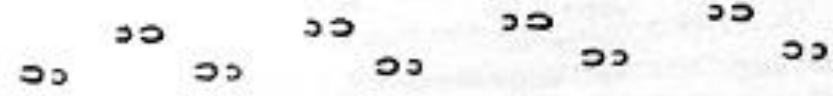
## HUELLAS DE CABALLO



OE		O.H.		N.H.		N.F.		OE
↻	6' 6"	↻	3' 10"	↻	7' 6"	↻	5' 0"	↻

O=alejada N=cercana H=pata trasera F=Pata delantera

### Al galope

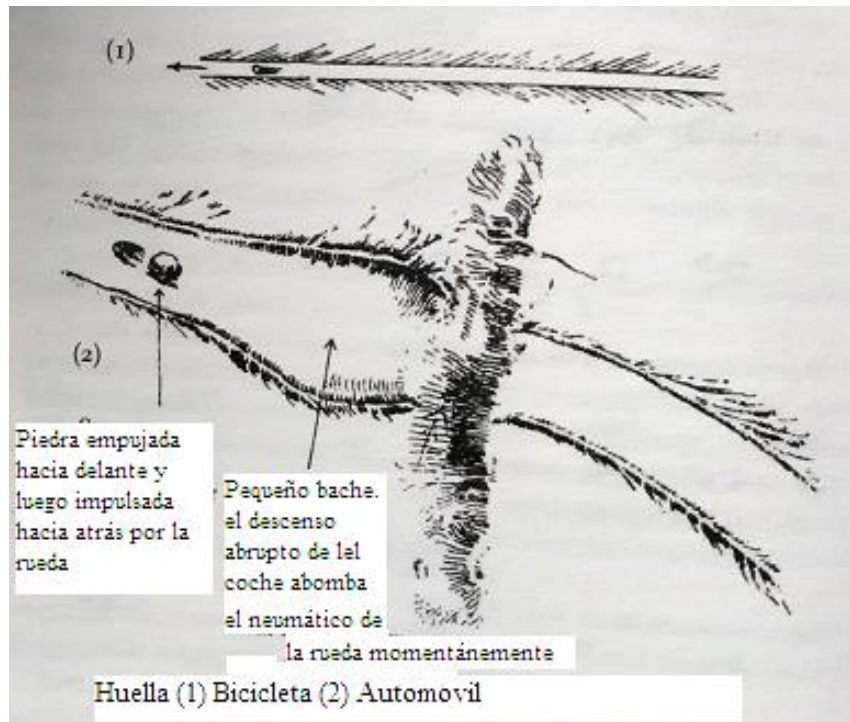


Caballo cojo caminando ¿De qué pata cojea?  
 Nota.-Las huellas largas son de las patas traseras



Estas son las huellas de dos pájaros en el suelo. Uno vive generalmente sobre el terreno, el otro en los árboles y los arbustos ¿A cuál pertenece cada huella?

También deben estudiarse las huellas de las ruedas, hasta que puedas encontrar la diferencia entre las de un cañón, un carruaje, un carro de campo, un automóvil, o las de una bicicleta y la dirección en la que iba el vehículo. [Ver diagrama]



Además de aprender a reconocer el paso de las huellas, tenéis que llegar a saber el tiempo que llevan marcadas. Esto es algo de suma importancia y requiere mucha práctica y experiencia antes de poder juzgar realmente bien.

Depende mucho del estado del piso, del tiempo y de sus efectos sobre la huella. Si seguís una pista, digamos, en un día seco y ventoso, en terreno cambiante, encontraréis que si se trata de terreno arenoso suave, en poco tiempo se verá como si fuera antigua, porque la tierra húmeda que caiga sobre ella se secará rápidamente y tomará el mismo color que el de la superficie y los bordes angulosos de la impresión pronto se redondearán por efecto de la brisa sobre el polvo seco en el que están formadas.

Cuando se forman en terreno húmedo, las mismas huellas se ven mucho más frescas, ya que el sol sólo las secará parcialmente en la parte de arriba y el viento no habrá podido redondear sus aristas vivas.

Y si las huellas han sido impresas en barro húmedo y bajo la sombra de árboles, etc., donde el sol no puede llegar, la misma huella que en la arena parecerá tener un día de existencia, ahí aparecerá como bastante fresca.

Por supuesto, algunas de las claves para determinar la edad de una huella, se obtiene a menudo en aquellos lugares donde ha llovido, después de que éstas fueron impresas, (si sabéis a qué hora llovió), o el polvo o las semillas que el aire haya depositado sobre ellas

(si sabéis a qué hora sopló el viento), o el cruce de otras huellas marcadas sobre las originales, o donde el pasto ha sido pisoteado, el grado hasta el que se ha secado o marchitado.

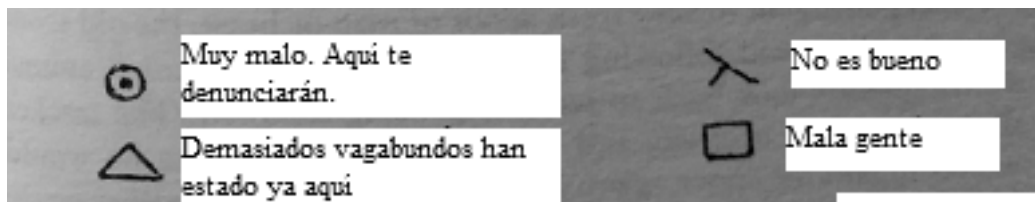
Si se sigue a un caballo, se puede juzgar el tiempo que hace que pasó por la frescura del estiércol que haya dejado, siempre, por supuesto, teniendo en cuenta el efecto que sobre él hayan tenido el sol, la lluvia y los pájaros, etc.

Habiendo aprendido a conocer el paso y la edad de una huella, lo siguiente que hay que aprender es a seguirla en toda clase de terrenos. Esto es algo que uno puede lograr practicando toda tu vida, y, aun así, seguiréis aprendiendo al final de la misma. Os encontraréis mejorando continuamente.

También hay mucho que aprender de las cenizas de un fuego. Si todavía están calientes o ya se enfriaron, los desperdicios indicarán la clase de comida comió la gente y si fue abundante o escasa.

No sólo debéis tener una mirada inquisitiva para descubrir las señales puestas por vuestros propios scouts, sino también las hechas por los scouts "hostiles". Los scouts de otros lugares tienen también sus señales propias, y también las tienen los vagabundos.

Las siguientes son algunas de las señales realizadas por vagabundos en las paredes o vallas cercanas a las casas en las que han estado mendigando, las cuales señalan con tiza para avisar a otros de qué tipo se trata



En el Sudán y en Egipto hay muy buenos rastreadores nativos y yo pude ver el trabajo que hacen allí.

Un Coronel de la Caballería Egipcia había sido robado en su casa, así que envió a un rastreador de la tribu Jaalin en su busca.

Pronto dio con la huella del ladrón y la siguió hasta muy adentro del desierto, y encontró el lugar en donde estaban enterrados los objetos robados. De ahí las huellas seguían hasta el cuartel.

Así que el regimiento entero fue formado descalzo, para que el rastreador pudiera examinar las huellas de todos. A final, cuando hubo visto a todos los hombres caminar, dijo 'No, el

ladrón no está aquí'. Justo entonces llegó el sirviente nativo del coronel con un mensaje y enseguida el rastreador, que se encontraba presente, dijo: "Ése es el hombre que enterró los objetos".

El sirviente, sorprendido de verse descubierto, confesó ser él quien había robado a su patrón, pensando que sería el último de quien se sospecharía.

El Sr. Deakin, el Primer Ministro de Australia, me contó que navegaba a bordo de un barco con un montón de nativos australianos, quienes estaban en el mar por primera vez en sus vidas.

Cuando el barco zarpó a la mar se dio cuenta de que todos aquellos nativos se fueron hacia la proa y permanecían allí tumbados sobre la cubierta con sus cabezas sobre el borde mirando atentamente hacia el agua que había ante el barco. Estaban tan interesados en el agua que durante algún tiempo no pudo obtener respuesta alguna a su pregunta acerca de lo que estaban mirando, hasta que al final uno dijo:

‘No podemos entender cómo el barco conoce el camino a través del mar. No podemos ver ningún rastro a seguir. Sabemos que nuestra vista es lo suficientemente aguda en la orilla y a menudo cuando guiamos a los blancos por el camino, nos dicen que no pueden ver los rastros que para nosotros están bastante claros. Sus ojos son diferentes de los nuestros. Pero aquí en el mar los marineros ingleses evidentemente pueden ver rastros por delante de ellos, de lo contrario no sabrían por qué camino guiar al barco, y aun así, nosotros, que somos tan buenos viendo en la orilla, no podemos ver señal alguna de huella o marca en el agua’.

Cuando un viejo scout tropieza con una huella fresca de hombre o de animal, evita, generalmente, seguirla de cerca, pues con frecuencia el animal mira hacia atrás para ver si es seguido.

Por lo tanto procede a describir un gran círculo y vuelve hacia atrás para cruzarla en donde calcula volverla a encontrar. Si la encuentra hace otro círculo más hacia delante hasta que no encuentra huella alguna. Entonces sabe que se ha adelantado a la caza y retrocede, describiendo círculos gradualmente más pequeños, hasta encontrarlo. Ver el diagrama.

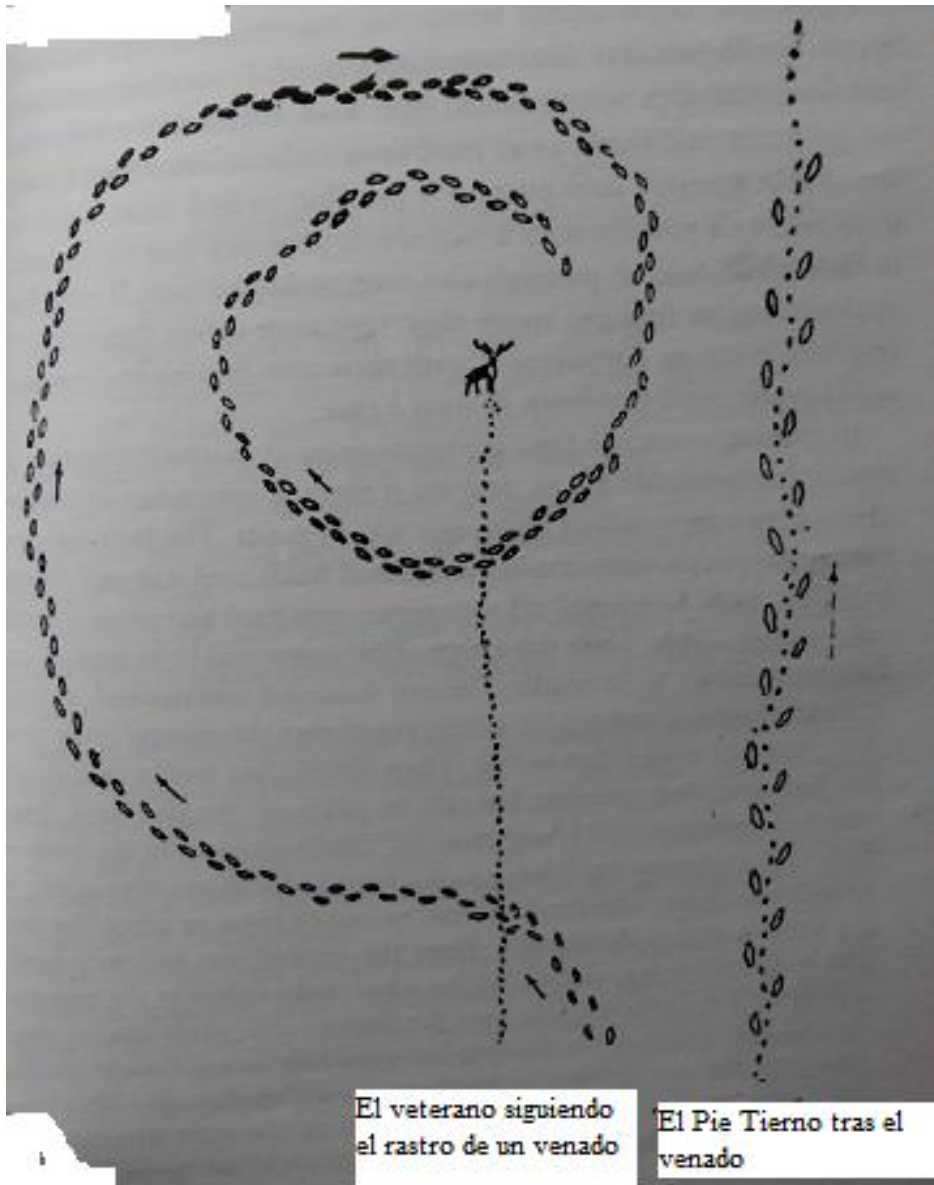
### **CONSEJOS PARA RASTREAR**

Unos rastreadores de Scinde siguieron a un camello robado de Karachi a Sehwan, unas 150 millas por arena y roca desnuda.

Los ladrones, para despistar, llevaron al camello a través de una calle muy transitada hacia delante y hacia detrás, para que su huella se confundiera con otras, pero los rastreadores lo previeron y rodearon la ciudad encontrando la huella al otro extremo, pudiendo después seguirla con éxito.

Cuando se rastrea en terreno en que las huellas son difíciles de ver, como sucede en terreno duro o en pasto, hay que observar la dirección que tiene la última huella visible y mirar a lo lejos en esa dirección, digamos unas veinte o treinta yardas adelante, y en el pasto

generalmente, se pueden ver las hojas dobladas o pisoteadas y en terreno duro posiblemente se pueda ver alguna piedrecita desplazada, o arañada, o algunos otros pequeños signos que, colocados en línea, dan una pista que de otra manera sería imposible de notar.



Una vez tuve que rastrear una bicicleta por un camino duro de asfalto, en el que realmente no había dejado impresión alguna, pero mirando a lo lejos sobre la superficie del camino, a la salida del sol, la línea que había seguido era perfectamente visible sobre la casi imperceptible capa de rocío que había sobre el suelo. De pie parado sobre la pista y mirando hacia ella cerca de mis pies, no podía descubrir el menor rastro de ella.

Es algo importante, cuando se busca una huella difícil, mirar contra el sol, pues el más ligero resalto del terreno proyecta entonces una sombra.

Cuando se pierde una huella hay que tratar de volver a encontrarla. Para localizarla colocad vuestra pañoleta o bordón, u otra marca, en la última huella y enseguida describid un círculo amplio, de digamos treinta, cincuenta o cien metros de radio teniendo a ésta por centro y escogiendo el terreno más favorable, suave si fuera posible, para encontrar las señales de la continuación de la huella.

Si toda la patrulla anda en seguimiento de la huella, haced alto y que sólo uno o dos muchachos hagan la prueba. Si todos quieren tratar de encontrarla, pronto la habrán perdido definitivamente, confundiéndola con las suyas propias, o borrándola al pisarla: muchos cocineros echan a perder la sopa.

Al hacer una prueba de búsqueda hay que usar el sentido común respecto a la dirección probable que haya tomado el enemigo y probar por allí.

Recuerdo un caso en que se rastreaba a un jabalí y que ilustra lo que quiero decir. El jabalí había estado corriendo por terrenos inundados y fangosos, lo que hizo muy fácil la persecución, hasta que giró para tomar terrenos duros y pedregosos, donde, al poco rato, ya no había ni rastro de sus huellas.

Tuve, pues, que hacer una prueba. Se marcó la última huella y el rastreador describió un amplio círculo, examinando minuciosamente el terreno, pero no encontró ninguna señal. Entonces miró el terreno a su alrededor, e imaginándose ser él el jabalí, se dijo:

"¿Qué dirección habría yo tomado?"

A alguna distancia enfrente de él, en la dirección original, había un seto largo de cactus espinosos y en él dos huecos. El rastreador se dirigió hacia uno de ellos como la línea probable que el jabalí hubiera seguido.

El piso seguía siendo muy duro y, por tanto, no era visible huella alguna, pero en una de las hojas de cactus del agujero se encontró una pelotita de barro fresco y ésta proporcionó la deseada clave.

Sobre el terreno duro no había lodo, pero evidentemente el jabalí había traído en sus patas algo del que había en el terreno anteriormente recorrido. Esta pequeña señal proporcionó al rastreador una pista en la dirección correcta y por ella logró encontrar otra y después otra, hasta que al fin pudo volver a encontrar las huellas buscadas, en terreno más favorable, y llegar hasta el lugar donde estaba el jabalí.

Una vez observé a un rastreador en el Sudán siguiendo unas huellas, donde por algún tiempo eran invisibles para el ojo profano, de la forma siguiente:

Mientras las huellas eran claras ajustaba su paso al de las huellas de modo que cada uno que él daba, coincidía con el de la huella y daba un golpe con su bordón como marcándolas. Cuando las huellas se hacían invisibles por la dureza del piso o porque hubieran sido cubiertas por la arena, él seguía caminando al mismo paso y señalando el suelo con su bordón en el lugar en que calculaba debía encontrarse la huella.

Ocasionalmente podía observar una ligera depresión o marca, que le confirmaba que allí había habido una huella y que por lo tanto iba sobre la pista correcta.

## CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

### PRÁCTICAS DE RASTREO

*1. El instructor debe hacer que sus scouts preparen un terreno bien aplanado con un rodillo (de unas diez o quince yardas cuadradas) y hacer que un muchacho pase sobre él andando, luego corriendo y luego en bicicleta. Parte del terreno debe estar mojado como si hubiese llovido y la otra parte seca.*

*Entonces puede explicar la diferencia de las huellas, de tal manera que los Scouts puedan, al ver unas huellas, decir inmediatamente después si la persona que las dejó iba andando o corriendo.*

*Si es posible, haced huellas frescas un día después al lado de las anteriores y percibid la diferencia de aspecto, de modo que los scouts puedan aprender a juzgar la antigüedad de los rastros.*

*Luego haced huellas de varios tipos superponiéndose entre ellas, tales como una bicicleta que se encuentra con un muchacho a pie, cada uno de ellos pasando sobre las huellas del otro, y haced que los scouts deduzcan su significado.*

*2. Enviad a un muchacho con unos 'Hierros de Rastreo' puestos y dejad que la patrulla lo rastree, tomando nota de las huellas que pasen encima de las del scout y que indiquen qué hombres o animales han pasado por allí después de él.*

*N.B. Los 'Hierros de Rastreo' son una invención del Sr. Thompson Seton y pueden sujetarse a las suelas de las botas de los scouts (como si fuesen un par de patines) de modo que a donde quiera que va deja un rastro similar al de un venado.*



# **JUEGOS DE RASTREO**

## **PRÁCTICAS Y JUEGOS DE RASTREO**

### **MEMORIZACIÓN DE HUELLAS**

Haced que una patrulla se sienta con los pies en alto para que otros scouts puedan estudiarlos. Dad a los scouts para hacer ese estudio de los zapatos, digamos, tres minutos.

Después, dejando a los observadores en una habitación o fuera del alcance de la vista, haced que uno de los de la patrulla estampe algunas huellas sobre un buen pedazo de terreno. Llamad uno por uno a los scouts, y dejadles ver el rastro para que digan a quién pertenecen.

### **DIBUJO DE HUELLAS**

Dejad que la patrulla salga a buscar un rastro de huellas de un pie. Se recompensará al scout que haga el dibujo más preciso de una de las huellas del rastro. Deberá permitirse a los scouts seguir las huellas hasta el lugar donde se encuentren las más claras.

### **POR HONORES**

#### **SEÑALAR AL LADRÓN**

Consígase que un extraño marque las huellas de sus pies sin ser visto por los scouts y hágase posteriormente que éstos estudien las huellas hasta que se les graben, para poder reconocerlas más tarde.

Luego colóquese al extraño entre ocho o diez personas más, y hágase que todos ellos marquen sus huellas para que los muchachos, uno tras otro, las examinen. Cada scout, por turno, dirá en secreto al juez de quién cree que son las huellas, señalándolo por su puesto en la fila. El scout que responde correctamente es el que gana. Si dos o más aciertan, entonces dibujarán las huellas de memoria y el que lo haga mejor será el que gane.

Este juego también puede llevarse a cabo a modo de prueba para conseguir la puntuación encaminada a la consecución de la insignia de honor. La detección correcta del ladrón cuenta como dos puntos. Si el boceto que dibuja es también bueno se le añaden dos puntos más.

#### **‘CONTRABANDISTAS EN LA FRONTERA’**

La "frontera" estará marcada por una línea de terreno de unas cuatrocientas yardas de largo, preferentemente un camino o sendero ancho, o un espacio de arena para que las pisadas puedan ser fácilmente observadas.



Una patrulla vigila la frontera por medio de centinelas colocados a lo largo del camino y otros, de reserva, más adentro. Estos deberían ubicarse a la mitad del camino entre la "frontera" y la "ciudad". La "ciudad" será una base marcada por árboles, edificios, o banderas, etc. a medio kilómetro de la frontera.

La patrulla hostil de contrabandistas se reunirá a media milla al otro lado de la frontera. Todos ellos cruzan la frontera, en la formación de patrulla que deseen, o bien de manera individual, juntos o desperdigados, y se dirigen a la ciudad caminando, corriendo o a paso scout.

Sólo uno se supone que trae el contrabando y ése lleva hierros de rastreo en los zapatos para que sus huellas puedan ser distinguidas. Los centinelas se pasean de un lado a otro tratando de descubrir las huellas (no pueden correr hasta que se ha dado la "alarma") del contrabandista.

Tan pronto como un centinela descubre las huellas del contrabandista da la señal de alarma a los de la reserva y comienza a seguir el rastro tan rápido como pueda. Los de la reserva cooperan con él y todos tratan de aprender al contrabandista antes de que llegue a la ciudad. Una vez dentro de sus límites está a salvo y gana el juego.

### **LIBROS A LEER SOBRE RASTREO**

‘Charlas sobre Rastreo’: *Cavalry Journal Office*, Whitehall, S.W.

‘Exploración y Reconocimiento en territorios salvajes’: Capitán Stigand.

‘Huellas de Animales Salvajes’.



## **FOGATA N°7**

### **LECTURA DE ‘SIGNOS’ O DEDUCCIÓN**

Asociar ‘esto y aquello’ – Sherlockholmismo – Ejemplos de deducción – Consejos a los Instructores – Prácticas de Deducción – Libros sobre Deducción

Cuando un scout ha aprendido a observar "señales", debe aprender a asociar ‘esto y aquello’ y, de ésa manera leer el significado de lo que ha observado. A esto se le llama "deducción".

Aquí tenéis un ejemplo de lo quiero decir que apareció hace poco en la revista “Forest and Stream”, y que muestra cómo un joven scout puede leer el significado de los ‘signos’ cuando ha sido entrenado para hacerlo.

Un soldado de caballería se había perdido y algunos de sus compañeros le buscaban por todo el territorio para encontrarlo, cuando se tropezaron con un muchacho nativo a quien preguntaron si había visto al hombre perdido. El muchacho respondió en seguida:

‘¿Se refieren a un soldado muy alto, que cabalga en un caballo ruano y que cojea un poco?’

A lo que ellos respondieron: "Si, ése es el hombre. ¿Dónde lo viste?"

El muchacho replicó: "No lo he visto, pero sé para donde se ha ido".

Inmediatamente lo arrestaron, creyendo que probablemente el hombre habría sido asesinado y expoliado, y que el muchacho lo habría oído decir. Pero al tiempo les explicó que había visto sus huellas y podía mostrárselas. Finalmente les condujo a un lugar donde las señales mostraban que el hombre había hecho alto.

Allí, el caballo se había restregado contra un árbol y había dejado algunas de sus cerdas pegadas a la corteza, que demostraban que era un caballo ruano. Las huellas de sus herraduras denotaban que cojeaba, porque las de una pata no estaban tan grabadas en el terreno, ni con esa pata daba el paso tan largo como con las otras. Que el jinete era soldado se deducía de las huellas de sus botas, pues eran las de las botas del ejército.

Entonces preguntaron al muchacho:

“¿Cómo podías saber que era alto?”

Y el chico señaló una rama que había sido cortada por el soldado, la cual se encontraba fuera del alcance de un hombre de estatura ordinaria.

Deducir es exactamente lo mismo que leer en un libro.

Un muchacho a quien nunca se le ha enseñado a leer y que os vea leyendo os preguntará:

“¿Cómo lo hacéis?”

Y vosotros le diréis que ésos pequeños signos que están en la página son letras y que esas letras agrupadas forman palabras y éstas, a su vez, frases o párrafos y las frases proporcionan información.

De igual manera, un scout adiestrado verá las pequeñas señales y rastros. Juntará en su imaginación todo eso y rápidamente leerá su significado al que un hombre sin adiestrar jamás llegaría. Y con la práctica frecuente llega a leer el significado de un solo vistazo, tal y como hacéis vosotros en un libro, sin perder tiempo deletreando cada palabra.

Un día, durante la guerra con los Matabeles, [*Mostrarlo en el mapa*], había salido a explorar con un nativo por una planicie con abundante pasto, cerca de las colinas Matopo. De repente, nos cruzamos un rastro reciente sobre el pasto, pues las hojas todavía estaban verdes y húmedas, aunque aplastadas contra el suelo. Todas se inclinaban en el mismo

sentido, lo cual indicaba la dirección en que caminaban los que las habían pisado.



De 'Bocetos sobre Mafeking y el África Oriental'. Con permiso de Messrs. Smith & Elder

Siguiendo las huellas por un momento llegamos a un lugar arenoso, donde nos dimos cuenta de que las huellas pertenecían a varias mujeres (pies pequeños, bordes rectos y pasos cortos) y niños (pies pequeños, bordes curvos y pasos más largos), que no corrían sino que caminaban hacia las colinas, que se encontraban a unas cinco millas de distancia y donde nosotros pensábamos se escondía el enemigo.

Entonces, vimos una hoja tirada a unas diez yardas de las huellas. No había árboles en varias millas a la redonda, pero sabíamos que los árboles con esta clase de hojas, se daban en un poblado a unas quince millas de distancia, en la dirección de donde venían las huellas. Parecía, por tanto, probable, que las mujeres venían de aquel poblado trayendo consigo las hojas y se dirigían hacia las colinas.

Al recoger la hoja, nos dimos cuenta de que estaba mojada y que tenía el olor de la cerveza nativa. Los pasos cortos mostraban que las mujeres llevaban sobre sí cosas pesadas. Así que adivinamos que, de acuerdo con sus costumbres, llevaban ollas de cerveza nativa sobre sus cabezas y que las bocas de aquéllas iban tapadas con puñados de hojas. Una de esas hojas se había desprendido, pero nosotros la encontramos a diez yardas del rastro, lo que mostraba que en aquel momento soplaban el viento. No había viento entonces, a las siete de la mañana, pero sí lo había habido sobre las cinco.

Así que de todos estos pequeños signos dedujimos que un grupo, compuesto de mujeres y niños, había llevado cerveza durante la noche, del poblado situado a quince millas de distancia, para el enemigo que se encontraba en las colinas, y habría llegado allí alrededor de las seis.

Los hombres, con toda probabilidad habrían comenzado a beber la cerveza inmediatamente (ya que ésta se agria en unas pocas horas) y, por tanto, para la hora en que nosotros pudiéramos llegar a donde se encontraban, estarían adormilados y manteniendo un guardia deficiente, de manera que tendríamos una posibilidad favorable de examinar sus posiciones.

Por todo ello seguimos las huellas de las mujeres y dimos con el enemigo. Hicimos nuestras observaciones y nos retiramos con nuestros informes, sin ninguna dificultad. Y todo ello pudo hacerse fundamentalmente, gracias a la evidencia de una hoja. Así que podéis ver la importancia de observar cosas tan pequeñas como ésta.

### EJEMPLOS DE DEDUCCIÓN

El SR. TIGHE HOPKINS, que escribe para la revista 'World's Work', describe cómo mediante la percepción de señales muy sutiles los detectives han podido descubrir crímenes.

En un caso se había cometido un crimen, y se encontró el abrigo de un extraño pero que no proporcionaba ninguna clave respecto a su dueño. Se colocó el abrigo dentro de una bolsa amplia y se le sacudió con un palo. Se recogió el polvo que había caído dentro de la bolsa y se examinó con una poderosa lupa, encontrándose que estaba compuesto de finísimo serrín lo que significaba que el dueño de aquel saco era, probablemente carpintero, aserrador o ensamblador.

Se colocó el polvo bajo una lupa todavía más poderosa (un microscopio) y así se pudo observar que contenía algunos pequeñísimos granos de gelatina y de polvo de pegamento. Estas cosas, no las usan los carpinteros ni los aserradores, de modo que demostraban que el abrigo pertenecía a un ensamblador. Y de esta manera puso a la policía en la pista del criminal.

El polvo de los bolsillos, o el que queda adherido a una navaja de bolsillo, etc., puede decir mucho, si se lo examina cuidadosamente.

En otra ocasión se cometió un crimen, y cerca del cuerpo se encontró una gorra que no pertenecía a la víctima, de modo que probablemente fuera del asesino.

Adheridos a la banda interior de la gorra se encontraron dos cabellos. Fueron extraídos cuidadosamente por el Dr. Emile Pfaff, un observador de renombre. Examinó los cabellos con un microscopio y fue capaz de deducir de ellos que el propietario de la gorra era ‘un hombre de mediana edad, fuerte, con tendencia a la obesidad, de cabello oscuro y algunas canas, que se estaba quedando calvo, y recientemente se había cortado el pelo’.

De este modo se obtuvo una clave sobre la apariencia del asesino.

Se dice que el personaje de Sherlock Holmes de Sir Conan Doyle está basado en el Dr. Bell de Edinburgo. En una ocasión estaba el doctor dando una clase en el hospital a unos estudiantes de medicina, sobre cómo debían tratar a sus enfermos. Trajeron a un paciente para que el doctor pudiera mostrarles cómo debían tratar a un lesionado. En este caso el paciente entró cojeando y el doctor se dirigió a uno de los estudiantes y le preguntó:

‘¿Qué tiene este hombre?’

El estudiante contestó:

‘No lo sé, señor. Aún no le he preguntado’.

A lo que replicó el doctor:

‘Pues bien, no hay necesidad de preguntarle, deberías verlo por ti mismo. Tiene lastimada la rodilla derecha, puesto que cojea de esa pierna. Se lastimó quemándose, como podéis ver por su pantalón que muestra una quemadura a la altura de la rodilla. Hoy es lunes por la mañana. Ayer hizo buen tiempo. El sábado llovió y había barro. Los pantalones de este hombre tienen lodo por todas partes. Se cayó en el barro el sábado por la noche.

Volviéndose al paciente le dijo:

‘El sábado os pagaron el jornal y os emborrachasteis y al tratar de secar sus ropajes al fuego, en casa, os caísteis sobre él y os quemasteis la rodilla, ¿no es así?’

‘Así es, señor’, repuso el hombre.

Una vez, leí en el periódico que un juez de una Corte del Condado, usó de su facultad de "observar cosas pequeñas" y "asociar esto y aquello". Estaba juzgando a un deudor. El hombre declaró estar sin trabajo y no poderlo conseguir. Pero el juez le dijo:

"Entonces, si estáis sin trabajo ¿qué hacéis con ese lápiz colocado detrás de la oreja?".

El hombre tuvo que aceptar que había estado ayudando a su mujer en su negocio, que resultó ser muy lucrativo, por lo tanto el juez le ordenó que pagara su deuda.

El Dr. Reiss, del Departamento de Policía de la Universidad de Lausanne, nos constata cómo lee las señales la policía.

En una casa había tenido lugar un robo, y se encontraron huellas de los pies del ladrón en el jardín. Las que se dirigían hacia la casa no eran tan profundas como las que salían de ella, ni estaban tan cerca unas de otras. De ello, la policía dedujo que el ladrón se había marchado con una carga pesada, lo que le obligaba a dar pasos cortos e iba con tanto peso que se hundía profundamente en el terreno.

## **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

### *CÓMO ENSEÑAR DEDUCCIÓN EN LA PRÁCTICA*

*Leed en voz alta una historia en la que haya una buena cantidad de ejemplos de observación y detalles, con sus conclusiones subsecuentes, tales como las que podéis encontrar en las 'Memorias' o las 'Aventuras de Sherlock Holmes'.*

*Después preguntad a los muchachos en relación a qué detalles sugirieron ciertas soluciones, para ver si realmente han entendido el método.*

*Seguid rastros ordinarios y deducid su significado. Para ver ejemplos de la práctica diaria vedlos en mi libro 'Ayudas para la Exploración'.*

## **EJEMPLO DE PRÁCTICA EN DEDUCCIÓN**

He aquí una sencilla deducción de signos notados durante mi paseo matinal por un sendero pedregoso en las montañas de Cachemira.

*Signos observados.* - Al lado del sendero había un tronco de árbol, de unos tres pies de altura, más o menos, y una piedra del tamaño de un coco, tirada allí cerca, a la cual estaban adheridos algunos pedazos magullados de cáscara de nuez seca. Sobre el tronco también había algunos trozos de cáscara de nuez.

Un poco más lejos, en el sendero, a unas 30 yardas hacia el sur del tronco, había pedazos de cáscara de cuatro nueces y, cerca de ahí, había una roca grande inclinada al lado del sendero. El único nogal a la vista estaba como a 150 yardas al norte del tronco.

Al pie de éste, había una torta de barro duro que mostraba la huella de un zapato de materia vegetal.

¿Qué deduciríais vosotros de estos signos? Mi solución fue la siguiente:

Un hombre había pasado por allí en dirección al sur, hacía dos días, llevando una carga pesada, y había descansado en la roca mientras se comía las nueces.

Mis deducciones fueron las siguientes:

El hombre iba cargado, porque los portadores, cuando quieren descansar no se sientan, sino que apoyan su carga sobre una roca inclinada, recostándose sobre ella. Si no hubiera

ido cargado, probablemente se habría sentado en el tronco, pero prefirió caminar treinta yardas más, hasta la roca. Las mujeres no acarrearán cargas allí, de manera que tenía que ser un hombre.

Pero antes rompió las cáscaras de las nueces en el tronco con la piedra. Las nueces las había traído desde el árbol a 150 yardas al norte. Por tanto, caminaba hacia el sur, y hacía una larga caminata, pues llevaba zapatos, y si sólo hubiera salido de su casa para ir a un lugar cercano, habría ido descalzo.

Hacía tres días que había llovido, por tanto, la torta de lodo se había adherido cuando aún estaba el suelo húmedo. Pero desde entonces ya no había llovido y por eso se encontraba seca ahora. La cáscara de nuez también estaba seca y confirmaba el tiempo que había pasado.

No hay ninguna historia importante relacionada con esto; sólo es un ejemplo de la práctica diaria que los scouts deben hacer.

### *JUEGOS Y COMPETICIONES EN DEDUCCIÓN*

*Conseguid que algunas personas desconocidas para los muchachos pasen por la calle o la carretera frente a ellos, y dejad que cada uno, por separado, observe todos sus detalles. Después de un intervalo, pedid a cada muchacho que os haga una descripción de la apariencia de cada uno de los caminantes, sus peculiaridades notables y cuál cree que sea su ocupación.*

*O bien, dejad que cada muchacho tenga dos minutos de conversación con vuestro amigo y trate de averiguar lo que pueda en ese tiempo por medio de preguntas y de observación.*

*Arreglad una habitación o preparad o un terreno con pequeños signos y huellas, etc. Léase luego una historia relativa al crimen ocurrido en dicho lugar y dejad que cada muchacho o patrulla, por turno, examine la escena durante cierto tiempo y después, en privado, os haga saber cuál es su solución.*

*Al principio, los esquemas deben ser de lo más elemental, y luego gradualmente se irán haciendo más complicados. Por ejemplo, marcad un montón de huellas de pies alrededor de un árbol y dejad caer ahí también algunas cerillas quemadas, para indicar que un hombre tuvo dificultad para encender su pipa, etc.*

*Para un tema más elaborado escoged algo misterioso, como: "El enfermo permanente" de las 'Memorias de Sherlock Holmes'. Arreglad una habitación para que represente la del enfermo, en el cual se le encontró colgado, con las huellas del barro de las botas sobre la alfombra, extremos de un puro mordidos o cortados en la chimenea, cenizas de cigarro, un destornillador y unos tornillos, etc.*

*Colocad una fila de 'piedras sobre las que caminar' simuladas con pañuelos, o papel sobre el que los competidores caminarán (para no producir una confusión de huellas).*

*Dejad que cada scout (o la patrulla) entre en la habitación por separado y dadles tres minutos para que investiguen. Después dadles media hora para que preparen su solución, ya sea verbal o por escrito.*

*Haced que una patrulla deje huellas para recrear una serie como la que esclareció D'Artagnan. La otra patrulla actúa entonces como detectives y trata de revelar el misterio a partir de las huellas y demás signos.*

### **OBRA DE TEATRO**

Cualquiera de las historias de Sherlock Holmes servirá como una buena obra teatral.

### **LIBROS PARA LEER**

‘Las Memorias de Sherlock Holmes’

‘Las Aventuras de Sherlock Holmes’

‘La Máquina pensante’ que contiene un montón de historias como las de Sherlock Holmes

‘Investigación Criminal’, del Dr. Gross. Editado por J. Adam (Publicado por Specialist Press, Londres)



## CAPÍTULO III

# WOODCRAFT;

o

## El conocimiento de los Animales y la Naturaleza

### FOGATA N°8

#### ACECHO

Como ayuda a la Observación – Cómo esconderse – Cómo aprender a acechar – Juegos –  
Libros sobre Acecho

Hace poco, durante unas maniobras, dos patrullas enemigas de soldados se aproximaban, buscándose los unos a los otros, hasta que el terreno entre ellos se hizo muy abierto, y parecía inútil para un scout el poder cruzarlo sin ser visto.

Sin embargo, parte de la planicie abierta estaba atravesada por una pequeña zanja de unos dos pies de profundidad y llena de arbustos, partiendo del lugar en el que se encontraba una de las patrullas escondida. Se percataron de dos terneros que entraban en la planicie desde el lado opuesto y caminaban por el espacio abierto hasta llegar al final de aquella zanja, allí se detuvieron, se separaron y comenzaron a pastar.

Uno de los exploradores comenzó a hacer uso de aquella zanja, reptando por ella para llegar al extremo final, cerca de los terneros, y allí esperaba encontrar el modo de llegar más lejos, o al menos asomarse para tener una visión más cercana de la posible posición del enemigo. Cuando estaba a mitad del camino de pronto recibió el disparo de un explorador enemigo que estaba ya allí, en la zanja.

Cuando el árbitro llegó corriendo y le preguntó cómo había llegado hasta allí sin ser visto, el scout enemigo dijo que viendo que no podía alcanzar la zanja sin ser visto si se desplazaba a través de la planicie, cogió dos terneros que había encontrado entre los arbustos en el lugar en el que su patrulla se hallaba escondida, y caminando entre ellos, condujo a la pareja sujetando sus rabos por el terreno abierto hasta llegar a la zanja.

Allí los dejó marchar y se deslizó él mismo en la zanja sin ser percibido.

### CÓMO ESCONDERSE

Cuando se desea observar a los animales salvajes hay que acecharlos, es decir, arrastrarse hasta ellos sin ser visto u olfateado.

Un cazador se mantiene perfectamente oculto cuando trata de acechar animales salvajes, e igual hace el scout de guerra cuando observa o busca al enemigo. Un policía no trata de

atrapar a los carteristas estando parado frente a ellos con su uniforme, sino que se viste como cualquiera de la multitud y, de cuando en cuando, mira por el cristal de un escaparate, que refleja como un espejo lo que está pasando detrás de él.

Si una persona culpable se sabe observada, se pone en guardia, mientras que una persona inocente se siente incómoda. Por tanto, cuando observéis a una persona, no lo hagáis mirándola descaradamente, sino percibiendo los detalles que queráis con una o dos miradas, y si deseáis estudiarla mejor, caminad detrás de ella. Podéis aprender tanto de la parte posterior, de hecho más que de la anterior, y, a menos que sea un scout que constantemente esté mirando a su alrededor, no se dará cuenta de que la estáis observando.

Los scouts de guerra y los cazadores cuando acechan su presa, siempre hacen dos cosas importantes cuando no quieren ser vistos.

Una, poner cuidado en que su ropa sea del mismo color que el terreno, los árboles o los edificios que queden detrás de ellos.

Y la otra es, si el enemigo, o un venado están mirando en su dirección, quedarse perfectamente quietos hasta que se retire.

De esta manera un scout, aún en campo abierto, con frecuencia escapa de ser descubierto.

Al escoger el fondo sobre el que se va a actuar, hay que considerar el color de vuestra ropa, de modo que si vuestras prendas son de color kaki, no os coloquéis enfrente de una pared pintada de blanco, ni de unos arbustos oscuros, sino donde haya arena color kaki, o pasto seco, o rocas detrás vuestro, y permaneced completamente inmóviles. De esta manera será muy difícil a un enemigo el reconocerlos aún a corta distancia.

Si lleváis prendas oscuras, colocaos entre arbustos oscuros o a la sombra de los árboles o de las rocas, pero tened cuidado de que el terreno de detrás de vosotros también sea oscuro. Si el terreno de detrás de los árboles donde estáis colocados es claro, vuestra silueta se destacará claramente sobre él.

Si vestís de rojo, tratad de colocaros contra edificios de ladrillos rojos, o tierra o rocas de color rojizo, etc.

Al usar los cerros como punto de observación, tened cuidado de no mostraros sobre la cima o contra el cielo. Este un disparate que generalmente hacen los Pies Tiernos.

Es una buena lección observar a un scout zulú hacer uso de la cúspide de una colina o de un promontorio como punto de observación. Se arrastra a gatas lo más plano posible sobre el pasto. Al llegar a la cima levanta muy despacio la cabeza, pulgada a pulgada, hasta que pueda ver el panorama. Si ve al enemigo a lo lejos, tendrá una buena visión del mismo, y si piensa que lo están viendo, conserva la cabeza inmóvil por un largo rato, con la esperanza de ser confundido con un tocón o con una roca. Si no ha sido descubierto, baja la cabeza poco a poco, pulgada a pulgada, hasta tocar el pasto de nuevo y entonces se desliza hacia atrás.



Posiciones de acecho

Cualquier movimiento rápido o intempestivo de la cabeza, hecho contra la línea del cielo, atrae fácilmente la atención, incluso a una distancia considerable.

De noche, manteneos, tanto como sea posible, en terreno bajo, en zanjas, etc., de tal manera que estéis en la oscuridad, mientras el enemigo que se os acerque será visible, pues su silueta se dibujará sobre el firmamento estrellado al estar en terreno más elevado.

Acurrucándome bien bajo en la oscuridad, a la sombra de un arbusto, dejé a un scout enemigo acercarse y pararse a menos de tres pies mí, de manera que, cuando me volvió la espalda, me fue posible ponerme en pie y rodearlo con mis brazos.

Un punto que también hay que recordar al tratar de conservarse oculto mientras uno se mueve, especialmente de noche, es hacerlo silenciosamente. El golpe del talón de un hombre ordinario sobre el suelo, puede oírse a gran distancia, pero un scout o un cazador caminan suavemente sobre las puntas de los pies, nunca sobre los talones, y esto hay que practicarlo cada vez que se camina, ya sea de día o de noche, en lugar cerrado o al aire libre, de manera que llegue a ser un hábito en vosotros.

Conforme vayáis adquiriendo el hábito de caminar lo más suave y silenciosamente posible, os daréis cuenta de que vuestra capacidad de caminar largas distancias va aumentando y no os cansaréis tan pronto como os ocurriría si caminaseis de manera fuerte y pesada, como lo hace la mayoría de la gente.

Recordad siempre que para acechar a un animal salvaje, o simplemente para ser un buen scout, hay que colocarse a sotavento, incluso aunque el viento sea tan ligero como una pequeña brisa.

Antes de comenzar a acechar a vuestro enemigo, hay que cerciorarse de qué lado sopla el viento, y caminar en contra. Para averiguar esto debéis humedeceros todo el dedo pulgar con la lengua y luego ponerlo en alto y ved de qué lado se siente más frío, o bien podéis echar al viento un poco de polvo fino, pasto u hojas secas y ver de qué lado caen.

Los scouts Pieles Rojas, cuando deseaban reconocer un campamento enemigo, solían atarse una piel de lobo sobre la espalda y caminar a gatas e, imitando el aullido de este animal, se acercaban de noche al campamento enemigo.

En Australia, los nativos acechan emús, que son aves muy grandes parecidas a los avestruces, poniéndose encima una piel del animal y caminando encorvados, con un brazo hacia arriba, simulando el cuello y la cabeza del ave.

Los scouts americanos, cuando tenían que hacer observaciones en algún lugar donde su cabeza pudiera destacarse sobre el firmamento, se ponían una gorra hecha de la piel de un lobo, con las orejas del animal en ella, de tal manera, que pudieran ser tomados por un lobo si los veían.

Nuestros scouts, cuando tratan de observar desde el pasto, etc., se atan una banda alrededor de la cabeza, y sujetan con ella un montón de pasto de modo que parte del mismo quede erecto y parte cuelgue sobre su cara, de tal manera que su cabeza se hace invisible.

Cuando se esconden tras una piedra o un montículo, no se asoman desde lo más alto, sino desde un lateral del mismo.



De 'Bocetos de Mafeking y Africa Oriental', con permiso de Messrs. Smith & Elder

## CÓMO ENSEÑAR ACECHO

*Demostrad el valor de adaptar el color de la ropa al del fondo, enviando a un muchacho a unas quinientas yardas de distancia, para que permanezca contra diferentes fondos cada vez, hasta que encuentre uno semejante a sus vestidos.*

*El resto de la patrulla observará y tomará nota de cómo se llega a hacer invisible cuando escoge el fondo adecuado. Por ejemplo, un muchacho, vestido de gris, parado de pie frente a unos arbustos de color oscuro, se hará bastante visible, pero ya no lo será tanto si se coloca frente a una roca o casa del mismo color.*

*Un muchacho vestido de oscuro se hace muy visible en un campo verde, pero no cuando se queda frente a una puerta abierta, contra el fondo oscuro del interior.*

## JUEGOS DE ACECHO

### LA CAZA DEL SCOUT

A un scout se le da tiempo de que se esconda y en seguida el resto se lanza en su busca. El primero gana si no es encontrado, o si puede regresar al lugar de partida, dentro de un tiempo establecido, sin haber sido tocado.

### MENSAJE CORRIENDO

A un scout se le ordena llevar una nota a cierto lugar o casa colocados a cierta distancia y en un tiempo determinado.

A otros scouts, que simulan ser "hostiles", se les pide que no dejen llegar a ese lugar ningún mensaje y que se escondan en distintos sitios para detener al mensajero y evitar que pueda hacer la entrega.

Para que cuente como una captura, dos scouts deberán tocarle antes de que llegue al lugar de donde debe entregar el mensaje

### ACECHO

EL INSTRUCTOR actúa como venado, pero no escondiéndose, sino quedándose de pie y, si gusta, moviéndose un poco de cuando en cuando.

Los scouts salen a encontrarle, y cada uno a su manera, trata de llegar hasta él sin ser visto. En el momento que el Instructor ve a un scout se dirige a él, pidiéndole que se levante lo que significa que ha fallado.

Después de cierto tiempo, el Instructor grita 'Tiempo', y todos se ponen de pie en el lugar hasta el que han llegado, ganando el que se encuentre más cerca.

El mismo juego se puede emplear para practicar la capacidad de los scouts de andar sin hacer ruido, vendándole los ojos al juez.

Preferentemente, esta práctica debe llevarse a cabo en un lugar donde haya ramas o grava, etc.

El scout puede empezar el acecho del enemigo vendado a unas cien yardas de distancia, y debe hacerlo rápidamente, digamos, en minuto y medio, tocándole antes de que lo oigan.

### ACECHANDO E INFORMANDO

El juez se coloca en un lugar despejado y manda a cada scout o pareja de ellos, a retirarse una media milla de distancia en diferentes direcciones.

Cuando hace ondear una bandera, es señal de que comienza, y todos deben ocultarse y proceder a acecharle, arrastrándose y observando todos sus movimientos. Cuando vuelve a agitar la bandera, se ponen en pie y se acercan a informar por turnos, ya sea verbalmente o por escrito, según se les haya indicado.

El juez, entretanto, ha estado mirando en todas direcciones y cada vez que ve a un scout, le reduce dos puntos de su nota. Él, por su parte, lleva a cabo pequeñas acciones, como sentarse, arrodillarse, mirar con gemelos, usar su pañuelo, quitarse un rato el sombrero, o caminar varias veces en círculo para dar a los scouts algo de lo que tomar nota e informar.

Se conceden tres puntos por cada acto que sea descrito con exactitud.

El juez se ahorra tiempo si, de antemano, prepara una tarjeta con el nombre de cada scout y tantas columnas como acciones vaya de ejecutar, más otra columna para anotar los puntos que tenga que restarles por haberse dejado ver.

### LIBROS SOBRE ACECHO

‘Acecho de venados’. Badminton Library Series.



### FOGATA N°9

---

#### ANIMALES

Llamadas de los Animales Salvajes – Animales – Aves – Reptiles – Peces – Insectos –  
Instrucción práctica sobre los Animales – Juegos – Una obra teatral sobre animales – Libros  
para leer

---

Los scouts, en muchas partes del mundo, usan las llamadas de los animales salvajes y los pájaros para comunicarse entre sí, especialmente por la noche, entre la maleza tupida o en la niebla, etc., pero también es muy útil ser capaz de imitar sus llamadas cuando se desea observar sus hábitos.

Se puede empezar por llamar a las gallinas, o hablar a los perros en su propio lenguaje, y pronto os encontraréis con que podéis imitar el gruñido de enfado o de juego del perro. Los búhos, las palomas y los zarapitos, son muy fáciles de llamar.

En la India, conocí a cierta tribu de gitanos que se alimentaban con chacales. El chacal es uno de los animales más suspicaces que existen, y es muy difícil de capturar con una trampa, pero estos gitanos los capturan llamándolos de la siguiente manera.

Varios hombres con sus perros se esconden entre el pasto o los arbustos, alrededor de un pequeño terreno. En el centro de este espacio abierto uno de los gitanos imita la llamada con que se comunican entre sí los chacales. Va aumentando el volumen de la llamada hasta simular una manada de ellos aullando y finalmente, hace como si se atacaran unos a otros en forma violenta, mordiendo, gruñendo y aullando, y, al mismo tiempo, sacude un manojo de ramas con hojas secas, que hace el mismo ruido que los animales corriendo por entre el pasto y los juncos.

Después se tira en el suelo y levanta mucho polvo hasta quedar completamente oculto por él, sin dejar de gruñir y pelear.

Si hay un chacal que alcance a oír este ruido, viene corriendo atravesando la jungla para meterse de lleno en la polvareda y tomar parte en la lucha. Cuando se encuentra con un hombre saldrá de nuevo corriendo, pero entre tanto han soltado a los perros desde todos los lados, y pronto lo capturan y lo matan.

El Sr. William Long, en su interesante libro titulado "Bestias del Campo", describe cómo llamó una vez a un alce. El alce es una especie de ciervo, pero enorme, y con una fea y abultada nariz. Vive en los bosques de América del Norte y Canadá y es muy difícil acercársele, y bastante peligroso cuando está enojado.

El Sr. Long andaba de pesca a bordo de una canoa, cuando escuchó la llamada de un alce macho en el bosque, así que para divertirse se le ocurrió desembarcar en la orilla y cortar un pedazo de corteza de abedul y enrollarla en forma de cono o trompeta para hacer con ella una especie de megáfono (de unas quince pulgadas de largo, cinco de ancho en el extremo más ancho y de una pulgada o dos en la zona de la boca).

Con ella procedió a imitar el rugido de un alce macho. El efecto fue tremendo. El viejo alce llegó destrozando cuanto encontraba a su paso e incluso se metió en el agua y trató de llegar hasta él, quien sólo remando con ahínco pudo escapar al final.



Gitano Indio llamando a los chacales

Una de las mejores cosas en la exploración es la caza mayor, es decir, la de ir tras elefantes, leones, rinocerontes, jabalíes, venados y toda esa clase de animales. Pero un individuo tiene que ser muy buen scout si desea tener éxito en ella.

Hay en esto mucha emoción, pero también mucho peligro. Y en ella se emplea todo cuanto os he contado respecto a observación, rastreo y ocultación.

Además de ello debéis conocer todo lo relativo a los animales y sus hábitos y comportamientos si queréis tener éxito.

He dicho que la "caza", o que "ir tras de la caza mayor es una de las mejores cosas en el escultismo". No he dicho que disparar o matar la caza sea la mejor parte, ya que, cuanto más estudia uno a los animales, más y más acaban gustándote, y pronto se da uno cuenta de que ya no desea matarlos por el mero placer de hacerlo, y que cuanto más se les observa, más se admira la obra maravillosa de Dios en su creación.

Toda la diversión de la cacería estriba en la vida de aventura en la selva, en el riesgo, en muchos casos, de que sea el animal el que trate de cazarlo a uno, en vez de que uno trate de cazarlo a él, en el interés del rastreo, de acecharlo y observar qué es lo que hacen, y conocer sus hábitos. El mero hecho de dispararles es sólo una mínima parte de la diversión.

Ningún scout debe jamás matar a un animal a menos que haya una razón suficiente para hacerlo, y en ese caso deberá efectuarlo con rapidez, en la forma más efectiva para causarle el menor sufrimiento posible.

De hecho, muchos de los cazadores de caza mayor en la actualidad prefieren "dispararles" con la cámara y no con el rifle, ya que esto produce los mismos resultados interesantes, excepto cuando el cazador y sus ayudantes nativos están hambrientos, en cuyo caso, por supuesto, hay que matar a vuestra caza.



Mi hermano estuvo recientemente en una cacería mayor en el Este del África y disfrutó mucho este deporte con la cámara, viviendo en medio salvaje, rastreando, acechando y, finalmente, retratando elefantes, rinocerontes y otros grandes animales.

Un día había logrado arrastrarse hasta muy cerca de un elefante, y había colocado su cámara y metido la cabeza bajo el paño enfocándola para retratarlo, cuando su criado nativo le gritó:

"¡Cuidado, señor!" Y echó a correr.

Mi hermano sacó la cabeza del paño y se encontró con un elefante enorme que se dirigía hacia él, a unas pocas yardas de distancia. Así que apretó el botón, y luego se echó a correr también. El elefante llegó hasta la cámara, se detuvo y pareció darse cuenta de que se trataba de una simple cámara inofensiva, y riéndose de su irritabilidad se volvió a internar en la selva, bamboleándose.

El libro del Sr. Schilling: "*Con flash y rifle por África*" es una interesantísima colección de fotografías de animales salvajes, la mayor parte obtenidas de noche, por medio de luz de flash, que activaban los mismos animales por medio de alambres colocados estratégicamente con tal fin.

Schilling obtuvo espléndidas fotografías de leones, hienas, venados de todas las clases, cebras y otras bestias. Hay una de un león en el aire, saltando sobre un antílope.

El jabalí es, con certeza, el más bravo de los animales. Es el verdadero "Rey de la Selva", y todos los demás animales lo saben. Si observáis de noche un charco de la selva a donde vayan a beber los animales, os daréis cuenta que se acercan arrastrándose nerviosamente, mirando en todas direcciones en busca de enemigos emboscados. Pero cuando es un jabalí el que se acerca, lo hará despreocupado, balanceando su gran cabeza, con sus brillantes colmillos, de un lado para otro. No le teme a nadie, pero todos le temen a él. Incluso un tigre, si está bebiendo en el charco, dará un gruñido y se alejará presuroso.

Con frecuencia me he agazapado en las noches de luna, para observar a los animales, especialmente a los jabalíes en la selva, y es una diversión tan buena como la de simplemente salir a cazarlos.

Y también he capturado y criado a un pequeño jabalí y a una pequeña pantera, y encontré que eran unos pequeños pícaros muy entretenidos e interesantes.

El jabalí solía vivir en mi jardín. Nunca llegó a ser verdaderamente manso, aun cuando lo capturé muy pequeño. Venía a mí cuando lo llamaba, pero muy cautelosamente. Nunca obedecía a un extraño y, a un nativo, se le echaba encima y trataba de desgarrarlo con sus pequeños colmillos.

Acostumbraba practicar con sus colmillos mientras daba vueltas, a toda velocidad, alrededor de un tronco de árbol en el jardín. Galopaba hasta él y a su alrededor, describiendo la figura de un ocho, durante cinco minutos consecutivos cada vez, para luego

dejarse caer a su lado jadeante por el esfuerzo.

Mi pantera también era una bestia bella y deliciosamente juguetona que acostumbraba andar conmigo como si hubiera sido un perro. Pero era muy poco de fiar en su trato con los extraños.

Pienso que uno llega a conocer más acerca de los animales y a entenderlos mejor, teniéndolos primero como mascotas, y después observándolos en su vida natural y salvaje.

Pero, antes de estudiar a los animales grandes en la selva, hay que estudiar a todos los animales, los salvajes y los domésticos de la casa. Sería bueno que todo scout cuidase a algún animal, tale como un pony, o un perro, o incluso pájaros, conejos o mariposas vivas.

Un boy scout debe saberlo todo sobre los animales domésticos que ve todos los días. Y tiene que saber todo lo relativo al aseo, alimentación, y dar de beber a los caballos, ponerle y quitarle los arreos, llevarlos a la caballeriza y conocer cuándo cojea y no debe trabajar.

Y cuando pongáis el arnés a un caballo espero que demostréis más conocimiento del animal y más amabilidad hacia el mismo que la mitad de los cocheros de Londres, no poniéndoles riendas de porte, que les obliguen a llevar la cabeza elevada y hacia detrás.

Se dice que hace poco tiempo el Príncipe Eduardo de Gales dijo lo siguiente:

‘Cuando sea Rey elaboraré tres leyes:

1. Que nadie le cortará la cola a los cachorros, porque es algo doloroso
2. Que no haya más pecado en el país
3. Que nadie use riendas de porte, porque dañan a los caballos.’

Estas leyes no sólo nos muestran que el Rey Eduardo VIII, será un monarca amable y humano, sino que va por delante, ya que en todo caso la última de ellas bien podría ser una ley estatal ahora. Es muy necesaria.

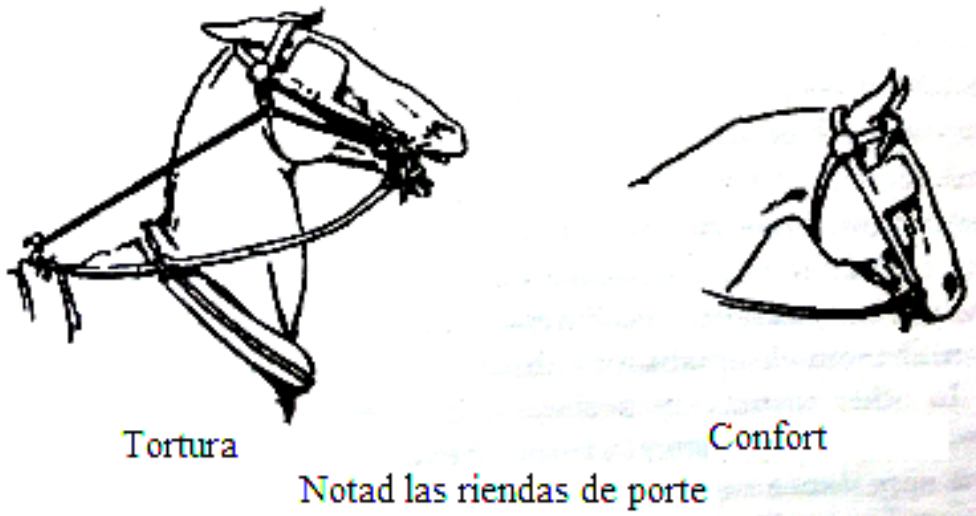
Las riendas de porte son unas riendas adicionales y pequeñas que se enganchan en el cuello del caballo para mantener alta su cabeza. Generalmente se las fija con tanta tensión como para producirles dolor en cuanto la bajan lo más mínimo. Cuando se colocan flojas no le hacen mantener la cabeza elevada y por lo tanto no sirven de nada.

No hay mejores conductores que los cocheros y chóferes de Londres, y ellos no utilizan riendas de porte y sus caballos son más manejables que los que se ven usualmente en los carruajes.

Algunas veces ves que se utilizan en caballos que tiran de carros pesados. Se les llama entonces ‘arnés de horcate’, pero son crueles para el caballo si se sujetan con firmeza.

Cuando un caballo tira de un carro pesado necesita inclinarse hacia delante con la cabeza hacia abajo, como tú o yo haríamos cuando tiramos de un rodillo para nivelar el jardín, pero este horcate estira de los bordes de su boca y le fuerza a levantar la cabeza.

Recientemente vi a un hombre a cargo de un carro lleno cuyo caballo estaba atado de este modo. Quería pasar el carro a través de un barrizal espeso (fue en el nuevo Bulevar que une el Palacio de Buckingham con Charing Cross) y el caballo trataba de inclinarse hacia delante para tirar pero no podía.



El hombre lo golpeaba por no intentarlo, la pobre bestia debido a su dolor y miedo se empinaba sobre sus cuartos traseros, y el hombre lo golpeó de nuevo por 'rebelarse'.

Cuando lo vi me dieron ganas de golpear al individuo, pero fui hacia él y le dije que creía que yo podría conseguir que el caballo lo lograra. El hombre se sonrió mientras yo le quitaba el horcate y dijo que entonces necesitaría otro caballo para hacerlo.

Pero en cuanto el caballo sintió liberada su cabeza y le di una palmada en el lomo, trasladó toda la tensión del peso al cuello manteniendo la cabeza bien abajo, y con ambas patas traseras clavadas en el terreno tiró del carro hacia delante unas pocas pulgadas, y luego otras pocas más, y no demasiados segundos después lo tenía todo a salvo sobre terreno firme.

A menudo podéis ayudar a un caballo a bregar con una carga sobre un camino deslizante echando unos pocos puñados de arena o cenizas. La Señorita Lisette Rest solía hacer esto en Londres y cuando falleció dejó dinero para tal propósito.

Otros animales domésticos que debemos entender son, por supuesto, los perros. Y un buen perro es la mejor compañía para un scout, que no se debe considerar a sí mismo como un scout realmente bueno hasta que ha entrenado a un cachorro para hacer lo que desea de él. Ello requiere una gran paciencia y amabilidad, y una genuina simpatía por el perro.

El perro es el más humano de los animales y, por lo tanto la mejor compañía para un hombre. Es siempre cortés, y siempre está dispuesto a jugar, lleno de humor, y muy confiado y cariñoso.

Por supuesto que un scout que vive en el campo tiene mejores oportunidades para estudiar a los animales y los pájaros que uno que vive en la ciudad.

Aun así, si vivís en Londres existe una gran variedad de pájaros en los parques, patos, aves acuáticas de todo tipo, pelícanos, tórtolas, pájaros carpinteros y la mayoría de aves inglesas.

En el Jardín zoológico podéis ver vivos a casi todos los animales existentes, o verlos disecados y expuestos en el Museo de Historia Natural de South Kensington, de manera que un Boy Scout de Londres tiene que saber más de animales que la mayoría de la gente.

E incluso en el Mercado de Leadenhall podéis ver un montón de clases diferentes de animales vivos a la venta, así como en muchas de las tiendas de animales que hay por Londres o por cualquier otra ciudad grande.

En otras ciudades más pequeñas es, quizás, un poco más difícil, pero la mayoría cuenta con un museo de Historia Natural, donde una persona puede conocer el aspecto y los nombres de muchos animales.

Con respecto a los pájaros, se les puede observar bastante bien en los parques, o poniendo un comedero en la ventana de nuestra propia casa. Pero lo mejor de todo es salir al campo cuando tengáis algunas horas disponibles, ya sea en tren, en bicicleta o a pie, y allí acechar a los animales, como los conejos, las liebres, las ratas de agua, pájaros, peces, etc., y observar lo que hacen, y llegar a conocer sus tipos y sus nombres, y también el tipo de huellas que dejan sobre el suelo, sus nidos, huevos y otras cosas.

Si tenéis la suerte de poseer una cámara, no podéis hacer nada mejor que empezar una colección de fotografías de animales y pájaros de la vida real. Una colección de esta naturaleza es diez veces más interesante que las colecciones ordinarias que hacen los muchachos de sellos postales, escudos de armas, o autógrafos, que cualquier tonto puede reunir sentado en su casa y molestando a otras personas para que se los den.

Y ahora se pueden conseguir cámaras muy baratas: se trata simplemente de ahorrar dinero en una hucha durante poco tiempo.

Los animales salvajes de los que os hablaré ahora son aquellos que podéis encontrar en Gran Bretaña. Cualquier scout que viva en las Colonias o en alguna otra parte debe hacerse su propia lista por sí mismo.

Como scout deberéis estudiar los hábitos de tantos de estos animales como os sea posible:

Ciervo rojo	Tejones	Nutrias	Erizos
Liebres	Zorros	Gamos	Topillos
Conejos	Ratones	Murciélagos	Ardillas
Ratas	Comadreja	Topos	Turones
	Armiños		

Todos los animales son interesantes de observar y es tan difícil de acechar una comadreja como un león. Incluso el humilde erizo puede ser un héroe entre los animales.

Aquí tenéis la descripción de una lucha entre un erizo y una víbora tomada del libro 'Mamíferos de Gran Bretaña e Irlanda' del Sr Millais (Mamífero es una animal que tiene 'mamas', es decir, que nacen vivos, no como las gallinas en huevos que deben ser incubados. Los pájaros no son mamíferos).

'Todo el mundo sabe que el erizo es un enemigo acérrimo de los reptiles en general y de la víbora en particular, pero quizás pocos sean conscientes de cómo se enfrenta a tan poderoso enemigo.'

'Mi vigilante estaba haciendo sus rondas este verano por un bosque que estaba infestado de víboras, cuando divisó una enorme que dormitaba al sol. Estaba a punto de matarla de un disparo, cuando percibió un erizo que llegaba cautelosamente por el musgo sin hacer ruido y aproximándose al reptil. Entonces fue testigo de una curiosa escena.

En cuanto el erizo estuvo al alcance de su presa, la atrapó por la cola con sus dientes, y tan rápido como el rayo adoptó la forma de una bola. La víbora, despierta por el dolor, enseguida se revolvió y le lanzó un terrorífico ataque. El erizo ni se inmutó.

La víbora, furiosa, se extendió, silbó y se realizó temibles contorsiones. En cinco minutos estaba cubierta de sangre, en su boca había una gran herida (producida por las espinas del erizo), y yacía exhausta sobre el suelo.

Unos pocos intentos más y luego una última y convulsa agonía antes de expirar.

Cuando el erizo se dio cuenta de que estaba realmente muerta soltó su presa y tranquilamente se desenrolló. Estaba entonces listo para comenzar su comida y devorar al reptil cuando la visión de mi vigilante, que se había aproximado durante la lucha, lo alarmó, y se volvió a hacer una bola hasta que el hombre se retiró al bosque'

Somos propensos a pensar que todos los animales guían su conducta por el instinto, es decir, por una especie de idea que nace dentro de ellos. Por ejemplo, nos imaginamos que una nutria pequeña nada de manera natural en cuanto se le pone en el agua o que un pequeño venado huye del hombre por un temor natural que lleva dentro de él.

El Sr. W. Long, en su libro "*La escuela del bosque*", muestra que los animales, en su mayor parte, deben su inteligencia sus madres, que los adiestraron cuando aún eran jóvenes.

De este modo, él vio a una nutria llevar sobre su lomo a dos de sus pequeñuelos por el agua, y tras nadar por un instante, de repente se sumergió en el agua bajo ellos, dejándolos luchar en el agua. Pero ella volvió a la superficie cerca de ellos y les ayudó a nadar hasta la orilla. De esta manera, gradualmente, les enseñó a nadar.

Una vez, en el Este de África, pude ver a una leona, sentada con sus cuatro pequeños cachorros en fila, observándome al acercarme. Parecía como si estuviera enseñando a sus pequeños cómo debían comportarse en el caso de que un hombre se les acercara. Evidentemente, les decía:

"Ahora, pequeños, quiero que os fijéis en la apariencia de un hombre blanco. Después, uno por uno debéis saltar e ir de aquí haciendo un movimiento rápido con la cola. Tan pronto estéis fuera de su vista, entre el pasto, os arrastraréis y reptaréis hasta que quede él entre el viento y vosotros. Luego, le seguiréis, siempre él entre el viento y vosotros, de manera que podáis olfatearle y él no pueda encontraros".



Enseñando a los cachorros

En 'La escuela del bosque', Long escribe también:

"Observad, por ejemplo, el nido de un cuervo. Un día veréis a la madre parada cerca del nido extendiendo sus alas sobre sus pequeñuelos. Pronto, éstos se levantarán y extenderán también sus alas, imitándola. Esa es la primera lección.

Al siguiente día, quizás veréis al pájaro adulto levantarse sobre la punta de las patas y sostenerle así, por medio de un aleteo vigoroso. De nuevo la imitan los pequeños y pronto aprenden que en sus alas tienen el poder de sostenerlos en el aire.

Al día siguiente, podéis ver a ambos padres ir de rama en rama alrededor del nido, ayudados por sus alas en los saltos largos. Los pequeños se unen al juego y he aquí que lo han aprendido sin darse siquiera cuenta que se les estaba enseñando".

## AVES

El hombre que se dedica al estudio de las aves se llama ornitólogo.

Mark Twain, el divertido y bondadoso escritor norteamericano, dice: "Hay personas que escriben libros acerca de los pájaros y que los aman tanto, que pasan hambre y desvelos con tal de descubrir una clase nueva de ave y...matarla.

Se les llama 'ornitologistas'."

"Yo mismo pude haber sido un 'ornitologista', pues siempre amé a los pájaros y todas las criaturas. Y comencé a aprender a ser uno de ellos.

Vi a un pájaro sentado sobre una rama seca de un árbol alto, cantando con la cabeza echada hacia atrás y el pico abierto y, antes de pensarlo, le disparé con mi escopeta. Su canto se detuvo bruscamente y cayó de golpe desde la rama flácido como un trapo, y corrí a cogerlo y estaba muerto: su cuerpo aún estaba caliente en mi mano, pero su cabeza suelta iba de un lado para otro como si tuviera el cuello roto, sus ojos estaban cubiertos por un velo blanco y en un lado de la cabeza brillaba una gota roja de sangre...y por Dios, que no pude ver más por culpa de las lágrimas.

Desde entonces, no he vuelto a matar a ninguna otra criatura que no me hiciera daño, ni volveré a hacerlo jamás."

Un buen scout es normalmente un buen "ornitólogo" como le llama Mark Twain. Es decir, le gusta acechar a los pájaros y observar todo lo que hacen. Así descubre dónde y cómo hacen sus nidos.

No desea, como el muchacho ordinario, robarles los huevos, sino que le complace observar cómo empollan, les enseñan cómo alimentarse ellos mismos y volar.

Llega a conocer, por su canto y manera de volar, todas las especies de pájaros, y conoce cuáles permanecen todo el año y cuáles llegan sólo en ciertas estaciones, y qué clase de alimento les gustan más, cómo cambian su plumaje, qué tipo de nidos construyen y cómo son sus huevos.

Existen 177 clases diferentes de pájaros en Gran Bretaña. Aquí tenéis algunos de los más comunes que debería conocer de vista un scout, y por su canto.

Paloma común	Garza	Grajilla
Faisán	Chochín	Grajo
Perdiz	Lavandera	Corneja
Urogallo	Golondrina	Cuervo
Cuco	Vencejo	Tordo
Alondra	Pájaro carpintero	Mirlo
Agachadiza	Gaviota	Carbonero
Pato salvaje	Charrán	Pinzón
Chorlito	Búho	Chocha
Ganso silvestre	Halcón	Zarapito
Petirrojo	Alcotán	Martín Pescador
Estornino	Polla de agua.	

Se puede aprender mucho sobre Historia Natural observando a los pájaros en vuestras propias casas, y observándolos en vuestro vecindario, especialmente si se les alimenta a diario durante el invierno.

Es interesante, por ejemplo, notar su diferente manera de cantar, cómo unos cantan para hacerle el amor a la hembra, mientras otros, como el gallo faisán, cacarean o cantan para retar a otros a pelear.

La gaviota macho se pone en ridículo cuando trata de cantar para las damas y presumir, y el viejo cuervo no lo hace mucho mejor.

También es interesante ver cómo salen del cascarón los polluelos. Algunos salen desnudos, sin una sola pluma, sus ojos cerrados y los picos abiertos. Otros, enteramente cubiertos de plumón y llenos de vida y energía.

Las pollas de agua, por ejemplo, comienzan a nadar nada más salir del cascarón. Los pollitos, unos pocos minutos empiezan a correr por ahí cazando moscas, mientras que un joven gorrión no se puede bastar a sí mismo en varios días y tiene que ser alimentado y cuidado por sus padres.

Hay más de cuarenta especies diferentes de aves que visitan Inglaterra desde el extranjero, especialmente desde la India y África, en ciertas épocas del año, sobre todo en abril, tales como el Avión Zapador, la Golondrina, el Avión Común, el Ruiseñor, el Alcotán Europeo, el Cuco, la Codorniz y el Vencejo.

Un buen montón de aves están desapareciendo de Gran Bretaña porque muchos muchachos se dedican a coger sus huevos cuando encuentran sus nidos.

El buscar los nidos de los pájaros se parece mucho a la caza mayor: se buscan los lugares en que, como cazador, se sabe se encuentran los pájaros que uno busca. Se observa a los pájaros ir y venir, y así se da con el nido.

Pero no vayáis entonces a destruirlo y apropiaros de todos los huevos. Si sois verdaderos coleccionistas, tomad un huevo solamente y dejad el resto pero, sobre todo, no quitéis el nido de su lugar, pues de lo contrario los padres lo abandonarán y todos aquellos huevos que pudieron ser otros tantos pájaros felices, se habrán perdido.

Mucho mejor que coger los huevos es hacerles una fotografía o hacer un dibujo de la pájara echada sobre el nido, o hacer una colección de fotografías de las diferentes clases de nidos hechos por las distintas clases de pájaros.

Aberdeen, en Escocia se supone que es un territorio especialmente bueno para las alondras, por la siguiente razón:

Hace unos pocos años sufrieron una galerna realmente severa con ventisca de nieve a finales de marzo, y todos los terrenos más elevados del interior quedaron tan enterrados bajo la nieve y el hielo, que los pájaros se vieron obligados a ir hacia tierras más bajas cerca



de la costa.

Los campos próximos a la orilla del mar quedaron cubiertos de ellos.

Montones de personas salieron a capturarlos con ligas, redes, lazos y escopetas. Muchos de ellos fueron capturados vivos para ser enviados a los mercados londinenses y de otras ciudades.

Un caballero se encontró con un hombre que vendía una gran jaula llena de ellos. Estaban terriblemente apiñados, y aleteaban aterrorizados por su aprisionamiento, luchando unos con otros en su frenético deseo de escapar. Se sintió tan apenado por ellos que compró todo el lote y se los llevó a su almacén, donde pudo proporcionarles mucho espacio, comida y agua.

Luego se ofreció a comprar todas las alondras que estaban siendo capturadas para el mercado al precio establecido. De ese modo recibió más de mil, y las colocó en una gran habitación donde comparativamente disfrutaban de libertad y mucho alimento.

Se comenta que el ruido de su canto por las mañanas era casi ensordecedor que bandadas de pájaros solían reunirse sobre la casa para escucharlos.

Al final pasó el mal tiempo, el sol brilló de nuevo y los campos se tornaron verdes y brillantes, y entonces el amable caballero que había alojado a los pájaros abrió las ventanas de la habitación y todos los pájaros volaron juntos felices, trinando y cantando conforme remontaban el cálido aire, o se alejaban aleteando hacia los campos y bosques anexos. Y allí se hicieron sus nidos e incubaron a sus polluelos, de modo que hoy día el canto de la alondra se escucha en cualquier zona de los alrededores de Aberdeen.

Debido a la falta de conocimiento en historia natural, muchos coleccionistas y otras personas, no aprecian la diferencia entre un gavilán, un esmerejón y un cernícalo, y los exterminan a todos por ser dañinos para la caza.

Los gavilanes y los esmerejones sin duda matan a jóvenes presas, pero un cernícalo difícilmente la haga, si es que lo hace alguna vez. Vive principalmente de ratones de campo. Puedes distinguirlo por vuelo, pues pasa mucho tiempo sobrevolando en el aire, buscando con su aguda visión algún ratón sobre el que precipitarse.

El gavilán revolotea de un sitio a otro, alrededor de las rocas sobre los vallados esperando coger a descuidada a su presa.

El esmerejón es muy pequeño, pero es un pequeño halcón muy valiente, y caza a su presa mediante un rápido vuelo.

## REPTILES Y PECES

Los reptiles más corrientes en Gran Bretaña son:

Culebra	Sapo
Víbora	Lagarto
Rana	

Los peces más comunes son:

Trucha	Leucisco	Lucio
Tímallo	Barbo	Piscardo
Perca	Besugo	Salmón
Rutilo		

Y un montón de peces marinos.

Todo scout debe saber pescar para poder obtener comida por sí mismo. Un Pie Tierno muriéndose de hambre a la orilla de un arroyo lleno de peces parecería algo estúpido, y sin embargo, puede darse el caso con alguien que jamás haya aprendido a pescar.

El arte de pescar desarrolla muchas de las cualidades del escultismo, especialmente cuando se pesca con mosca artificial.

Para tener éxito hay que conocer los hábitos y peculiaridades de los peces, cuáles son las guaridas que frecuentan, en qué clase de tiempo se alimentan y a qué hora del día, qué clase de alimento es el que más les gusta, a qué distancia pueden verte, etc. Sin estos conocimientos, ya podéis estar pescando hasta que se os ponga la cara azul, que no capturaréis ni uno.

Los peces, generalmente, tienen sus guaridas particulares en el arroyo, la cual, una vez descubierta, os dará la oportunidad de arrastraros hasta estar cerca y observar lo que hace.

Después, tendréis que saber hacer nudos muy especiales, con tripa delicada, lo cual es un verdadero puzzle para un muchacho cuyos dedos son todos pulgares.

Y debéis tener una paciencia infinita. La cuerda se enreda en los arbustos y en los juncos, o en vuestros propios vestidos y, cuando no encuentra en qué enredarse, se enreda en sí misma haciéndose un nudo.

Pero de nada sirve enojarse. En tales casos, sólo hay dos cosas que hacer: la primera es sonreír y la segunda, ponerse tranquilamente a desenredarla.

Posteriormente, tendréis grandes contratiempos cuando vuestra cuerda se quiebre y deje escapar el pez que ya había mordido, y otras cosas por el estilo. Pero recordad que eso pasa

siempre a todo el que comienza a pescar, y son los problemas los que al final da tanto gusto superar.

Cuando hayáis cogido un pescado, haced lo que yo hago: guardad sólo los que necesitéis para comer o para coleccionar y devolved los otros inmediatamente. El piquete del anzuelo en el cuero de su boca no les daña permanentemente y pronto vuelven a nadar felices y disfrutar de su vida en el agua.

Si usáis mosca seca, es decir, si en vez de sumergirla en el agua la conserváis en la superficie, tendréis que acechar los peces lo mismo que haríais con un venado o con cualquier otra caza, porque, las truchas tienen muy buena vista y son muy cautelosas.

Podéis también pescar con redes o, como con frecuencia tienen que hacerlo los scouts, con arpones de tres afiladas puntas. Más de una vez lo he hecho así, pero se necesita práctica para tener éxito.

Por supuesto que un scout debe considerar a los animales de cualquier tipo, parcialmente como capaces de proporcionarle alimento en alguna ocasión.

Los reptiles no parecen tentadores como comida, pero una vez que hayáis probado las ancas de rana bien cocinadas, querréis probar más.

Creo que la serpiente frita, así como la anguila, no están nada mal.

Yo he comido una especie de lagarto enorme denominado iguana. Tuvimos que cortarle la cabeza a cola para poder meterla en la cazuela, y una vez la hervimos y la servimos en la mesa tenía el mismo aspecto que un bebé sin cabeza, con sus brazos, piernas y pequeñas manos. Y cuando nos la comimos sabía también igual que un bebé. Bueno, ya conocéis el sabor de un bebé, ¡una especie de pollo suave aromatizado con polvo de violetas!

En cuanto a las serpientes, afortunadamente no hay muchas venenosas en Inglaterra. Sólo la víbora lo es. Tiene marcas diferentes de las otras serpientes, con una V o punta de flecha de color negro marcada en su cabeza y una línea oscura en forma de zig-zag a lo largo de su dorso. Generalmente es de color marrón oscuro. A la víbora se la denomina algunas veces Áspid.

Por supuesto que un scout tiene que saber sobre serpientes ya que, en la mayor parte de los territorios salvajes se encuentra uno con cantidad de ellas, y algunas veces son sumamente peligrosas.

Tienen la horrible habilidad de arrastrarse dentro de las tiendas y debajo de las mantas o dentro de las botas. Sabréis distinguir siempre al acampador veterano porque revisan cuidadosamente debajo de sus mantas antes de meterse en la cama y sacuden sus botas al levantarse, antes de ponérselas. Yo todavía, por la fuerza de la costumbre, lo hago a veces en casa.



La vibora (o áspid) lleva esta marca sobre la cabeza y el cuello. Otras serpientes no tienen ninguna- En Gran Bretaña

Las culebras, generalmente, no gustan de arrastrarse sobre cosas ásperas, por lo que, en la India, con frecuencia se construyen senderos de piedras partidas con aristas muy vivas, alrededor de las casas, evitando así que las culebras se introduzcan en ellas desde el jardín.

Y los cazadores de la pradera a veces dejan un círculo de cuerda en el terreno alrededor de sus mantas.

Una cuerda natural tiene tantas pequeñas hebras que sobresalen de ella que le hacen cosquillas en el vientre a la serpiente hasta el punto de que no pueden pasar sobre ellas.

Cuando estaba yo en la escuela, acostumbraba a atrapar culebras, por medio de un palo largo con una pequeña horquilla en la punta. En cuanto veía una culebra la acechaba y colocaba los dientes de la horquilla sobre su cuello, y luego, la ataba con tiras de un pañuelo viejo y me la llevaba para vendérsela a alguien que quisiera tener una como mascota.

Pero no son buenas como mascotas, ya que mucha gente les tiene horror. Y no es justo tenerlas donde puedan asustar a los sirvientes o a otros.

Las culebras venenosas llevan el veneno en una especie de pequeñas bolsas dentro de la boca. Están provistas de dos colmillos o dientes largos y puntiagudos, colocados a modo de bisagras. Los colmillos descansan paralelos a las encías de la culebra, hasta que ésta se enoja y desea matar algo. Entonces se enderezan y lanza la cabeza hacia adelante, atacando a su enemigo clavándole los colmillos, pasando el veneno, desde la bolsa de veneno o glándula, hasta vuestra piel a través de los agujeros que con ellos acaba de hacer.

El veneno va así a las venas del hombre y es llevado por la sangre a todo el cuerpo en unos cuantos segundos, a menos que se tomen medidas inmediatas para detenerlo, ligando las venas y chupando el veneno por la herida.

## INSECTOS

Los insectos son animales interesantísimos de coleccionar, observar y fotografiar. Para el scout que le gusta la pesca, y el estudio de las aves o los reptiles, es además de gran utilidad e importancia el saber qué insectos son el alimento favorito de estos animales y en qué época del año, o diferentes horas del día.

Los insectos habituales que debería sobre los que debería conocer un scout son:

Polillas	Arañas
Mosquitos	Luciérnagas
Escarabajos	Mariposas
Saltamontes	Piojos
Hormigas	Abejas y Avispas

Solamente acerca de las abejas, se han escrito libros enteros, ya que éstas tienen poderes admirables para construir su panal, para encontrar su camino a muchos kilómetros de distancia—algunas veces hasta seis millas—, para encontrar la clase adecuada de flores para que les proporcione el jugo azucarado para hacer la miel, y regresar con ella a la colmena.

Son un gran modelo de comunidad, pues respetan a su reina y matan a las que no quieren trabajar.

Algunos insectos son también útiles como alimento. Las hormigas son un sustituto de la sal. En la India y en el África del Sur las langostas, una especie de saltamontes muy grande, se comen.

En Mafeking, nos dio mucho gusto que cayeran una o dos nubes de ellas. Conforme tocaban el suelo, las matábamos golpeándolas con sacos vacíos antes de que trataran de volar nuevamente. Luego las dejábamos secar al sol, las machacábamos y nos las comíamos.

## CONSEJOS PARA INSTRUCTORES

### PRÁCTICAS

*Envía a tus scouts a aprender observando y a informar sobre cosas como éstas:*

*EN EL CAMPO: ¿Cómo hace su madriguera un conejo de campo?*

*Cuando muchos conejos se alarman, ¿corren sólo porque ven correr a los demás? ¿o se detienen a mirar alrededor para ver si hay peligro antes de correr también?*

*¿Rompe un pájaro carpintero la corteza del árbol para sacar insectos del tronco o los saca*

*por los agujeros, o cómo las atrapa?*

*Cuando una trucha es molestada por la gente que pasa por la orilla ¿nada arroyo arriba o abajo?*

*¿Se va definitivamente o regresa a su lugar?,*

*¿Cuánto tiempo se ausenta?, etc.*

*EN LA CIUDAD: Haced salir a vuestros scouts para que informen si han visto un caballo cojo, o alguno con un collar que le moleste o la boca dolorida, o unas riendas de cabeza tensas.*

*Una Patrulla puede hacer una colmena o dos, y conseguir unas reinas o un enjambre, y empezar una producción apícola para obtener ganancias.*

*Los scouts preparan cebos, trampas, lazadas, etc., y los colocan (no en terrenos prohibidos) para capturar aves y animales para comérselos.*

## **HONORES**

Los scouts de Primera Clase pueden conseguir las siguientes marcas en esta sección, para lo obtención de la Insignia de Honor.

Por dibujar correctamente las huellas de doce animales diferentes o pájaros, 3 puntos.

Por nombrar doce tipos diferentes de peces y describir las características por las que se les puede reconocer, otros 2 puntos.

Lo mismo pero ilustrado con dibujos, o modelos de arcilla, hasta 4 puntos.

Tomar fotos o realizar bocetos de la vida de doce animales silvestres, pájaros, reptiles, etc., con una breve descripción de unas veinte palabras por cada uno, tomadas y elaboradas, o dibujadas por el mismo scout, hasta 5 puntos.

## **LA CAZA DEL LEÓN**

Uno de los scouts representa el papel de un león, y sale con hierros de rastreo en sus pies, y un bolsillo repleto de granos de maíz o guisantes y seis pelotas de tenis.

Se le da media hora de ventaja, y luego la patrulla sale tras él, siguiendo su rastro, armado cada uno de ellos con una pelota de tenis con la que poder dispararle cuando lo encuentren.

El león puede esconderse o arrastrarse por los alrededores o correr según desee, pero allí donde el terreno sea muy duro o con mucha vegetación debe dejar caer unos pocos granos de maíz cada pocas yardas para dejar un rastro.

Si los cazadores fracasan en llegar hasta él ninguno gana el juego. Cuando se acercan a su

guarida el león les dispara con sus pelotas de tenis, y en cuanto un cazador es golpeado por una cae muerto y no puede arrojar su pelota. Si el león es golpeado por la pelota de tenis de un cazador se considera herido, y si se le hiere tres veces se considera muerto.

Las pelotas de tenis sólo pueden tirarse una vez. No pueden recogerse y volver a lanzarse durante la misma lucha.

Cada scout debe recoger y llevar en su mano sus pelotas de tenis tras el juego.

En invierno, si hay nieve, este juego puede jugarse sin hierros de rastreo, y se usarán bolas de nieve en lugar de pelotas de tenis.

### **LIBROS PARA LEER**

‘El libro de los muchachos sobre Historia Natural Británica’, de W.P. Westall (pub. Religious Tract Society, Londres)  
‘Con luz de flash y rifle en el África Oriental’, de Shilling.  
‘Deber’, de S. Simes. (Capítulos XIII y XIV), 2 chelines y 6 peniques  
‘Un año con la Naturaleza’, de Westall. Exponiendo los hábitos de los animales y pájaros de las Islas Británicas en función de los meses.  
‘Bestias del Campo’, de William J. Long. (Pub. Ginn&Co.)  
‘Campaña’, semanario, ilustrado, 1 penique.  
‘Deportes salvajes de las Tierras Altas’, de C. St. John (Murray)  
‘Yo fui de caminata a través de sendas y praderas’. Fotografías y breves descripciones de aves inglesas. Rev. C. Johns. (Foulis)  
‘El libro de la Jungla’, de Rudyard Kipling  
‘Jock de la Sabana’, de Sir Percy Fitzpatrick. Una historia de cacería mayor en Sudáfrica, y el papel activo que ‘Jock’, un terrier, jugó en ella.

### **OBRA DE TEATRO**

‘Una obra de animales salvajes’, del Sr. E. Thompson Seton. Una obra musical en la cual los papeles de Lobo, Waahb, y Vixen son interpretados por muchachos y muchachas. Precio 6 chelines. Publicada por Doubleday, Page & Co., 133 East 16th Street, Nueva York, U.S.A.



## FOGATA N° 10



### PLANTAS

Árboles y sus hojas – Plantas comestibles – Prácticas y juegos en relación con Plantas –  
Libros sobre Plantas

---

### ÁRBOLES

Aunque no son animales, los árboles son algo sobre lo que los scouts deberían tener conocimientos.

Muy a menudo un scout tiene que describir el territorio que ha visto, y si informa que está "muy poblado de árboles" puede ser de gran importancia para el que lo lea, saber qué clase de árboles son los que componían aquellos bosques.

Por ejemplo, si los árboles allí existentes eran abetos o alerces, querría decir que podrían obtenerse postes de madera para la construcción de puentes. Si fueran palmeras, se podría obtener de ellas cocos para alimento (o dátiles si fuese palmeras datileras) y "leche de coco" para beber.

Los sauces, son señal de que hay agua cerca. O si son bosques de pinos, o de caña de azúcar o de árboles que dan caucho significan un montón de buena leña.

Y debe reconocer un álamo por su silueta, así como para no usar su madera en el campamento si hay algún viejo scout presente, puesto que tienen la superstición de que los álamos traen mala suerte.

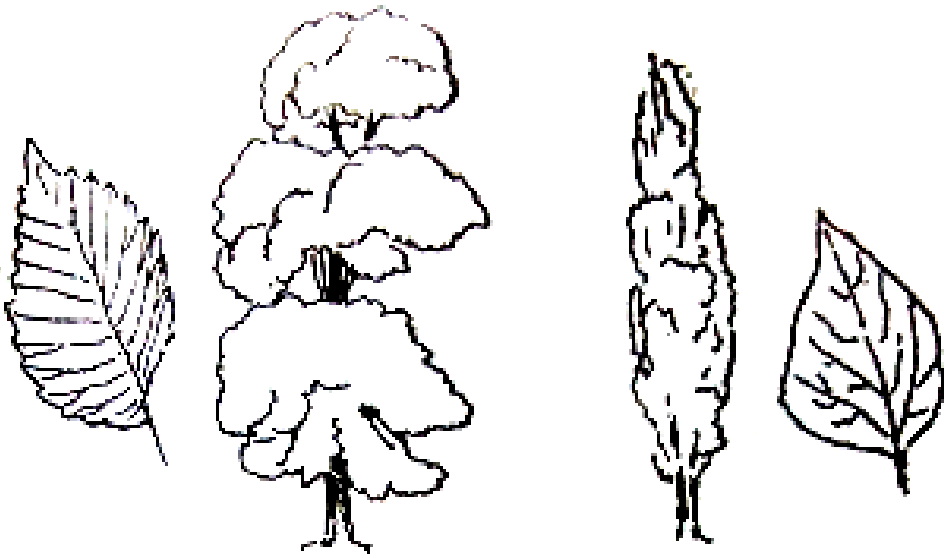
El scout, por tanto, debería proponerse aprender los nombres y el aspecto de los árboles de su localidad. Debería coger una hoja de cada especie y compararla con la hoja del árbol.

El castaño 'equino' no se llama así porque se parezcan a los caballos, sino porque tiene en la corteza de sus ramas más pequeñas, diminutas marcas como las de las herraduras de los caballos con clavos y todo.



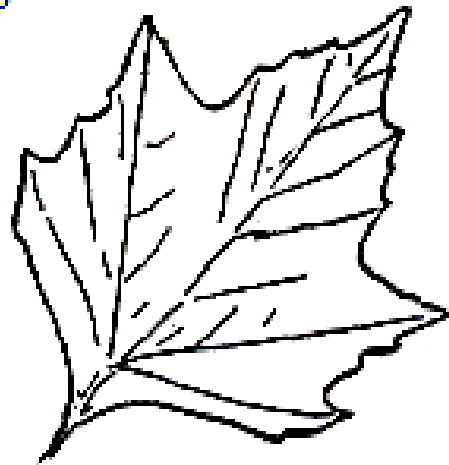
Roble



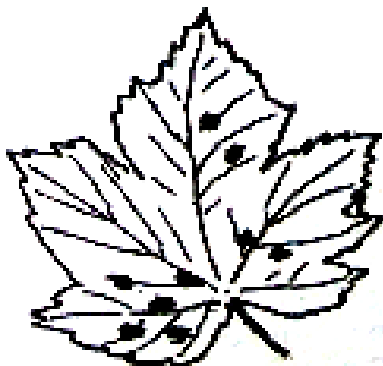


Olmo

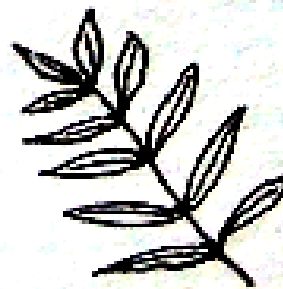
Alamo



Plátano occidental



Arce



Fresno



Castaño Español

Y luego debéis llegar a reconocer la forma y apariencia de cada tipo de árbol, de modo que seáis capaces de reconocerlos a distancia, y no sólo en verano, sino también durante el invierno.

Los árboles comunes de Gran Bretaña que un scout debería conocer a simple vista, son:

Roble	Álamo	Acebo	Haya
Olmo	Pino	Castaño de Indias	Abedul
Plátano de sombra	Sicomoro	Castaño Español	
Cedro	Alerce	Fresno	Castaño
Abeto	Sauce	Limo	Nogal

## PLANTAS

Pero especialmente deberéis conocer qué tipos de plantas son útiles para proporcionaros alimento. Suponiendo que os encontrarais sin comida en la selva, como a menudo sucede, podríais morir de hambre si no conociérais algo acerca de las plantas. O bien podríais morir envenenados por no saber distinguir qué frutos o raíces que son saludables de los que son venenosos para comer.

Hay multitud de bayas, nueces, raíces, cortezas y hojas que son buen alimento.

Lo mismo ocurre con cultivos de diferentes tipos de maíz y otras semillas, algunas raíces vegetales e incluso hierbas y algarrobas. Ciertas clases de algas marinas son muy consumidas en Irlanda (Sloke) y Escocia. Ciertas clases de musgos también pueden también utilizarse como alimento.

## CONSEJOS PARA INSTRUCTORES

### PRÁCTICAS

*Llebad a vuestros scouts al campo a conseguir muestras de hojas, frutos, o flores de diferentes árboles y arbustos para que observen la forma y naturaleza de los árboles, tanto en verano como en invierno.*

*Coleccionad hojas de diferentes árboles. Haced que los scouts hagan calcos de ellas, escribiendo debajo el nombre del árbol en cada uno de ellos.*

*En el campo, haced que los scouts examinen los cultivos en sus diferentes etapas de crecimiento, de tal manera que reconozcan bastante bien, a primera vista, el tipo de cosecha que darán.*

*Comenzad a hacer jardines, si es posible, bien jardines de patrulla o de scouts individuales. Dejadles cultivar flores y verduras para la obtención de beneficios que les sirvan para pagar su equipamiento, etc.*

*Mostradles todas las plantas silvestres que pueden ser útiles como alimento.*

### COMPETICIONES Y JUEGOS

*Se podrán asignar puntos para la obtención de la Insignia de Honor a aquellos scouts de Primera Clase, por coleccionar no menos de veinticinco clases de hojas prensadas, con sus nombres claramente escritos en ellas. Puntuación: 3 puntos.*

*O las hojas pueden estar dibujadas en el papel, lo cual puede proporcionar hasta 4 puntos.*

## JUEGOS

### CARRERA DE PLANTAS

Salid con vuestros scouts, ya sea a pie o en bicicleta, en cualquier dirección que deseen, con objeto de conseguir una muestra de una planta escogida de antemano, por ejemplo un brote de tejo, una rama de coscoja, una marca de un castaño de indias, una rosa silvestre o cualquier otra cosa por el estilo, que podáis ordenar y que ponga a prueba sus conocimientos sobre plantas, su memoria con respecto al lugar donde vieron una planta de la especie requerida, y deberán ser rápidos para ir y venir a ese lugar.

## LIBRO PARA LEER

‘Escuela de jardinería’, de W.E. Watkins, 2 chelines (Philip & son)

# OBRA TEATRAL



## EL LADRÓN DEL DIAMANTE

(Es mejor representarla al aire libre y con mímica).

Un grupo de prospectores ha sido enviado a territorio salvaje en Sudáfrica y ha encontrado un fabuloso diamante.

En estos momentos están de camino de regreso a la civilización con él. Una enfermedad equina ha matado a sus caballos y por ello hacen su camino a pie, transportando sus mantas, comida y cacharros de cocina.

Cuando llega el calor del día, acampan por un tiempo, con la intención de continuar de nuevo por la noche. Instalan sus tiendas de lona, encienden hogueras y cocinan su comida, tejen esterillas, cantan canciones de su tierra, juegan a las cartas, etc...

Sacan el diamante de una lata de sardinas, en la cual lo guardan, para contemplarlo y admirarlo todos. Luego lo guardan cuidadosamente de nuevo. El recipiente se coloca en espacio abierto, donde pueda ser visto, y se le pide a uno de los hombres que haga de centinela con el fin de preservarlo. El resto se toman sus alimentos y luego se acuestan a dormir gradualmente.

Cuando todo el campamento está en silencio el centinela se cansa de estar de pie y en ese momento se sienta y comienza a quedarse dormido. Mientras está dormitando el ladrón de diamantes aparece deslizándose sigilosamente, arrastrándose cerca del campamento y se pone en cuclillas, mirando al hombre dormido. Cuando el centinela se despierta por un momento el ladrón se tumba en el suelo rápidamente. Finalmente el centinela se reclina y se duerme.

Pulgada a pulgada el ladrón se arrastra hasta que sigilosamente aparta el arma al vigía (o pistola) fuera de su alcance. Entonces rápidamente se desliza hasta la caja del diamante, la agarra y se escabulle silenciosamente lejos sin ser descubierto, haciendo triquiñuelas, caminando hacia atrás y borrando su rastro conforme avanza con el fin de confundir a sus perseguidores.

El líder se despierta con un bostezo, y mirando alrededor, se pone en marcha al ver que no hay ningún centinela en pie. Salta como un resorte, se abalanza sobre el centinela dormido, lo sacude y le pregunta dónde está el diamante. El centinela se despierta confuso y asustado. El resto se despierta y se arremolinan con enfado, amenazando entre todos e inquiriendo al centinela.

Entonces uno ve de repente las huellas del ladrón.

Las sigue de un tirón durante unos pocos pasos a lo largo del sendero. El resto sigue y le

ayuda a encontrarlas, encontrando primero una y luego otra, hasta que salen del lugar del escenario. El líder está a punto de seguirlos cuando se detiene y ojea hacia delante, y luego regresa hasta el centinela, quien está en pie estupefacto. Le entrega una pistola, y sugiere que, habiendo ocasionado la ruina de sus amigos por su falta de diligencia, podría muy bien dispararse a sí mismo.

Entonces se vuelve para seguir al resto, buscándolos. Se oye un grito en la distancia justo cuando el centinela culpable se coloca la pistola en la cabeza. El líder le detiene y ambos permanecen en pie escuchando los gritos en la distancia.

El resto de los hombres regresa, trayendo con ellos al ladrón y al diamante bien seguro. Entonces se sientan en un semicírculo, con el líder sobre un montículo o una caja en el centro, con el diamante frente a él.

El ladrón de pie con los brazos atados es juzgado y condenado a ser fusilado. Se aleja unos pocos pasos y se sienta dando la espalda al resto y pensando sobre la que fue su vida.

Entonces juzgan al centinela y le condenan como castigo por su descuido a dispararle al ladrón. Todos se levantan. Comienzan a cavar una tumba. Cuando está lista hacen levantarse al ladrón, sus ojos están vendados. El centinela toma una pistola y le dispara.

Entonces el resto trae una manta y suben al hombre muerto para llevarlo hasta la tumba, situada enfrente de la audiencia, de modo que todos puedan ver el “cuerpo” ser bajado a la tumba. Entonces retiran la manta, rellenan la tumba y pisotean la tierra. Se dan la mano con el centinela para demostrarle que le han perdonado. Finalmente recogen el campamento y continúan su viaje con el diamante.

Nota: La tumba se prepara de este modo:

Se debe preparar previamente un agujero cerca del borde del lugar de representación.

Luego se hace un túnel por el que el “cadáver” puede arrastrarse fuera de la tumba y escapar bajo tierra. Éste se realiza cavando una trinchera y cubriéndola con un techo con tablones o vallas y cubriéndolo de nuevo con tierra y césped, de modo que la audiencia no lo note.

La tumba, así mismo, se hace del mismo modo, pero más superficial y parcialmente rellena con cuadrados de tierra. Los excavadores remueven la parte de arriba del terreno, luego, ocultos por el resto de la multitud que los rodea, quitan el tablero y apilan los cuadrados sobre la superficie.

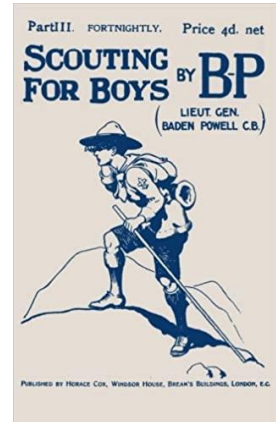
Tan pronto como el “cadáver” es bajado a la tumba se aleja arrastrándose bajo el túnel, y de este modo sale del escenario.

Los excavadores arrojan algo de tierra dentro, saltando y aplastándola, luego colocan los cuadrados en la parte de arriba hasta hacer una tumba de buen aspecto.

Todo el tinglado precisa ser ensayado de antemano con cuidado, pero cuando se hace bien es de lo más efectista, especialmente si se acompaña de música apropiada. Es una buena obra para una representación al aire libre con el fin de atraer a la multitud cuando se recaudan fondos para vuestra tropa.



**PARTE III**  
**CONTENIDOS: CAPÍTULO IV**  
**VIDA DE CAMPAMENTO**



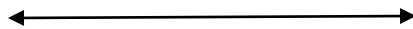
CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

FOGATAS

- 11.-PIONERISMO: Cabuyería. Construcción de cabañas. Talado de árboles, Construcción de Puentes. Mediciones. Trabajos de técnica manual
- 12.-ACAMPADA: Comodidad en el Campamento. Fuegos de campamento. Pulcritud. Reglas de Campamento.
- 13.-COCINA: Cocinar. Elaboración del pan. Conducción del ganado. Limpieza. Agua

PRÁCTICAS, JUEGOS, COMPETICIONES, Etc.

LIBROS PARA LEER SOBRE LA VIDA DE CAMPAMENTO.



**CONTENIDOS CAPÍTULO V**  
*(Comienza en la página 152)*

**VIDA DE CAMPAÑA**

CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

FOGATAS

- 14.-VIDA AL AIRE LIBRE: En la Sabana. Explorando. Navegación. Habilidades acuáticas – Montañismo – Patrullando – Exploración nocturna – Meteorología
- 15.- ORIENTACIÓN: Encontrar el camino. Estimación de alturas y distancias. Reconocer el norte.
- 16.- TRASMISIÓN DE INFORMACIÓN MEDIANTE SEÑALES: Mensajes escondidos. Señalización. Señales con silbato y banderas.

PRÁCTICAS, JUEGOS Y COMPETICIONES SOBRE LA VIDA DE CAMPAÑA

LIBROS SOBRE LA VIDA DE CAMPAÑA

## CAPÍTULO IV

# VIDA DE CAMPAMENTO

## FOGATA N°11



## PIONERISMO

Cabuyería. Construcción de cabañas. Talado de árboles, Construcción de Puentes.  
Mediciones. Trabajos de técnica manual

Los exploradores son hombres que van a la vanguardia abriendo camino en la jungla, o donde quiera que sea, para los que vienen detrás.

Cuando estuve de servicio en la costa occidental de África, tenía a mis órdenes un número considerable de scouts nativos y, como todos los scouts, tratábamos de ser útiles, de cualquier manera, al grueso de nuestro ejército. Así que no sólo estábamos alerta observando al enemigo y sus movimientos, sino que también hacíamos cuanto podíamos para mejorar los caminos que había de recorrer nuestro ejército, ya que muchas veces sólo existía una vereda angosta a través de densa jungla o los pantanos. Así fue como nos convertimos en pioneros a la vez que scouts.

En el curso de nuestra marcha, construimos cerca de doscientos puentes de madera sobre otros tantos arroyos, amarrando troncos unos a otros. Pero cuando comencé esta tarea tan importante con mis scouts, me encontré que solamente uno de cada mil hombres, una gran cantidad, no sabía cómo usar un hacha para talar árboles. Y a excepción de una compañía de unos sesenta hombres, los demás no sabían hacer un nudo, ni siquiera mal hecho. De modo que eran bastante inútiles para la construcción de puentes, pues se necesitan para unir los postes.

Así que todo scout debe saber hacer nudos.

Hacer un nudo parece una cosa sencilla y, sin embargo, hay maneras correctas e incorrectas de hacerlos, y los scouts deben conocer la forma adecuada.

Muy a menudo sucede que la vida puede depender de un nudo bien hecho.

Un nudo bien hecho es aquel del que estáis seguros que es capaz de resistir cualquier esfuerzo, y que sin embargo pueda deshacerse con facilidad si lo deseáis.

Un nudo mal hecho, al que se le llama 'de vieja', es aquel que, cuando tiene que resistir a una fuerza que tire de él, se deshace, o el que se aprieta tan fuerte que no hay manera de deshacerlo.

Los nudos siguientes son los que todo scout debe conocer y utilizar siempre que deba anudar un cordón, una cuerda, etc.



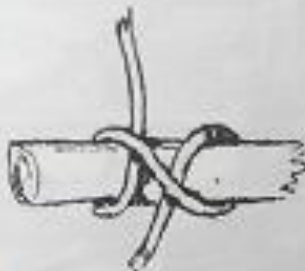


1-Nudo de Rizo, para unir cuerdas

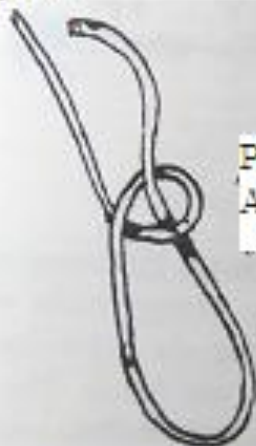
2-Vuelta de escota. Para unir dos extremos de cuerda.



3-Ballestrinque. Para atar una cuerda a un poste



4-Dos medios nudos, para atra una cuerda a un palo con un lazo corredero



Primer paso del As de Guía



Segundo paso del As de Guía

5-As de Guía. Para hacer una lazada que no deslice, como la que se hace a un persona que quieres rescatar del fuego, etc.



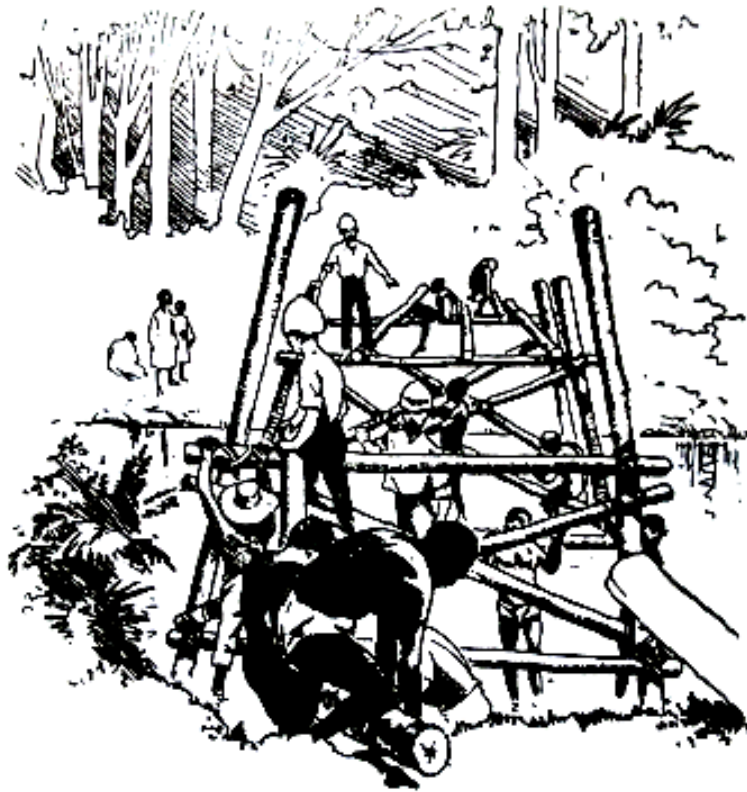
8-Gaza simple



7.Nudo de Intermediario

Nota: en los diagramas esto significa el extremo de una cuerda

Y esto que la cuerda continúa

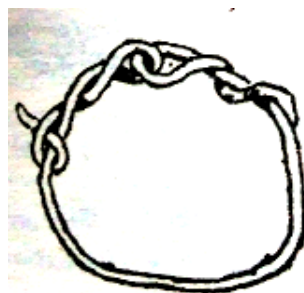


Scouts pioneros en Ashanti

En el oeste de África no teníamos cuerdas, por lo que teníamos que valernos de plantas trepadoras resistentes y mimbres delgados o ramas largas flexibles, a las que hacíamos todavía más manejables sujetando un extremo y retorciendo el otro todo lo posible con nuestras manos.

La mejor madera para usar como mimbres en Inglaterra son el sauce y el avellano. Puedes ver cómo los usan para unir haces de leña o madera.

Es imposible hacer toda clase de nudos con estos materiales tal como se hacen con una cuerda, pero, en general, se puede hacer un amarre de leñador, o de mimbre.



## CONSTRUCCIÓN DE CABAÑAS

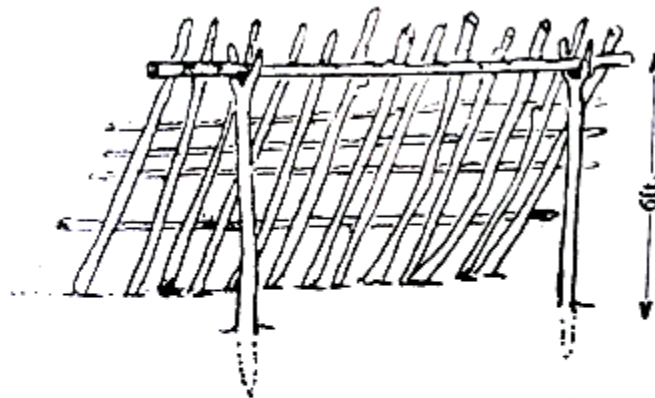
Para vivir cómodamente en campamento, un scout deber saber cómo construir un refugio de vivac para pasar la noche, o una choza, si se va permanecer una larga temporada de campamento.

La clase de refugio a construir, dependerá del lugar y del tiempo.

Para hacer el techo, bien sea con ramas de abeto o de pastos o juncos, hay que colocarlo a modo de tejas o lajas, comenzando por la parte inferior, de modo que las superiores cubran solapando a la inferiores y de este modo hacer que resbale la lluvia y evite que se introduzca el agua.

Comprobad la dirección en que suele soplar el viento y colocad el refugio precisamente con la entrada al lado opuesto y el fuego enfrente de ésta.

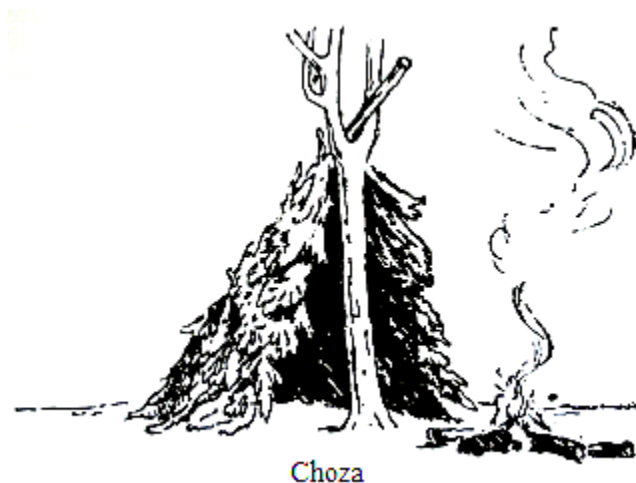
El refugio más sencillo consiste en clavar dos palos ahorquillados firmemente en el suelo, y colocar una barra entre ellos a modo de travesaño. Luego apoyar otros palos contra éste, o un enrejado, o ramas, y cubrirlas con pasto, etc.



Estructura de un refugio de vivac, a cubrir con maleza o pasto. Un segundo cobertizo hacia el lado opuesto del travesaño serviría entonces para hacer una cabaña

Otra buena manera, y más rápida, es cortar un solo poste y apoyarlo contra un árbol, sujetando su extremo a él. Luego cubrirlo con ramas o maleza, etc.

Cuando no se dispone de palos se puede hacer lo que hacen los nativos de Sudáfrica: apilar en cantidad maleza, brezo, u otra cosa por el estilo y con ello formar un muro semicircular que proteja contra el viento, y hacer un fuego en la parte abierta.



Si vuestra tienda o cabaña es demasiado calurosa al sol, colocad mantas o más paja, etc., en la parte superior. Cuanto más grueso sea el tejado más fresca será la tienda en verano.

Si es demasiado fría, haced más gruesos los muros de la parte inferior, o construid una pequeña pared de cuadrados de césped, de cerca de un pie de altura, alrededor de toda la parte inferior de la parte exterior.

No olvidéis nunca excavar un buen canal de drenaje alrededor de vuestra cabaña, de manera que si llueve fuerte durante la noche no se os inunde el suelo.

Los Zulúes hacen sus chozas plantando en el suelo un círculo de largos palos flexibles verticales. Luego los doblan todos desde la parte de arriba hacia el centro y los atan, y luego entretrejen más varas flexibles todo alrededor, de manera horizontal, alternando hacia dentro y hacia fuera de los postes verticales hasta que hacen una especie de jaula circular, la cual cubren con esterillas o cubierta vegetal, o con paja entretrejida en los palos.

Algunas veces dejan un pequeño agujero en la parte superior, donde se unen los palos, para que haga de chimenea.

Los Pieleros Rojos hacen sus 'Tipis' con varios postes sujetos en forma de pirámide, y colocan sobre ellos una pieza de lona, la cual parece desde lejos una tienda campana tipo campana.

## TALANDO ÁRBOLES

Un scout debe saber cómo usar el hacha o podadera para cortar pequeños árboles y ramas.

La manera de talar un árbol es hacer primero una cata o corte en la madera, cerca de la base del tallo, en el lado donde queréis que caiga el árbol.

Luego id al otro lado, y realizar otro corte en el lado contrario del tronco unas pocas pulgadas por encima del primero hasta que el árbol se venza.



Cómo talar un árbol

Llegar a ser un buen talador es cuestión de práctica, pero al principio debéis tener mucho cuidado de no fallar el golpe y cortaros vuestra propia pierna.

### **CÓMO CONSTRUIR PUENTES**

Como ya os conté antes, mis scouts en Ashanti, cuando hacían de pioneros, tuvieron que construir casi doscientos puentes, y debieron hacerlo con cualquier clase de material que pudiesen encontrar en el lugar.

Hay muchas formas de hacer puentes. En el ejército se hacen habitualmente con postes amarrados. En la India, en las montañas del Himalaya, los nativos hacen sus puentes con tres cuerdas tendidas sobre el río y unidades cada pocas yardas con palos formando una V, de manera que una sola cuerda forma la base sobre la que se camina, y las otras dos las barandillas de cada lado. Son un tipo de puente muy oscilante sobre el que caminar, pero cumplen su función y son fáciles de hacer.

La manera más sencilla para hacer un puente sobre un arroyo estrecho y profundo, es hacer caer uno o dos árboles de lado a lado, en la orilla, de modo que queden atravesados encima del arroyo. Con una hachuela se puede aplanar la parte superior, ponerle una barandilla y ya tenéis un puente muy bueno.

También se pueden usar armazones. Construid un armazón paralelo a la orilla, en el agua si el río no es profundo, o en la misma orilla si lo es.

Cuando esté acabado se sujeta en el extremo que se encuentra río abajo y se empuja el otro desde la orilla de modo que se deje que la corriente lo coloque en posición.



Puente de cuerdas

### **MEDIDAS PERSONALES**

Todo pionero debería conocer con exactitud sus medidas personales referentes a los siguientes detalles (de las cuales doy un promedio de las medidas en el hombre):

De la uña a la articulación del pulgar, o amplitud de ese mismo dedo: una pulgada.

La envergadura entre el pulgar y el índice: 8 pulgadas.

La distancia entre el dedo pulgar y el meñique: 9 pulgadas.

La distancia entre la muñeca y el codo: 10 pulgadas (que también es la longitud de vuestro pie).

Del codo a la punta del índice (lo que también se llama 'codo'): 17 pulgadas.

De la mitad de la rótula al suelo: 18 pulgadas.

Extendidos los brazos de la punta del dedo corazón de la mano izquierda al de la derecha, medida que se llama "brazo", casi iguala vuestra estatura

Las pulsaciones normales son setenta y cinco por minuto. Cada pulsación es un poco más rápida que un segundo.

Paso: el paso mide unos dos pies y medio: 120 pasos son 100 yardas.

Caminando deprisa, se puede andar una milla en 16 minutos, o casi cuatro millas por hora.

## EL SCOUT ES SIEMPRE UN HOMBRE HABILIDOSO

Los pioneros son siempre hombres hábiles. El Regimiento de Pioneros del Ejército son los hombres que en tiempo de guerra construyen puentes y carreteras para que circulen las tropas. Destruyen los puentes y vías de ferrocarril del enemigo de modo que no puedan escapar, y vuelan sus fortificaciones de modo que el resto de los soldados puedan penetrar y capturar el lugar, etc.

En tiempos de paz los pioneros hacen todo tipo de trabajos útiles en los barracones, como los de carpintería, fontanería, labores de pintura, albañilería y metalurgia, elaboración de sillas, mesas, estanterías, etc.

Por eso si los scouts quieren ser pioneros habilidosos, deberían también aprender este tipo de labor, que les será siempre útil después.

Los scouts también deben saber cómo arreglar e incluso hacerse sus propios ropajes y botas. Yo mismo me he hecho botas y zapatos con todo tipo de materiales, pero siempre deseé haber aprendido algo del oficio de zapatero remendón cuando fui un muchacho.

## CONSEJOS A LOS INSTRUCTORES

*Inicia una sesión de carpintería, o instrucción de electricidad, fontanería o ingeniería elemental, etc., con miras a enseñar a los muchachos manualidades que puedan ser de utilidad práctica para ellos en su vida futura. Si no sabes lo suficiente acerca de la materia, consigue un amigo que venga y les haga demostraciones con modelos o instrumentos durante unas cuantas tardes.*

*Obtén permiso y lleva a los scouts a una fábrica para estudiar la maquinaria.*

*Enseña a los muchachos a cortar leña. Si aprenden a cortar viejas cajas de madera y a prepararlas en paquetes, pueden venderlos y ganar mucho para obtener fondos.*

*Enseñarles a hacer juguetes mecánicos de madera (de esos de uno o dos peniques como modelos). Así les enseñarás mecánica elemental y habilidad con las herramientas.*

## PRÁCTICAS

*Los nudos deben practicarse contra-reloj, con carreras entre scouts en rondas, de manera que los perdedores concursan otra vez hasta que queda el más lento (esto debe usarse en todas las ramas de adiestramiento). Así los que lo hacen peor tienen más oportunidad de practicar, y el estímulo por evitar ser el peor, es tan grande como el de ser el mejor y ganar un premio.*

*Las carreras de nudos deben también hacerse a oscuras, apagando la luz el Instructor durante unos cuantos segundos al decir el nombre del nudo a realizar.*

*Practicar la elaboración de rejillas, clavando una hilera de palos verticales y entretrejiendo mimbres.*

*Haz modelos de puentes, con bordones scouts, cordones y tablas de cajas viejas de madera.*

## **LIBROS PARA LEER**

‘Manual de Ingeniería militar’ Publicación de la Oficina de Guerra

‘Libro de bolsillo del Servicio Activo’, de Mr. Bertarnd Stewart, 3 chelines y 6 peniques (Clowes and Son)

‘El encanto de la Ingeniería y los Mecanismos’, 5 chelines (Publicado por Seely and Co.)

‘Cómo Funciona’. Que enseña cómo funcionan cosas como las máquinas de vapor, los motores, los frenos de vacío, teléfonos, telégrafos, etc. 1chelín. Libros sobre Carpintería, Ensamblaje, Conducción de Máquinas, etc.



## **FOGATA N°12**

### **ACAMPAR**

Comodidad en el campamento – Trucos y consejos útiles – Fuegos de campamento y todo sobre ellos – Pulcritud

## **COMODIDAD EN EL CAMPAMENTO**

Algunas personas hablan de penalidades en el campamento. Estas personas normalmente son Pies Tiernos.

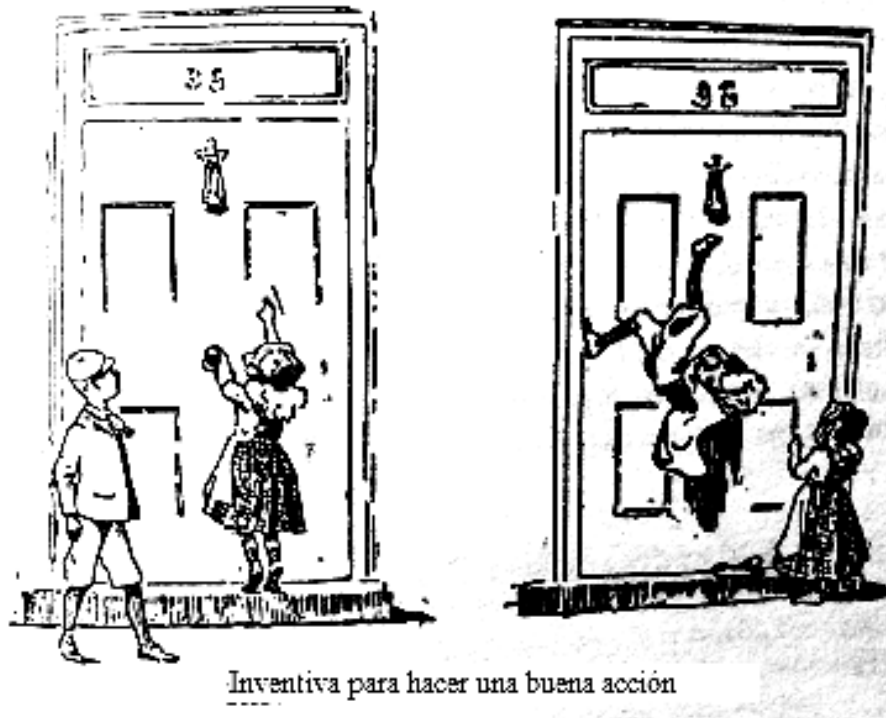
Un viejo hombre del bosque no lo pasa mal allí, sabe cómo cuidar de sí mismo y lo que hay que hacer para estar cómodo con un centenar de trucos. Por ejemplo, si no cuenta con una tienda, no se sienta a tiritar y gruñir, sino que se construye un refugio o cabaña.

Escoge el lugar apropiado, para que en caso de lluvia o tormenta no se le inunde. Luego enciende un buen fuego y se construye una buena cama con helechos y paja.

Un viejo scout cuenta con multitud de recursos, de modo que siempre encuentra cómo salir de cualquier dificultad o incomodidad. Está lleno de ‘trucos’, como el del muchacho que tuvo que llamar a la puerta y a cuya aldaba no podía llegar. Él mostró tener recursos.

Un vivac es una pernocta sin tiendas que generalmente no pretende durar más de algunas horas. Un campamento generalmente tiene la intención de ser un lugar de descanso con tiendas o cabañas en las que habitar.





Existen muchas maneras de hacerse una cama confortable en campamento, pero siempre que sea posible hay que tender una cubierta impermeable sobre el suelo entre el cuerpo y la tierra, especialmente tras tiempo húmedo.

Una capa gruesa de pasto, o paja, o maleza cortados, constituyen una buena cama en que acostarse, pero si no podéis conseguir ninguna de esas cosas y os veis obligados a acostaros sobre el suelo, no olvidéis excavar un pequeño hueco, del tamaño de una taza de té, donde colocar el hueso de la cadera cuando estéis de lado. Marcará la diferencia a la hora de dormir con comodidad.

En Canadá se hacen una cama muy cómoda, casi como un colchón de muelles, cortando un montón de extremos de ramas de abeto y colocándolas verticales en el suelo lo más juntas posible, como las cerdas de un cepillo, tan juntas que cuando te echas encima forman un colchón mullido y confortable.

Si una patrulla va a dormir alrededor de un fuego deberán yacer todos con sus pies hacia él, como los radios de una rueda.

Si vuestras mantas no os mantienen lo suficientemente calientes, colocad paja o helechos sobre vosotros y también periódicos si los tenéis. También es un buen consejo en tiempo frío, si no lleváis suficiente ropa de abrigo, poner un periódico bajo el chaquetón o chaleco por vuestra espalda y rodeando todo vuestro cuerpo. Será tan efectivo como un abrigo para proporcionaros calor adicional.

Para hacer una cama cortad cuatro palos, dos de siete pies de largos y dos de tres, y colocadlos sobre el suelo como si formaran los cuatro lados.

Cortad cuatro piquetas, de dos pies de largo, y afiladlas y clavadlas en el suelo en las cuatro esquinas, de modo que mantengan los palos en su lugar.



Cama

Talad un abeto y cortadle todas las ramas y colocadlas, superponiéndose las unas a las otras como las tejas de un tejado, hasta formar una cubierta gruesa. Quedando las más exteriores por debajo de los postes. Cubridla con una manta.

Para hacer una esterilla deberéis primero elaborar un telar de campamento (ver 'Consejos para los instructores', página 144), y tejer la esterilla con matorrales, helechos, brezo, paja o pasto, etc., hasta hacerlo de seis pies de longitud, dos pies y nueve pulgadas de anchura.

Con este mismo telar podéis hacer colchas de pasto o paja, con las que hacer tiendas, refugios, muros o alfombras, etc.

Con un alambre enrollado en forma de espiral se puede construir un candelero.

O también se puede hacer clavando un palo rajado en la pared, o se puede hacer una lámpara de cristal cortando el fondo de una botella y enterrándole en el suelo por el cuello, en donde antes se ha colocado la vela.

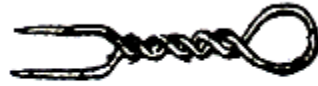
El fondo de la botella puede cortarse, poniendo unos dos o tres centímetros de agua y luego dejándola en las ascuas hasta que se caliente y se rompa al nivel del agua.



Portavelas de campamento

O también pasándole alrededor un cordón y moviéndolo con rapidez hasta producir tanto calor en la línea de frotamiento, que la botella se rompe limpiamente por dicha línea con un pequeño golpe, o sumergiéndola en agua fría.

También se pueden hacer tenedores de campamento con un alambre afilado en la punta.



Tenedor de campamento

Es preciso saber sentarse evitando la humedad, cuando el suelo está mojado.

En tal caso, hay que sentarse en cuclillas en lugar de sentarse. Los nativos de la India se sientan sobre sus talones, pero es muy cansado si no se ha practicado desde la niñez, aunque se facilita poniendo una piedra a modo de cuña, o un pedazo de madera, debajo de los talones.

Los Bóers y otros acampadores se sientan en cuclillas sobre un solo talón. Aunque al principio es un poco cansado.

Los botones siempre acaban perdiéndose en un campamento, y supone una ventaja saber cómo hacerlos con cordones de zapatos o cuerdecitas. Esto se os enseñará.

Los scout deberían también ser capaces de tallar broches de madera, hueso o cuerno.

Un gran secreto para dormir cómodo en el campamento es tener una bolsa de lona de unos dos pies de largo por uno de ancho, en la cual empaquetar vuestras cosas o para llevarla vacía y rellenarla de pasto o ropa interior para hacer una almohada para la noche.

## **FUEGOS DE CAMPAMENTO- EL MODO CORRECTO DE HACERLOS**

Antes de encender vuestra fogata tened presente lo que todo habitante de los bosques hace, esto es, retirar o quemar todo pasto, hojas secas, maleza, brezo, etc., del lugar para evitar que el fuego se propague al pasto o a los arbustos.

Muchos incendios de bosques han sido causados por Pies Tiernos necios que tonteaban haciendo llamaradas que imaginaban ser verdaderas fogatas de campamento.

Cuando queméis las hierbas para dicho propósito (o quema circular de rastrojo, que es como se llama), quemad sólo un poquito cada vez y tened preparadas ramas de árboles o sacos viejos para aplastarlo hasta extinguirlo cuando se haya extendido lo suficiente.

Un scout debe estar siempre vigilante para extinguir en cualquier momento un fuego que se haya declarado de manera accidental, como 'buena acción' para con el propietario del terreno o la gente que puede tener rebaños o cultivos en riesgo.

Es imposible aprender a encender una fogata guiándose tan sólo por lo que se ha oído decir, la única forma de hacerlo es poniendo atención a las instrucciones que se os dan, y después, practicando vosotros mismos cómo colocar y encender el fuego.

En el libro titulado 'Dos Pequeños Salvajes', se dan las siguientes instrucciones para encender una fogata con la siguiente rima:

"De abedul corteza seca, para principiar,  
Después, ramitas secas de madera blanda colocadas con tino  
Para recordar al hogar familiar;  
Y para que el caldo hierva, bellotas de pino."

Recordad comenzar vuestro fuego con una pequeña cantidad de astillas o ramitas muy pequeñas de madera realmente seca y apilada junta, y con un poco de paja o papel para prenderla.

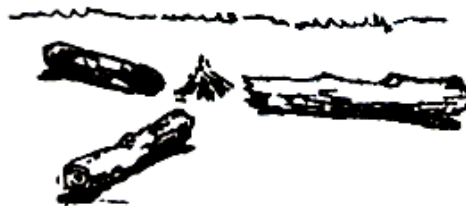
Referente a lo anterior, se deberían colocar pequeños palitos apilados en forma de pirámide, y sobre estos algunos palitos más grandes de modo similar. Cuando el fuego está vivo se pueden añadir palos mayores, y finalmente troncos de madera.

Algo muy interesante para hacer un fuego para cocinar es conseguir un buen montón de brasas, y si usáis tres troncos grandes se deben colocar sobre el suelo en forma de estrella, como los radios de una rueda, con sus extremos hacia el centro del fuego.

Un fuego elaborado de esta forma nunca decae, ya que conforme los troncos se van quemando lo mantienes vivo empujándolos hacia el centro del fuego, consiguiendo que siempre haya brasas ardientes allí.

Esto constituye un buen fuego para cocinar, y también uno que produce muy poca llama o humo que pueda detectar un enemigo desde la distancia.

Para mantener vivo el fuego durante la noche, cubridlo con un montón de cenizas y se mantendrá ardiendo toda la noche, listo para ser usado por la mañana temprano, momento en el que podéis avivarlo fácilmente soplando.



Fogata de estrella lista para encenderse

Si queréis que el fuego arda toda la noche para poder ver o para calentaros, poned una buena cantidad de troncos de buen tamaño, en forma de estrella y mantened uno largo al alcance de vuestra mano, de modo que podáis empujarlo de cuando en cuando hacia el centro sin tener que levantaros a avivar el fuego.

Si es difícil obtener carbón o madera para hacer fuego en casa, no olvidéis que unas viejas botas, de las que a menudo encontráis amontonadas criando polvo, sirven de muy buen combustible.

Podéis hacer una buena acción a alguna anciana durante el invierno recogiendo viejas botas y dándoselas para que pueda encender el fuego.

Otra manera de hacer un buen fuego para cocinar es la utilizada en América.

Clavad dos estacas en el suelo separadas unos cuatro pies, un poquito inclinadas hacia detrás. Cortad un árbol joven con un tronco de unos quince pies de largo y diez pulgadas de grueso. Cortadlo en cinco trozos de cinco pies cada uno. Apoyad tres troncos, uno sobre otro, contra las estacas verticales. Esto conforma la parte de atrás de vuestra hoguera.

Luego se colocan dos troncos como morillo o soporte para leña, y se coloca otro tronco cruzado como barra frontal del fuego. En el interior de este 'hogar' se hace un fuego en forma de pirámide, el cual refleja un gran calor.

El 'hogar' debe, por supuesto, construirse de modo que quede de cara al viento.



Fuego de reflector

Unas tenazas son útiles en un fuego de campamento, y se pueden hacer de con una vara de haya u otra madera dura, de unos cuatro pies de longitud y una pulgada de grosor.

Adelgazadla con un cuchillo en la zona central hasta la mitad de su grosor normal, y colocad esta parte sobre las brasas unos instantes, y luego doblad el palo hasta que los dos extremos se junten y puedan hacer una buena presa, y ya tenéis vuestras tenazas.

Una escoba también es algo muy útil para mantener limpio el campamento y se puede hacer fácilmente con unas pocas ramitas finas de abedul atadas fuertemente alrededor de un palo.

**SECANDO LA ROPA.**- A menudo os mojaréis durante el servicio, y veréis a los novatos que se quedan con sus ropas húmedas hasta que se secan otra vez. Ningún scout veterano haría tal cosa, ya que es la manera de ponerse enfermo y que os dé fiebre.

Cuando os mojéis, aprovechad la primera oportunidad de quitaros vuestras ropas húmedas y ponerlas a secar, incluso aunque no tengáis otras que poner, como me ha ocurrido más de una vez.

Me sentaba desnudo bajo el carromato mientras mi único conjunto de vestir se secaba al fuego.

La manera de secar la ropa al fuego es hacer un fuego de brasas y construir una pequeña jaula de varillas en forma de panal, colgando de ellas las ropas, pronto estarán secas.

También es peligroso, en tiempo de calor, permanecer con las ropas mojadas por el sudor.

En la costa occidental de África, siempre llevaba conmigo una camisa extra, que colgaba a mi espalda atando las mangas alrededor de mi cuello. Tan pronto hacíamos un alto, me quitaba la camisa mojada y la sustituía por la seca que había estado expuesta al sol sobre mi espalda. De esta manera jamás me enfermé, mientras casi todos los demás lo hicieron.

## **PULCRITUD**

El terreno del campamento debe conservarse siempre limpio y pulcro, no solamente, (como ya os he señalado), para evitar las moscas, sino también porque si os vais a otro lugar, dejando el terreno sucio tras vosotros, proporcionaréis mucha información importante a los scouts enemigos.

Por esta razón los scouts son siempre pulcros, ya sea en campamento o no, pues en ellos es un hábito. Si no sois pulcros en casa, tampoco lo seréis en el campamento y si no lo sois allí, seréis sólo un Pie Tierno y no un scout.

Un scout es pulcro, también, en su tienda, o habitación, ya que en cualquier momento puede ser llamado para salir en caso de alarma o algo inesperado, y si no encuentra con rapidez sus cosas, tardará mucho en salir, especialmente si es llamado en mitad de la noche.

Por tanto, al acostaros, aún en casa, practicad el hábito de doblar vuestra ropa y colocarla donde la podáis encontrar, inmediatamente, en la oscuridad, y llegar hasta ella tranquilamente.

Un scout incluso se ata los cordones de los zapatos cuidadosamente. De hecho ni siquiera están atados, sino entrelazados a través de los agujeros de los cordones desde la parte superior de la bota hacia abajo, y así no necesitan ser atados.



**Zapato izquierdo atado al modo scout**

*Se le hace un nudo a un extremo del cordón bajo la zona del agujero inferior externo, y el cordón es sacado y se le vuelve a atravesar por el agujero opuesto. Entonces desde allí se le lleva hasta la parte superior. La zona oscura del cordón es la que va por dentro del zapato y no es visible.*

## **CONSEJOS PARA INSTRUCTORES**

### **ÓRDENES DE CAMPAMENTO**

*Cuando se va de campamento es esencial publicar unas pocas 'Ordenes permanentes', que pueden ser ampliadas de cuando en cuando si fuese necesario. Éstas deberían explicárseles cuidadosamente a los Guías de Patrulla, quienes luego deberían tener la responsabilidad absoluta de que sus scouts las sigan al pie de la letra.*

*Tales órdenes pueden establecer que: cada patrulla debe acampar separada de las demás, y que habrá una valoración comparativa con relación a la limpieza, buen orden de la tiendas y del espacio circundante de cada una de ellas.*

*Los Guías de Patrulla deberán informar con respecto al buen trabajo o no de sus scouts, y ello será registrado en el cuaderno de puntuación del Maestro Scout.*

*A medio día se establece un descanso de una hora y media.*

*El baño se llevará a cabo bajo estricta supervisión, a fin de evitar que los que no saben nadar se metan en aguas peligrosas.*

*'Un equipo de baño compuesto por dos buenos nadadores estará de servicio mientras tenga lugar el mismo, y estará listo para ayudar a cualquier muchacho en apuros. Este equipo se colocará en un bote (sin ropa) y cubiertos por una sola prenda de abrigo. Sólo*

podrán bañarse cuando se haya terminado el baño general y el último de los bañistas haya abandonado el agua’.

Órdenes referentes a lo que hacer en caso de alarma de incendio.

Órdenes referentes a los límites del terreno en el que trabajar, a los daños a las vallas o a la propiedad, etc.



Letrina, con pantallas separadoras

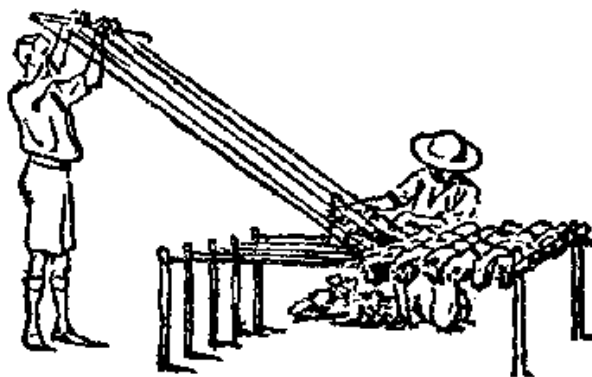
**LETRINAS DE CAMPAMENTO.**- Se debe excavar una simple trinchera, de un pie de anchura y dos pies y medio de profundidad, para que el usuario se coloque a horcajadas de cuclillas. Se deben colocar colchas de paja o pantallas de lona entre cada trinchera, cada cuatro pies, a fin de asegurar la privacidad entre los usuarios. (Nota.- Esto es un detalle importante en la educación). Paneles laterales ocultarán la letrina de la visión exterior.

## PRÁCTICAS

**HACER UN TELAR DE CAMPAMENTO.**- Clavar firmemente en el terreno una fila de cinco estacas, de 2 pies y 6 pulgadas.

En el lado opuesto, a una distancia de 6 a 7 pies, se entierran otras cinco estacas coincidiendo con las anteriores (hilera 2), o solamente dos estacas en los extremos y una barra horizontal, uniéndolas.

Se atan a las puntas de cada una de las primeras estacas una cuerda de pita y de ahí se llevan a las segundas, y se atan fuertemente a su estaca correspondiente, volviendo de nuevo a la fila nº1, y continuando con ellas unos 5 pies más allá de ellas, y se atan los extremos de estas cuerdas a una barra suelta o ‘travesaño’, exactamente a la misma distancia entre sí que existe entre cada estaca.



Telar de campamento, para la confección de colchones y alfombras.



Este travesaño se desplaza entonces hacia arriba y hacia abajo, a lentos intervalos, por un scout mientras otro va colocando sobre las cuerdas horizontales manojos de helechos o paja, etc., por abajo y por arriba, alternativamente, de las cuerdas estiradas. Con el movimiento hacia arriba y hacia abajo de las cuerdas se logra sujetar los manojos.

Si se está en campamento, practicar la confección de varios tipos de camas.  
Si se está en el local, fabricar sujeta-velas, lámparas, tenedores, tenazas, botones y escobas.  
Si se está al aire libre, practicar la preparación y encendido de fogatas.  
Haced que vuestros scouts se aten los zapatos cuidadosamente, siguiendo los principios dados.



## **FOGATA Nº 13**

### **VIDA DE CAMPAMENTO**

Cocinar, maneras correctas e incorrectas de hacerlo – Elaboración de pan – Conducción del Ganado – Limpieza – Agua

### **COCINAR**

Por supuesto que todo scout debe saber cómo cocinar su propia carne y verduras y hacer pan, sin los utensilios ordinarios de cocina.

Para hervir el agua un scout utilizará normalmente su cazuela de latón, y en ella hervirá verduras o cocerá su carne, y a menudo la necesitará para beber y cocinará su carne de otras maneras.

Esto puede hacerse colocándola clavada en la punta de una vara y sujetándola cerca del fuego, de tal manera que se ase.

O bien utilizará la tapa de una lata vieja de galletas, a modo de sartén, poniendo grasa en ella, para que la carne no se queme antes de estar cocinada.

También puede envolverse la carne en unas cuantas hojas de papel mojado, o en barro y colocarse sobre las ascuas, donde quedará cocida. Las aves y los pescados se pueden cocer de la misma manera, y no hay necesidad de desplumarlas si se van a cocer envueltas en barro, ya que las plumas se adhieren a éste cuando se endurece por el calor y al romperlo para sacar el ave, esta sale cocida y limpia, como una nuez de su cáscara.

Otra manera de cocer aves es limpiarlas interiormente. Conseguir una piedra que se ajuste al interior del ave, poner la piedra a calentar hasta que esté casi roja, colocarla dentro del ave y a ésta sobre una parrilla o sobre un asador de madera, sobre el fuego.

Las aves se despluman mejor inmediatamente después de matarlas.

No hay que hacer lo que yo hice una vez, cuando era Pie Tierno. Era mi turno de cocinero y pensé variar el menú dándoles sopa. Tenía un poco de harina de guisantes, y la mezclé con agua y la herví, sirviéndola como sopa de guisantes. Pero no se me ocurrió ponerle guarnición ni jugo de carne de ningún tipo. No sabía que tal cosa fuera necesaria o perceptible. Pero lo notaron enseguida y llamaron a mi sopa "puñín aguado de guisante", y me dijeron que me la tenía que comer. No sólo me lo dijeron, sino que me obligaron a comerla. Nunca más cometí ese error.

Para hervir en vuestra cazuela o caldero de campamento, podéis colocarlo sobre unos troncos (donde a menudo se vuelca a menos que se tenga mucho cuidado), o mejor, colocarlo en el suelo entre las brasas ardientes del fuego, o también construyendo un trípode con tres postes verdes sobre el fuego, amarrados por la parte superior, y colgando el caldero mediante un alambre o cadena de los postes.



Pero cuando hagáis este trípode, si hay algún scout veterano en el campamento, no utilizéis madera de álamo para ello, porque aunque es fácil de cortar y alisar para este propósito, los scouts antiguos tienen la manía de que traen mala suerte al cocinar. Cualquier otro tipo de madera os servirá mejor.

Un tipo de cocina de campamento, tan bueno como cualquiera, se consigue con dos hileras de cuadrados de césped, ladrillos, piedras o troncos gruesos aplanados por arriba, de unos seis pies de longitud ligeramente separadas una de la otra, cuatro pulgadas en un extremo y ocho en el otro, dando el extremo más ancho hacia donde viene el aire.

Otra manera, cuando hay varias cazuelas para cocinar, es colocarlas en dos hileras, separadas algunas pulgadas, y con un extremo de la hilera hacia el viento. Colocad vuestro fuego de trozos de madera pequeño entre ambas hileras, y poned una tercera fila de cazuelas apoyadas entre las dos hileras anteriores, de modo que quede un pequeño túnel hecho de cazuelas.

En el extremo por el que entra el viento prended vuestro fuego. El flujo de aire llevará su calor a lo largo del túnel, y calentará todos los recipientes. El fuego deberá mantenerse vivo con pequeñas astillas de madera.

Cuando estéis hirviendo una cazuela de agua en el fuego, no ajustéis la tapadera demasiado, de manera que cuando se forme el vapor dentro tenga algún modo de escapar. De lo contrario estallará la cazuela.

Para averiguar cuándo está empezando a hervir el agua, no es preciso levantar la tapa para mirar, sino simplemente apoyad el extremo de un palo o un cuchillo, etc., contra el recipiente, y si el agua está hirviendo lo sentiréis vibrar.

*Brochetas.*- Cortad la carne en láminas de media o tres cuartos de pulgada de grosor. Luego cortadlas en trozos pequeños de una a una pulgada y media de largo, los cuales se ensartan en un palito o varilla de hierro y se plantan frente al fuego, o se suspenden sobre las ascuas durante unos minutos, hasta que la carne esté asada.

*Estofado de cazador.*- Córtese la carne o la caza en pedazos pequeños de aproximadamente una o una pulgada y media. Rallad y cortar algunas verduras, tales como patatas, zanahorias, cebollas, etc., y ponedlas en la marmita.

Añadir agua limpia o sopa hasta que esté medio llena.

Mézclese harina, sal y pimienta y rebozad bien la carne con esta mezcla, ponedla en la marmita.

Debe haber suficiente agua para que cubra la comida. No más.

Déjese la marmita sobre las brasas y dejadla hervir a fuego lento durante una hora y cuarto aproximadamente.

Las patatas es lo que más tarda en cocerse. Cuando éstas están lo suficientemente blandas (lo que podéis comprobar con un tenedor) como para clavarse, el estofado está cocinado.

## HACIENDO PAN

Para hacer pan, la manera habitual de un scout es quitándose su chaqueta.

La despliega en el suelo, con la parte interior hacia arriba (de modo que cualquier revoltijo que se haga en él no se vea después por fuera cuando se la ponga).

Luego hace un montón con harina sobre la chaqueta y forma un hueco en el centro del montón en forma de copa para verter en ella agua caliente.

Luego mezcla la masa con una o dos pizcas de sal, y levadura o sal de fruta Eno, y lo amasa y lo mezcla bien hasta formar un montón de masa bien mezclada.

Luego con un poco de harina fresca espolvoreada en las manos para evitar que la masa se pegue en ellas, la aplana y le da forma de un bollo o varios bollos alargados.

Luego los coloca en una parrilla sobre las brasas calientes, o empuja parte del fuego hacia un lado, y sobre el terreno caliente pone la masa y la rodea de ascuas y la deja cocer.

De esta manera sólo pueden hacerse barras pequeñas como bollos.

Si se requiere hacer un verdadero pan se debe construir una especie de horno, bien usando un viejo cuenco cerámico o una caja de lata, y colocándola en el fuego apilando brasas sobre él.

O haciendo un horno de arcilla y encendiendo un fuego dentro, y luego, cuando esté bien caliente, atizar el fuego y colocar la masa en su interior, cerrando la entrada de manera hermética hasta que el pan esté horneado.

Otro modo es cortar un palo grueso, y afilar su extremo más fino, luego pelarlo y calentarlo al fuego. Haced luego una tira larga de masa, de unas dos pulgadas de anchura y media pulgada de grosor. Enrolladla en espiral hacia abajo del palo y luego clavadlo cerca del fuego y dejad que la masa se tueste, dándole de vez en cuando una vuelta al palo.

*Bolsas de ración.*- Muy a menudo, cuando se está de servicio, os suministran dos puñados de harina en lugar de pan o galletas, un poco de carne, una cucharadita de sal, una de pimienta, una de azúcar, una de levadura, y un puñado de té o café.

Es bastante divertido observar a un pie tierno coger su ración y ver cómo la lleva a su vivac.

¿Cómo lo haríais vosotros?

Por supuesto que podrías poner la pimienta en un bolsillo, la sal en otro, el azúcar en otro, la harina en vuestro sombrero, y llevar eso en una mano y el trozo de carne en la otra mano y el café en la otra.

Sólo que si vais en mangas de camisa, como normalmente ocurre, no tienes tantos bolsillos, y si como algunas personas sólo tienes dos manos, resulta una tarea complicada.

Por lo tanto el viejo acampador, siempre lleva sus tres 'bolsas de ración', pequeñas bolsas que él mismo confecciona con trozos de retales de camisa o pañuelos de bolsillos, u otros lujos por el estilo.

Y en uno pone la harina y la levadura, en el nº 2 su café y el azúcar, en el nº 3 la sal y la pimienta.

Muy a menudo, justo tras recibir nuestras raciones, teníamos que partir enseguida.

¿Cómo se supone que convertíamos nuestra harina en pan en un minuto?

Simplemente la mezclábamos con un montón de agua en un tazón ¡y nos la bebíamos! Al final servía igual.

## CONDUCCIÓN DE GANADO Y DESPIECE

Antes de cocinar vuestra liebre tendréis que atraparla. Lo mismo ocurre con los corderos o las reses, debéis conducir a las ovejas o los bueyes hasta el lugar que deseáis. Luego deberéis sacrificarlos y despiezarlos antes de poder cocinarlos y comérselos.

Los scouts deberían saber cómo conducir a las ovejas, el ganado y a los caballos. Los pies tiernos siempre olvidan mandar a alguien para que vaya al frente de la manada a fin de guiarlos.

Las ovejas tienen a aglomerarse mucho de manera que las que quedan en medio del rebaño pronto acaban medio sofocadas entre el polvo y el calor, y se desvanecen. Por tanto es aconsejable situar a menudo a un conductor para que mueva el centro del rebaño y conseguir así aperturas ocasionales para que se airee, y si mantiene a todo el rebaño en movimiento mejor.

Si llegáis a un obstáculo con las ovejas, como escalones o un muro, haced que una o dos pasen por encima y el resto pronto las seguirán, pero no deberéis meterles demasiada prisa.

Los scouts deberían también saber cómo sacrificar y despiezar el ganado.

El ganado generalmente es fulminado por un hachazo, o se le introduce una estaca en la frente con un mazo, o se le realiza un disparo de fogueo en la frente, o se le introduce un cuchillo grande y afilado en la médula espinal justo detrás de los cuernos, habiendo asegurado antes la cabeza del animal atándola a la rueda de un carro o a una valla.

Las ovejas se suelen sacrificar bien cortándoles la garganta con un gran cuchillo afilado tras echarlas sobre un costado y llevándoles la cabeza hacia detrás, o bien disparándoles en la frente con un revolver o con un cartucho de fogueo de un rifle.

Después el animal debe ser destripado abriéndolos por la barriga y sacándoles todo el interior, guardando el hígado y los riñones.

Para despellejar al animal, colocad el cadáver sobre su espalda y rajad la piel hacia abajo por el centro con un cuchillo afilado. Rajad la parte interior de las patas, y tirad de la piel, ayudándoos del cuchillo donde quede adherido al cuerpo. Primero un lado y luego el otro hasta llegar a la columna.

El cadáver se parte por la mitad en caso de ser un animal grande. Con una oveja se corta en dos, y los cuartos delanteros y traseros son luego separados por las articulaciones.

Un scout debe saber cómo ordeñar una vaca o una cabra, pues puede estar sediento cuando hay mucha leche disponible. Una cabra no es tan fácil de ordeñar como podáis pensar. Debéis sujetarle la cabeza con una mano, su pata trasera con la otra y ordeñarla con la otra si tenéis una tercera.

La manera en que lo hace un nativo es sujetando su pata trasera entre el pulgar de su pie y el otro dedo, y de este modo le queda una mano libre con la que ordeñar.

## **LIMPIEZA**

Una cosa que hay que recordar cuando se está de campamento es que si os ponéis enfermos no serviréis como scouts, sólo seréis una carga para los demás, y generalmente enfermaréis por vuestra propia negligencia. Bien porque no os pusisteis ropa seca cuando os mojasteis, o porque dejasteis que la suciedad llegara hasta vuestra comida, o porque bebisteis agua no potable.

De manera que, cuando estéis cocinando, tened mucho cuidado de limpiar las marmitas, platos, tenedores, etc., con mucho cuidado.

Las moscas son muy peligrosas porque acarrean los gérmenes de las enfermedades en las patas, y si se paran en la comida, dejan ahí las toxinas para que uno se lo coma y después se pregunte por qué se enfermó.

Las moscas generalmente viven mejor allí donde hay suciedad y restos de comida tirados por ahí.

Por tal razón, hay que tener mucho cuidado con mantener el campamento muy limpio, evitando que se acerquen las moscas. Todos los desperdicios y restos deben ser arrojados en agujeros excavados para ello, donde serán enterrados para que no queden tirados dondequiera.

Los Guías de las patrullas deben tener mucho cuidado en hacer que se cumpla con esto.

## **AGUA**

Una de las cosas más importantes durante una acampada es el suministro de agua potable para beber, con el fin de asegurar la salud.

Toda agua lleva un gran número de diminutos animales flotando en ella, demasiado pequeños para ser vistos sin la ayuda de un microscopio. Algunos de ellos son venenosos y otros no. No es posible saber si los venenosos están allí, así que la manera más segura es matarlos a todos antes de beber agua alguna.

Y la forma de hacerlo es mediante el hervido, y dejándola enfriar de nuevo antes de beberla. Al hervirla no dejéis simplemente que llegue a la ebullición para luego quitarla, sino que debéis dejarla hervir bien durante un cuarto de hora, ya que estas pequeñas bestias, o microbios que es como se llaman, son muy resistentes y precisan de mucho tiempo de hervido para morir.

Por la misma razón es muy peligroso beber de arroyos, y especialmente de charcas, cuando sintáis sed, ya que podéis absorber cualquier tipo de veneno al hacerlo.

Si vuestro único suministro de agua es una charca, lo mejor es cavar un pequeño pozo, de tres pies de profundidad, a unos diez pies de distancia de la charca, y el agua fluirá hacia él, y será mucho más saludable de beber.

Nosotros hicimos esto en Mafeking, cuando los Boers nos cortaron el suministro regular de agua, y de este modo no enfermamos por consumir agua no potable.

### **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

*Practicar la mezcla de masa y levadura, es útil. Si es posible, conseguir que un panadero les dé una lección. Pero dejad que cada scout mezcle su propia masa con la cantidad de agua que él piensa adecuada. Dejadlos cometer sus propios errores para coger experiencia.*

*Una visita a un matadero y a una carnicería, para ver el despiece, es útil para los chicos.*

*Haced que vuestros scouts se confeccionen sus propias bolsas de tela para las raciones.*

*Repartid raciones sencillas, y dejad que cada scout encienda su propio fuego y se cocine su comida.*

### **JUEGOS DE ACAMPADA**

Hockey, béisbol, fútbol, baloncesto, que es prácticamente fútbol jugado solamente con las manos, con una canasta situada a siete pies de altura sobre el suelo y que sirve como portería. Un pequeño espacio de terreno o una habitación o salón servirá para el juego.

‘Disparad al Oso’, del ‘Birch Bark roll of the Woodcraft Indians’ del Sr. Thompson Seton. Un muchacho grande hace de oso, y tiene tres bases en las que puede refugiarse y estar a salvo. Lleva un pequeño globo de aire sobre la espalda. El resto de chicos, armados con porras hechas de cuerda de paja retorcida, tratarán de pinchar el globo mientras esté fuera de la base. El oso dispone de una porra similar, con la cual golpea los sombreros de los cazadores. El sombrero representa la vida del cazador. Es un buen juego para introducir a chicos nuevos o tímidos al resto.

Canciones, recitales, pequeñas obras de teatro, etc., pueden llevarse a cabo alrededor del fuego de campamento, y cada scout debería contribuir con algo al programa, piense o no que es bueno representando. Cada noche de la semana se puede pedir a una Patrulla distinta que encargue de hacerlo. De esta forma lo pueden preparar de antemano.

### **LIBRO PARA LEER**

‘Woodcraft’, de Nessmuk, 2 chelines (Pub.:Forest and Stream, Nueva York)

## CAPÍTULO V

# VIDA DE CAMPAÑA

---

## FOGATA Nº 14



### VIDA AL AIRE LIBRE

Entrenamiento para vivir al aire libre – Exploración – Navegación en Bote – Habilidades Acuáticas – Montañismo – Patrullando – Trabajo Nocturno – Sabiduría meteorológica

---

Los muchachos nativos de las tribus Zulúes y Swazi aprendían a ser scout antes de que pudieran ser considerados hombres, y lo hacían de esta manera:

Cuando un muchacho tiene alrededor de quince o dieciséis años, los hombres de su pueblo lo cogen, lo despojan de su ropaje y le pintan el cuerpo totalmente de blanco de la cabeza a los pies, y se le entregaba un escudo para protegerse y un assegai o pequeña lanza, y se le expulsaba del poblado advirtiéndole que si alguien lo capturaba mientras estuviese teñido de blanco lo mataría.

Así que el muchacho debía partir hacia la jungla y las montañas, y esconderse de los otros hombres hasta que la pintura blanca desapareciese, lo que ocurre generalmente tras un mes.

Así que todo este tiempo debe cuidar de sí mismo, acechar la caza con su único assegai y matarla y despiezarla. Debe encender su hoguera mediante la fricción de palos con el fin de poder cocinar su comida. Tiene que usar la ropa del animal como abrigo para sí mismo. Y tiene que saber qué tipo de raíces silvestres, bayas y hojas son buenas como vegetales comestibles.

Si no es capaz de hacer estas cosas, muere de hambre, o por algún animal salvaje. Si consigue mantenerse con vida y encontrar su camino de regreso a su poblado, vuelve cuando la pintura se ha borrado y entonces es recibido con gran regocijo por sus amigos y parientes, y se le permite ser un soldado de la tribu, puesto que ha demostrado que es capaz de cuidar de sí mismo.

Es una pena que todos los muchachos británicos no tengan el mismo tipo de entrenamiento antes de que se les permita considerarse como hombres, y la formación que ahora están recibiendo como scouts intenta rellenar esa carencia dentro de lo posible.

Si todo muchacho trabaja duro en este curso y aprende realmente todo lo que intentamos enseñarle, al final del mismo bien podrá considerarse a sí mismo como un scout y un hombre, y se encontrará que si alguna vez parte de servicio, o a una Colonia, no tendrá dificultad en cuidar de sí mismo y en ser de verdadera utilidad para su país.



Un viejo scout canadiense, Bill Hamilton, de más de ochenta años de edad en la actualidad, y que además sigue trabajando en su negocio de trampero, escribió recientemente un libro llamado 'Mis sesenta años en las llanuras' en el que describe los peligros de la vida aventurera.

El principal peligro era el de caer en manos de los Pieles Rojas.

'Ser hecho prisionero significaba experimentar una muerte que nadie desearía. Un fuego lento es agradable comparado con las otras crueldades practicadas por los indios. A menudo se me ha preguntado por qué nos exponíamos a tales peligros. Mi contestación ha sido siempre que existe un atractivo en la vida al aire libre, del cual un scout no puede librarse una vez que ha caído bajo su influjo. El hombre que ha crecido entre las grandes obras de la naturaleza, cultiva la verdad, la independencia y la confianza en sí mismo. Posee impulsos generosos, es leal con sus amigos y con la bandera de su patria'.

Suscribo con todas mis fuerzas lo que ha dicho este viejo scout y aún más, encuentro que los hombres que han estado en las fronteras más apartadas del Imperio (en lo que pudiera llamarse una vida ruda y salvaje), pueden contarse entre los más generosos y caballerosos de su raza, especialmente respecto a las mujeres y a los débiles. Se convierten en "caballeros" por el contacto con la naturaleza.

Teodoro Roosevelt, presidente de los Estados Unidos de América, también es uno de los que creen en la vida al aire libre, y disfruta de ella en cualquier oportunidad que le permiten sus deberes. Escribe:

"Soy partidario de los juegos al aire libre, no me importa lo rudos que sean, ni siquiera el que alguno de los que toman parte en ellos resulte herido en alguna ocasión. Por lo que no siento simpatía alguna es por ese sentimiento creciente que mantiene a los jóvenes entre algodones.

El hombre acostumbrado a la vida al aire libre es siempre el vencedor en la lucha por la vida. Cuando juguéis, jugad duro, Y cuando trabajéis, trabajad duro, pero no consintáis que vuestros juegos y vuestros deportes interfieran en vuestros estudios".

Conocí a un viejo Bóer, quien, después de la guerra sudafricana, decía que jamás viviría en el campo con un británico, así que se fue a prestar servicio con las Tropas alemanas, las cuales estaban entonces combatiendo en el vecino distrito del África Suroccidental.

Pero tras algunos mese regresó y dijo que después de todo prefería estar con los británicos.

Dijo que una de las razones por las que no le gustaban los británicos era que cuando llegaban al país eran tan "stom", como él le llamaba, es decir, tan estúpidos cuando vivían en la sabana, que no sabían cómo cuidar de sí mismos, hacerse la vida un poco más confortable, matar animales para alimentarse o cocinarlos, y estaban constantemente perdiéndose por el terreno.

Admitía que después de seis meses, llegaban a aprender a apañárselas relativamente bien.

Pero cuando se fue con los alemanes se encontró con que éstos eran aún más estúpidos que los británicos, con la gran diferencia de que continuaban siendo estúpidos sin importar cuánto tiempo permaneciesen en el país.

Dijo que eran estúpidos hasta que se morían, lo que generalmente hacían metiendo la pata y recibiendo la coza de una mula.

La verdad es que, siendo educado en un país civilizado como Inglaterra, los soldados y los demás no tienen la oportunidad de adiestrarse en el cuidado de sí mismos en la sabana o en el bosque, y la consecuencia es que cuando van a una Colonia o de campaña, durante mucho tiempo permanecen completamente desorientados, y pasan multitud de contratiempos y dificultades que no tendrían si hubieran aprendido a cuidar de sí mismos cuando eran muchachos en el campamento o de patrulla. No son sino un grupo de "Pies Tiernos".

Jamás han tenido necesidad de encender un fuego o de preparar sus propios alimentos. Esto siempre se lo han hecho. Si en casa deseaban agua, no tenían más que abrir una llave, y por lo tanto, no tienen idea de cómo hay que proceder para encontrar agua en el desierto con sólo observar el pasto, los arbustos o rascando hasta encontrar señales de humedad.

Si se perdían o no sabían la hora, no tenían más que 'preguntar a un policía'.

Siempre tuvieron casa dónde guarecerse y una cama dónde dormir. Jamás tuvieron que construirse una u otra, ni tampoco que reparar por sí mismos sus botas o sus vestimentas.

Por todo lo anterior es por lo que el "Pie Tierno" habla de pasarlo tan mal en el campamento. Pero vivir en campamento, para un scout que conoce el juego no es nada duro. Sabe cómo proporcionarse comodidad de mil maneras, y cuando regresa a la civilización, goza más por el contraste.

E incluso allí, sabe hacer mucho más por sí mismo que el común de los mortales que jamás ha aprendido a proveer a sus necesidades. El hombre que tiene que ocuparse de muchas cosas, como lo hace el scout en el campamento, encuentra al volver a la civilización que le es más fácil obtener empleo, porque está capacitado para cualquier clase de trabajo que se le presente.

## **EXPLORACIÓN**

Una buena forma de trabajo scout pueden llevarlo a cabo los scouts en Gran Bretaña yendo como patrullas en una expedición de exploración. O en parejas como los caballeros andantes de la antigüedad, en peregrinaje a través del país a la búsqueda de gente que precise ayuda y prestársela.

Esto se puede hacer igualmente en bicicleta o, en invierno, patinando por los canales.

Los scouts que lleven a cabo dichas salidas no deberían, dentro de lo posible, dormir bajo techo, es decir, que durante las noches de buen tiempo dormirán al aire libre, donde quiera que puedan estar, o si hace mal tiempo, pedirán permiso para ocupar un granero o hangar de heno.

En toda ocasión deberéis llevar un mapa, y orientaros con él todo lo posible, sin tener que preguntar el camino a los que pasan.

Por supuesto que deberéis hacer vuestra buena acción diaria cuando quiera que se os presente la ocasión, pero además de ello, deberéis hacer buenas acciones a los granjeros y demás personas que puedan permitir os utilizar sus graneros, etc., como contraprestación a su amabilidad.

Como norma, debéis tener un objetivo en vuestra expedición, es decir, si sois una patrulla de chicos de ciudad, partiréis con la idea de explorar algún lugar determinado, digamos una montaña de Gales o Escocia, o un lago en Cumberland o, posiblemente un viejo castillo, campo de batalla, o playa.

O el objetivo puede ser uniros a algún campamento mayor.

Por otra parte, si sois una patrulla de campo, podéis hacer una escapada a Londres o a una gran ciudad, con la idea de ir a ver sus edificios, sus zoológicos, circos, museos, etc.

Y deberéis percataros de todo mientras camináis por las carreteras, y recordar, dentro de lo posible, toda vuestra travesía, de modo que podáis indicar direcciones a cualquiera que necesite seguir dicho camino después. Y hacer un mapa.

Los exploradores, claro está, llevan un cuaderno o diario en el que reflejan brevemente cada día de su viaje, con bocetos o fotografías de cualquier cosa interesante que ven.

## **NAVEGACIÓN EN BOTE.**

En lugar de marchar a pie o en bicicleta, también supone una práctica estupenda para una patrulla, coger un bote y realizar un viaje de esa forma a través del territorio.

Pero no se debe permitir en la barca a nadie que no sea buen nadador, porque con seguridad sucederá algún percance, y si todos son buenos nadadores no tendrá mayor importancia, de hecho, será más bien una buena experiencia que otra cosa.

Una vez hice un crucero de este tipo con dos de mis hermanos. Llevábamos un bote de lona, plegable, con el que remontamos el Támesis todo lo que pudimos hasta que se convirtió en un arroyo tan pequeño y estrecho que estábamos constantemente teniendo que sacar y tirar de nuestro bote sobre troncos caídos y pequeñas partes del río.

Luego lo llevamos hasta el Avon, que nace cerca de las fuentes del Támesis, pero que fluye hacia el oeste, y allí de nuevo comenzamos donde el río era muy pequeño, y gradualmente nos abrimos camino hacia abajo hasta que se convirtió en un gran arroyo, y de este modo atravesamos Bath y Bristol hasta desembocar en el Severn.

Luego fuimos por el Severn, y seguimos por el Wye arriba hasta Gales.

Llevábamos nuestras provisiones, equipo de cocina y tienda, de modo que pudimos vivir sin depender de las casas todo el tiempo.

Un viaje de lo más divertido que uno pudiera imaginar, y a un costo muy pequeño.

## **HABILIDADES ACUÁTICAS**

Es muy necesario que un scout sepa nadar, ya que nunca se sabe cuándo puede tener que cruzar un río, nadar para salvar su vida, o zambullirse para salvar a alguien que se está ahogando, de manera que si no sabéis nadar debéis haceros el propósito de empezar de inmediato y aprender. No es muy difícil.

Un scout también debe ser capaz de manejar un bote, llevarlo adecuadamente a lo largo de una nave o del muelle, bien sea remando o dirigiéndolo en un amplio círculo de manera que se sitúe en la misma dirección con su cabeza señalando hacia el mismo lugar que la proa del barco o hacia la corriente.

Deberías ser capaces de manejar un remo de manera simultánea al resto de la tripulación, o remar con un par de palas, o manejarlo con un solo remo sobre la popa.

Cuando se rema, el motivo de girar la pala del remo cuando éste sale del agua, es evitar que le dé el viento y frene el avance del bote.

Deberíais saber cómo arrojar un rollo de cuerda para que llegue hasta otro bote o hasta el muelle, o cómo coger y qué hacer con una cuerda que se os arroje a vosotros.

También deberías saber cómo construir una balsa de cualquier material del que dispongáis, como tablones, troncos, barriles, manojos de paja, y cosas así, ya que a menudo podríais necesitar cruzar un río llevando con vosotros vuestra comida y equipaje donde no haya ningún bote disponible, o podríais encontraros en un naufragio donde nadie sepa hacer una balsa para salvarse.

También debéis saber cómo arrojar un salvavidas a una persona que se está ahogando.

Estas cosas sólo se pueden aprender con práctica.

Como scout debes saber pescar, pues de lo contrario podrías encontrarte completamente desvalido, y quizá morir de hambre, junto a un río lleno de comida para ti, si simplemente fueses capaz de capturarla.

## MONTAÑISMO

Se puede hacer mucho e interesante montañismo en las Islas Británicas si sabéis dónde ir. Y es un gran deporte, que pone en práctica todas tus habilidades scout para permitirte orientarte, y lograr estar cómodos en el campamento.

Por supuesto que al hacerlo estaréis perdiendo constantemente la dirección, porque al moverse hacia arriba y hacia abajo por profundos barrancos de las laderas montañosas, perdéis de vista las referencias que habitualmente os sirven de guía, de modo que deberéis vigilar la dirección por medio del sol, y de la brújula, y estimar constantemente la dirección correcta de vuestro camino.

Además es muy probable que os sorprendan nieblas y neblinas, las cuales siempre alteran los cálculos incluso de los hombres que conocen cada palmo del terreno.

Yo sufrí una experiencia de ese tipo en Escocia el año pasado, cuando, yendo en compañía de un lugareño de las Highlands que conocía el terreno, nos perdimos en la bruma. Pero suponiendo que él conocía el camino, me encomendé completamente a su guía, y tras haber andado alguna distancia me sentí obligado a indicarle que notaba que el viento había cambiado de repente, ya que había estado soplando por nuestra izquierda cuando partimos, y a ahora nos estaba dando con fuerza en nuestra mejilla derecha.

Sin embargo, él pareció no afectarse y continuó. Inmediatamente le hice ver que el viento estaba soplando por nuestra espalda, por lo que o el viento, o la montaña, o nosotros, estábamos dando la vuelta. Y finalmente demostró ser como yo había sugerido, que no era el viento el que había cambiado, ni la montaña, habíamos sido nosotros mismos que habíamos estado vagando en círculo, y estábamos casi en el mismo punto del que habíamos partido hacía una hora.

Los scouts trabajando en una montaña deben practicar la técnica de atarse como hacen los montañeros en las pendientes heladas para evitar caer en agujeros en la nieve y deslizarse por precipicios. Cuando uno se ata de este modo, si un hombre cae, el peso de los demás lo salvará de precipitarse en las profundidades.

Cuando se aten, cada hombre debe dejar unos 14 pies entre él y el siguiente. La cuerda se ajusta alrededor de su cintura mediante un lazo o un as de guía, quedando el nudo en su lado izquierdo.

Cada hombre debe mantenerse por detrás del que le precede de manera que la cuerda quede tensa todo el rato. De manera que si uno cae o se resbala, los demás se inclinan alejándose de él con todo su peso y lo sostienen hasta que recupera el pie.

Un lazo precisa de unos 4 pies y 6 pulgadas de cuerda y debería hacerse mediante un 'As de guía' en los extremos de la cuerda y un 'Arnés de hombre' o una 'Lazada simple' para los hombres del centro de la misma.

## PATRULLANDO

Los scouts van generalmente a explorar por parejas y a veces solos. Si van más juntos se denominan una patrulla.

Cuando patrullan, los scouts rara vez marchan juntos, se dispersan de modo que puedan ver la mayor extensión de terreno posible, y además, si son sorprendidos o emboscados por un enemigo, no todos caerán prisioneros, algunos escaparán para proporcionar información.

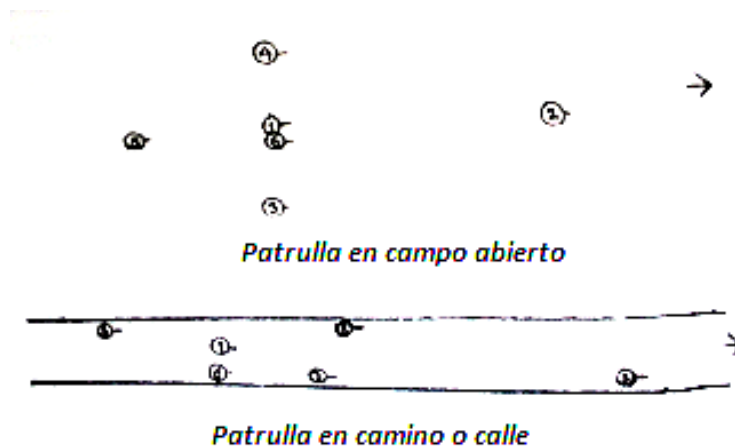
Una patrulla de seis scouts trabajando en campo abierto habitualmente marchará en este tipo de formación: en forma de cometa con el Guía en el centro.

Si marchan a lo largo de una calle o una carretera la patrulla se moverá de manera similar, pero en esta formación se mantiene cerca de los setos o los muros, el scout número dos al frente, los números 3 y 4 a la derecha e izquierda, el número 5 a la cola y el seis con el Guía (nº 1) en el centro.

Si la patrulla se compone de ocho, el Guía toma consigo al Pie Tierno, el seis va con el dos y el siete con el tres.

Cuando las patrullas marchan en campo abierto donde es probable que sea observada por enemigos o animales, deberá atravesar lo más rápidamente posible, por ejemplo marchando a paso scout, es decir, andando y corriendo, alternativamente, desde un lugar a resguardo hasta el otro.

Tan pronto como hayan alcanzado éste y ya no puedan ser vistos, descansarán y observarán a su alrededor, antes de ponerse en marcha de nuevo.



Si vas a la cabeza como guía y pierdes de vista a tu patrulla, es necesario que al atravesar espesuras o matorrales, rompáis de cuando en cuando ramas o tallos de juncos y hierbas, dirigiéndolas hacia adelante para indicar el camino que habéis seguido.

De este modo, siempre podréis volver atrás y si la patrulla o quienquiera que sea pasa por allí, encontrará vuestras huellas, y por la frescura de la hierba podrán juzgar el tiempo que ha transcurrido desde que pasasteis por aquel lugar.

También es útil ‘marcar’ los árboles, lo que significa sacarles una astilla de la corteza con vuestra hacha o cuchillo, o marcas de tiza sobre la pared, o dejar señales en la arena, o colocar piedras, o mostrarles el camino que habéis seguido con los signos que os he enseñado.

## **TRABAJO NOCTURNO**

Los scouts deben ser capaces de encontrar su camino lo mismo de noche que de día. De hecho, los scouts del ejército trabajan fundamentalmente por la noche con el fin de mantenerse ocultos, y descansan durante el día.

Pero si no se practica esto con frecuencia, fácilmente se puede uno perder en la noche, cuando las distancias parecen mayores y los puntos de referencia son difíciles de ver.

También con facilidad se hace más ruido que de día, pisando accidentalmente las hojas y ramitas secas o dando puntapiés a las piedras, etc.

Si os encontráis al acecho de un enemigo durante la noche, tendréis que confiar más en vuestro oído que en vuestros ojos, y también vuestro olfato os ayudará, ya que un scout que haya practicado oliendo cosas y que no haya echado a perder su sentido del olfato fumando, puede con frecuencia olfatear a un enemigo a buena distancia. Así lo he hecho yo varias veces y lo encontré de gran valor.

Cuando se patrulla por la noche, los scouts deben conservarse más en contacto que durante el día, y en los lugares muy oscuros, tales como bosques, etc., deben mantenerse en íntimo contacto, caminando en una sola fila y sosteniendo la punta del bordón del scout que va delante.

Cuando se hace trabajo solitario en la oscuridad, el bordón es de gran utilidad para darse cuenta del terreno que uno pisa y hacer a un lado las ramas secas, etc.

Los scouts, cuando trabajan separados los unos de los otros en la oscuridad, se mantienen en comunicación, lanzando de cuando en cuando el grito del animal de su patrulla. De este modo ningún enemigo debería sospechar.

Todo scout debe saber guiarse por las estrellas durante la noche.

## **SABIDURÍA METEOROLÓGICA**

**EL TIEMPO.**- Todo scout debe reconocer las señales del tiempo, especialmente cuando sale a la montaña o a navegar, y además, saber leer el barómetro.

Deberá recordar los siguientes puntos:

Celajes rojos a la puesta del sol significan buen tiempo (para el día siguiente).

Celajes rojos al amanecer: señal de peligro (lluvia).

Crepúsculo vespertino de tintes amarillentos significa viento.

De tinte amarillo pálido, significa lluvia.

Rocío y niebla en las primeras horas de la mañana, denotan buen tiempo.

Visión clara a lo lejos significa que viene lluvia o que acaba de pasar.

Amanecer rojizo significa buen tiempo, al igual que poca claridad.

Salida del sol sobre un banco de nubes que se eleva sobre el horizonte, significa viento.

Nubes tenues, buen tiempo. Nubes de contornos duros, viento.

Nubes de contornos redondeados o dentados, fuerte viento.

Si la lluvia te sorprende antes que el viento  
Alista drizas sin perder momento  
Pero si el viento llega primero,  
Despliega gavias, marinero

## CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

### PRÁCTICAS

*Practicad el encordado de los scouts para la escalada de montaña.*

*Practicad (si tenéis barcas disponibles) la llegada paralela, el aumento de la velocidad, el remo corto, remar en el bote, la puesta de los remos, enrollar las cuerdas, etc., y otros detalles del manejo de una barca.*

*Lectura del barómetro.*

### JUEGOS DE LA VIDA AL AIRE LIBRE

#### PATRULLANDO EN LA NOCHE

*Practicad con los scouts el escuchar y ver por la noche, apostando varios centinelas, que permanecen de pie o caminan, armados con rifles y cartuchos de fogeo, o con silbatos. Otros scouts deben ser enviados como enemigos para que los acechen y maten. Si un centinela oye cualquier ruido, llama o hace sonar su silbato. El scout que acecha, debe instantáneamente detenerse y estarse quieto.*

*El árbitro llegará hasta el centinela y le pregunta en qué dirección oyó el ruido. Si acierta, el centinela gana. Si el que acecha puede arrastrarse sin ser visto hasta quince yardas del centinela, deposita algún artículo, tal como un pañuelo, allí en el suelo y arrastrándose, se aleja de nuevo. Entonces, hace ruido para que el centinela toque su silbato y cuando el juez se acerque le puede explicar lo que ha hecho.*



## JUEGOS

### LA CAZA DE LA BALLENA

Se confecciona una ballena por medio de un trozo grande de madera, con una cabeza y una cola representadas toscamente.

Dos barcas toman generalmente parte en la caza de la ballena, cada una tripulada por una patrulla, haciendo el Guía el papel de capitán, el Sub-Guía como vigía o arponero, y los demás como remeros.

Cada canoa pertenece a un puerto diferente, separados aproximadamente por una milla de distancia. El árbitro coloca la ballena a igual distancia de ambos puertos, y a una señal las dos canoas salen a fuerza de remo, para alcanzar primero a la ballena.

El primer arponero que llegue cerca de la ballena lanza su arma y el barco se da la vuelta arrastrando la presa. El segundo barco los persigue, y en cuanto llega a su altura, la arponea también e intenta tirar y llevarse la ballena a su puerto. De este modo las dos barcas llevan a cabo un juego de 'tira de la cuerda', y finalmente el mejor se lleva a la ballena y a veces hasta el barco contrario.

Se comprobará que la disciplina, el estricto silencio y la atención a las órdenes del capitán son las verdaderas claves para ganar el juego. Demuestra ante todo el valor de la disciplina.

El juego es parecido al descrito por E. Thompson Seton en el "Birch Bark Roll of the Woodcraft Indians".



*Una cacería de la ballena*

### ESCULTISMO DE MONTAÑA

Este juego lo han jugado los Clubes de turistas del Distrito del Lago, y es muy similar al juego de la 'Araña y la Mosca'.

Se envían tres liebres al amanecer para que se escondan por las montañas. Tras el desayuno un grupo de perros de caza salen a encontrarlas antes de una hora determinada, digamos las 4 de la tarde.

Si lo consiguen, incluso aunque sea con prismáticos, cuenta, con tal de que quien lo haga pueda confirmar la identidad del localizado. Se deben establecer ciertos límites de terreno, más allá de los cuales nadie puede pasar, pues queda descalificado.

### **LIBROS SOBRE VIDA AL AIRE LIBRE**

‘Una mujer novata’, de la Sra. de Ernest Thompson Seton. 5 chelines (Publicado por Doubleday). Un libro de aventuras al aire libre y consejos de acampada para mujeres y chicas.

‘Dos pequeños salvajes’, de Ernest Thompson Seton, 6 chelines (Publicado por A.Constable&Co.)

‘Montañismo’. Badminton Library Series



### **FOGATA Nº 15**

#### **ORIENTACIÓN**

Encontrando el camino – Estimación de distancias – Distinguiendo el Norte.

Entre los Pieleros, al hombre que podía orientarse en territorio extraño se le denominaba ‘buscador de senderos’ y era un gran honor recibir ese título, porque un scout que no sabe encontrar su camino no sirve de mucho.

Muchos Pies Tiernos se han perdido en la sabana o en los bosques y jamás han sido encontrados, porque no conocían nada acerca del escultismo ni tenían noción alguna de lo que llamamos ‘sentido de la orientación en el terreno’.

En cierta ocasión, un hombre bajó de la diligencia que lo conducía al través del territorio de los Matabeles, mientras esperaba que cambiasen las mulas. Aparentemente caminó unos cuantos metros hasta internarse en la maleza, y cuando la diligencia estuvo lista para emprender de nuevo el camino, los conductores llamaron en todas direcciones y lo buscaron por todas partes, pero no pudieron encontrarlo. Al final, al no poder esperarlo más tiempo, la diligencia continuó su camino, habiendo pedido que se le tratara de localizar.

Se realizó una búsqueda completa, siguieron sus huellas hasta donde les fue posible, dado lo difícil del terreno de aquel país, y no pudieron encontrarlo hasta que varias semanas más tarde aquel hombre fue hallado muerto, casi a quince millas de distancia de donde había bajado de la diligencia, y cerca del camino.

Con frecuencia sucede que, caminando entre la maleza, o incluso en una ciudad, uno se

descuida y no se fija en qué dirección camina. A veces hay que cambiar de dirección para rodear un árbol caído, una roca, u otro obstáculo, y una vez salvado éste, no se toma de nuevo la dirección correcta.

El hombre, por lo general, tiende a desviarse hacia su derecha y en consecuencia, cuando menos lo piensa uno, ya no va en línea recta, aunque uno crea que lo está haciendo así. Y a menos que te fijes constantemente en el sol, la brújula o las referencias del camino, es muy probable que se acabe describiendo un gran círculo en poco tiempo.

En tales casos, un Pie Tierno, cuando se da cuenta de que ha perdido la ruta, y está perdido solo en el desierto o el bosque, pierde también la cabeza y se altera y probablemente empiece a correr, cuando lo que debe hacer es tratar de conservar la calma y llevar a cabo algo útil, como, por ejemplo, rastrear sus propias huellas o, si tal cosa es imposible, conseguir un poco de leña para prender una fogata y hacer señales con el humo para orientar a los que pueden buscarlo.

Lo principal, en primer lugar, es no perderse.

Todo scout veterano lo primero que hace salir por la mañana es darse cuenta de la dirección en la que sopla el viento.

Cuando salís a caminar o en patrulla, deberíais percataros de la dirección en la que se comienza a marchar, por medio de la brújula, y también debe tomarse nota de la dirección en que sopla el viento, lo cual constituye una gran ayuda, especialmente si no se cuenta con brújula y está nublado.

Además también hay que percatarse de todos los puntos de referencia que os ayuden a encontrar el camino, es decir, en el campo fijarse en los cerros, las torres altas, tejados, árboles llamativos, rocas, verjas, montículos, puentes, etc., de hecho cualquier punto por el cual pueda uno guiarse al regreso, o con los que se pueda indicar a alguien más cómo seguir el mismo camino por el que habéis pasado.

Si se recuerdan los puntos de referencia que viste desde el punto de partida, fácilmente se puede regresar siguiéndolos, pero hay que tener cuidado de volverse a mirarlos ocasionalmente, para que sea más fácil reconocerlos en el viaje de regreso.

Esto mismo debe hacerse cuando estáis en una ciudad, o al llegar por tren a un lugar desconocido. En el momento de salir de la estación fijaos en el lugar donde se encuentra el sol o de qué lado empuja el humo el viento.

Tened en cuenta también vuestros puntos de referencia, que en este caso podrán ser edificios prominentes, iglesias, chimeneas de fábricas, nombres de calles y tiendas, etc., para que cuando hayáis recorrido varias calles, podáis regresar a la estación sin dificultad.

Es maravillosamente sencillo una vez que se ha practicado un poco y, sin embargo, multitud de personas se pierden después de haber caminado varias calles en una ciudad desconocida.

La manera de saber de qué lado sopla el viento cuando sólo hay una ligera brisa, es arrojar unos trocitos de hierba seca, o sostener en la mano un puñado de polvo y dejarlo caer, o mojarse el dedo pulgar y exponerlo, y así, el lado que se enfríe será aquel en cuya dirección sopla el viento.

Cuando actuéis como scouts para encontrar el camino para un grupo, deberéis caminar a la cabeza y concentrar vuestra atención y vuestros pensamientos en lo que estáis haciendo, porque debéis percibir hasta los más pequeños signos y si habláis o pensáis en otras cosas, con facilidad os los perderéis. Los viejos scouts, en general, son personas calladas, por el hábito que tienen de fijar su atención en el trabajo que desempeñan.

Con frecuencia, la primera vez que sale un Pie Tierno, imaginando que quien los conduce parece ir muy solo, se le acerca para caminar con él y empieza una conversación, hasta que éste le muestra con sus actos o de alguna otra forma, que no lo desea allí.

En los pequeños barcos de vapor del Támesis, veréis un aviso que dice: "No conversar con el timonel", y lo mismo se aplica al scout que dirige un grupo.

Cuando estáis actuando como un scout debéis mantener todos vuestros pensamientos en un objetivo, como hizo Kim cuando Lurgan intentaba hipnotizarlo.

## **ESTIMANDO ALTURAS Y DISTANCIAS**

Todo scout debe ser capaz de calcular distancias, desde una pulgada hasta una milla o más. Tenéis, antes que nada, que conocer con exactitud la amplitud de vuestro palmo y el ancho de vuestro pulgar, la distancia de vuestro codo a la muñeca, vuestra envergadura, y también la longitud de vuestro pie.

Si recordáis vuestras propias medidas con precisión, esto os ayudará a medir otras cosas.

También es útil hacer marcas en el bordón, mostrando las medidas de una pulgada, seis pulgadas, un pie y una yarda. Esto lo podéis medir utilizando una cinta métrica antes de usar el bordón y os puede ser muy útil.

Juzgar la distancia a la que están los objetos de vosotros es algo que sólo se consigue con práctica, y estimar la distancia de un viaje se hace normalmente teniendo en cuenta el tiempo que se ha caminado y la velocidad a que se ha hecho.

Por ejemplo, si se ha caminado durante hora y media, se puede calcular que se han recorrido unas seis millas.

La distancia también se puede juzgar por medio del sonido, esto es, si se ve el fogonazo de un cañón disparado a distancia, y se cuentan los segundos que pasan hasta que se oiga la explosión, se puede decir a qué distancia encuentra uno del cañón. El sonido viaja a una velocidad de trescientas sesenta y cinco yardas por segundo: tantas yardas como días tiene el año.

Un scout debe ser también capaz de estimar alturas, desde unas pocas pulgadas a dos o tres mil pies, o más. Es decir, tiene que ser capaz de estimar la altura de una valla, la profundidad de una zanja, o la altura de un terraplén, de una casa, de un árbol, de una torre, o una colina o montaña.

Es fácil de hacer cuando lo habéis practicado unas pocas veces, pero es muy difícil de enseñar en un libro.

Debéis también saber cómo estimar un peso, desde una carta de una onza, a un pez, una patata de una libra, un saco de salvado, o un carro cargado de carbón, y también el peso estimado de un hombre por su aspecto. De nuevo esto sólo se consigue mediante la práctica, pero como scouts debéis tomaros la molestia de aprenderlo por vosotros mismos.

También debéis ser capaces de calcular cantidades, es decir, ser capaces de decir aproximadamente cuánta gente hay en un grupo, o en un autobús, o una multitud, cuántas ovejas en un rebaño, o cuántas canicas en una bandeja, etc., de un vistazo. Podéis practicarlos vosotros solos en cualquier momento, en la calle o en el campo.

En el Ejército Alemán se dan las siguientes instrucciones para la estimación de distancias:

A cincuenta yardas, la boca y los ojos de un enemigo pueden ser vistos con claridad.

A cien yardas, los ojos parecen puntos.

A doscientas yardas los botones y otros detalles del uniforme todavía pueden verse.

A trescientas yardas se puede ver la cara.

A cuatrocientas yardas pueden verse los movimientos de las piernas.

A quinientas yardas se puede distinguir el color del uniforme.

Para calcular distancias mayores que éstas, elegid vosotros mismos punto intermedio, calculad a qué distancia se encuentra y después doblad ésta.

Otra forma de hacer este cálculo es estimar la mayor distancia a la que puede encontrarse, y luego la menor distancia, y haced la media entre ambas.

Los objetos parecen más cerca de lo que en realidad están: primero cuando les da la luz de lleno. Segundo cuando se ven a través de la lluvia o de la nieve, o cuando se les ve cuesta abajo, o cuesta arriba en un cerro.

Los objetos parecen estar más lejos cuando están en la sombra. Cuando se les ve a través de un valle. Cuando el fondo es del mismo color. Cuando el observador está acostado o de rodillas. Cuando sale bruma por el calor del suelo.

## ENCONTRANDO EL NORTE

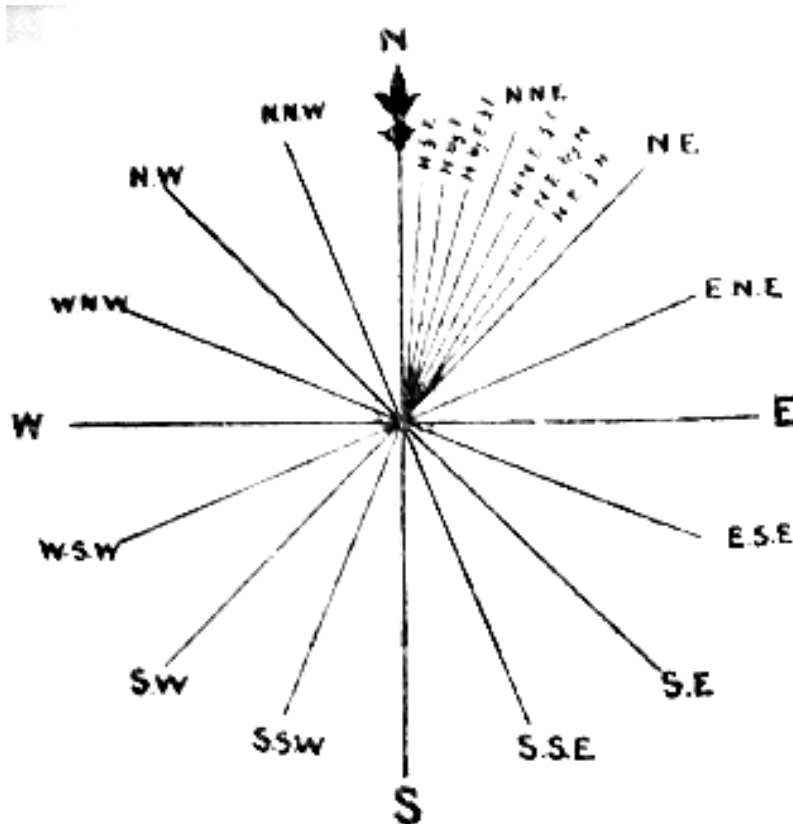
Todo muchacho marinero conoce los puntos de la brújula de memoria y lo mismo debería hacer un scout.

Os he hablado bastante acerca del norte, y debéis entender que es de gran ayuda para un scout, a la hora de orientarse, saber la dirección en la que se haya el norte.

Si no tenéis brújula, el sol os puede indicar dónde se encuentra el norte durante el día, y las estrellas durante la noche.

A las seis de la mañana el sol está al este, a las nueve al sudeste, al mediodía al sur, a las tres de la tarde al sudoeste, y a las seis de la tarde al oeste.

En el invierno, se habrá puesto antes de las seis, pero no habrá llegado a alcanzar el oeste cuando se ponga.



Los fenicios, quienes en la antigüedad navegaron alrededor del África, notaron que al partir, el sol salía a su izquierda. Navegaban hacia el sur.

Y más tarde informaron que habían llegado a un territorio extraño donde el sol salía por el lado contrario, es decir, a la derecha de ellos. La verdad era que habían dado la vuelta alrededor del cabo de Buena Esperanza y navegaban hacia el norte, por el este de África.

Para encontrar el sur, en cualquier tiempo del día, por medio del sol, hay que sostener el reloj horizontalmente, con la esfera hacia arriba, de tal manera que quede iluminado por el sol.

Gíralo hasta que la aguja de las horas apunte hacia el sol y entonces, sin moverlo, colocar el borde de un trocito de papel o un lápiz a través de la esfera sobre el centro de ella, apuntando a la mitad, entre las doce y la aguja de la hora. La dirección dada por el lápiz será el sur verdadero.

*(El instructor debería hacer que cada muchacho encuentre por sí mismo el sur con un reloj)*

**LAS ESTRELLAS.-** Las estrellas parecen circular sobre nosotros durante la noche, lo que en realidad se debe a que la Tierra gira bajo ellas.

Existen varios grupos de estrellas que han sido bautizadas con nombres, porque parecen dibujar algún tipo de imagen o siluetas de hombre y animales.

El ‘Arado’, es una muy fácil de encontrar; su forma se asemeja a la de un arado. Y es la constelación más útil que debe conocer un scout, pues en el hemisferio norte del mundo, le señala donde se encuentra el norte.

Al Arado también se le llaman ‘Osa Mayor’, y las cuatro estrellas en la curva, forman la cola, siendo éste el único oso que yo conozco, que tenga tan larga cola.

Las dos estrellas del Arado denominadas ‘indicadoras’ señalan dónde están el Norte o la Estrella Polar.

Todas las estrellas y constelaciones giran durante la noche, como ya os he dicho, pero la Estrella Polar permanece fija.

También tenemos a la ‘Osa Menor’, cerca de la Osa Mayor, y la última estrella de su cola es el Norte o Estrella Polar.



El cielo puede compararse a un paraguas sobre vosotros. La estrella polar estaría donde el palo atraviesa el centro del mismo.

Haced un paraguas de verdad con todas las estrellas señaladas en él en sus lugares precisos. Si permanecéis bajo él y lo giráis lentamente a vuestro alrededor, veréis exactamente cómo las estrellas giran despacio, pero la estrella polar permanece en el medio.

Luego tenemos otro conjunto de estrellas o 'constelación', que es como se llama, que representa a un hombre con espada y un cinturón y se llama Orión. Es fácil de reconocer, por las tres estrellas en línea que representan el "cinturón" y otras tres estrellas más pequeñas en otra línea, cerca de las anteriores, que representan la "espada".

Después tenemos a dos estrellas a derecha e izquierda, más abajo de la espada, que son sus pies, mientras que otras dos en la parte superior sobre el cinturón son sus hombros, y un grupo de tres estrellas pequeñas que está entre estas últimas representa la cabeza.

Lo extraordinario de Orión es que mediante él podéis saber siempre dónde está la Estrella Polar, y dónde está el sur, y lo podréis ver tanto en el hemisferio norte del mundo como en el sur.

Si trazáis una línea imaginaria en el cielo, por medio de vuestro bordón, desde la estrella central del cinturón de Orión a la central de su cabeza y la continuáis pasando por el medio de otras dos grandes estrellas hasta llegar a una tercera, ésta es la Estrella Polar o Norte.

Luego y dibujáis una línea en el sentido contrario, comenzando de nuevo desde la estrella central del cinturón, y pasando a través de la estrella central de la espada, esa línea atravesará otro grupo de estrellas con forma de letra L.



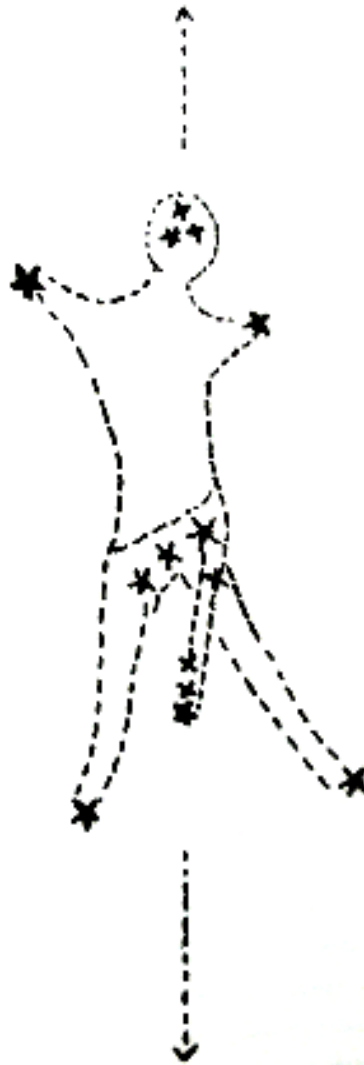
Y si seguís igual pasando esa L, llegaréis al Polo Sur, que desafortunadamente no está marcado por ninguna estrella.

Aproximadamente, la espada de Orión, las tres pequeñas estrellas, indican la dirección norte-sur.

Los scouts zulúes llamaban al cinturón de Orión y su espada, "Ingolubu", que quiere decir: los tres cerdos perseguidos por los tres perros.

La tribu Masai, en el África del Este, dice que las tres estrellas del cinto de Orión, son tres solterones seguidos por tres solteras. Como veis, todos los scouts conocen a Orión, aunque sea con diferentes nombres.

*Al Norte o Estrella Polar*

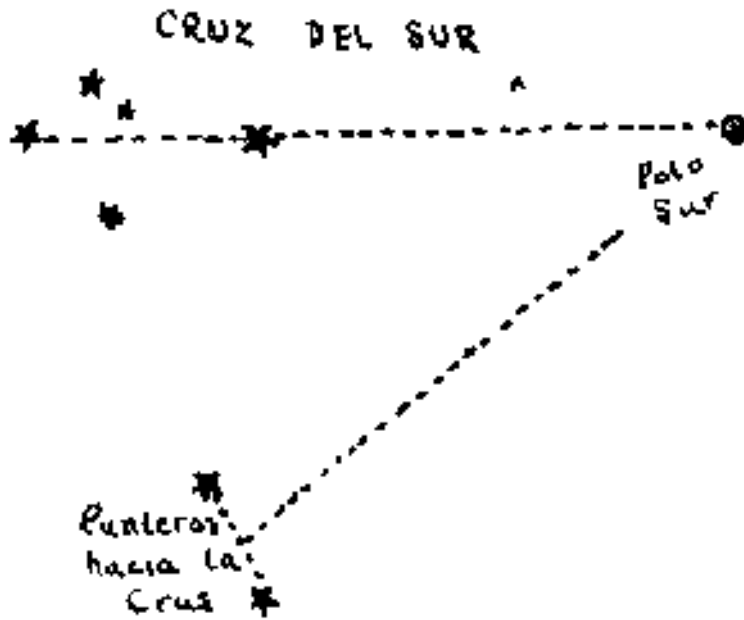


*Al Sur*

*Orión y su espada a siempre señalan la dirección Norte-Sur*

En la parte sur del mundo, en África del Sur, América del Sur, y Australia, el Arado u Osa Mayor es invisible, pero allí se ve la Cruz del Sur.

La Cruz del Sur es una buena guía para indicar dónde está exactamente el Sur, lo cual le dice a un scout tanto como la Osa Mayor en el norte al señalar la Estrella Polar.



## CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

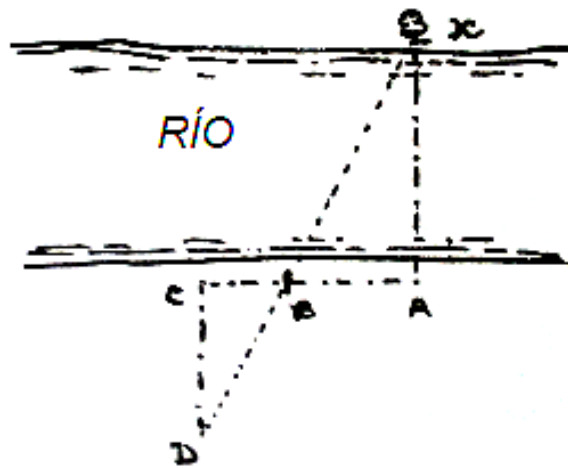
### PRÁCTICAS DE ORIENTACIÓN

*Enseñad a los muchachos a reconocer la Osa Mayor y la Estrella Polar, y Orión. A juzgar la hora por el sol. A encontrar el sur por medio del reloj.*

*Practicad la lectura de mapas y la orientación con el mapa. Y señalad los caminos mediante marcas en los troncos de los árboles, ramitas rotas, y señales dibujadas en el terreno.*

*Practicad la estimación de distancias, alturas, pesos y cantidades.*

*La manera de calcular la distancia a través de un río consiste en fijar un objeto X, tal como un árbol, una roca, etc., en la ribera opuesta a aquella en que se encuentra A. Caminad en ángulo recto con respecto a la línea unas noventa yardas a lo largo de la orilla. Al llegar a las sesenta, clavad una estaca o una piedra, B. Al llegar a C, treinta yardas más adelante de B, gírese en ángulo recto y camínese tierra adentro, contando los pasos hasta que la estaca y el árbol queden en la misma línea. El número de pasos será igual a la mitad de la distancia entre A y X.*

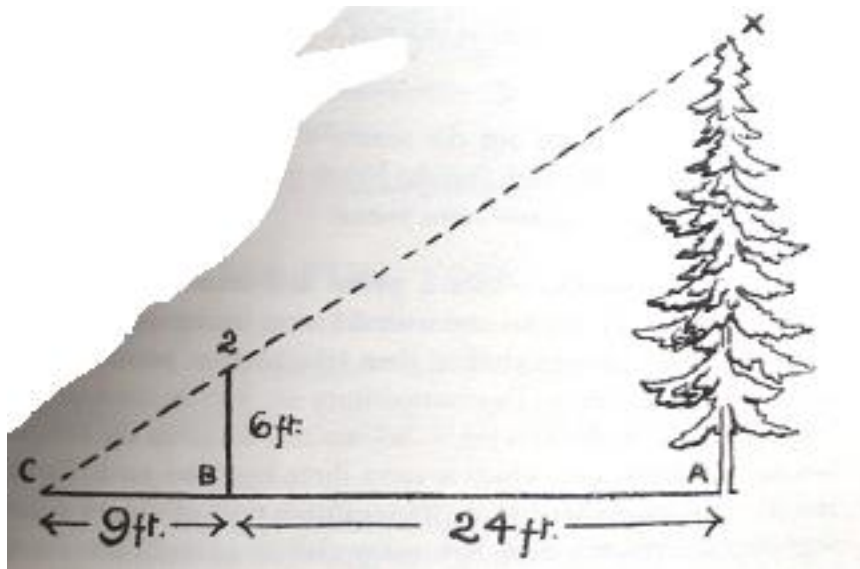


Para determinar la altura de un objeto, tal como un árbol (AX) o una casa, camínese una distancia de unas 8 yardas y ahí, en el punto B, clávese un palo de unos seis pies de altura.

Luego camínese hasta llegar a un punto donde la parte de arriba del palo quede en línea C con la copa del árbol.

Entonces la distancia AC desde el pie del árbol es a la distancia AX, la altura del árbol, la misma que la distancia BC es a la altura del palo.

Es decir que si la distancia total AC es de treinta y tres pies, y la distancia BC desde el palo es de nueve pies (siendo el palo de 6 pies de altura), el árbol tiene veintidós pies de altura.



El Sr. G.L. Boundy, de Exeter, ha estado practicando con sus muchachos la estimación de distancias del siguiente modo:

*Lleva una cartulina con las distancias reales y las alturas y medidas de varias calles y edificios de alrededor con las que están familiarizados. Esto proporciona a los chicos una referencia sobre la que trabajar, y luego parten y calculan altura y distancias, y otros objetivos que les da el Sr Boundy, quien previamente ha cotejado sus verdaderas medidas preguntando o de cualquier otra manera.*

*De este modo son capaces de aprender un montón sobre el tema en el vecindario y en medio de la ciudad.*

*A menudo es útil para el instructor, si tiene una bicicleta, que mida de antemano cierta cantidad de distancias recorriéndolas y contando las vueltas de su rueda. Puede hacer que los chicos estimen esas distancias, y puede comprobarlas al saber él mismo la distancia correcta.*

## **JUEGOS DE ORIENTACIÓN**

El instructor se lleva a una patrulla en formación de patrulla a una ciudad desconocida o a una zona de terreno desconocido e intrincado, con un mapa de bicicletas.

Luego les da instrucciones referentes a dónde quiere ir, y hace que cada scout, por turno, guía a la patrulla, por ejemplo durante siete minutos si van en bicicleta, o quince si van caminando.

Este scout debe encontrar el camino guiándose totalmente al mapa, y se le puntuará por su habilidad en su lectura, esto es, a cada scout se le dan diez puntos a la partida, y se le resta uno por cada error que cometa.

Si no comete ninguno a lo largo de todo el ejercicio, sus 10 puntos contarán como un punto de verdad para la consecución de la 'insignia de mérito'.

**CONTEMPLACIÓN DE ESTRELLAS.-** Salid con los scouts durante las noches despejadas apostadlos por separado, y hacedles encontrar a cada uno la Estrella Polar y Orión, etc., y que os las muestren cuando paséis de ronda junto a ellos.

**ESTIMACIÓN DE DISTANCIAS.-** Llevad a una patrulla y colocad a sus miembros en diferentes direcciones y con diferentes fondos, en función del color de sus ropas. Luego coged a otra patrulla para que estime las distancias hasta dichos puntos.

Se enviará a dos competidores por turnos a tres lugares distintos. En el primer punto se le dará sólo el rumbo de la brújula hacia el siguiente, el cual estará a unas trescientas yardas de distancia y así sucesivamente.

En cada punto, cada par de scouts debe averiguar referente al enemigo: Primero, cuántos son visibles. Segundo cómo están de lejos. Tercero, en qué rumbo de brújula están. Cuarto,

cómo van vestidos.

Las mejores respuestas ganan, a condición de que se hagan dentro de un tiempo determinado.

El tiempo permitido debería ser de un minuto para la observación en cada estación, y medio minuto para cada travesía corriendo.

**ENCONTRAR EL NORTE.**- Se sitúa a los scouts a treinta yardas de distancia de separación, y cada uno deja su bordón en el suelo señalando a lo que considera que es el norte exacto (o sur), sin utilizar ningún instrumento.

El árbitro compara cada bordón con la brújula, El que se aproxime más en su estimación gana.

Este es un juego útil para llevarlo a cabo durante la noche o días oscuros, tanto como en días soleados.

**OTROS JUEGOS.**- Para más juegos sobre orientación, ver 'Juegos Scouts', en la Parte VI.

### **LIBROS PARA LEER**

'Guía para el Mapa Estelar de sombrilla', por D. MacEwan, miembro de la Asociación Astronómica Británica, 1 chelín.

'El Mapa Estelar de Sombrilla', hecho por Reid & Todd, 215, Sauchiehall Street, Glasgow (una sombrilla ordinaria con todas las estrellas en sus lugares apropiados en el interior. Este mapa puede ser correctamente usado por cualquier día del año y cualquier hora, mostrando la posición aproximada de las estrellas.)

'El Libro Anual de la Ciencia', por el Mayor Baden-Powell, 5 chelines, King, Sell & Olding, 27, Chancery Lane

'Una Guía sencilla de las Constelaciones', por el Rev. James Gall, 1 chelín (Gall&Inglis.) Contiene diagramas de constelaciones.

'Astronomía para todo el mundo', por Simon Newcomb, 6 chelines (Publicado por Isbister). También libros sobre astronomía de los Profesores Ball, Heath, Maunder y Flammarion.

---

## **FOGATA N° 16**



### **INFORMACIÓN MEDIANTE SEÑALES**

Mensajes ocultos – Señalización – Señales con banderas y silbato

---

Los scouts deben ser muy inteligentes a la hora de pasar noticias de manera secreta de un lugar a otro, o enviarse señales entre ellos.

Y si alguna vez sucediera que un enemigo llegara a Gran Bretaña, los Boy Scouts serían de gran valor si han practicado este arte.

Antes de que comenzase el sitio de Mafeking, recibí un mensaje secreto de un amigo desconocido del Transvaal, en el que me daba noticias sobre los planes del enemigo contra la plaza, el número de hombres que estaban reuniendo, de caballos y de armas.

Estas noticias me llegaron en una carta pequeña enrollada dentro de una bola del tamaño de una píldora, colocada en el interior de un pequeño agujero hecho en un bastón corriente y sellado con cera. El bastón fue entregado a un nativo, con la simple orden de ir a Mafeking y entregármelo como obsequio.

Como es natural, cuando me entregó el bastón diciendo que me lo enviaba un hombre blanco, yo me imaginé que se trataba de algo especial y encontré pronto la importante carta escondida.

Otra vez, recibí una carta secreta de otro amigo, que estaba escrita en lengua indostánica, pero con caracteres ingleses. Cualquiera otro, al estudiarla, hubiera quedado confundido acerca del lenguaje en que estaba escrita, pero para mí era tan clara como el día.

Cuando enviábamos cartas desde Mafeking durante el sitio, solíamos entregárselas a los nativos, que eran capaces de pasar inadvertidos entre los puestos de observación de los Boers, y una vez, en la línea de centinelas de los Boers, éstos los tomaban por nativos de los suyos y nadie se fijaba en ellos.

Llevaban los mensajes en la siguiente forma: las cartas se escribían en papel fino, y media docena de ellas o más se doblaban y ponían en forma de una pequeña bola y luego se enrollaban en papel de estaño, parecido al que se usa en los paquetes de té.

El scout nativo podía llevar varias de estas bolitas en la mano, o colgadas sin apretar en un cordel alrededor del cuello. Si consideraba estar en peligro de ser capturado por un Bóer, se fijaba en dos o tres puntos de referencia que pudieran existir a su alrededor, dejando caer las bolitas sobre el suelo por donde podían confundirse con piedrecillas.

Entonces caminaba descaradamente hacia el enemigo, quien en caso de registrarlo no le encontraba nada.

El mensajero se quedaba esperando por allí, quizá durante uno o dos días, esperando que no hubiera moros en la costa y, entonces, regresaba al lugar de referencia donde había dejado tiradas las cartas.

Por ‘puntos de referencia’, debéis recordar, que queremos decir objetos tales como árboles, montículos, rocas u otros detalles que no varían y pueden servir a un scout que los ve y los recuerda.

## SEÑALIZANDO

El Capitán John Smith fue uno de los primeros en hacer uso de señales para transmitir palabras hace trescientos años.

Entonces estaba combatiendo de parte de los austriacos contra los turcos. Pensaba que era perverso el que un cristiano combatiese otros cristianos, si era posible evitarlo, pero él ayudaría a cualquier cristiano, aunque fuese un extranjero, a luchar contra un pagano, así que se unió a los austriacos en su lucha contra los turcos.

Ideó un sistema de envío de señales luminosas por la noche mediante antorchas, las cuales cuando se sostenían en determinada posición con respecto a las otras, significaban ciertas palabras.

Varios oficiales de las fuerzas austriacas practicaron estas señales hasta que se las supieron.

En una ocasión uno de estos oficiales fue sitiado por los turcos. John Smith trajo una fuerza de combate para ayudarle, y llegaron a una colina cercana a la ciudad durante la noche. Allí hizo una serie de señales de antorcha, que fueron leídas por el oficial prisionero, diciéndole lo que debía hacer cuando Smith atacase al enemigo por la retaguardia. Y ello permitió al preso fugarse con éxito.

Durante la guerra civil americana, el capitán Clowry, un oficial explorador, quiso prevenir a un importante destacamento de su ejército de que el enemigo intentaba atacarlo inesperadamente aquella noche, pero le era imposible reunirse a sus amigos porque le separaba un río desbordado que no podía atravesar, y además llovía torrencialmente.

¿Qué hubierais hecho en su lugar?

Él tuvo la siguiente idea. Se apoderó de una vieja locomotora que había cerca de allí, la encendió y cuando tuvo suficiente presión, empezó a tocar el silbato dando toques largos y cortos, como señales del alfabeto Morse.

Pronto lo oyeron sus amigos que comprendieron su deseo de hablarles, y le contestaron con una trompeta. Entonces él les transmitió un mensaje de advertencia, que aquellos leyeron y luego actuaron en consecuencia. De este modo libró a aquellos 20.000 hombres de ser sorprendidos.

El Teniente Boyd Alexander describe en su libro ‘Del Níger al Nilo’, cómo ciertas tribus de nativos del África Central se envían señales los unos a los otros por medio de golpes de tambor. Y yo he conocido tribus en los bosques de la Costa Occidental de África, que hacen lo mismo.

Todo scout debe aprender el ‘punto y raya’ o método Morse de señalización, porque llega a ser de la mayor utilidad cuando necesitas enviar mensajes a cierta distancia, por medio de señalización de banderas, como en el Ejército y la Armada, y también es útil para conseguir un empleo como telegrafista.

No es difícil de aprender si os ponéis a ello con un poco de voluntad.

Yo lo encontré muy útil una vez durante la Guerra Bóer. Mi columna había intentado sobrepasar una fuerza Bóer que sostenía un paso en las montañas.

Viendo que eran demasiado fuertes para nosotros, nos marchamos a última hora de la tarde, dejando un montón de hogueras encendidas como si estuviésemos acampados enfrente de ellos, y nos movimos marchando rápidamente durante la noche rodeando el extremo de la falda de la montaña, y al amanecer del siguiente día estábamos exactamente en su retaguardia sin que lo supiesen.

Entonces encontramos una línea de telégrafo que evidentemente conducía a su cuartel general, situado a unas cincuenta millas de allí, así que nos sentamos junto al cable del telégrafo y le empalmamos un pequeño cable a él y leímos todos los mensajes que estaban enviando, y nos dieron una información de lo más valioso.

Pero no habríamos sido capaces de hacerlo si algunos de nuestros scouts no hubiesen sabido código Morse.

	Morse	Semaphore		Morse	Semaphore
A	· -		N	- ·	
B	- · · ·		O	- - -	
C	- · - ·		P	· - - ·	
D	- · ·		Q	- - · -	
E	·		R	· - ·	
F	· · - ·		S	· · ·	
G	- - - ·		T	-	
H	· · · ·		U	· · -	
I	· ·		V	· · · -	
J	· - - -		W	· - -	
K	- · - -		X	- · · -	
L	· - · ·		Y	- · - -	
M	- -		Z	- - · ·	



Luego tenemos la señalización de semáforo, que se lleva a cabo realizando movimientos ondulantes con los brazos, formando diferentes ángulos entre ellos. Es de lo más útil y bastante fácil de aprender, y lo conoce todo soldado y marinero de servicio.

Aquí tenéis todas las diferentes letras, y los diferentes ángulos en los cuales debéis poner vuestros brazos para representar dichas letras, y aunque en el dibujo parece complicado, cuando comencéis a trabajar en ello, os daréis cuenta de que es muy sencillo.

Para todas las letras de la A a la G, sólo se utiliza el brazo derecho, realizando un cuarto de círculo para cada letra en sucesión. Luego, de la H a la N (excepto la J), el brazo derecho permanece en la posición de la A, mientras el izquierdo se mueve en círculo de nuevo para formar las otras letras.

De la O a la S el brazo derecho permanece en la letra B, y el izquierdo se mueve en círculo como antes.

Para la T, la V y la Y, y la ‘anulación’, el brazo derecho permanece en la C, y el izquierdo se mueve hacia el siguiente punto del círculo sucesivamente.

Las letras de la A a la K, también representan los números del 1 al 9, si realizáis antes la señal oportuna que indica que vais a transmitir números.



Si deseáis escribir un mensaje que confunda a la mayoría de personas que lo puedan leer, utilizar letras de Morse o semáforo en lugar del alfabeto ordinario. Será bastante comprensible para cualquiera de vuestros amigos que entiendan de señalización.

Y si queréis usar un lenguaje secreto en vuestra patrulla deberíais todos ponerlos a aprender ‘Esperanto’.

No es difícil, y se enseña en un pequeño libro que cuesta sólo un penique. Este lenguaje se está utilizando en todos los países, de modo que con él podréis ir al extranjero.

## **SEÑALES CON SILBATO Y BANDERAS**

Cada Guía de Patrulla debería ir provisto de un silbato y un cordón o ‘lanyard’ para sujetarlo. Las siguientes órdenes y señales deberían estar a vuestro alcance, de modo que podáis enseñarlas a vuestra patrulla y saber cómo realizarlas adecuadamente.

## ÓRDENES DE MANDO

- "Formad" (en línea);
- "Alerta o atención" (posición de firmes)
- "Descanso" (descanso en el lugar)
- "Sentaos" (sentados o acostados en el sitio sin romper filas)
- "Romped filas"
- "Derecha" (o Izquierda) (cada scout se gira hacia el lado indicado)
- "Patrulla Flanco derecho" o "Flanco izquierdo" (cada patrulla con sus scouts en línea, gira sobre los talones hacia ese lado)
- "Paso veloz" (caminad elegantemente comenzando con el pie izquierdo);
- "Paso gimnástico" (corred con los brazos sueltos);
- "Paso scout" (cincuenta yardas andando y cincuenta corriendo de manera alterna).

## SIGNOS Y SEÑALES

Cuando un Maestro Scout quiere reunir a su Tropa, toca con su corneta la 'Llamada Scout', o usa una llamada especial de su Tropa.

Los Guías reúnen a sus muchachos por medio de un toque de silbato, seguido del grito de guerra de su patrulla (el del animal). Después, a paso gimnástico, conducen a la patrulla hasta donde está el Maestro Scout.

Las señales de silbato son éstas:

Un toque prolongado: 'Silencio', 'Atención', 'Esperad la próxima señal'.

1. Una sucesión de toques largos y lentos significa: 'Salid', 'Alejaos' o 'Avanzar', 'Desplegaos', 'Dispersaos'.
2. Una sucesión de toques cortos y rápidos significa: 'Reunión', 'Acercaos' 'Venid todos', 'Colocaos juntos'.
3. Una sucesión de toques largos y cortos alternados significa: 'Peligro', 'Alerta', 'Estén listos', 'A vuestros puestos'.
4. Tres toques breves seguidos de uno prolongado, es la señal del Maestro Scout para reunir a los Guías: 'Guías venid aquí'.

Todas las órdenes de silbato deben obedecerse instantáneamente, a paso gimnástico, corriendo cuanto sea posible, dejando a un lado lo que se esté haciendo en ese momento.

Las señales de mano, que los Guías de Patrulla pueden hacer también con el banderín, en caso de necesidad, son:

Agitar la mano varias veces a derecha e izquierda a la altura de la cara, o el banderín horizontalmente, quiere decir "No", "No importa", "Quedarse como estaban".

Levantar la mano o el banderín con el brazo extendido y moverlo lentamente de derecha a izquierda, o bien silbar una serie de toques lentos significa "Más lejos", "dispersarse".

Levantar alto la mano o el banderín y agitarlo rápidamente, o bien una serie de toques breves y rápidos con el silbato, significa: "Regresad", "Venid aquí", "Reunión".

La mano o el banderín señalando en una dirección significa: "Id en esa dirección".

Mover rápidamente la mano o el banderín de arriba abajo, varias veces, significa "Corred".

Mantener la mano o el banderín en alto, por encima de la cabeza significa: "Alto", "Parad".

Cuando un Guía grita un mensaje, o una orden, a un scout que se halla distante, éste, en cuanto entienda lo que se le dice, debe levantar y mantener su mano a altura de la cabeza. Si no entiende, se mantiene parado sin hacer señal alguna. El jefe lo repetirá entonces en voz más alta, o pedirá al scout que se acerque.

Las siguientes señales son las que hace un scout con su bordón cuando se le ha enviado a reconocer algo a la vista de su patrulla, y tiene entonces los siguientes significados:

Bordón mantenido horizontalmente, sujeto con ambas manos sobre su cabeza, significa 'pocos enemigos a la vista'.

Lo mismo pero moviendo el bordón hacia arriba y hacia abajo lentamente, significa 'un montón de enemigos a la vista, y a lo lejos'.

Lo mismo pero moviendo el bordón hacia arriba y hacia abajo rápidamente, significa 'un montón de enemigos a la vista, y cerca'.

Mantener el bordón verticalmente sobre la cabeza significa 'no hay enemigos a la vista'.

## **PRÁCTICAS DE SEÑALIZACIÓN**

PRACTICAD la preparación, encendido y uso de señales de humo o con llama.

Practicad las señales de silbato y de instrucción.

Enseñad los códigos Morse y semáforo. También el Esperanto si es factible.

Animad a competir en ingenio a la hora de ocultar mensajes en una persona.

## **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

*Todos los juegos y competiciones, se deben preparar de modo que todos los scouts tomen parte dentro de lo posible, porque no queremos tener sólo uno o dos individuos brillantes, y que los demás no sirvan para nada. Todos deben practicar, y ser bastante buenos.*

*En las competiciones en las que hay suficientes chicos para hacer eliminatorias, los perdedores debería ser los que continuasen, en lugar del sistema habitual de los mejores.*

*Los buenos se esfuerzan tanto para no ser los peores como para ganar un premio, y esta forma de competición proporciona más práctica a los peores.*

### **PUNTOS PARA LA CONSECUCCIÓN DE LA INSIGNIA DE HONOR EN LABORES DE VIDA DE CAMPAÑA**

Hacer una maqueta completa de un puente. Hasta cuatro puntos.

Preparar y encender los siguientes fuegos por separado, utilizando sólo seis cerillas en total: Primero, un fuego de cocina, y cocinar una torta. Segundo, encender una hoguera para señalización y realizar señales. Tercero, un fuego para señales de humo y hacer señales. Hasta tres puntos.

Medir sin instrumentos, con un diez por ciento de margen de error, tres diferentes anchuras de un río, o un terreno impracticable, sin cruzarlos. Las alturas de tres árboles o edificios diferentes. El número de ovejas en un rebaño, piedras sobre una mesa, etc. El peso de cuatro cosas diferentes, desde una onza hasta cien libras. Cuatro distancias entre una pulgada y una milla. Puntuación hasta cinco por todo el conjunto.

### **ENVÍO DE MENSAJES CORRIENDO**

Se le da un mensaje a scout para que lo lleve al cuartel general de una ciudad sitiada, la cual puede ser una verdadera ciudad (pueblo, granja, o una casa) y debe regresar con el recibo de haberlo hecho.

Deberá llevar sobre sí un trapo de color, por lo menos de dos pies de largo prendido al hombro y debe partir al menos a cuatro millas de distancia de su destino.

Los sitiadores que deben localizarlo se pueden situar donde quieran, pero no podrán acercarse a menos de trescientas yardas del edificio del cuartel general (lo mejor es establecer ciertos linderos que puedan reconocer de antemano).

A quien encuentre el juez en ese límite, será expulsado como muerto por los defensores del cuartel general.

El mensajero puede utilizar cualquier ardid que desee, excepto vestirse de mujer, pero siempre debe llevar el trapo rojo sobre el hombro.

Para capturar al mensajero, el enemigo deberá quitárselo. Se permitirán diez horas como límite de tiempo, durante las que el mensajero debe entregar su mensaje en el cuartel general y regresar a su punto de partida con el acuso de recibo.

Este juego también puede hacerse como una aventura de vida o muerte en la que un scout puede ofrecerse voluntario para arriesgar su vida (es decir, su insignia scout) en la cual el mensajero por medio de la entrega del despacho, gana la 'Insignia del Mérito' si gana, pero

si fracasa pierde su insignia scout (la flor de lis), y no puede recuperarla de nuevo, aunque seguirá siendo miembro de la Tropa.

El enemigo gana tres puntos cada uno si lo localiza, y pierde tres si el mensajero tiene éxito.

Para ganar una insignia de Mérito deberá haber no menos de dos patrullas contra él. Un juego similar se puede llevar a cabo en la ciudad, pero requiere de modificaciones para adaptarse a las condiciones locales.

Para prácticas de exploración, ver 'Juegos Scouts', parte VI, de imitación de expediciones de exploración en África, las regiones Árticas, etc.

### **REPRESENTACIÓN**

Representad una escena de naufragos en una isla desierta. Hacen un fuego de campamento, recogen algas, hierbas, raíces, etc., y las cocinan.

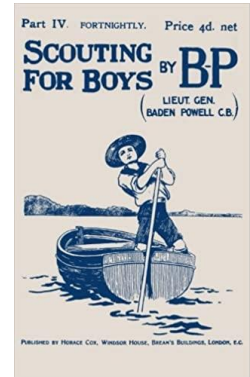
Moldean recipientes, etc., con arcilla. Tejen esteras con pasto.

Construyen una balsa, y si se dispone de agua la ponen a flotar en ella.

Colocan un mástil y una vela hecha de estera, etc., y reman o navegan, o pueden ser rescatados tras divisar un barco y hacerle señales de humo y conseguir que una tripulación de marineros venga a recogerlos en bote.



**PARTE IV**  
**CONTENIDOS: CAPÍTULO VI**  
**RESISTENCIA PARA LOS SCOUTS**  
**O Cómo hacerse Fuerte**



CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES para ayudar en una Gran Tarea Nacional.

FOGATAS.

- 17.- **CÓMO HACERSE FUERTE:** La Resistencia para el escultismo. Ejercicios corporales. Cuidado del Cuerpo, Nariz, Oídos, Vista, Dentadura, etc.
- 18.- **HABITOS SALUDABLES:** Mantenerse limpio. No fumar. No beber. Evitar el auto-abuso. Levantarse temprano. Reír, y Engordar.
- 19.- **PREVENCIÓN DE ENFERMEDADES:** Atención médica de campaña. Lucha contra los microbios. Comida adecuada. Vestimenta. Utilización de la instrucción.

PRÁCTICAS, JUEGOS Y EJERCICIOS CORPORALES.

LIBROS SOBRE SALUD.



**CONTENIDOS: CAPÍTULO VII**  
*(Comienza en la página 212)*

**HIDALGUÍA DE LOS CABALLEROS**

CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

FOGATAS.

- 20.- **CABALLEROSIDAD PARA CON OTROS:** Caballería andante. Desinterés. Cortesía.
- 21.- **AUTO-DISCIPLINA:** Honor. Obediencia. Valor. Alegría.
- 22.- **DESARROLLO PERSONAL:** Religión. Ahorro. Cómo progresar.

PRÁCTICAS, JUEGOS, REPRESENTACIONES, ETC., EN CABALLEROSIDAD.

LIBROS PARA LEER.

# RESISTENCIA PARA LOS SCOUTS

## CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

### CÓMO AYUDAR EN UNA GRAN TAREA NACIONAL

*Los recientes informes sobre el deterioro de nuestra raza deberían servir de advertencia a tener en cuenta antes de que vaya demasiado lejos.*

*Una de las causas que contribuyeron a la caída del Imperio Romano fue el hecho de que los soldados se alejaron completamente del promedio de sus predecesores en cuanto a su fortaleza corporal.*

*Nuestro promedio de altura en el Ejército era de 5 pies y 6 pulgadas en 1845. En 1895 era de CUATRO PULGADAS MENOS. Durante 1900 cuarenta y cuatro hombres de cada mil reclutas pesaron menos de 7 stones y 12 libras. En 1905 esta deficiencia se ha incrementado a setenta y seis de cada mil.*

*Este año nuestros reclutas estaban dos pulgadas por debajo de la altura promedio de los hombres de su edad, dieciocho a diecinueve años, y seis libras por debajo del promedio de peso.*

*Tres mil hombres fueron enviados a casa desde la Guerra en Sudáfrica por culpa de su mala dentadura.*

*Los informes sobre los niños en edad escolar, realizados por el Consejo del Condado de Londres, mostraron que de cada 700 examinados sólo veinte poseían una dentadura sana, y 323 tenían más de 5 piezas dentales en mal estado.*

*De los 1521 examinados de vegetaciones en la garganta, el 29 por ciento presentaban un crecimiento, y el 10 por ciento requería una intervención.*

*De cada 1000 muchachos de 13 años, hijos de personas ricas o pudientes, examinados por el Dr. Clement Dukes, 526 presentaba rodillas metidas hacia dentro, 445 tenía escoliosis, 329 pies planos, 126 pecho en quilla, todas ellas deformidades evitables. En este caso, sin embargo, los dientes estaban bien cuidados.*

*La sordera debida a las vegetaciones y una visión escasa son también muy prevalentes entre ellos.*

*El Dr. Wright Thomson, en el 'British Medical Journal' del 14 de septiembre de 1907, muestra cómo los chicos de ciudad sufren en gran medida de una visión defectuosa, lo cual podría remediarse en gran parte mediante ejercicios de la vista y una buena alimentación.*

*El informe [ver Libro Azul C.D. 3637] del año pasado sobre los chicos en edad escolar de Glasgow mostraban que su promedio de peso y altura estaban muy por debajo del estándar. Y éstos variaban casi con exactitud, en función del número de habitaciones que ocupaba la familia, es decir, en función de la cantidad de aire disponible.*



*Estos y otros muchos informes similares nos muestran la gran cantidad de deterioro EVITABLE que estamos permitiendo que se ciña sobre la generación venidera.*

*Además también existen una gran cantidad de enfermedades resultantes del auto-abuso y las enfermedades venéreas, así como de la bebida. También mucha sobre-población de pobres debida a la falta de autocontrol por parte de hombres y mujeres.*

*Por lo tanto la formación de los Boy Scouts estaría incompleta si no se tratase de ayudar poniendo remedio a estos males. Hay una gran necesidad de proporcionar ideas sobre higiene personal entre los muchachos. Personas con gran autoridad han constatado que la mitad de nuestra bajas durante la Guerra Bóer debidas a enfermedades, podrían haberse evitado si nuestros hombres y oficiales tuviesen algo de conocimiento sobre el cuidado personal de su salud.*

*Sin duda ocurre lo mismo en tiempos de paz, ya que montones de hombres son despedidos de sus trabajos por culpa de enfermedades, que podrían haberse evitado si supieran cómo cuidar de sí mismos, y tomar precauciones razonables.*

*Debido a que la mayoría de estas causas de declive físico son evitables, se abre ante los instructores un campo para realizar una labor de interés nacional.*

*Por estas razones el siguiente capítulo sugiere la formación de los muchachos para que sean PERSONALMENTE RESPONSABLES de su propia Fortaleza, Salud y Condiciones Sanitarias.*

## CAPÍTULO VI

# RESISTENCIA para los SCOUTS

o

## Cómo ser Fuerte

---

### FOGATA N° 17



#### CÓMO CRECER FUERTES

La Necesidad de que los scouts sean fuertes – Ejercicios – Cuidado del Cuerpo – Nariz – Oídos – Vista - Dentadura – Prácticas

---

#### LA RESISTENCIA DE UN SCOUT

Un scout yacía enfermo en un hospital de la India, de esa enfermedad fatal llamada cólera. El doctor le dijo al nativo que lo atendía que la única oportunidad de salvar su vida era calentándole los pies y manteniendo su sangre en circulación frotándole constantemente el cuerpo. En cuanto el doctor se dio la vuelta el nativo dejó de frotar al paciente y se puso en cuclillas a fumar tranquilamente.

El pobre paciente, aunque no podía hablar, se daba cuenta perfectamente de lo que pasaba y se encolerizó tanto con la conducta del asistente nativo que decidió en ese mismo instante que se pondría bien, aunque solo fuera para dar una lección al nativo. Habiéndose hecho el propósito de ponerse bien, lo hizo.

La divisa del scout es "Nunca digas muerto hasta que lo estés", y si se actúa de acuerdo con ella, nos sacará de muchos atolladeros cuando todo parezca ir mal. Esto significa una mezcla de coraje, paciencia y fortaleza, que es lo que llamamos 'resistencia'.

El gran cazador y scout sudafricano, F. C. Selous, dio un buen ejemplo de resistencia scout, hace algunos años, durante una expedición de caza en Barotseland, al norte del río Zambeze.

En mitad de la noche, su campamento fue atacado repentinamente por una tribu hostil que les dispararon a corta distancia y cargaron contra ellos.

Él y su pequeño grupo de nativos se dispersaron inmediatamente en la oscuridad, y se escondieron entre la maleza. Selous había cogido su rifle y unos cuantos cartuchos, y se puso a salvo entre la maleza. Pero no pudo encontrar a ninguno de sus hombres y viendo que el enemigo había tomado posesión de su campamento y que todavía quedaban algunas horas de oscuridad que le permitían escapar, se alejó hacia el sur, guiándose por las estrellas de la Cruz del Sur.

Pasó arrastrándose por una avanzada enemiga a los que oyó hablar, atravesó a nado el río y finalmente se escapó bien lejos, vestido tan sólo con camisa, pantalones cortos y zapatos.

Durante los días y noches siguientes, continuó caminando hacia el sur, escondiéndose con frecuencia para evitar a los nativos hostiles. Para alimentarse tuvo que matar venados.

Pero una noche, creyendo haber llegado a una villa amiga, le robaron el rifle y tuvo nuevamente que huir, sin ningún medio con el que defenderse o conseguir su alimento. Sin embargo, como no era hombre que se amilanara fácilmente, mientras alentara algo de vida, continuó hasta que, al fin, llegó a un lugar donde encontró a algunos de sus hombres que habían logrado también escapar, y tras caminar algún tiempo más, llegaron por fin a salvo a territorio amigo.

Pero ¡Qué terrible experiencia hubieron de pasar!

Habían transcurrido tres semanas desde el ataque al campamento, y la mayor parte de ese tiempo Selous estuvo solo, perseguido, muerto de hambre, y en medio de un frío helador por la noche y un calor sofocante durante el día.

Nadie que no hubiera sido un scout con extraordinaria resistencia, habría sobrevivido, pero Selous era un hombre que de joven se habla hecho fuerte, cuidándose y haciendo ejercicio.

Y nunca fumaba ni bebía, conservando su ánimo todo el tiempo.

Esto os demuestra que, si se desea salir adelante de aventuras como ésta cuando seáis hombres, debéis entrenaros desde jóvenes para haceros fuertes, sanos y activos.

## **EJERCICIOS Y SU FUNCIÓN**

Se comete una gran cantidad de tonterías en materia de ejercicios físicos, ya que, mucha gente parece pensar que su único objeto es crear músculos gigantescos.

Pero, para hacerse fuerte y sano, es necesario comenzar por el interior, haciendo que la sangre circule bien y el corazón trabaje correctamente. Este es el secreto de todo y se logra por medio del ejercicio en la forma siguiente.

a) **HACED QUE VUESTRO CORAZON SEA FUERTE**, para que bombee debidamente la sangre a todas las partes del cuerpo y, de ésa manera, contribuya a desarrollar carne, huesos y músculos.

*Ejercicio.* La ‘Lucha’ y la ‘Lucha de muñecas’. Ver en páginas 193,194.

b) HACED FUERTES VUESTROS PULMONES, para que provean de aire fresco a vuestra sangre.

*Ejercicio:* ‘Respiración profunda’. Ver página 201

c) HACED QUE VUESTRA PIEL TRANSPIRE, para libraros de las impurezas de la sangre.

*Ejercicio:* Bañarse o darse todos los días una friega con una toalla húmeda.

d) HACED QUE VUESTRO ESTÓMAGO TRABAJE, para que alimente vuestra sangre.

*Ejercicio:* Del ‘Cono’, o ‘Doblar el Cuerpo’ y ‘Retorcerse’. Véanse las páginas 209 y 210.

e) HACED QUE VUESTRO INTESTINO SEA ACTIVO, para que expulse todo el sobrante de los alimentos y la suciedad que haya dentro del cuerpo.

*Ejercicio:* ‘Doblar el Cuerpo’ y "Amasar el abdomen". Beber abundante agua pura. Evacuar el intestino con regularidad todos los días.

f) TRABAJAR LOS MÚSCULOS DE TODAS LAS PARTES DEL CUERPO, para que la sangre llegue hasta ellas y, de ésa manera, aumente vuestra fuerza.

*Ejercicio:* Correr, andar y ejercicios especiales de determinados músculos, tales como la "Lucha de muñecas", etc.

El secreto para conservarse bien y sano es mantener la sangre pura y activa. Estos diferentes ejercicios lo lograrán si lo hacéis diariamente. Alguien dijo “si practicas ejercicios corporales todas las mañanas nunca os pondréis enfermos: y si también os bebéis una pinta de agua caliente cada noche nunca os moriréis”.

La sangre prospera con la buena comida, con suficiente ejercicio, con bastante aire puro, con la limpieza exterior e interior del cuerpo y el descanso adecuado del cuerpo y de la mente, a intervalos convenientes.

Los japoneses son particularmente fuertes y sanos, como se demostró en la reciente guerra contra Rusia. Había muy pocos enfermos entre ellos y los que eran heridos generalmente se restablecían muy rápido porque su piel estaba limpia y su sangre estaba en una condición saludable. Son el mejor ejemplo que podemos copiar. Se mantienen limpios bañándose dos o tres veces al día.

Comen alimentos muy sencillos, principalmente arroz y fruta, y no demasiado. Beben mucha agua, pero no bebidas alcohólicas. Hacen mucho ejercicio. Mantienen su buen humor y no preocupan su mente. Viven al aire libre tanto como les es posible por el día y por la noche.

Su ejercicio particular es el 'Jiu-Jitsu', que es más un juego que instrucción y generalmente se practica en parejas. Y a los alumnos les llega a gustar tanto el juego que habitualmente continúan practicándolo cuando el curso de instrucción ha finalizado.

Mediante el 'Jiu-Jitsu' se desarrollan los músculos y el cuerpo de una manera natural y al aire libre, como norma. No requiere de aparatos, y una vez los músculos se han desarrollado a causa de él, no desaparecen cuando dejas de practicarlos como ocurre con los ejercicios gimnásticos ordinarios.

El Almirante Kamimura, el gran Almirante de nuestros amigos los japoneses, recomienda encarecidamente a todos los jóvenes y chicos que practiquen Jiu-Jitsu, ya que no sólo los fortalece, sino que también agiliza la mente.

## LA NARIZ

Un scout debe ser capaz de oler bien para poder dar con un enemigo en la noche. Si siempre respira por la nariz y no por la boca, eso le ayudará considerablemente.

Pero hay otras razones más importantes que ésta para respirar siempre por la nariz. Hace cincuenta años, el Sr. Catlin de Norteamérica, escribió un libro titulado: '*Cierra tu boca y salva tu vida*' y mostró cómo los Pieles Rojas adoptaron durante mucho tiempo ese método con sus hijos, hasta el punto que les sujetaban las mandíbulas por la noche para estar seguros de que sólo respiraban por la nariz.

Respirar por la nariz evita que muchos gérmenes de los que hay en el aire se introduzcan en la garganta y el estómago, y también evita un crecimiento de la parte trasera de la garganta denominado 'vegetaciones', que pueden detener la capacidad de respirar de las fosas nasales y conducir a la sordera.

Para un scout, respirar por la nariz es especialmente útil. Manteniendo cerrada la boca, evitas tener sed cuando estas llevando a cabo algún trabajo duro. Además, por la noche, si tienes el hábito de respirar por la nariz, previene el ronquido, cosa muy peligrosa cuando se duerme en terreno enemigo.

Por tanto, practicad el tener siempre cerrada la boca y respirar por la nariz en todo momento.

## OÍDOS

Un scout debe ser capaz de oír bien. Generalmente, los oídos son muy delicados y si sufren algún daño alguna vez, se puede causar una sordera incurable.

La gente tiene demasiada costumbre de jugar con sus oídos al limpiarlos, introduciendo en ellos las puntas de los pañuelos, horquillas y cosas por el estilo o rellenándolos con algodón, todo lo cual es peligroso en un órgano tan delicado como el oído, ya que el

tímpano es una membrana tensa muy delicada, que se puede dañar con gran facilidad. Muchos niños han sufrido daños permanentes del tímpano por haber recibido algún puñetazo sobre el oído.

## **VISTA**

Un scout, por supuesto, debe tener vista particularmente buena y ser capaz de ver rápidamente cualquier cosa a gran distancia. La práctica de ver a grandes distancias fortalece la vista.

Mientras sois jóvenes, debéis cuidar vuestros ojos tanto como os sea posible, o no estarán fuertes cuando os hagáis más viejos. Por lo tanto, evitad leer con la luz del candil todo lo que podáis, y sentaos con la luz desde detrás o de lado cuando hagáis algún trabajo de día. Si os sentáis de frente a la luz, forzaréis vuestra vista.

Forzar la vista es muy común entre los muchachos que están creciendo, aunque, con frecuencia, no lo saben, y los dolores de cabeza casi siempre provienen de forzar la vista. Si el muchacho frunce el ceño, en general, es señal de que está forzando la vista.

Un scout, además de tener buena vista, debe poder decir el color de las cosas que ve. El daltonismo es uno de los grandes males que aquejan a los muchachos. Les quita un placer y los incapacita, casi totalmente, para ciertos oficios y profesiones. Por ejemplo, el encargado de las señales en un ferrocarril, o el maquinista, o el marino, no serán de utilidad si no pueden distinguir el rojo del verde.

Muy a menudo puede curarse, y una manera de hacerlo si sabéis que sois daltónicos, es formar una colección de pequeños trozos de algodón, o papel de diferentes colores y escoger entre ellos los que creáis son rojos, azules, amarillos verdes, etc., y que alguien os diga cuáles son realmente del color que decís y cuáles no.

Ensayad una y otra vez, y con el tiempo iréis mejorando hasta que lleguéis a reconocer los colores sin dificultad.

Es aún mejor practicar mirando luces de colores por las noches en las farmacias, señales de ferrocarril, etc.

## **DENTADURA**

Un aspirante a recluta se dirigió al oficial encargado de las inscripciones para alistarse durante la Guerra Bóer.

Se le halló suficientemente fuerte y bien constituido, pero cuando le examinaron los dientes, se encontraron con que estaban en malas condiciones y se le dijo que no se le podía admitir como soldado.

A esto replicó:

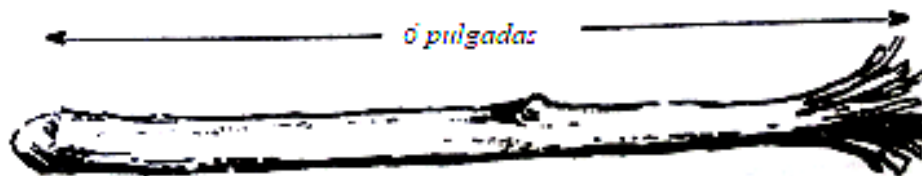
"Pero, Señor, esto me parece extraño. No creo que tengamos que comernos a los enemigos después de matarlos. ¿No es así?"

Un scout con mala dentadura no sirve en absoluto para las tareas de exploración, porque debe subsistir con galletas y carne dura que posiblemente no pueda masticar ni digerir si sus dientes no están bien, y una buena dentadura depende de lo que la hayas cuidado cuando eres joven.

Significa que deberías mantenerlos limpios escrupulosamente. Cepilladlos por lo menos dos veces al día, al levantarse y al acostarse, por delante y por detrás, con un cepillo y polvo o pasta de dientes, y deben enjuagarse con agua limpia, si es posible, después de cada comida, especialmente después de comer fruta o alimentos ácidos.

Los scouts en la selva no siempre tienen a mano un cepillo de dientes, pero pueden fabricar sus propios sustitutos con varitas secas, desfibrándolas por uno de sus extremos a imitación de un cepillo.

Tres mil hombres tuvieron que ser rechazados de la guerra en Sudáfrica porque su dentadura era tan mala que no podían masticar las galletas duras, etc., de las que debían subsistir allí.



*Cepillo de dientes de campamento*

En el 'Oeste' americano, los cowboys tienen fama generalmente de ser tipos bastante rudos, pero en realidad son scouts de paz de primera categoría. Llevan una vida dura realizando tareas pesadas y peligrosas fuera en zonas alejadas de las ciudades y la civilización, donde nadie les ve. Pero hay una cosa civilizada que sí que hacen: se lavan los dientes todos los días por la mañana y por la noche.

Hace años me encontraba viajando a través de Natal a lomos de caballo, y estaba ansioso por encontrar un alojamiento para pasar la noche, cuando me tropecé con una cabaña ocupada evidentemente por un hombre blanco, pero no había nadie en ella.

Al echar un vistazo dentro, me percaté de que, aunque estaba amueblada de forma muy tosca, habían varios cepillos de dientes sobre lo que servía como lavabo, por lo que intuí que el propietario debía ser un tipo decente y me quedé como en mi casa hasta que llegó, y se demostró que había supuesto bien.

## CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

### PRÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LA FUERZA

#### MEDIDAS DEL MUCHACHO

*Resulta de primordial importancia enseñar al joven ciudadano a asumir la responsabilidad de su propio desarrollo y salud.*

*La instrucción física resulta muy buena como un medio disciplinario de desarrollo, pero no proporciona al individuo ninguna responsabilidad sobre el asunto.*

*Por lo tanto se estima preferible explicarle a cada muchacho, en función de su edad, cuál tendría que ser su altura, peso, y medidas diversas (tales como diámetro torácico, cintura, brazo, pierna, etc.).*

*Luego se le mide y aprende en qué puntos no llega al promedio.*

*Entonces puede enseñársele qué ejercicios practicar él mismo con el fin de desarrollar esos puntos particulares.*

*Se le debe estimular después mediante mediciones periódicas, por ejemplo cada tres meses o así.*

*Se pueden obtener tarjetas en las Oficinas de los Boy Scouts, en Henrietta Street, Londres W.C., en la que además de figurar las medidas promedio para las diversas edades, lleva columnas a rellenar de manera periódica reflejando las diversas mediciones del muchacho y su progreso en el desarrollo.*

*Si cada chico tuviese su tarjeta sería un gran incentivo para que trabajase él mismo en las épocas en las que dispone de poco tiempo libre.*

*Enseñadles cómo elaborar cepillos de dientes de campo con varitas. Las varas de 'Raíz de Dragón' para la limpieza de la dentadura se pueden conseguir en las farmacias como ejemplo.*

#### JUEGOS PARA DESARROLLAR LA FUERZA

El boxeo, la lucha, el remo, saltar a la comba, la pelea de gallos, son ayudas valiosas y saludables para desarrollar la fuerza.

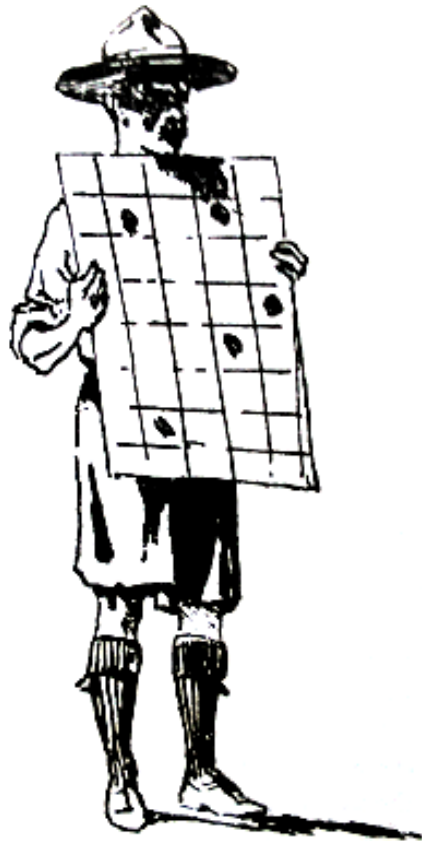
'EL VIEJO CARA MANCHADA' (para desarrollar la visión).- Preparad cuadrados de cartulina divididos en aproximadamente una docena de recuadros más pequeños. Cada scout debe llevar consigo uno de esos cuadros y un lápiz, alejándose unos cuantos centenares de yardas, o si se está en un local, lo más lejos que el espacio permita.

Entonces el juez coge un cuadro grande dividido en igual número de recuadros, de unas tres pulgadas de lado si es al aire libre, o de una pulgada y media a dos si es en interior.



El juez lleva unos discos de papel negro de poco diámetro (media pulgada de diámetro), y unos alfileres con que fijar media docena de discos al cuadro, colocados dónde prefiera. Mientras él exhibe el cuadro grande, ellos se van acercando gradualmente y cuando llegan al lugar donde pueden verlos, señalan sus tarjetas los puntos en que están colocados los discos negros siguiendo el mismo patrón del árbitro, y el que acierte a mayor distancia es quien gana.

Otórguense cinco puntos por cada acierto y dedúzcase uno por cada dos pulgadas que se esté colocado más cerca que el scout más lejano. Esto trabaja la visión lejana.



'Cara-Manchada', para fortalecer la capacidad visual

'VISTA RÁPIDA' también se puede enseñar con el mismo artilugio, permitiendo a los scouts que se acerquen lo bastante, y luego simplemente mostrándoles el cuadro de cartón durante cinco segundos, y dejándoles marcar sus tarjetas de memoria. El que lo haga más correcto gana.

'LA LUCHA'.- Dos jugadores se colocan uno frente al otro aproximadamente a una yarda de distancia con los brazos extendidos hacia los lados, y los dedos de las manos entrelazados inclinándose el uno hacia el otro hasta quedar pecho contra pecho y tratan de

ver quién logra empujar al otro, con el pecho, hasta la pared de la habitación o hasta alguna otra meta señalada.

Al principio es suficiente una corta lucha para hacer que sus corazones se aceleren, pero después de practicar unos pocos días el corazón se hace más fuerte y pueden seguir durante largo tiempo.



La 'Lucha para fortalecer el corazón'

‘LUCHA DE MUÑECAS’ para un hombre solo.

De pie, con ambos brazos hacia el frente a la altura de la cintura, cruzad las muñecas de manera que una de vuestras manos quede con los nudillos hacia arriba y la otra con éstos hacia abajo. Trabad vuestros dedos.

Ahora haced presión con la mano de abajo hacia arriba y con la de arriba hacia abajo. Haced presión con ambas manos gradualmente tanto como podáis y solo después de haber resistido bastante, dejad que la mano de abajo empuje a la de arriba hasta llegar a la altura de vuestra frente y entonces haced que la de arriba empuje a la de abajo, la que no dejará de hacer resistencia todo el tiempo.

Estos dos ejercicios, aun cuando parecen muy pequeños y sencillos, si se llevan a cabo con toda vuestra fuerza, desarrollan un buen número de músculos de vuestro cuerpo, y especialmente los de alrededor del corazón.

No deberán prolongarse demasiado tiempo, sino, más bien, hacerse frecuentemente en el día, durante un minuto más o menos.

‘EMPUJE DE MUÑECAS’ se puede jugar también por dos muchachos medio enfrentados

el uno al otro, y poniendo la muñeca más cercana a su oponente a la distancia de la longitud del brazo, y presionando contra la muñeca del otro e intentando hacerle girar hacia detrás.

### **LIBROS PARA LEER**

‘Educador Físico de Cassell’, de E. Miles (Cassell & Co.). Una recopilación completa de todo tipo de entrenamiento físico para chicos y chicas.

‘Jiu-Jitsu’, Precio 6 peniques (Publicado por Richard Fox).

‘Juegos Escolares’, de T. Chesterton (Educational Supply Association).

‘Boxeo’, de A.J.Newton, 1 chelín (C.A.Pearson Ltd).



## **FOGATA Nº 18**

### **HÁBITOS SALUDABLES**

Mantenerse limpio – No fumar – No beber – Evitar el auto-abuso – Levantarse temprano –  
Reír y Engordar

### **COMO MANTENERSE SANO**

Todos los grandes scouts de paz que han tenido éxito en exploraciones o cacerías en lugares salvajes, sólo han podido conseguirlo siendo muy buenos médicos para consigo mismos. Porque siempre estaban sufriendo enfermedades, accidentes y heridas, ellos o sus hombres, y en las junglas no podían encontrar médicos o farmacias para los curaran.

De manera que un scout que no sepa algo acerca del cuidado de sí mismo, nunca obtendrá éxito y mejor sería que se quedase en casa, ya que no serviría de mucho.

Por tanto, practicad el hábito de conservaros sanos, y luego podréis enseñar a otros cómo pueden hacerlo también. De esta manera podréis hacer muchas buenas acciones.

David Livingstone, el gran misionero y scout de paz, se ganó el cariño de los nativos por su diligencia como doctor.

Además, si sabéis cuidaros, no tendréis necesidad de gastar en medicinas. El gran poeta inglés Dryden escribió en su poema "Cymon e Iphigenia" que era mejor confiar en el aire puro y el ejercicio, que pagar al médico para que os conserve la salud:

"Es mejor salir al campo para conservar la salud  
Que para el objeto pagar doctor y medicinas;  
Por eso, el sabio, al ejercicio su salud confía;  
Dios no hizo su obra para que se la enmendáramos"

## **MANTENEOS LIMPIOS**

En la guerra de Sudáfrica perdimos una gran cantidad de hombres que murieron de disentería, además de por las heridas.

Los japoneses, durante su guerra, perdieron muy pocos hombres por enfermedades, y una proporción muy pequeña de los que fueron heridos. Nuestros hombres no eran tan precavidos con respecto al agua que bebían como lo eran los japoneses, y comían más carne que ellos, pero tampoco mantenían sus ropas demasiado limpias, pues a menudo era difícil encontrar agua. Los japoneses, por su parte, se mantenían muy limpios mediante baños diarios.

Si os cortáis en la mano, estando sucia, es fácil que se infecte y os duela. Pero si está limpia y recientemente lavada, nada os pasará y enseguida estará curada.

Lo mismo ocurría con las heridas durante la guerra. Se ponían muy mal en el caso de aquellos hombres que no se habían mantenido limpios.

La limpieza de la piel ayudará a conservar limpia vuestra sangre. Los japoneses dicen que la mitad del provecho del ejercicio se pierde si no se toma un baño inmediatamente después.

No siempre será posible tomar un baño diario, pero en cualquier caso podéis daros una buena friega con una toalla mojada, o con una seca, y esto no dejéis de hacerlo ni un solo día, si queréis conservaros sanos y en forma.

También debéis conservar limpias vuestras ropas, tanto interiores como las que se ven. Golpeadlas con un bastón todos los días antes de ponéros las.

Y para estar sano y fuerte es necesario conservar limpia y saludable la sangre de vuestro cuerpo. Esto se consigue respirando aire puro y fresco en cantidad, mediante respiraciones profundas, y limpiando el estómago de toda clase de impurezas lo que se logra evacuando el intestino diariamente, sin falta. Muchas personas lo hacen aún mejor, hasta dos veces al día.

Si tiene alguna dificultad para hacerlo, bebed bastante agua pura, por la mañana y por la noche, y practicar ejercicios de torsión del cuerpo, y todo debería solucionarse.

Jamás empecéis a trabajar por la mañana sin haber tomado antes algo de alimento, aunque sólo sea una taza de agua caliente.

Nunca os bañéis en aguas profundas poco tiempo después de una comida, pues es muy probable que os de un calambre, lo que os paralizará y os ahogaréis.

## FUMAR

Un scout no fuma.

Cualquier muchacho puede fumar. Después de todo no es nada extraordinario hacerlo: Pero un scout no lo hace porque no es tan tonto. Sabe que cuando se fuma antes de haber terminado el crecimiento es casi seguro que su corazón se debilitará, y el corazón es el órgano más importante que posee. Bombea la sangre a todas las partes del cuerpo para crear en él carne, músculo y huesos.

Si el corazón no desempeña su función, el muchacho no puede crecer sano.

Todo scout sabe que fumar le arruina su visión y también su sentido del olfato, que le es tan importante cuando desempeña servicios scouts.



*El chico que fuma imitando al hombre  
Nunca será demasiado bueno*



*Un chico fuerte y saludable  
con el balón a sus pies*

Sir William Broadbent, el gran doctor, y el Profesor Sims Woodhead nos han hablado de los efectos perniciosos que el fumar tabaco tiene sobre la salud de los muchachos.

Un gran número de los más reconocidos deportistas y de toda clase de profesiones, han dejado el uso del tabaco ya que se dan cuenta de que están mejor sin él.

Lord Roberts y Lord Wolseley, cuando eran soldados, Lord Charles Beresford cuando era marinero, el Arzobispo de Canterbury, o el juez Sir William Grantham, no fuman.

Ni tampoco lo hacen los famosos jugadores de cricket como el Dr. Grace, el Sr. Noble y siete de los principales jugadores de australianos. D. Eustace Miles, el campeón de tenis, Basset, el jugador de fútbol, Hanlon, el remero, Wenston, el marchador, Taylor, el jugador de golf, Burnham, el scout, Selous, el cazador, y muchos otros hombres famosos son todos no fumadores.

Las autoridades del ferrocarril y el servicio postal de América no contratan a muchachos que fumen. Conozco a un gran empresario que no sólo no fuma, sino que jamás emplea a un muchacho que lo haga. Y lo mismo sucede con muchos otros empresarios de Gran Bretaña.

En Japón no se permite fumar a ningún muchacho por debajo de los veinte años, y si lo hace sus padres son prendidos y encarcelados.

El Profesor Osler, al hablar contra el tabaco, dijo que sería estupendo si un día toda la cerveza y los licores de Inglaterra fuesen arrojados al mar, y si el segundo día, se arrojase también todo el tabaco sería también fenomenal para todos los habitantes del país, aunque poco sano para los peces.

Ningún muchacho empieza a fumar porque le guste sino, generalmente, porque teme las burlas de sus compañeros por ser miedoso, o porque pensó que, haciéndolo, parecía muy hombre cuando lo único que logra es parecer un pobre tonto.

Así que no os arruguéis, haceos el ánimo de no fumar hasta no estar totalmente desarrollados y cumplido. Eso demostrará que sois más hombres que cualquiera de esos petimetres con un cigarrillo a medio fumar entre los labios.

Los demás acabarán por respetaros mucho más, y probablemente en muchos casos seguirán vuestro ejemplo, aunque en secreto. Si hacéis esto ya habréis hecho algo bueno por el mundo, aunque sólo seas un muchacho. Desde ese pequeño comienzo probablemente continuaréis y haréis mayores cosas cuando crezcáis.

## **BEBER**

Un pastor de la zona del East End de Londres recientemente constató que de cada mil casos de aflicción que conocía, sólo dos o tres no eran por causa de la bebida.

Una noche se me acercó un individuo con aspecto de soldado y me mostró sus certificados de que había sido dado de baja, con los que demostraba que había servido conmigo en Sudáfrica. Me dijo que no encontraba trabajo y que estaba muriéndose de hambre. Todo el mundo estaba en su contra, aparentemente por ser soldado.

Mi olfato y mi vista me estaban contando una historia muy distinta, la que, de seguro, era la causa de su desgracia.

Un rancio olor a tabaco y cerveza se desprendía de sus ropas, las puntas de sus dedos estaban amarillentas por el humo de los cigarrillos, y hasta se había puesto alguna loción perfumada para disminuir el olor a whisky que despedía su aliento. No era, pues, extraño que nadie le quisiera dar empleo o más dinero para que siguiera bebiendo, ya que eso sería lo único que haría si lo consiguiera.

Gran parte de la desgracia y pobreza que hay en este país, la ocasionan los hombres con el hábito de malgastar su tiempo y su dinero bebiendo. Y una gran parte de los crímenes, e incluso la locura y también las enfermedades, son debidos al mismo hábito de beber demasiado.

La cerveza y las bebidas alcohólicas no son necesarias para nada a la hora de hacer a un hombre fuerte y bueno. Más bien al contrario. El viejo refrán de que: "Las bebidas fuertes hacen débil al hombre" es una gran verdad.

Y aun así, el año pasado se gastaron en el Reino Unido 166.400.000 Libras sólo en bebida, lo suficiente para haber conseguido que cada familia del país hubiese dispuesto de 15 Libras más si sólo se hubiese bebido agua. Y estas 15 Libras habrían aumentado hasta 22 si los hombres dejaran el tabaco.

Simplemente resulta imposible ser un scout para el hombre que bebe. Rechazad todo licor desde un principio y haceros el propósito de no tener nada que ver con él. El agua, el té o el café son bebidas suficientemente buenas para aplacar la sed, o para reanimarnos en cualquier momento, y si hace calor, una limonada o un jugo de limón exprimido constituyen un refresco mucho mejor.

Un buen scout se entrena de manera que pueda pasar bastante bien sin líquido. Es sobre todo cuestión de hábito. Si conserváis vuestra boca cerrada al caminar o correr, o si introducís en ella una piedrecita (lo que hará que la conservéis cerrada), no os dará sed, como sucede cuando se lleva la boca abierta tragando aire y polvo.

Pero también debéis estar en buenas condiciones físicas. Si estáis gordos por falta de ejercicio, seguramente os dará sed y necesitaréis tomar agua a cada milla. Si no bebéis, pronto se os pasará la sed. Si os ponéis a beber mientras camináis, o mientras jugáis, eso sólo os ayudará a cansaros y a que os quedéis sin respiración.

A menudo es difícil evitar tomar bebidas fuertes cuando uno está con los amigos que desean invitarle, pero, en general, les gusta más si uno no acepta, ya que entonces no tienen que pagar. Si insisten podéis tomar una cerveza de jengibre u otra cosa inofensiva.

Pero es una costumbre estúpida tener que beber con los demás para demostrar que sois amigos.

Afortunadamente ahora está cayendo en desuso. Los mejores hombres no lo hacen porque saben que no les hace ningún bien.

A los ociosos les gusta merodear por los bares charlando y bebiendo generalmente a costa de los demás, pero son unos holgazanes y es bueno mantenerse alejado de su compañía si se desea progresar y pasarlo bien.

## **MADRUGAR**

La hora en que el scout debe ser más activo es en la mañana temprano, ya que es la hora en que los animales salvajes se alimentan y se mueven.

Y en tiempo de guerra también la hora habitual para un ataque es justo antes del amanecer, cuando los atacantes pueden arrastrarse sin ser vistos en la oscuridad, y tener la suficiente luz para permitirles llevar a cabo el ataque por sorpresa, mientras los demás están aún dormidos.

Por tanto, el scout se entrena en el hábito de levantarse muy temprano, y una vez adquirido el hábito ya no le cuesta trabajo, como le ocurre a esos tipos gordos que se quedan en la cama después de salir el sol.

El Emperador Carlomagno, que era un gran scout de la antigüedad, solía levantarse siempre en mitad de la noche.

El Duque de Wellington, quien, como Napoleón, prefería dormir en un pequeño catre de campaña, solía decir: "Cuando llega la hora de darse vuelta en la cama, es porque ha llegado la hora de abandonarla".

Muchas personas que logran hacer más trabajo que otras durante el día, es porque se levantan una o dos horas antes que ellas. Levantándose temprano se dispone también de más tiempo para jugar.

Si te levantas una hora más temprano que los demás habrás vivido al mes treinta horas más que ellos. Mientras ellos viven sólo doce meses en el año, vosotros habréis tenido trescientas sesenta y cinco horas más, o treinta días más, es decir, o sea trece meses en vez de doce.

El antiguo refrán tiene mucho de verdad al decir:

"El acostarse temprano y levantarse temprano,  
Hace al hombre rico, feliz y sano".

## **SONREIR**

No reír es señal de enfermedad. Reíd tanto cuanto podáis, os hará bien. Por tanto, cuantas veces tengáis oportunidad de reír hacedlo de corazón y haced también reír a los demás, que a ellos también les hace falta.



Si sufrís o tenéis alguna dificultad, procurad reíros. Si os acordáis de hacerlo, y si os forzáis a ello, veréis que supone una gran diferencia.

Si leéis las historias de los grandes scouts, como el capitán John Smith, el "Rastreador" y otros, encontraréis que, en general, eran tipos alegres.

El muchacho ordinario tiende a fruncir el ceño cuando tiene que esforzarse ejecutando ejercicios físicos pesados, pero el muchacho scout está acostumbrado a reír siempre. Se apunta una nota mala en su tarjeta cuando frunce el ceño.

## CÓMO MANTENERSE SANO

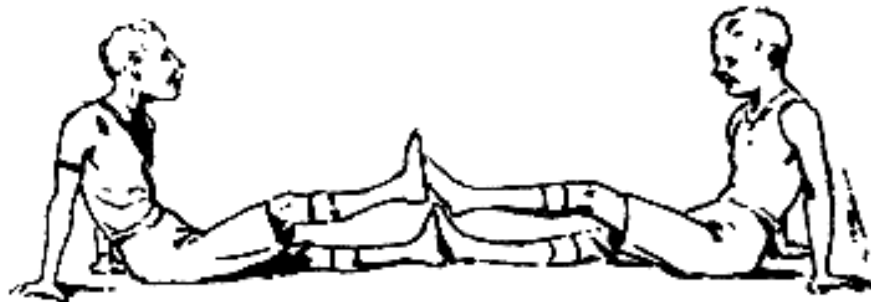
### *PRÁCTICAS*

**RESPIRACIÓN PROFUNDA.**- El aspirar profundo es muy importante para llevar aire fresco a los pulmones y de ahí a la sangre, y para el desarrollo del tamaño del pecho, pero debe hacerse con cuidado, de acuerdo a las instrucciones, y sin sobrepasarse. De lo contrario podría suponer un esfuerzo para el corazón.

Los japoneses siempre llevan a cabo ejercicios de respiración profunda durante unos pocos minutos al levantarse por la mañana, y siempre al aire libre.

Se ejecuta inhalando el aire por la nariz hasta que expande vuestras costillas todo lo que se pueda, especialmente en la parte posterior. Luego, tras una pausa, hay que expeler por la boca todo el aire hasta la última partícula, pero lenta y gradualmente. Después, tras una pausa volver a inhalar aire por la nariz como antes.

El canto desarrolla de forma simultánea, si se lleva a cabo con un sistema como el del Sr. Tomlin, la respiración adecuada y el corazón, pulmones, pecho y garganta, además del sentimiento dramático al ejecutar la canción.



Pelea japonesa de gallos para fortalecer las piernas

Por ejemplo, su método para ‘Domesticación de Gamberros’ es conseguir una gran cantidad de chicos indomables, y comenzar gritando a coro a los acordes de un piano, algo como ‘Corazones de Roble’.

Él lanza la sugerencia a modo de historia conforme prosiguen. Cómo marchan con valentía para atacar un fuerte lo que deben hacer con estilo para su mayor gloria y la de su país, cuando de repente se dan cuenta de que el enemigo no sabe que se aproximan, por lo que deben agacharse y reptar, ‘en un susurro’, conforme se acercan sigilosamente al fuerte.

Conforme llegan más y más cerca aumentan gradualmente el tono. Entonces cargan colina arriba, a través de disparos y cañonazos, una desbandada, una carrera y una lucha, y el fuerte es suyo. Pero hay heridos que recoger delicadamente, y muertos que disponer con reverencia y una canción calmada y comedida, solemne y suave.



**Torsión del cuerpo para los músculos abdominales**

Y luego toman de nuevo sus armas, y con los prisioneros y el botín de guerra, marchan alegremente en el triunfo, con toda la fuerza de sus pulmones.

Las viejas Danzas Inglesas de Morris son también una práctica excelente para las tardes de invierno, con su música y movimientos evocadores.

### **LIBROS PARA LEER**

‘¿Qué daño hay en fumar?’, de B. McCall Barbour, 1 penique (Publicado por S.W. Partridge)

‘En mi juventud’. Mismas series. Consejos prácticos sobre la Pureza. (B.M. Barbour, 37 Chambers Street, Edimburgo)

‘Lo que debe saber un joven’, por Sylvanus Stall. 4 chelines. Proporciona información y

advertencias a los jóvenes en relación a sus órganos reproductores.  
'Un nota para los padres', por J.H. Bradley. 3 peniques (Ballantyne Press, Londres)  
Sugerencias sobre la reproducción para enseñar a los niños.



## **FOGATA Nº 19**

### **PREVENCIÓN DE ENFERMEDADES**

Asistencia sanitaria de campaña – Microbios y cómo combatirlos – Alimentos adecuados –  
Vestimenta – Uso de la instrucción y el ejercicio

### **ASISTENCIA SANITARIA DE CAMPAÑA**

Hace algunos años, cuando estaba en Cachemira, en el norte de la India, unos nativos me trajeron a un joven en camilla, y me dijeron que se había caído desde una roca muy alta y que se había roto la espalda y se estaba muriendo.

Pronto encontré que sólo tenía dislocado el hombro y unos pocos moratones, aunque él parecía creer que iba a morir.

Así que me quité el zapato y me senté su lado, mirando hacia su cabeza, puse mi talón en su axila, sujeté su brazo, y tiré con todas mis fuerzas hasta que el hueso volvió a su sitio.

El dolor le hizo desmayarse y sus amigos pensaron que realmente lo había matado. Pero en unos minutos se recuperó y vio que su brazo estaba perfectamente. Entonces pensaron que yo era un gran doctor, así que fueron por todo el territorio en busca de enfermos para que me los trajeran y los curara, y durante dos días lo pasé mal.

Me trajeron toda clase de enfermos y yo no tenía apenas medicinas con los que tratarlos, pero lo hice lo mejor que pude y realmente creo que muchas de aquellas pobres criaturas se sintieron mejor de sólo *creer* que yo les estaba haciendo un bien.

Pero la mayoría de ellas estaban enfermas por sucias y dejar que sus heridas se les infectaran con porquería. Y muchas otras estaban enfermas por no evacuar sus intestinos adecuadamente, o por beber agua sucia y cosas por el estilo.

Todo esto se lo expliqué a los jefes de los poblados y creo haber logrado algo en favor de su salud futura.



Tirando de un hombro dislocado - un incidente en Cachemira

De cualquier manera me quedaron muy agradecidos y me prestaron gran ayuda después, para una buena cacería de osos, obtención de alimentos, etc.

Si no hubiera sabido algo de medicina, no podría haber hecho nada por aquellas pobres gentes.

## LOS MICROBIOS Y CÓMO COMBATIRLOS

Las enfermedades son transportadas por el aire y el agua en forma de una especie de insectos diminutos llamados 'gérmenes' o 'microbios', y es muy fácil que los respiréis a través de la boca, o los toméis en vuestra bebida o comida y os los traguéis, y entonces crece la enfermedad en vuestro interior.

Si vuestra sangre está en buenas condiciones normalmente no tiene demasiada importancia, y no ocurre ningún daño. Pero si vuestra sangre está alterada por culpa de la debilidad o el estreñimiento, es decir, por no evacuar de manera regular, estos microbios probablemente os enfermarán.

Una cosa importante, por lo tanto, es eliminar los microbios dentro de lo posible. A ellos les gusta vivir en la oscuridad, en lugares húmedos y sucios. Y provienen de malos desagües, viejos cubos de basura, carne en descomposición, etc. De hecho, generalmente allí dónde hay mal olor. Por lo tanto, mantened vuestra habitación, o vuestro campamento, y vuestras ropas limpias, secas, y tan soleadas y aireadas como sea posible. Y manteneos alejados de los lugares que huelan mal.

Antes de vuestras comidas debéis siempre lavaros las manos y las uñas, pues tienden a alojar los microbios que pueden venir de lo que hayáis estado manejando durante el día.

Con frecuencia veréis anuncios en los autobuses y lugares públicos pidiendo que no escupáis. La razón de ello es que mucha gente que escupe tiene enfermedades pulmonares y por sus escupitajos los microbios de sus enfermedades pasan al aire y son respirados por gente sana hasta sus pulmones, y de este modo enferman también.

A menudo podéis tener una enfermedad durante años sin saberlo y si escupís sois susceptibles de contagiar la enfermedad a gente sana. Así que deberíais no hacerlo por su bien.

Pero no debéis temer las enfermedades si respiráis a través de vuestra nariz y mantenéis vuestra sangre en buenas condiciones.

Es siempre bueno, al salir de un teatro, iglesia o salón abarrotados, toser y sonarse la nariz con el fin de eliminar microbios que pudieseis haber respirado de personas de dicha multitud.

Una de cada treinta personas que conocéis tiene la enfermedad de la tuberculosis, y es muy contagiosa. Se produce a menudo por vivir en casas donde las ventanas están siempre cerradas. La mejor probabilidad de curarse de ella si enfermáis es dormir siempre al aire libre.

Un scout debe dormir mucho al aire libre, por lo tanto, cuando está en una casa duerme con las ventanas tan abiertas como sea posible, de lo contrario se siente sofocado. Y además si se acostumbra a dormir en una atmósfera caliente se resfriará cuando salga de acampada, y no puede haber nada más ridículo, o que defina más a un pie tierno, que un scout con un resfriado.

Una vez se haya acostumbrado a tener siempre las ventanas abiertas nunca se enfriará en una habitación.

## **ALIMENTOS**

Una buena cantidad de enfermedades provienen de comer en exceso o comer el tipo de alimento no adecuado.

Un scout debe saber cuidar de sí mismo, de lo contrario no sirve para nada. Debe mantenerse ligero y activo. Una vez ha adquirido la musculatura adecuada, puede mantenerse en forma sin necesidad de una ejercitación adicional de dichos músculos, siempre que coma los alimentos convenientes.

Eustace Miles, el campeón de tenis, no se entrena antes de jugar sus partidos. Sabe que tiene los músculos correctamente formados, y simplemente vive siempre a base de una alimentación sencilla y ligera, y de este modo siempre está en forma para disputar una dura partida. Nunca come carne.

Durante el sitio de Mafeking, cuando nos quedábamos escasos de víveres, aquellos de la guarnición que estaban acostumbrados a comer muy poco durante sus comidas no sufrieron como algunas personas, que se habían acostumbrado a comer bien en tiempos de paz. Estos últimos se tornaron débiles e irritables.

Hacia el final del asedio nuestra comida allí se limitaba a una porción de avena molida, del tamaño de una magdalena de penique, la cual era todo nuestro suministro de pan para todo el día, y alrededor de una libra de carne y dos pintas de 'sowens', una especie de pasta de engrudo que hubiese salido mal.

Los ingleses, como regla general, comen más carne de lo necesario. De hecho podrían pasar sin ninguna si lo intentasen, y no les iría peor para nada. Es un lujo caro. Los japoneses son tan fuertes como nosotros pero no comen carne alguna, y solo toman comidas pequeñas a base de otras cosas.

La comida más barata y mejor son los Guisantes Secos, a dos chelines por libra. Harina, a 1 chelín y 4 peniques por cada 'stone' (6,35kgs). Avena, a 2 chelines por libra. Patatas, a medio chelín por libra. Sémola de maíz, a 1 chelín y medio por libra. Queso, a 6 peniques por libra.

Otros alimentos buenos son las frutas, las verduras, el pescado, los huevos, los frutos secos, el arroz la leche, y uno puede vivir con ellos perfectamente bien sin carne. Los plátanos son un alimento especialmente bueno, son económicos, no tienen semillas ni pipas que irriten vuestros intestinos, su piel lo protege de los gérmenes de enfermedades y su carne es agradable y te sacia.

Los nativos de la Costa Occidental de África comen muy poco y sin embargo sus vidas son plenas y felices.

Si disponéis de mucho aire puro no necesitáis mucha comida, si por contrario estáis sentados todo el día en interiores demasiada comida os hará gordos y somnolientos, de manera que en cualquier caso es mejor comer poco.

Aun así lo chicos en edad de crecimiento no deben pasar hambre, pero al mismo tiempo tampoco deben ser como aquel pequeño cerdito en la fiesta escolar, quien, al ser preguntado si podía comer algo más contesto: 'Sí, podría, pero no tengo espacio para poder tragármelo'.

Una gran causa de enfermedad hoy día es la gran cantidad de medicinas que los individuos se toman por su cuenta cuando no hay razón alguna para hacerlo en absoluto. La mejor medicina es el aire puro, el ejercicio y una gran taza de agua por la mañana temprano si estáis estreñidos, y una pinta (algo más de medio litro) de agua caliente al irse a la cama.

## **VESTIMENTA**

Las ropas de un scout deberían ser de lana o franela en la medida de lo posible, porque se secan con facilidad. El algodón próximo a la piel no es bueno a menos que te lo cambies en

cuanto se humedezca, pues es probable que os produzca un enfriamiento, y un scout no sirve de mucho si se queda en la cama.

Un aspecto importante que un scout debe tener en cuenta, es asegurarse de la resistencia y capacidad de sus botas de aguantar las marchas durante largo tiempo.

El scout que sufre de rozaduras en los pies por caminar mucho acaba siendo inútil. Por lo tanto deberíais tener mucho cuidado de llevar unas botas buenas, bien adaptadas y espaciosas, y también robustas, y adaptadas a la forma natural de vuestro pie tanto como sea posible, y no con un borde más recto en el interior, que los zapateros suelen dar a las botas elegantes. A los scouts no les sirven las botas elegantes.

Los pies deben conservarse tan secos como se pueda. Si se les deja que se humedezcan la piel se reblandece y muy pronto saldrán ampollas y erosiones allí donde haya una pequeña presión de la bota.

Por supuesto que se humedecerán con el sudor así como de la humedad exterior. Por tanto, para secarlo es necesario llevar unos buenos calcetines de lana. Si un hombre lleva calcetines finos de algodón o seda enseguida podréis afirmar que no es andarín.

Un tipo que parte hacia una Colonia por primera vez es llamado 'Pie Tierno' porque generalmente se le ulceran los pies hasta que la experiencia le enseña cómo mantenerlos en buenas condiciones. Es una buena medida enjabonarse o engrasarse los pies y el interior de los calcetines antes de ponérselo.

Si vuestros pies os sudan mucho es útil espolvorearlos con polvos de ácido bórico, almidón y óxido de zinc a partes iguales. Este polvo se debe frotar entre los dedos para evitar la formación de callosidades allí. Podéis endurecer vuestros pies hasta cierto punto empapándolos con alumbre y agua, o agua y sal.

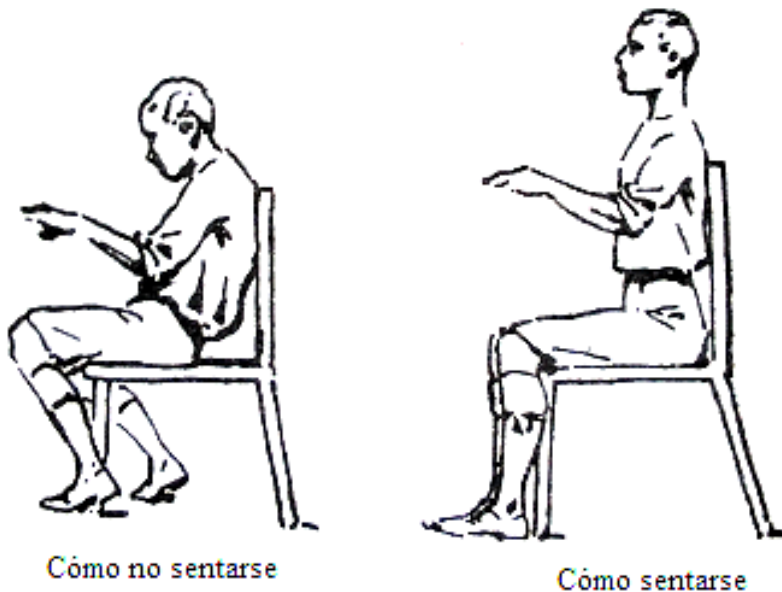
Mantened vuestras botas suaves con mucha grasa, sebo de cordero, cera o aceite de ricino, especialmente cuando se han humedecido con la lluvia, etc. Lavaos los pies todos los días.

## **PRÁCTICAS**

### **INSTRUCCIÓN**

Los scouts deben hacer ejercicios de instrucción que les permitan ser movilizados con rapidez de un lugar a otro en un buen orden. La instrucción también les levanta el ánimo y les hace rápidos y elegantes.

Fortalece sus músculos que dan soporte al cuerpo y al mantenerlo vertical los pulmones y el corazón disponen de más espacio para funcionar, y los órganos internos se mantienen en la posición apropiada para una adecuada digestión de los alimentos, etc.



Por otra parte, una posición encorvada comprime todos los órganos y evita que hagan su función adecuadamente, de modo que un hombre con tal postura generalmente es débil y a menudo enfermizo.

Los chicos en crecimiento tienen tendencia a encorvarse y por lo tanto deberían hacer todo lo que puedan para acabar con el hábito mediante mucho ejercicio físico e instrucción. Manteneos verticales cuando estéis de pie y cuando estéis sentados haceldlo verticalmente, con la espalda bien pegada a la parte de atrás de la silla.

El estado de alerta del cuerpo cuando os estáis moviendo, de pie, o sentados significa alerta de mente, y es algo a tener en cuenta porque más de un empresario seleccionará un muchacho de aspecto atento para trabajar, y descartará al encorvado.

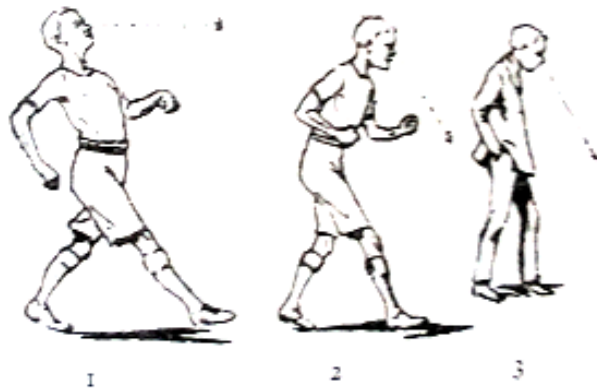
Cuando debáis agacharos para escribir en una mesa o apretaros los cordones de la bota, no redondeéis la espalda sino meted hacia dentro la parte baja de la misma, y de este modo os ayuda a fortalecer vuestro cuerpo.

**INSTRUCCIÓN.**- A la voz de 'Alerta' el scout se queda de pie, vertical con ambos pies juntos, manos colgando de manera natural a los lados, dedos rectos, y mirando recto al frente.

A la voz: 'Descansen' aleja el pie derecho a unas seis pulgadas y se sujeta las manos por detrás de la espalda, y puede volver la cabeza.

A la voz: 'Sentaos', se pone en cuclillas sobre el suelo en la posición que más le guste. Dicha orden debe darse normalmente cuando no queráis que los chicos permanezcan en posición de 'Alerta', siempre que el terreno esté seco.





Caminando para hacer ejercicio  
 1.- La forma correcta    2.- Una forma habitual    3. Una forma muy habitual  
 -----> Dirección de la mirada

A la voz de ‘Paso veloz’ los chicos deben caminar a paso vivo, saliendo con el pie izquierdo y moviendo los brazos libremente, pues esto proporciona buen ejercicio al cuerpo, los músculos y los órganos interiores.

A la voz ‘Doblar’ los muchachos deben caminar a trote corto, con paso cómodo, moviendo los brazos libremente y no pegados a los costados.

A la voz ‘Paso scout’ los muchachos caminarán a paso veloz cincuenta pasos y luego a trote corto otros cincuenta, y así sucesivamente, alternando, hasta que se les da la orden de ‘Paso Veloz’ o ‘Alto’.

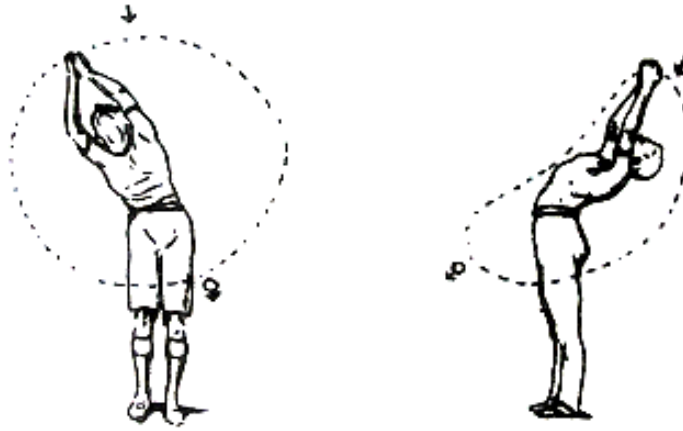
‘Flanco derecho’ quiere decir que cada muchacho gira hacia la derecha.

‘Seguid al Guía’ o ‘Guía flanco derecho’ significa que el Guía gira hacia el flanco derecho y los scouts irán hacia el mismo lugar donde él viró y allí también lo harán.

‘Línea de frente’ (cuando siguen al Guía). Los scouts que van detrás del Guía correrán a formar en línea con él, colocándose a su izquierda.

‘EJERCICIOS DE CONO’.- Estando en posición de ‘Alerta’, levantad ambas manos tan alto como os sea posible sobre la cabeza y enlazad vuestros dedos. Entonces echadlos hacia atrás y moved los brazos muy despacio tratando de describir la forma de un cono, de manera que vuestras manos describen un amplio círculo arriba y alrededor del cuerpo, el cual deberá girar alrededor de la cintura, inclinándose primero de un lado, después hacia el frente, luego hacia el otro lado y luego hacia atrás.

Con esto se ejercitan los músculos de la cintura y del estómago, y deberían repetirse seis veces de cada lado. Con los ojos deberéis tratar de ver lo que pasa a vuestra espalda durante el moviendo.



‘Torsión del cuerpo’ o ejercicio del ‘Cono’

*Nota.- La flecha significa cuándo tomar aliento. La O seguida de la flecha significa cuando echarlo.*

‘TOCARSE LOS PIES’.- Desde la posición de ‘Alerta’, levantad los manos sobre la cabeza e inclinaos lentamente hacia adelante hasta tocar los pies con la punta de los dedos, o los nudillos o los puños cerrados, y luego elevaos lentamente hasta la posición original y continuad con el movimiento una docena de veces, pero sin doblar las rodillas durante la realización del ejercicio.

Esto hace que el cuerpo sea flexible, y fortalece la espalda y las piernas.

‘EJERCICIO DE CUCLILLAS’.- Desde la posición de ‘Alerta’, doblad las rodillas y lentamente bajad el cuerpo hasta la posición de cuclillas, manteniendo la espalda vertical.

Tras una pausa momentánea levantaos de nuevo lentamente hasta la estar de pie nuevamente, y repetir esto una docena de veces apoyándoos sobre los dedos de los pies en todo momento.

Las manos deben descansar sobre las caderas o mantenerse rectas hacia el frente en línea con los hombros. Este ejercicio fortalece las piernas y los músculos de los pies.

‘ELEVACIÓN DE PIERNAS SOBRE LA ESPALDA’.- Tumbaos sobre la espalda y lentamente elevad las piernas hasta que queden verticales sobre vosotros.

Luego bajadlas despacio hasta llegar casi hasta el suelo para volver a levantarlas de nuevo, varias veces en sucesión.

Esto fortalece los músculos del abdomen.

## JUEGOS

‘Jiu-Jitsu’ – contiene numerosos e interesantes juegos para enseñar llaves y presas, y desarrollar los músculos.

‘Haciendo de doctor’- cada scout por turnos actúa como explorador o misionero con unos pocos remedios sencillos. Se le llevan tres pacientes sucesivamente para ser tratados, padeciendo cada uno una enfermedad o lesión diferente. Tiene que aconsejar o mostrarle qué tratamiento debería llevar cabo.

Todos los juegos ordinarios de muchachos, donde todos juegan y ninguno es espectador, son buenos para desarrollar la salud y la alegría. ‘El salto de la rana’, ‘Beisbol’, ‘Fútbol del frontón’, ‘Cricket’.

### **LIBROS PARA LEER**

‘Entrenamiento Físico Japonés’, de Irving Hancock (Pub Putnam.)

‘Como estar bien y fuerte’, de W. Edwards, 4peniques. (Melrose)

‘Caminar’, por C. Lang Neil. 1 chelín (C.A. Pearson Ltd.) Consejos útiles sobre caminar, entrenamiento, montañismo, alimentación, etc.

‘Cultura Física Moderna’, de C.Lang Neil. 1 chelín (C.A. Pearson Ltd..) Proporciona un compendio de varios sistemas: Ejercicios curativos. Consejos sobre alimentación, sobre órganos del cuerpo, etc.

‘Salud y Fuerza’. Revista Mensual. 2 peniques.

## CAPÍTULO VII

# HIDALGUÍA de los CABALLEROS

---

### CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

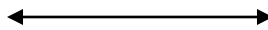
*Uno de los objetivos del esquema de los Boy Scouts es revivir entre nosotros, dentro de lo posible, las reglas de los antiguos caballeros, las cuales hicieron tanto por el desarrollo moral de nuestra raza, de la misma manera que el Bushido de los antiguos Caballeros Samurai hizo, y continúa haciendo, por Japón.*

*Desafortunadamente, en nuestro país se ha permitido que la caballería haya desaparecido en gran medida, mientras que en Japón se enseña a los niños, de manera que constituye una práctica de su vida, y también se enseña a los niños en Alemania y Suiza con los mejores resultados.*

*Nuestro esfuerzo no es tanto disciplinar a los chicos, como enseñarles a disciplinarse ellos mismos.*

*Es imposible en tan poco espacio como del que dispongo, dar más que unas pequeñas pinceladas sobre los aspectos que el instructor puede elaborar por sí mismo. Las diferentes cualidades que el Código de los Caballeros exigía están aquí agrupadas bajo estos tres epígrafes:*

- 1.-Caballerosidad para con los demás.*
- 2.- Auto- Disciplina.*
- 3.- Desarrollo personal.*



## FOGATA N° 20

---

### CABALLEROSIDAD PARA CON LOS DEMÁS

Caballería andante – Buena voluntad – Cortesía hacia las mujeres

---

"En la antigüedad, cuando los caballeros eran audaces", debe haber sido digno de ver a uno de esos caballeros cubierto de acero, venir cabalgando por los verdes bosques con su brillante armadura, con su lanza, su escudo y su penacho ondulando, a lomos de su valiente caballo de batalla, fuerte para soportar su carga y lleno de ímpetu para arremeter al enemigo.

Cerca de él cabalgaba su escudero, un joven, asistente y compañero, que algún día también habría de convertirse en caballero.

Detrás de ellos marchaba su grupo, o patrulla de hombres de armas, robustos y valerosos guerreros, listos para seguir a su caballero a las puertas de la muerte si era necesario.

Eran los hombres recios de antaño, que ganaron tantas buenas batallas para Gran Bretaña, por medio de su coraje y leal devoción a sus caballeros.

En tiempo de paz, cuando no había batallas, los caballeros cabalgaban diariamente en busca de oportunidades para ejecutar una buena acción a alguien que necesitara de ayuda, especialmente mujeres y niños que pudieran hallarse en apuros.

Cuando se dedicaban a ejecutar estas buenas acciones se les llamaba "Caballeros andantes". Los hombres de su patrulla, naturalmente, obraban del mismo modo que su líder y, como buenos hombres de armas, estaban igualmente dispuestos siempre para ayudar a los que se encontraban en apuros, con sus fuertes brazos.

Los caballeros de antigüedad eran los Guías de Patrulla de la nación, y los hombres de armas, los scouts.

Vosotros, los Guías de Patrulla, y los scouts, sois por tanto, muy parecidos a los caballeros y sus seguidores, especialmente si mantenéis siempre el honor en primer lugar y hacéis cuanto podáis para ayudar a los demás cuando se encuentren en apuros, o precisen de vuestra ayuda. Vuestra divisa es "Siempre Listos" para hacer esto y la divisa de los caballeros era parecida: "Estad siempre listos".

La Caballería, es decir, la Orden de los caballeros, nació en Inglaterra hace unos mil quinientos años, con el rey Arturo.

A la muerte de su padre, el rey Uther Pendragon, vivía con su tío y nadie sabía quién iba a ser el Rey. Él mismo desconocía que era hijo del difunto Rey.

Entonces se encontró una gran losa en el patio de la iglesia, en la cual estaba clavada una espada y en la piedra estaba escrito:

“Quienquiera que arranque la espada de esta piedra será el Rey de toda Inglaterra”.

Todos los principales “Lords” tuvieron la oportunidad de tratar de sacarla, pero ninguno pudo siquiera moverla.

Ese día, había un torneo en el cual debía pelear el primo de Arturo, pero cuando llegó al campo de la justa, se dio cuenta de que había olvidado su espada en casa y envió a Arturo a cogerla. Éste no pudo encontrarla, pero recordando aquella espada que había en el patio de la iglesia, fue allí y tiro de ella, y salió de la piedra enseguida.

Después se la llevó a su primo. Tras la competición, la devolvió a su lugar en la losa y de nuevo todos intentaron sacarla, pero no pudieron moverla. Pero cuando lo intentó él salió

fácilmente. Así que fue proclamado Rey.

Después reunió a un grupo de caballeros y solía sentarse con ellos alrededor de una gran mesa redonda, por lo que se les llamó los “Caballeros de la Mesa Redonda”. La mesa todavía puede verse en Winchester.

## **SAN JORGE**

Tenían por patrón a San Jorge, porque éste era el único de los santos que iba a caballo. Es el santo patrón de la Caballería y los scouts en toda Europa.

San Jorge es un el santo especial para Inglaterra. El grito de guerra de los caballeros solía ser ‘Por San Jorge e Inglaterra’.

El día de San Jorge es el 23 de abril, y en ese día todos los buenos scouts portan una rosa en su honor y hacen ondear sus banderas. No lo olvidéis el próximo 23 de abril.

## **EL CÓDIGO DE LOS CABALLEROS**

Las leyes de los caballeros eran éstas:

*Estad Siempre Listos*, con vuestra armadura puesta, excepto durante el descanso por la noche.

Defended al pobre y ayudar a aquellos que no puedan defenderse por sí mismos.

No hagáis nada que hiera u ofenda a alguien.

Estad preparados para pelear en defensa de Inglaterra.

En cualquier cosa en que trabajéis, tratad de ganar honor y fama de honestidad.

Jamás rompáis vuestra promesa.

Mantened el honor de vuestra patria con vuestra vida.

Es mejor morir con honor, que vivir con vergüenza.

La Caballería precisa que la juventud se adiestre para llevar a cabo los oficios más laboriosos y humildes, con alegría y gracia. Y hacer el bien a los demás.

Éstas eran las reglas principales con las que comenzaron los antiguos caballeros y de las cuales se deriva actualmente la Ley Scout.

Un caballero (o un scout) es siempre un caballero. Muchas gentes parecen pensar que un caballero debe tener mucho dinero. Eso no hace al caballero. Un caballero es aquel que guarda las Leyes de la caballería.

Un policía londinense, por ejemplo, es un caballero, porque es disciplinado, leal, educado, valiente, de buen carácter, y servicial para con las mujeres y los niños.

### **ALTRUISMO**

El capitán John Smith, el viejo aventurero inglés de hace trescientos años, era un sujeto muy difícil de tratar, pues había peleado en todas las partes del mundo y había sido herido muchas veces. Pero también tenía en el pecho un corazón bueno y tierno.

Era tan buen scout como el mejor que pueda uno encontrar en cualquier parte. Una de sus expresiones favoritas era:

"No hemos nacido para nosotros, sino para hacer el bien a los demás", y lo cumplía puntualmente, pues era muy altruista.

### **AUTO-SACRIFICIO**

El Rey Ricardo I, que fue uno de los primeros scouts el Imperio, dejó su reino, a su familia y todo lo que tenía para ir a luchar contra los enemigos de la religión cristiana, y estuvo muy cerca de perder su reino al hacerlo, ya que estuvo ausente durante algunos años y mientras tanto su hermano trató de usurpar su lugar.

En su camino de regreso a casa desde las guerras de Palestina, fue capturado por el Rey de Austria, y fue hecho prisionero, donde permaneció durante doce meses. Fue descubierto por su trovador, Blondel, quien sabiendo que debía haber sido capturado en alguna parte, recorrió toda Europa cantando sus canciones favoritas en el exterior de las prisiones hasta que recibió una respuesta del interior. Y de esta manera lo encontró y procuró su liberación. (Ver 'El Talismán', de Sir Walter Scott)

Pero el auto-sacrificio es algo que podemos encontrar hoy día entre nosotros.

El otro día, un joven de dieciocho años llamado Currie vio a una niña pequeña que jugaba en la vía del ferrocarril, en Clydebank, frente a un tren que se aproximaba. Trató de rescatarla, pero desgraciadamente estaba cojo debido a una lesión que había tenido jugando al fútbol, y por ello tardó en alejarla del peligro.

El tren los atropelló a ambos y murieron. Pero el valiente intento de Currie es un ejemplo de hidalguía para los scouts. Se sacrificó a sí mismo en un intento de salvar a la niña.

### **AMABILIDAD**

"La amabilidad y la gentileza son dos grandes virtudes" dice un viejo refrán español.

Y otro dice: "Haz el bien y no mires a quién", lo que significa que hay que ser amable con todo el mundo, grande o pequeño, rico o pobre.

Lo grande acerca de un caballero era que siempre estaba haciendo alguna buena acción en favor de alguien. Tenían la idea de que todos tenemos que morir y por eso hay que hacer algo bueno antes de que llegue ese momento. Por lo tanto hacedlo en seguida, ya que nadie sabe cuándo va a morir.

Por eso, en los scouts, hemos hecho parte de una de nuestras Leyes el realizar una buena acción diaria a alguien. No importa cuán pequeña sea esa ayuda, aunque solo sea ayudar a una anciana a llevar su carga, o guiar a un niño en una calle muy transitada, o echar medio penique en el cepillo para los pobres.

Debéis hacer alguno bueno todos los días de vuestra vida. Y deberíais comenzar hoy mismo a cumplir con esta regla y no olvidarla mientras viváis. Recordad que el nudo en vuestra pañoleta y en vuestra insignia son recordatorios para que cumpláis con vuestra "Buena Acción". Y hacedla no sólo a vuestros amigos, sino también a los desconocidos, e incluso a los enemigos.

Cuando los rusos fueron sitiados en Port Arthur por los japoneses en 1905, éstos llegaron hasta las inmediaciones de sus fuertes excavando unas trincheras largas y profundas, en las que los rusos no eran capaces de dispararles.

En una ocasión estaban tan cerca que un soldado ruso pudo arrojar una carta a una trinchera japonesa. En ella decía que quería enviar un mensaje a su madre en Rusia, puesto que estaba muy preocupada por él. Pero como Port Arthur tenía entonces cortadas todas las comunicaciones, le rogó a los japoneses que enviaran el mensaje por él. Y adjuntaba una nota para su madre y una moneda de oro para pagar el costo del envío.

El soldado japonés que encontró la nota, en lugar de romperla y quedarse el dinero, hizo lo que hubiera hecho cualquier scout, llevarla a su oficial, y éste telegrafió el mensaje del ruso a su madre y le arrojó otra nota al fuerte enemigo para decirle que lo había hecho.

Este, y otros ejemplos de caballerosidad por ambas partes, se describen en el libro del Sr. Richmond Smith 'Sitio y Caída de Port Arthur'.

## **GENEROSIDAD**

A algunas personas les gusta acumular dinero y nunca gastarlo. Es bueno ser ahorrativo, pero también es bueno gastar cuando es necesario. De hecho, éste es uno de los objetos del ahorro.

Al ser caritativos tened cuidado de no caer en el error de la falsa caridad. Es decir, para uno es muy fácil y consolador dar a un pobre mendigo un penique en la calle, pero eso no debéis hacerlo. Ese pobre mendigo será, en noventa y nueve de cada cien casos, solamente un fraude, y al darle el penique sólo le estáis estimulando a él y a otros a seguir con ese negocio.



Puede haber, y probablemente los hay, centenares de personas realmente pobres y miserables, escondidas, a las que nunca veis y para quienes ese penique sería una verdadera bendición del cielo.

Las Organizaciones de Caridad saben dónde se encuentran y quiénes son, y si les dais a ellas vuestro penique, ellos lo harán llegar a las manos adecuadas por vosotros.

No tenéis que ser ricos para ser caritativo. Muchos de los caballeros de antaño eran hombres pobres.

En cierta ocasión, varios de ellos usaban como blasón dos caballeros montados en el mismo caballo, para indicar que eran demasiado pobres para permitirse tener cada uno el suyo.

### **PROPINAS**

Las "propinas" son algo pernicioso.

Donde quiera que uno vaya, la gente quiere que se le dé propina aún por las cosas más insignificantes que deberían hacer tan sólo por buenos sentimientos. Un scout jamás acepta una propina, incluso aunque se le ofrezca. A menudo es difícil negarse a aceptar, pero para un scout no lo es. Sólo tiene que decir: "Muchas gracias, pero soy un scout y nuestro reglamento nos prohíbe aceptar nada en pago de una buena acción".

Las propinas colocan en posición falsa al que las recibe. Es imposible trabajar de buena voluntad para a un hombre si estáis pensando cuánto le vais a sacar de propina, o él está pensando cuánto tendrá que daros.

Todo el trabajo que los scouts hagan para otras personas, deberán hacerlo de buena voluntad.

Por supuesto, la paga que se recibe por vuestro trabajo es otra cosa y haréis bien en aceptarla.

### **AMISTAD**

La gran diferencia entre un hombre de campo de las Colonias y uno Británico de ciudad es que el primero está acostumbrado a andar en mangas de camisa y el segundo, enfundado en su chaqueta, y con sus caracteres ocurre un tanto lo mismo. El hombre de la Colonia es abierto y alegre con todo el mundo, mientras el de Gran Bretaña tiende a ser bastante reservado con respecto a sus vecinos, y necesita de bastante trato antes de ganarse su amistad.

El aire libre, y el hábito de andar en mangas de camisa a que está acostumbrado el hombre de las Colonias acaban con ese estiramiento y hacen que la vida sea más agradable para todos los que le rodean.

Un muchacho scout debe recordar que es como el Colono, y como Kim, "el amigo de todo el mundo".

Pero no permitáis que esa amistad os lleve a la tontería tan común en Inglaterra, de malgastar vuestros ahorros, ganados con duro trabajo, en pagar invitaciones a vuestros amigos.

### **BUENA EDUCACIÓN**

Una de las anécdotas que los caballeros acostumbraban contar como ejemplo de buena educación, se refería a Julio César, quien una vez, había sido invitado a cenar por un campesino pobre.

Era tan bien educado que, cuando el hombre le ofreció de comer un plato de encurtidos, creyendo que ésa sería la clase de verdura que le gustaría a tan gran señor, César se comió todo el plato y aparentó que le gustaban, aunque le quemaban la boca y le disgustaban considerablemente.

En España, si preguntáis alguna dirección a una persona, ésta no sólo os la señalará, sino que, quitándose el sombrero y haciendo una cortesía, os dirá que tiene mucho placer en enseñaros el camino y os acompañará hasta estar seguro de que ya no os perderéis y no aceptará recompensa alguna.

Un francés se quita el sombrero cuando se dirige a un extraño para pedirle unas señas, cómo podéis verlo hacer a menudo en Londres, aun cuando le pregunte el camino a un policía.

Los pescadores holandeses, corpulentos y tostados por el sol, ocupan toda la calle cuando caminan por ella, pero cuando ven venir a un extraño en sentido contrario, se hacen a un lado y, sonriendo, se quitan sus gorras para cederle el paso.

Una dama me contó que cuando estaba en un pueblo canadiense del lejano oeste, se tropezó con un grupo de vaqueros de aspecto semisalvaje que venían caminando por la calle, lo cual la hizo sentirse alarmada. Pero al llegar a ella se hicieron a un lado y, quitándose los sombreros con el mayor de los respetos, le cedieron el paso.

### **CORTESÍA PARA CON LAS MUJERES**

Los caballeros de antaño eran particularmente atentos en cuanto al respeto y la cortesía para con las mujeres.

Sir Nigel Loring, en *'The White Company'*, representa el tipo del caballero de antaño. Aunque era bajito y estaba medio ciego porque un enemigo le había echado cal en los ojos al principio de su carrera, era un hombre extraordinariamente valiente y, al mismo tiempo, muy humilde y servicial para con los demás.

Pero, sobre todo, reverenciaba a las mujeres. Tenía por esposa una mujer corpulenta y sencilla, pero él siempre ponderaba su belleza y su virtud y estaba dispuesto a pelear con

cualquiera que dudara de ellas. Además era siempre cortés y amable con las mujeres pobres, fueran ancianas o jóvenes. Y es así como un scout debería actuar.

El rey Arturo, quien formuló las reglas de la Caballería, era muy caballeroso para con las mujeres de cualquier clase.

Un día, una muchacha entró en su sala pidiendo ayuda a gritos. Sus cabellos chorreaban y estaban embadurnados de lodo, sus brazos estaban arañados por las zarzas y venía cubierta con harapos. Había sido maltratada por una banda de ladrones que asolaba la comarca, haciendo todo el daño que podían.

Cuando escuchó su historia, el rey Arturo montó en su caballo cabalgó en persona hasta la cueva de los ladrones, e incluso a riesgo de su vida, peleó con ellos hasta derrotarlos, evitando así que siguieran causando males a su pueblo.

Al caminar un scout con una dama, o con un niño, siempre debe colocarlos a su lado izquierdo, de manera que tenga su brazo derecho libre para protegerlos. Esta regla se alterará cuando se camine en las calles, en cuyo caso el hombre tomará el lado más cercano al tránsito para protegerlos contra accidentes, o salpicaduras de barro.

Al encontrar a una dama, o a un niño, un hombre debería, como algo aceptado, hacerse a un lado para cederle el paso aunque para ello tenga que bajarse de la acera al barro.

Del mismo modo, cuando viaje en un tranvía o en un vagón de ferrocarril, ningún hombre que se precie de serlo, permitirá que una mujer o un niño permanezcan de pie mientras él está sentado. Inmediatamente le cederá su asiento y él viajará de pie.

Como scouts, debéis siempre dar ejemplo en esto y ser los primeros en ceder el asiento en el vagón. Y al hacerlo, hacedlo con alegría, con una sonrisa, de tal manera que no vayan a pensar que os desagrada hacerlo.

Cuando vayáis por la calle, estad siempre pendientes para prestar ayuda a las mujeres y a los niños. Una buena oportunidad es cuando desean cruzar la calle o desean saber en dónde están o llamar un taxi o un autobús. Si los veis, acudid inmediatamente en su auxilio y no aceptéis ninguna recompensa.

El otro día, pude observar a un muchacho que ayudaba a una dama a bajar de un carruaje y conforme cerraba la puerta tras ella, ésta se volvió para darle unas monedas, pero él, llevándose la mano a la gorra y sonriendo le dijo:

"No, muchas gracias, señora. Sólo he cumplido con mi deber" y se alejó.

Entonces le estreché la mano, pues pensé que, aunque nadie le había enseñado, este muchacho es un scout por naturaleza.

Ésta es la clase de cortesía que uno desea ver más entre los muchachos de hoy día.

Precisamente el otro día en Londres, una chica había que había sufrido un robo, corría tras el ladrón y le persiguió hasta que éste se deslizó por un estrecho pasaje, por donde no podía

seguirlo, pero lo esperó. Y también lo hizo la multitud. Y cuando salió de nuevo, lo agarró por el cuello y luchó por evitar que escapase. Pero nadie entre la multitud la ayudó aunque habían hombres y muchachos allí presentes.

¡Tienen que haber sido un grupo de indeseables, por no ayudar a una muchacha!

Por supuesto, en los accidentes, los hombres deben procurar que las mujeres y los niños sean los primeros en ser retirados del peligro, antes de pensar en salir ellos mismos.

En dos naufragios que ocurrieron en 1906 en la costa sur de Inglaterra, el del *Jebba* y el del *Suevic*, fue muy significativo el cuidado con el que dispusieron las cosas para salvar a las mujeres, los niños y los ancianos, antes de que se diese alguna instrucción de cómo iban a ser rescatados los hombres.

Siempre debéis mostrar cortesía con las damas. Si estáis sentados y una dama entra en la habitación, poneos de pie y ved si podéis ayudarla de algún modo antes de volver a sentaros.



Un scout buscando para ayudar a alguien

*El Uniforme Scout- Sombrero Scout; Pañoleta (no blanca) alrededor del cuello; Camisa (no blanca); Cinturón, con petaca; Pantalones cortos con bolsillo en la cadera; Calcetas, con borlas de color; Botas o zapatos, con buenos clavos; Un palo largo para sentir el camino; Silbato; Mochila, con comida; Abrigo enrollado, con calcetines secos y una camiseta en sus bolsillos.*

No hagáis el tonto con una muchacha con quien no os gustaría que os viera vuestra madre o vuestras hermanas.

No hagáis el amor a ninguna muchacha a menos que tengáis la intención de casaros con ella.

No os caséis con una muchacha si no estáis en posición de mantenerla a ella y a algunos hijos.

## **PRÁCTICAS**

Otras maneras de hacer buenas acciones, son pequeñas cosas tales como éstas:  
Espolvorear arena sobre un camino congelado en el que se puedan resbalar los caballos.  
Retirar las cáscaras de naranja o de plátano que encuentren en la acera, pues pueden hacer que alguien se caiga.

No dejar verjas abiertas, y no dañar vallados o caminar sobre cultivos en el campo.

Ayudar a las personas mayores a sacar agua o transportar leña, etc., a sus casas.

Ayudar a conservar limpias las calles recogiendo los papeles que se encuentren tirados en ellas.

## **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

### *CÓMO PRACTICAR CABALLEROSIDAD*

*Haced que cada scout se haga un nudo en su pañoleta todas las mañana como recordatorio de llevar a cabo su buena acción diaria, hasta que se convierta en un hábito.*

*Llevar a los muchachos a una armería, como la Torre de Londres o el Museo de South Kensington, y explicarles las armas y armaduras que llevaban los caballeros.*

*Haced que un scout traiga a un muchacho, a uno completamente extraño, como invitado de tarde para participar en los juegos, y escuchar las historias de campamentos, etc.*

## **JUEGOS**

‘CABALLERÍA ANDANTE’.- Los scouts salen solos, o en parejas, o por patrullas.

Si están en la ciudad, en busca de mujeres o niños que necesiten ayuda y regresan a informar, bajo palabra de honor, lo que han hecho

Si se encuentran en el campo, a llamar en las granjas y cabañas y solicitarles hacer algunos trabajos ocasionales a cambio de nada.

Esto mismo puede hacerse en forma de carrera y se le denomina "La Carrera de la Buena Acción".

## **REPRESENTACIÓN**

‘El Rey Arturo y la Tabla Redonda’. Ver en parte VI.

También otras historias de caballería, como las que figuran en las ‘Historias del Rey Arturo’.

‘Ivanhoe’, de Sir Walter Scott

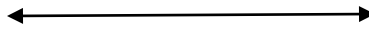
‘Historias del Rey Arturo’. Cutler. 3chelines y 6 peniques

‘La Compañía Blanca’, de Sir Conan Doyle, 1 chelín.

‘La ancha roca de Honor’, de Kenelm Digby.

‘Cincuenta y dos historias de Caballería’.

‘Puck de la Colina de Pook’, de Rudyard Kipling



## **FOGATA N° 21**

### **AUTO-DISCIPLINA**

Honor – Obediencia- Coraje – Alegría

### **A LOS INSTRUCTORES**

*La auto-disciplina es descrita por Browning como:*

"Alguien que nunca vuelve la espalda, sino que marcha adelante.

Nunca dudó que las nubes se romperían.

Nunca soñó, aunque lo correcto fuera violado, que el mal triunfaría.

Caemos constantemente para levantarnos, nos desconcertamos para luchar mejor

Dormimos para despertar".

*Licurgo dijo: "que la riqueza de un estado no yace tanto el dinero, como en los hombres sanos de cuerpo y mente, con el cuerpo listo para luchar y resistir, y una mente bien disciplinada, y que ven las cosas en su proporción correcta."*

### **HONOR**

El verdadero caballero anteponía su honor a todas las cosas. Era sagrado, y nunca cometía una acción deshonrosa, como decir una mentira o engañar a sus superiores o patronos.

Siempre se puede confiar en un hombre honorable, y siempre despierta el respeto de sus compañeros. Su honor le guía en todo lo que hace.

Un capitán se queda en la nave hasta el final, en cualquier naufragio del que hayáis oído hablar. ¿Por qué? Una nave, después de todo, no es más que un montón de hierros y madera, mientras que su vida es tan valiosa como la de cualquier mujer o niño de a bordo.

Pero él procura que todo el mundo se ponga a salvo antes de hacer ningún intento de salvar

su preciosísima vida. ¿Por qué? Porque su barco es su barco y se le ha enseñado que su deber es permanecer en él y considera deshonroso hacerlo de otro modo. Así que antepone su honor a su seguridad.

Del mismo modo un scout deberá valorar su honor más que ninguna otra cosa.

**JUEGO LIMPIO.**- Los británicos, más que ninguna otra gente, insisten en jugar limpio. Si veis a un abusón dirigirse hacia un muchacho débil o pequeño, lo detendréis porque eso no es 'jugar limpio'.

Si un hombre, luchando contra otro, lo derriba, no debe golpearlo o patearlo mientras está caído. Todo el mundo pensaría de él que es una bestia odiosa si lo hiciese. Y sin embargo no hay ninguna ley sobre ello. No podéis llevarlo a prisión por eso.

Lo cierto es que el 'juego limpio' es una vieja idea de la Caballería que nos ha llegado a nosotros desde la antigüedad, y debemos siempre mantener dicha idea.

Otras naciones no son tan buenas.

A menudo oímos hablar de hombres heridos a los que se les dispara de nuevo y los rematan en la batalla cuando yacen indefensos sobre el terreno.

En la guerra de Sudáfrica, cuando el Mayor MacLaren, nuestro actual Gerente de los Boy Scouts, yacía indefenso, con el muslo roto a causa de una bala y su caballo abatido sobre él, un Bóer llegó y al verlo vivo le disparó dos tiros. Afortunadamente se recuperó y hoy está vivo. Pero aquel Bóer no tenía rastro de Caballerosidad en él.

**HONESTIDAD.**- La honestidad es una forma de honor. A un hombre honrado se le puede confiar cualquier cantidad de dinero, u otras cosas valiosas con la certeza de que no los robará.

El engaño, en cualquiera de sus formas, es una acción baja y rastrera.

Cuando os sintáis inclinados a hacer trampa para ganar un juego, u os sintáis desalentados porque en un juego en el que estáis participando estéis perdiendo, simplemente repetíos que

"Después de todo, sólo se trata de un juego y que no voy a perder la vida si pierdo. Uno no puede ganar siempre, aunque insistiré en ello por si se presentase una oportunidad".

Si conserváis vuestra cabeza fría de esta forma, a menudo os encontraréis con que al final ganaréis, sólo por no ser demasiado ansiosos y no desesperaros.

Y no olvidéis que, si sois verdaderos scouts, cuando perdáis un juego, aplaudiréis inmediatamente al equipo vencedor o le estrecharéis la mano y felicitaréis al rival que os derrotó.

Esta regla debe ser fielmente observada en todos los juegos en que toman parte los Boy Scouts.

**LEALTAD.**- La lealtad era, sobre todo, una de las cosas que más distinguía a los antiguos caballeros. Eran siempre devotos leales de su Rey y su país, estaban siempre listos y deseosos de morir en su defensa.

De la misma manera, sus seguidores deben ser leales no sólo al Rey, sino también a cualquiera que sea su superior jerárquico, bien se trate de su jefe o de su patrono, y deberán permanecer a su lado contra viento y marea, pues tal cosa forma parte de su deber. Deberán igualmente, ser leales con sus amigos y deberán ayudarlos, tanto en las épocas malas, como en las buenas.

Una demostración de lealtad al deber puede verse en el soldado romano de la antigüedad, quien se mantuvo en su puesto cuando la ciudad de Pompeya fue enterrada por las cenizas y la lava del volcán Vesubio. Sus restos están aún allí, con la mano sobre la boca y la nariz, pues seguramente en esa forma trató de evitar la sofocación, que al fin acabó con él.

Su ejemplo fue seguido hace poco tiempo durante unas maniobras, por un cadete de la Escuela de Gramática Reigate, quien estando apostado como centinela fue accidentalmente abandonado cuando acabó el día de campaña. Pero aunque la noche había llegado y hacía mucho frío (fue el Noviembre pasado), el chico se mantuvo en su puesto hasta que fue encontrado en medio de la noche, medio muerto de frío, pero vivo y alerta.

## **OBEDIENCIA Y DISCIPLINA**

La **DISCIPLINA** y la obediencia son de tanta importancia como el valor para los scouts y los soldados.

El "*Birkenhead*" era un barco de transporte que conducía tropas. Llevaba a bordo 630 soldados con sus familias y 130 marineros. Cerca del Cabo de Buena Esperanza, una noche, chocó contra unas rocas y empezó a partirse en dos.

Los soldados fueron inmediatamente formados sobre la cubierta. A algunos se les ordenó bajar los botes salvavidas y colocar en ellos a las mujeres y a los niños, y a otros se les ordenó sacar y subir a los caballos de las bodegas, y descenderlos por la borda hasta el mar para darles oportunidad de que nadaran hasta la playa.

Cuando todo esto ya había sido ejecutado, se encontró que no había suficientes botes para llevar a los hombres, por lo que se les ordenó que permanecieran en sus puestos. Entonces el barco se partió por la mitad y comenzó a hundirse.

El capitán les gritó que se arrojaran al mar para salvarse, pero su jefe, el Coronel Seaton, les dijo 'No, permaneced en vuestros puestos', ya que pensó que si nadaban hasta los botes e intentaban subirse probablemente los hundirían también.

Los hombres, pues, permanecieron en sus puestos y mientras el barco se daba la vuelta y se hundía lanzaron un "¡Viva!" y se hundieron con él.



De los 760 que iban a bordo, sólo se salvaron 192, pero incluso éstos se hubieran ahogado probablemente si no hubiera sido por la disciplina y el sacrificio de los otros.

El año pasado, un Buque Escuela Británico, el "*Fort Jackson*", lleno de jóvenes marinos, fue embestido por un barco de vapor, pero, como en el "*Birkenhead*", no hubo pánico, ni gritos. Los muchachos formaron rápidamente, se pusieron los salvavidas e hicieron frente al peligro bien y con calma. Y no se perdió ni una sola vida.

DISCIPLINA.- Gibraltar es una gran roca fortificada que pertenece a Inglaterra, en la costa sur de España. Hace ciento veinte años fue sitiada por los ejércitos español y francés juntos.

El ejército español atacó Gibraltar por tierra, mientras el francés lo hizo por mar, pero aunque combatieron duramente y con gran resistencia durante más de tres años, las tropas británicas que defendían el lugar fueron rival para ellos y aguantaron con éxito hasta que fueron liberados por una Flota de nuestro país.

El General Elliot, que había sido Oficial de la Caballería en el 15º de Húsares, comandaba las tropas en Gibraltar, y fue en gran medida gracias a su estricta disciplina que la guarnición consiguió aguantar. Todos los hombres habían aprendido a obedecer órdenes sin vacilar ni cuestionar.

Un día un hombre desobedeció una orden, de manera que el General Elliot lo hizo presentarse ante él y le explicó que un hombre que mostraba insubordinación en aquellos momentos, evidenciaba que no estaba en sus cabales. Tenía que estar loco. De manera que ordenó que le afeitaran la cabeza, y que fuese reprendido, purgado, se le pusiese una camisa de fuerza y se le llevara a las celdas, a pan y agua, como si fuese un lunático, ¡y también se debería rezar por él en la iglesia!

HUMILDAD.- La humildad, o el ser humilde, era una de las cosas que practicaban los caballeros. Aunque, en general, eran superiores a otras personas en el combate y en vida de campaña, nunca se permitían presumir de ello.  
Por tanto, vosotros tampoco presumáis.

Y no imaginéis tener derechos en este mundo excepto aquellos que os hayáis ganado.

Tenéis el derecho de que se os crea, si os lo ganáis diciendo siempre la verdad, y tenéis el derecho de ir a prisión, si os lo ganáis robando. Pero hay muchas personas que van por ahí gritando por sus derechos sin que nunca hayan hecho nada para ganárselos.

Cumplid primero con vuestro deber y después obtendréis vuestros derechos.

FORTALEZA.- Además los caballeros eran hombres que nunca se daban por muertos hasta no estarlo de verdad.

Siempre estaban listos para perseverar hasta el último extremo, pero es un defecto muy común que los hombres se rindan a los problemas o los temores mucho antes de que haya necesidad.

A menudo abandonan la tarea porque no obtienen éxito inmediatamente, y probablemente si insistieran un poco más lo obtendrían. Un hombre debe esperar un trabajo duro y falta de éxito al principio.

## **CORAJE**

Pocos son los hombres que nacen valientes, pero todos pueden adquirir valor si se lo proponen y, especialmente, si se lo proponen cuando son muchachos.

El hombre valiente se arroja al peligro sin vacilar, mientras el menos valiente tiende a arrugarse.

Es algo así como nadar. Un puñado de muchachos llegan al río para darse un baño y los cobardes se quedarán temblando en la orilla, pensando en la profundidad del río o si estará muy fría, mientras que los valientes correrán, se tirarán de cabeza al agua, y unos segundos más tarde estarán nadando felices.

Cuando se le presenta a uno un peligro, el truco es no detenerse a pensar en él, pues cuanto más se piensa, menos le gusta a uno. Hay que hacerle frente con decisión y, una vez ya estás en ello, ya no parecerá ni la mitad de malo de lo que parecía antes.

En la reciente guerra entre Japón y Rusia, se ordenó a algunos pioneros japoneses que volaran la puerta de un fuerte ruso, de manera que los atacantes pudiesen entrar.

Después de que casi todos ellos fueran abatidos, unos pocos consiguieron llegar hasta la puerta con sus cargas de pólvora. Ésta debía ser fijada con fuerza contra la puerta de algún modo, y luego hacerla estallar.

Los japoneses la fijaron empujándola ellos mismos con su pecho contra la puerta. Luego encendieron las cerillas, detonaron la carga y volaron las puertas, pero al hacerlo se volaron ellos mismos.

Pero su coraje y auto-sacrificio permitieron a sus camaradas entrar y tomar el lugar para el Emperador.

## **BUEN TEMPERAMENTO Y ALEGRÍA**

Los caballeros ponían mucho cuidado en no perder nunca los estribos. Pensaban que perder la paciencia y mostrarse enfadado era señal de malos modales.

El capitán John Smith, de quien ya os he hablado, era el tipo de hombre alegre. De hecho, hacia el final de su vida, dos niños (y a él le gustaban mucho los niños) a quienes había contado sus aventuras, escribieron un libro sobre ellas, pero dijeron que les costó mucho trabajo escuchar todo lo que contaba, pues a menudo se reía sonoramente de sus propias descripciones acerca de las dificultades por las que había atravesado.

Pero lo cierto es que, si no hubiera sido hombre de tan buen humor, jamás habría podido salir con bien de la mitad de los peligros que tuvo que afrontar en diversas ocasiones durante su vida.

Una y otra vez fue hecho prisionero por sus enemigos -algunos de ellos salvajes-, pero siempre lograba cautivarlos con sus modales agradables y acababa por convertirlos en sus amigos y de ésta manera, a menudo lo dejaban ir, o no se molestaban en capturarlo cuando se había escapado.

Si desempeñáis vuestra tarea con alegría, ésta se convertirá en un placer para vosotros, y también lo será si vuestra alegría se contagia también a los que os rodean, lo cual es una parte de vuestro deber como scouts.

El Sr. J. M. Barrie escribió: "Aquellos que son capaces de poner un rayo de sol en las vidas de los demás, no pueden dejar de ser felices", lo que significa que si lográis hacer felices a otros, seréis felices vosotros también.

Si tenéis el hábito de tomaros las cosas con alegría, rara vez os hallaréis en problemas serios, porque si una dificultad, molestia o peligro os parece muy grande, os forzaréis a reiros de ella, aunque os reconozco que es muy difícil de hacer al principio. Aun así, en el momento en que os riáis, la mayor parte de la dificultad parece desaparecer al instante, y podréis afrontarla con bastante facilidad.

Un muchacho puede conseguir tener buen humor, si lo desea. Y esto le ayudará en cualquier juego que pueda practicar, y muy especialmente, en los peligros y dificultades, y a menudo lo dejará en una buena situación donde un individuo malhumorado quedaría derrotado o enfadado.

El mal lenguaje y los juramentos, como el fumar, los utilizan generalmente aquellos muchachos que quieren presumir de hombres, pero que lo único que logran es demostrar lo tontos que son. Generalmente, un hombre que lanza juramentos es un hombre amargado, y que pierde la cabeza con facilidad si se encuentra en situación apurada. Por tanto, es un hombre en quien no se puede confiar.

En las situaciones difíciles se necesita conservar la calma. Así, cuando estéis particularmente ansiosos, excitados o enfadados, no maldigáis, forzaos a sonreír y muy

pronto os encontraréis bien.

El capitán John Smith, que jamás fumaba ni maldecía, tenía un modo particular de tratar con aquellos que lo hacían, el cual ha sido también adoptado por nuestros scouts.

En su diario dice que, cuando sus hombres estaban talando árboles, las hachas les hacían ampollas en las manos, de manera que cada tercer golpe de hacha, lanzaban un juramento que apagaba el eco del golpe.

Para remediar esto se le ocurrió un plan que consistía en anotar cada juramento que lanzaba cada uno y, por la noche, hacía que les vaciaran por la manga de la camisa un bote de agua por cada juramento que hubieran lanzado, con lo cual uno de ellos recibió tal baño que durante una semana apenas se le escuchó lanzar un juramento.

### **LIBROS PARA LEER**

‘El Valor’, de Charles Wagner. (Publicado por T.Fisher Unwin, Londres)

‘Hazañas doradas’ (Macmillan)

‘Padres e hijos’. Srta. Charlotte Mason.

‘El Deber’, de Samuel Smiles, 2chelines (Murray) (Publicado por Kegan Paul)

### **PRÁCTICA EN AUTO-DISCIPLINA**

Practicar el altruismo mediante la realización de un pic-nic al cual todos contribuirán con lo que puedan, en función de sus medios. No se permitirá hacer observaciones sobre las cantidades aportadas.

### **JUEGOS**

Pedir voluntarios para alguna empresa peligrosa, tal como el ‘Envío de Mensajes Corriendo’, o algún otro juego al que se haga peligroso mediante la condición de que si el scout seleccionado para llevarlo a cabo fracasa, perderá su vida, es decir, pierde su insignia scout de manera permanente.

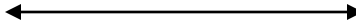
Si tiene éxito puede obtener hasta 15 puntos con vistas a la obtención de la Insignia de Mérito.

Otros juegos como el fútbol, el baloncesto, etc., en los que las reglas sean estrictas, son buenos para enseñar disciplina y altruismo.

El Jiu-Jitsu tiene también muchas virtudes en ese sentido.

Tiro con arco o con ballesta. Los scouts deberían hacerse, si es posible, sus propios arcos. Tiro con arco largo, como los de los arqueros de la Edad Media. Los scouts deben hacerse sus propios arcos y flechas si es posible. Leed las hazañas de Aylward en ‘La Compañía Blanca’.

‘Juego del cuarto de bordón’, con bordones scouts, tal y como jugaban los guardias y aprendices de los viejos tiempos.



## **FOGATA Nº 22**

### **PROGRESO PERSONAL**

Religión – Ahorro – Cómo progresar

#### **A LOS INSTRUCTORES**

*Esta fogata abre a los instructores un amplio campo para la labor más importante dentro de todo el esquema de los Boy Scouts, y os da la oportunidad para realizar un trabajo realmente valioso para la Nación.*

*La evidente falta de religión debería remediarse mediante una labor religiosa práctica en vez de una demasiado espiritual al principio.*

**PROGRESO PERSONAL.-** *Una gran cantidad pobreza y desempleo provienen de que se permite a los muchachos haraganear y hacer el vándalo fuera de las paredes de las escuelas, o por utilizarlos en sus comienzos como pequeños asalariados, a modo de chicos de los recados, etc.*

*Así acaban encontrándose en el comienzo de su edad adulta, sin conocimiento alguno sobre un oficio con el que continuar, e incapaces de cambiar a otro trabajo fuera de lo que ya conocen.*

*Acaban indefensos y sin posibilidad de encontrar empleo. Es aquí donde como instructores podéis hacer una labor sin precio en favor de los muchachos, hablando con cada uno de ellos de forma separada sobre su futuro, y diseñando una línea de trabajo para él, y comenzando a prepararlo para ella. Animadlos a que emprender aficiones o trabajos manuales.*

*Las sugerencias ofrecidas aquí, debido a la falta de espacio, son muy limitadas en cantidad, pero vuestra propia experiencia o imaginación probablemente proporcionen muchas más.*

#### **DEBER HACIA DIOS**

Un antiguo caudillo británico, dijo hace unos trescientos años:

Nuestra vida siempre me ha parecido como el vuelo de un gorrión a través de un gran salón, cuando uno se sienta para comer con la hoguera de troncos ardiendo en el hogar, y todo es tormenta y oscuridad en el exterior. Llega, nadie sabe de dónde, y planea durante un breve instante en el calor y la luz, y luego vuela de nuevo hacia la oscuridad. Y lo mismo ocurre con la vida de un hombre.

Viene de donde nadie sabe. Se queda en el mundo un corto tiempo hasta que continúa hacia delante de nuevo, nadie sabe hacia dónde. Pero ahora nos enseñaste que si cumplimos con nuestro deber durante nuestra vida, no volaremos hacia la oscuridad de nuevo cuando ésta finalice, puesto que Cristo nos ha abierto la puerta para que entremos a una habitación más brillante, un Cielo donde podremos ir y morar en paz para siempre.

Este viejo Jefe estaba hablando para todos los jefes del norte de Inglaterra cuando el Rey Edwin los introdujo en el conocimiento de la religión cristiana. Y ellos la adoptaron en el acto al ser más reconfortante que su antigua adoración de dioses paganos. Y ya desde esos días la religión cristiana ha sido la única reinante en nuestro país.

La religión es algo muy sencillo:

- 1°. Creer en Dios
- 2°. Hacer el bien a los demás.

Los caballeros de antaño, que eran los scouts de la nación, eran sumamente religiosos. Tenían especial cuidado de asistir a la iglesia o la capilla, especialmente antes de entrar en combate o de hacer frente a una dificultad seria. Consideraban cosa importante estar Siempre Listos para la muerte.

En la gran iglesia de Malta podéis ver hoy día dónde solían orar los antiguos caballeros, y todos permanecían de pie y desenvainaban sus espadas durante la lectura del Credo, como señal de que estaban preparados para defender el evangelio con sus vidas y sus espadas.

Además de adorar a Dios en la iglesia, los caballeros siempre reconocían su labor en todas las cosas que ha creado, tales como los animales, las plantas y los paisajes. Y lo mismo ocurre hoy día con los scouts de paz, que dondequiera que van, les encanta observar y conocer todo lo que se refiere a los animales que en ellas habitan, así como a las maravillas de las plantas y las flores.

Ningún hombre vale mucho si no cree en Dios y obedece su Ley. Por tanto, todo Scout debe tener una religión.

Existen muchas clases de religión, como los Católicos Romanos, los Protestantes, los Judíos, los Musulmanes, etc., pero lo importante es que todas ellas adoran a Dios, aunque de maneras diferentes.

Son como un ejército que sirve a un rey, aunque esté dividido en diferentes ramas, como la caballería, la artillería y la infantería, y todas estas lleven uniformes distintos.

Así que cuando os encontréis con un muchacho de una religión diferente a la vuestra, reconocedlo como soldado de vuestro ejército, aunque con diferente uniforme, y que aun así sirve al mismo rey que vosotros.

Al cumplir con vuestro deber para con Dios, estadle siempre agradecidos. Siempre que disfrutéis de un placer, de un juego, o de éxito en alguna cosa, dad a Él las gracias, aun

cuando sólo sea con una o dos palabras, como lo hacéis cuando tomáis vuestros alimentos. También es bueno bendecir a los demás. Por ejemplo, si veis partir un tren, pedid a Dios la bendición para todos los que van en él, etc.

Al cumplir vuestros deberes para con el prójimo, sed serviciales y generosos y siempre sed agradecidos por cualquier favor que recibáis, teniendo cuidado en demostrar que estáis agradecidos.

Recordad que un obsequio que se os haga no es vuestro hasta que no lo hayáis agradecido.

Mientras seáis el gorrión volando por el Salón, es decir, mientras viváis en este mundo, tratad de hacer algo bueno que perdure después de vuestra muerte.

Un escritor dijo:

"A menudo pienso que, cuando el sol desaparece en el ocaso, una gran manta se corre sobre el mundo para ocultar la luz del Cielo, pero las estrellas son como pequeños agujeros hechos en esa manta por las buenas acciones ejecutadas en este mundo. Las estrellas no son todas del mismo tamaño. Algunas son grandes y otras pequeñas, porque algunos hombres han hecho grandes acciones y otros las han hecho pequeñas; pero todas han perforado un agujero en la manta por el bien que hicieron antes de ir al Cielo".

Tratad de hacer vuestro agujero en la manta haciendo algo bueno mientras estéis sobre la tierra.

Vale la pena ser bueno, pero es mucho mejor hacer el Bien.

## **AHORRO**

Es divertido pensar que, entre vosotros, muchachos ahora que leéis estas palabras, algunos ciertamente llegaréis a ser hombres ricos y algunos otros podéis morir en la pobreza y la miseria. Pero esto dependerá de vosotros mismos, de lo que hagáis.

Y muy pronto podréis decir cuál va a ser vuestro futuro.

El individuo que desde muchacho comienza a ganar dinero, continuará ganándolo como hombre. Podrá pareceros difícil al principio, pero después será más fácil. Pero si comenzáis y continuáis, recordad que es casi seguro que obtendréis éxito al final, especialmente si vuestro dinero es fruto del duro trabajo.

Si sólo tratáis de hacerlo por medios fáciles, como por ejemplo, apostando en un partido de fútbol o a un caballo en las carreras, lo probable es que al final lo perdáis todo. Nadie que apueste gana al final. En las carreras, el único que gana es el encargado de las apuestas.

Aun así, hay miles de tontos que van a apostar su dinero porque alguna vez ganaron, o esperan ganar algún día.

Multitud de muchachos pobres han acabado siendo hombres ricos. Pero, en la mayoría de los casos, es porque se lo propusieron desde un principio. Trabajaron para conseguirlo y pusieron cada penique que pudieron reunir en el banco, para empezar.

Así que cada uno de vosotros tiene la oportunidad, si deseáis aprovecharla.

J. Astor, el gran propietario de millones de Libras, empezó su carrera siendo un pobre vendedor ambulante de muchacho, con siete flautas alemanas como mercancía con que negociar. Las vendió por más de lo que las compró y continuó incrementando sus negocios.

Los caballeros de antaño estaban obligados por sus reglas a ser ahorrativos, esto es, a ahorrar todo el dinero que les fuese posible, y a no gastar grandes sumas en sus diversiones, sino guardarlas para poderse sostener y no ser una carga para los demás, y también para poder disponer de más con lo que hacer caridad.

Y si no tenían dinero propio, no les estaba permitido pedirlo, tenían que trabajar y conseguirlo de una manera u otra. Por tanto, el hacer dinero va aparejado con la hombría, el trabajo arduo y la sobriedad.

Los muchachos no son demasiado jóvenes para trabajar por dinero.

El Sr. Thomas Holmes, el misionero del Tribunal Correccional, nos cuenta cómo centenares de muchachos pobres de Londres está trabajando bien y ganándose la vida con coraje, incluso a la vez que realizan sus tareas escolares.

Se levantan temprano, a las cuatro y media de la madrugada, y salen a despachar con el carrito de la leche o el pan hasta cerca de las ocho, y después se van a la escuela. Regresan por la tarde a la tienda a limpiar las cubetas y los botes.

Ahorran su dinero cada día. Aquellos que tienen madre, las sostienen. Aquellos que no las tienen lo almacenan o depositan en un banco.

Son hombres ordinarios antes de cumplir los doce años, y buenos ejemplos para los demás chicos, donde quiera que puedan estar.

## **CÓMO HACER DINERO**

Hay muchas maneras mediante las que un scout, o una patrulla trabajando junta, pueden hacer dinero, tales como:

**TRABAJOS DE CARPINTERÍA.**- La fabricación de sillones, y la restauración de mobiliario viejo, es un negocio bien retribuido. Trabajos de decoración y tallado, marcos para cuadros, jaulas de pájaros, armarios, tallado de pipas, pueden venderse a través de una tienda.

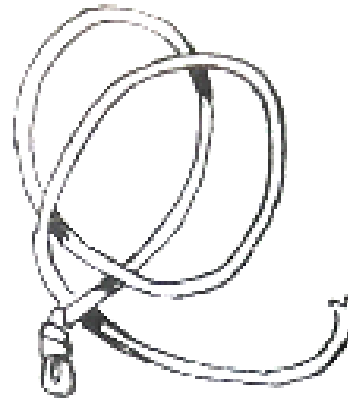


## CÓMO HACER BOTONES CON CORDONERAS

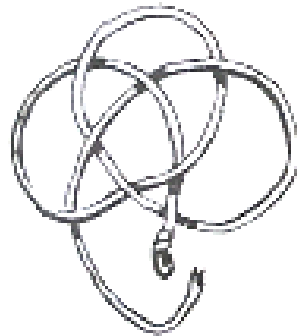
1997



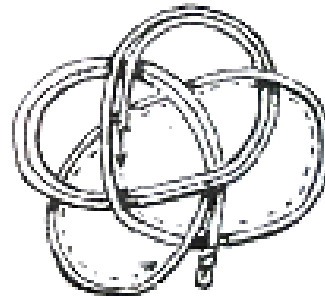
1



2



3



4

Continuar hasta haber doblado o triplicado todo el nudo



5

El asa para sujetar el botón se saca de su posición original en el centro del nudo.



6

Tirad para apretarlo todo, cortad el extremo suelto y el botón está listo

Conseguid permiso para cortar algunos palos en setos y bosques y cepilladlos hasta convertirlos en bastones, tras haberlos colgado con pesos sujetos en el extremo para enderezarlos y que se sequen.

Alimentar canarios, gallinas, conejos, o perros se paga bien.

El trabajo de apicultor renta de 1 a 2 Libras al año por colmena, después de que hayáis pagado por una colmena y una abeja reina o un enjambre.

Podéis confeccionar originales botones con cordones de botas.

Recolectar viejas cajas y cajones y cortarlas en montones de leña.

Elaboración de redes, escobas, etc., para los jardineros.

Cuidar de las cabras y vender su leche se paga en algunos lugares.

Fabricación de cestas, cerámica, encuadernación, etc., todo ello proporciona dinero.

O una patrulla trabajando en conjunto puede formar un cuerpo de muchachos mensajeros en una ciudad, o pueden conseguir una parcela de huerto y trabajarla para vender verduras y flores, o pueden formar un conjunto de trovadores, o llevar a cabo representaciones scouts o espectáculos, etc., como las que se muestran en este libro, y cobrar dinero por la entrada.

Estas son unas pocas sugerencias. Hay montones de maneras de hacer dinero en las que podéis pensar vosotros mismos, en función del lugar donde estéis.

Pero, para hacer dinero, hay que trabajar.

El actor Ted Payne solía decir en una de sus representaciones:

‘No sé lo que me pasa, como bien, bebo bien y duermo bien, pero cuando alguien me menciona la palabra ‘Trabajo’, me sobrevienen escalofríos’.

Esto es lo que les ocurre a una gran cantidad de hombre en Inglaterra., me temo. Existen otros muchos individuos con corazón de gallina que, cuando se encuentran frente al trabajo, "sienten escalofríos".

O cuando llegan los problemas se van a beber, en lugar de afrontarlos y trabajar para salir de ellos.

Conseguid una alcancía y depositad en ella todo lo que ganéis y, cuando hayáis reunido una buena cantidad en ella, llevadlo a un banco y abrid allí una cuenta a vuestro nombre.

Como scouts, debéis tener una cierta cantidad de ahorros en el banco antes de que se os permita llevar una insignia. Ahorrad los peniques y conseguiréis Libras.

*(Se pueden conseguir Alcancías Scouts en la Gerencia de los Boy Scouts, en Henrietta Street, Londres W.C.)*

## **CÓMO PROGRESAR**

Hace algunos años, el Gobierno Americano mantenía una guerra junto con unos rebeldes en la isla de Cuba. América, como ya sabéis, está gobernada por un Presidente y no por un Rey.

El desaparecido presidente, McKinley, deseaba enviar una carta a García, el jefe de los rebeldes en Cuba, pero no sabía cómo hacerla llegar hasta él, ya que los rebeldes eran un grupo salvaje ubicado en una región salvaje y difícil.

Cuando estaba discutiendo el asunto con sus consejeros, alguien dijo: "Hay un joven, apellidado Rowan, que parece ser capaz de llevar al cabo cualquier cosa que se le pida. ¿Por qué no probar con él?".

Así que llamaron a Rowan y, cuando llegó el Presidente le explicó para qué le había hecho venir, y entregándole la carta, le dijo: "Ahora quiero que esta carta le sea entregada a García".

El tipo simplemente sonrió y dijo, 'Entiendo', y salió de la habitación sin decir ninguna otra palabra.

Pasaron unas semanas y Rowan se presentó de nuevo ante la puerta del Presidente y dijo: 'Señor, entregué vuestra carta a García', y se marchó otra vez. Por supuesto, McKinley le hizo regresar para que le explicara cómo lo había hecho.

Resultó que Rowan había tomado un barco y navegado en él durante algunos días. Había llegado a la costa de Cuba, y desapareció en la jungla. A las tres semanas, reapareció por el lado opuesto de la isla y, habiendo pasado entre el enemigo, encontró a García y le entregó la carta.

Rowan era un verdadero scout, y esa es la manera en la que un scout debe llevar a cabo una orden cuando la recibe. No importa lo difícil que pueda parecer, debe afrontarla, con una sonrisa. Cuanto más difícil sea más interesante será llevarla a cabo.

La mayoría de las personas habrían hecho un montón de preguntas. Primero cómo iban a abordarlo, cómo llegarían al lugar, dónde conseguirían comida, etc. Pero Rowan no hizo nada de eso. Simplemente se informó de lo que se requería de él y procedió a ejecutarlo sin decir una palabra. Cualquier persona que actúe en esa forma seguro que saldrá adelante.

Nosotros tenemos ya un montón de buenos scouts entre los Muchachos Mensajeros de Distrito en Londres.

Estos muchachos, a fuerza de desempeñar frecuentemente tareas difíciles, que se les encomiendan y espera que lleven a cabo con éxito, adquieren gran confianza en sí mismos, y, sin hacer un montón de preguntas tontas, se ponen manos a la obra de manera profesional, y las ejecutan.

Ésta es la manera de afrontar cualquier dificultad que se presente en la vida. Si se os presenta una tarea o una dificultad que os parece demasiado grande, no la regáis, sonreíd y pensad en la forma de salir adelante con éxito, poniéndola luego en práctica.

Recordad siempre que ‘una dificultad deja de serlo en cuanto os reís de ella y la afrontáis’. No tengáis miedo de cometer errores. Napoleón decía: "No hay nadie que haya hecho algo y que nunca haya cometido un error".

MEMORIA.- También practicad la capacidad de recordar cosas. Un individuo con buena memoria progresará, porque hay muchos otros con mala memoria por no practicar.

En el Teatro Olympic de Liverpool, los olvidos de la gente de la audiencia, gradualmente hicieron necesario que el gerente habilitase una habitación especial y un registro para todos los objetos que la gente se dejaba en el teatro tras cada representación.

Pero se le ocurrió la feliz idea de poner un aviso en la cortina, por medio de un proyector, durante unos pocos minutos antes del final de la actuación, en el que se decía:

‘Por favor, miren bajo sus asientos antes de salir’.

Esto marcó una gran diferencia en relación a la cantidad de objetos olvidados. La gente solía dejarse todo tipo de cosas, incluso botellas de medicinas y dentaduras postizas. Y una vez se dejaron un cheque de 50 Libras.

Una gran isla de coral está compuesta por diminutos insectos marinos amontonados. De la misma manera el conocimiento de un hombre se constituye mediante su percepción de todo tipo de detalles y su asociación en su mente *mediante la memoria*.

SUERTE.- Si deseáis coger un tranvía cuando no estáis en la parada, no os sentáis y lo dejáis pasar para luego decir ‘Qué mala suerte tengo’. Corréis y os subís de un salto.

Lo mismo ocurre con lo que algunas personas llaman ‘suerte’. Se quejan de que nunca la tienen. Bueno, en realidad la suerte es la oportunidad de obtener algo bueno o hacer algo grande.

La cuestión es buscar cualquier oportunidad y agarrarla, correr y saltar sobre ella, no sentarse y esperar a que pase a vuestro lado. La oportunidad es un tranvía con muy pocas paradas.

ELEGIR UNA CARRERA.- Estad ‘Siempre listos’ para lo que os pueda suceder en el futuro.

Si os encontráis en una situación en la que estáis ganando dinero de muchachos, ¿Qué vais a hacer cuando acabéis ese trabajo?

Deberíais aprender algún oficio adecuado, y mientras tanto ahorrar vuestra paga, para que os permita continuar hasta que consigáis un empleo en vuestro nuevo oficio.

Y tratad de aprender algo sobre un segundo oficio por si el primero os falla alguna vez, lo que ocurre muy a menudo.

Si deseáis servir a vuestro Rey y vuestro País, tenéis la Marina Real a vuestra disposición. Un gran servicio con sus grandes tradiciones, sus espléndidas naves, cañones y marineros. Os llevará a través de los mares hasta nuestra grandes Colonias y tierras lejanas, desde el helado Ártico a las costas tropicales de África.

O tenéis al Ejército de Tierra, con su caballería, infantería, artillería, ingenieros y otras ramas, en las cuales portaréis el uniforme de vuestro país a llevaréis a cabo una buena labor en todos los climas existentes bajo el sol.

En cualquiera de ambos servicios tenéis abierta una carrera buena y honorable ante vosotros, en la que encontraréis todo lo que necesitáis, comida, alojamiento, ropa, y atención sanitaria, con una buena paga y la certeza de una promoción y una pensión para el resto de vuestra vida si tomáis la decisión de servir bien, con lealtad y continuidad.

En dicha carrera disfrutaréis de mucha aventura y estaréis entre buenos amigos y camaradas. Y si empezáis pronto a ahorrar vuestra paga, y a no desperdiciarla como hacen muchos, fácilmente podréis ingresar 25 Libras anuales en el banco.

*[El instructor debería aconsejar del mismo modo acerca de otros oficios y profesiones, especialmente las del vecindario]*

## **PRÁCTICAS EN PROGRESIÓN PERSONAL**

**JARDINERÍA PARA EL MERCADO.**- La patrulla o la tropa pueden trabajar en un huerto u otro jardín y vender la producción para la obtención de fondos.

**PARA UNA TROPA O VARIAS.**- Ofreced un buen precio por el mejor artículo hecho por un scout con materiales que no cuesten más de 2 chelines. La tasa de participación a 3 peniques.

Haced una exhibición con ellos, acompañados por demostraciones y representaciones, etc., de los scouts, y cobrad un dinero por la entrada.

Al final vended los artículos mediante subasta: aquellos que consigan un precio más alto ganará el premio.

**CLASES DE INSTRUCCIÓN** en Esperanto, Contabilidad, Mecánica, Electricidad, y, especialmente Taquigrafía.

**CLASE DE MILICIA.**- En la Escuela del Ministerio, en la Granja Stoke, los muchachos son sometidos a los mismos exámenes que en las Escuelas Militares para los certificados de promoción. De esta manera sabrán su calificación por si debieran ingresar en el Ejército.

MEMORIZAR.- Leed algo a los chicos, una línea o dos cada vez, para ver quién puede repetirla mejor.

Para concentrar la mente y desarrollar la memoria.

El Sr. G.L. Boundy, de Exeter, tuvo gran éxito desarrollando la inteligencia entre sus chavales separándolos en grupos y sacándolos a ver las diferentes fábricas de Exeter. Todos tomaron notas e hicieron bocetos mientras lo hacía y las reproducían en el siguiente encuentro, informando de todo lo que habían visto.

### **INFORMACIÓN SOBRE PROFESIONES, ETC.**

Las condiciones de servicio en la Marina Real, el Ejército de Tierra, la Oficina Postal, la Oficina de Telégrafos, o Policía pueden obtenerse en la Oficina Postal o Comisaría de Policía más cercanas.

Las condiciones del servicio en la Marina Mercante, o la formación requerida para ello se pueden obtener de la Liga de la Marina: Hogar de Formación Marina de Lancashire, para muchachos de 13 años y medio a 15 años y medio, en el n° 28 de Chapel Street, Liverpool.

Banco de Ahorros de la Oficina Postal, Banco de Peniques y Sociedades Benéficas existen en todas las principales ciudades y todas proporcionan una información completa. Como ejemplo:

La Mutua de Depósito Nacional, en el 37 de Queen Square, Southampton Row, Londres. Cuotas para chicos desde 6 peniques al mes, y para adultos desde 2 chelines y 3 peniques, y garantiza una paga por enfermedad, pensión, gastos de funeral, aparte de su propio aporte de capital.

Tan pronto como sea posible organizad una agencia de empleo para poner a vuestros muchachos en contacto con sus patronos, etc.

### **LIBROS PARA LEER**

‘Ahorro’ de Samuel Smiles. 2 chelines. (John Murray)

‘Ciento una maneras de hacer dinero’. (Sell & Odling, Londres)

‘Hazlo ahora’, de Peter Keary. 1 chelín (C.A. Pearson Ltd.)

‘Conejos de Provecho’, de J. Brod. 1 chelín.

‘Los secretos del éxito’, de Peter Keary. 1 chelín (C.A. Pearson Ltd.)

‘Apicultura por placer y provecho’, de Swanson. 1 chelín.

‘Esperanto par el millón’ 1 penique. (Stead, 39 Whitefriars Street, Londres E.C)

‘Manuales de Cassell’. 1 chelín y 6 peniques cada uno. Sobre la elaboración de arreos, hojalata, bombas, encuadernación, escritura de signos, apicultura, etc.

‘Cómo hacer cestas’, de la Srta. White. 1 chelín

‘Trabajo con rafia’, de M. Swannell. 2 chelines (Geo. Philip&son, Fleet Street). [La ‘rafia’ o ‘fibra vegetal’, es la corteza interior de un árbol y se usa para la elaboración de cestas, alfombras, sombreros, etc.]

‘Auto-ayuda’, de S. Smiles. 2 chelines (John Murray)

Ver también ‘Papeles sobre oficios para Muchachos’, en la Revista de la Brigada de Muchachos.

Sobriedad- Práctica de la Observación – Fortaleza – Notas para los Instructores.

### **SOBRIEDAD**

Recordad que la bebida no ha curado jamás ningún problema. Sólo hace que éstos empeoren cada vez más cuanto más lo haces. Hace olvidar a un hombre durante unas pocas horas cuál es exactamente su problema, pero también le hace olvidarse de todo lo demás. Si tiene mujer e hijos le hace olvidar su deber, que es trabajar y ayudarles en las dificultades en lugar de incapacitarse a sí mismo para trabajar.

Un hombre que bebe generalmente es un cobarde, y uno solía verlo a menudo entre los soldados. Hoy día son de mejor clase y no beben.

Algunos hombres beben porque les gusta la sensación de volverse medio estúpidos, pero son unos tontos, porque una vez que comienzan a beber ningún patrón confiará en ellos, y pronto se quedarán sin empleo, enfermarán fácilmente, y tendrán un final miserable.

No hay nada viril en emborracharse. Una vez se da a la bebida, un hombre arruina su salud, su carrera, y su felicidad, así como la de su familia.

Sólo hay una cura para esa enfermedad, y es la de no cogerla nunca.

### **PRACTICA DE LA OBSERVACIÓN**

Un conocido detective, el Sr Justin Chevasse, describe cómo con un poco de práctica en observación puedes deducir con bastante precisión el carácter de un hombre en base a su vestimenta.

Cuenta la historia de un Duque que solía vestir muy andrajoso. Un día, este noble viajaba en tren con un amigo suyo, Lord A. Un viajante de comercio que estaba en el vagón entabló conversación con ellos. En una estación, el Duque se bajó, y después de que se hubiese marchado el viajante preguntó:

‘¿Quién era el caballero que acaba de bajarse?’

‘Oh’, dijo Lord A., ‘es el Duque de X’.

El viajante de comercio se quedó de piedra y dijo:

‘¡Increíble! Que lujo que nos hablase tan afablemente a usted y yo. Yo pensé todo el tiempo que debía ser un jardinero’.

Supongo que ese viajante de comercio no fue instruido como scout y no miraba a las botas de la gente. Si lo hubiese hecho probablemente habría visto que ni las botas del Duque ni las del Lord eran las de un jardinero.

Las botas son generalmente la mejor prueba de todos los detalles de vestir. El otro día estaba con una dama en el campo, y una joven señorita caminaba delante de nosotros. ‘Me pregunto quién será’ dijo mi amiga.

‘Bueno’, dije, ‘me atrevería a decir que yo me pregunto de quién es doncella’. La chica iba muy bien vestida pero cuando vi sus botas adiviné que su vestido había pertenecido a alguien más, que se lo había dado y ella lo había arreglado a su medida, pero en lo que a sus botas se refería se sentía más cómoda con las suyas.

Ella se dirigió hacia la casa a la que íbamos nosotros, por la puerta del servicio, y nos encontramos con que era la doncella de una de las damas que allí había.

El Dr. Gross cuenta la historia de un viejo y experimentado caballero que fue encontrado muerto en su dormitorio con una herida en la frente y otra en la sien izquierda.

Muy a menudo, tras un asesinato, el asesino, con sus manos ensangrentadas por el hecho, podía tocar el pomo de la puerta al salir corriendo, o bien una jarra de agua para lavarse las manos.

En el presente caso había un periódico sobre la mesa con las marcas de tres dedos ensangrentados en él.

El hijo del hombre asesinado era sospechoso y fue arrestado por la policía.

Pero un examen cuidadoso de la habitación y las huellas dactilares demostraron que el hombre se había sentido enfermo durante la noche, se había levantado de la cama para coger alguna medicina, pero al llegar junto a la mesa de dio un nuevo espasmo y cayó, golpeándose la cabeza violentamente contra la esquina de la mesa y haciéndose la herida de su sien, que encajaba perfectamente con la esquina.

Al tratar de levantarse se había sujetado en la mesa y el periódico que había sobre ella y había dejado las huellas de sangre en el mismo al hacerlo. Entonces se cayó de nuevo, cortándose en la cabeza por segunda vez en los pies de su cama.

Las huellas fueron comparadas con las del fallecido, y se encontró que eran las mismas. Bien, no encontraréis dos hombres entre 64 billones con el mismo patrón de piel en sus dedos.

Así que era evidente que no había habido asesinato alguno y el hijo del fallecido fue liberado al ser inocente.



## FORTALEZA

En Japón, cuando nace un niño, los padres cuelgan fuera de su casa una muñeca o un pez, en función de si el bebé es una chica o un chico.

Es una señal a sus vecinos: la muñeca significa que es una chica, que algún día tendrá niños de los que cuidar.

El pez significa que es un muchacho, quien, cuando crezca hasta hacerse un hombre, tendrá que abrirse camino contra una corriente de dificultades y peligros, como el pez.

Un hombre que no sepa afrontar el trabajo duro o los problemas no merece ser llamado así.

Algunos de vosotros quizá hayáis oído la historia de las dos ranas. Si no lo habéis hecho, aquí la tenéis:

“Dos ranas salieron de paseo un día y llegaron a un gran tazón de crema. Por mirar hacia dentro las dos se cayeron en él.

Una se dijo: ‘Esta es una nueva clase de agua para mí ¿Cómo va a poderse nadar en algo así? Es inútil intentarlo’. Y se hundió hasta el fondo y se ahogó, por no haber tenido coraje.

Pero la otra era más viril, y luchó para nadar, empleando sus brazos y sus piernas con todas sus fuerzas con el fin de mantenerse a flote y, cada vez que sentía que se hundía, luchaba con más denuedo, sin perder nunca la esperanza.



Perseverancia: las ranas en el tazón de leche

Al fin, cuando estaba ya tan cansada que parecía que no podría más, sucedió algo curioso. De tanto agitar los brazos y las piernas había batido tanto la crema, que de repente se encontró sentada a salvo sobre un trozo de mantequilla.

Por tanto, cuando las cosas parezcan ir mal simplemente sonreíd y cantad como hace el tordo:

"¡Persistid, persistid, persistid!" (*En inglés 'stick-to-it', que suena como el canto del tordo-NdT*).

Y al final todo saldrá bien.

**EL DEBER ANTE TODO.**- Todos habréis oído hablar de la 'Ley de Lynch', que quiere decir impartir justicia severa ahorcando al delincuente.

El nombre viene de Galway, en Irlanda, donde un monumento aún conmemora el acto de un magistrado jefe de dicha ciudad, llamado Lynch, y quien en el año 1493 hizo ejecutar a su propio hijo, Walter Lynch, por haber matado a un joven español.

El asesino había sido juzgado y condenado de manera apropiada. Su madre rogó a los ciudadanos que rescataran a su hijo cuando lo sacaran de su celda para sufrir el castigo, pero el padre, previendo esto había dispuesto que la sentencia se llevara a cabo en la prisión, y el joven Lynch fue colgado de la ventana de la prisión.

El sentido del deber del viejo Lynch debió verdaderamente fuerte, como para permitir que sus sentimientos como padre dejaran paso a su consciencia como magistrado.

El General Gordon sacrificó su vida por su sentido del deber. Cuando fue sitiado en Khartum podía haberse escapado si hubiese querido, pero considero que era su deber permanecer con los egipcios a quienes había llevado allí aunque no sintiera ninguna admiración por ellos.

Así que se quedó con ellos y cuando al final el lugar fue tomado por el enemigo, fue asesinado.

## **NOTAS PARA LOS INSTRUCTORES**

### **RELIGIÓN**

CHARLES STELZLE, en su obra 'Muchachos de las calles y cómo ganárselos', dice:

A veces estamos tan preocupados en que haya suficiente religión en nuestros planes para el muchacho, que nos olvidamos de dejar el suficiente muchacho en los planes.

De acuerdo con las nociones de algunos, el club ideal de muchachos consistiría en reuniones para rezar y clases sobre la Biblia, con alguna charla ocasional como compensación, y quizá algunas diapositivas con imágenes de Tierra Santa como la cumbre del clímax.

La religión puede y debería enseñarse al muchacho, pero no de un modo insípido, o de una manera lúgubre y misteriosa. Él está muy dispuesto a recibirla si se le enseña desde su lado heroico y como una cualidad natural de cada día en cada hombre, y puede muy bien ser introducida a los muchachos a través del estudio de la Naturaleza.

Y para aquellos que creen que el esculatismo es una materia inapropiada para enseñarse en el Domingo, seguramente el estudio de la obra de Dios, al menos, sí que es apropiada para dicho día.

No hay necesidad de que esta instrucción sea deprimente, es decir, ‘todo textos y lágrimas’.

Arthur Benson, escribiendo para la Revista Cornhill, dice que hay cuatro virtudes cristianas, no tres. Son la Fé, la Esperanza, la Caridad, y el Humor. Lo mismo sucede en la oración de la mañana de Robert Louis Stevenson:

“El día regresa y nos trae su pequeña ronda de enojosos deberes y preocupaciones. Ayúdanos a actuar como hombres; ayúdanos a aceptar los deberes con caras risueñas y amables; deja que la alegría reine en el trabajo. Permite que hoy vayamos jubilosos a nuestros asuntos, y permite que al final del día, llegemos a nuestros lechos contentos y sin deshonor; y regálanos, cuando el día termine, el don del sueño”.

## AHORRO

Una gran proporción de las aflicciones y el desempleo en el país se debe a la necesidad de ahorro por parte de las mismas personas.

Y los reformistas sociales, antes de buscar nuevos remedios, harían bien en arreglar esta parte del problema en primer lugar. Probablemente encontrarían que luego les queda muy poco más por hacer.

El Sr. John Burns, en un discurso reciente, señaló que hay mucho dinero en el país como para situar a todo el mundo en una buena posición, si simplemente se hiciera un uso apropiado por parte del trabajador.

En algunos lugares, es cierto, existe ahorro. Los trabajadores ahorran sus pagas y se compran sus propias casas, y llegan a ser ciudadanos prósperos y alegres en hogares felices.

Se estima que 500 millones de Libras procedentes del dinero de los trabajadores se invierten en ahorros bancarios y Mutuas. Pero existe la otra cara de la moneda. Este gran balance representa los ahorros de muchos años, y sin embargo podría doblarse en dos o tres años si los hombres dejasen de beber y fumar.

Donde depositamos 4 Libras por año y cabeza en ahorros bancarios, otros países lo hacen bastante más, a pesar de ganar salarios inferiores, y en Dinamarca tal cantidad de depósito asciende a 19 Libras por cabeza.

El año pasado se gastaron 166 millones de Libras en bebida, y 25 millones en tabaco. Esto solo sería suficiente, si se dividiese entre nuestros treinta y cinco millones de pobres, para

proporcionar 22 Libras anuales a cada familia.

Y sabemos que esa es sólo una parte de la extravagancia de la nación. Se estima que entre 8 y 10 mil Libras por semana van a los bolsillos de los apostadores en Liverpool y sus ciudades de alrededor, en el fútbol.

Los Clubes de vacaciones o ‘Salidas’ son comunes en Lancashire, donde los trabajadores ahorran dinero para gastárselo en sus vacaciones. Solamente en Blackburn se gastaron 117mil Libras el año pasado. En Oldham se ahorraron 25mil Libras de gastos en las fiestas de la ‘Semana Wake’.

El despilfarro en Gran Bretaña es casi inconcebible, y debería ser penalizado. Los hombres malgastan salarios de 3 y 4 Libras los sábados por la noche, pero el lunes por la noche ya no les queda nada. Si hubiesen ahorrado, una amplia mayoría de nuestros trabajadores y sus familias podrían estar hoy día en condiciones de prosperidad, pero nunca se les ha enseñado lo que puede suponer ahorrar, y naturalmente hacen lo que hacen sus vecinos.

Si se pudiese iniciar a la próxima generación en la práctica de la economía, marcaría una gran diferencia en el carácter y prosperidad de la nación en un futuro.

En Manchester, los niños en edad escolar son motivados para que ahorren su dinero en huchas, y 44.000 de ellos tienen ahora sus depósitos en entidades bancarias. Se ha visto que es una buena manera de estimular el ahorro.

Por esta razón hemos promovido el uso de alcancías entre los Boy Scouts.

## BUENA EDUCACIÓN

Un ejemplo de buena educación en tiempos de guerra ocurrió en la Batalla de Fontenoy, cuando luchamos contra los franceses.

La Guardia de Coldstream subía por una colina cuando se encontraron de repente muy cerca de la Guardia Francesa. Ambos grupos se sorprendieron, y ninguno realizó disparos durante un minuto o dos.

En aquellos días cuando los hombres caballerosos discutían, solían dirimir sus diferencias mediante un duelo de pistolas. En un duelo se supone que ambos contendientes deben disparar a la vez, cuando se da la orden, pero a menudo sucedía que un hombre, con el fin de demostrar lo valiente que era, le decía a su adversario que disparase primero. Y así ocurrió en este caso.

Cuando ambas partidas estaban a punto de disparar, el oficial al mando de la Guardia Británica, para mostrar su cortesía y ausencia de temor, hizo una reverencia al comandante francés y le dijo ‘Disparen ustedes primero, Señor’.

Cuando la Guardia Francesa levantó sus rifles para disparar, uno de los soldados de los Coldstreams exclamó, ‘Que el Señor nos haga agradecidos por lo que vamos a recibir’.

Durante la descarga que continuó cayeron gran cantidad de nuestros hombres, pero los supervivientes les devolvieron una descarga igualmente mortífera, e inmediatamente calaron las bayonetas e hicieron huir a los franceses del campo de batalla.



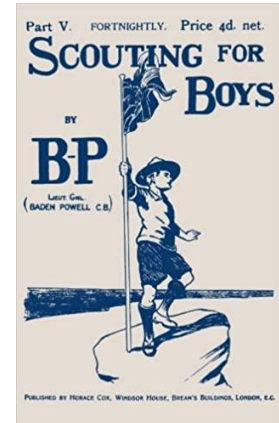
## PARTE V

### CONTENIDOS: CAPÍTULO VIII

---

## SALVAMENTO DE VIDAS, o Cómo afrontar los accidentes

---



#### CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

#### FOGATAS

- 23.- ESTAR PREPARADOS PARA LOS ACCIDENTES: Los Caballeros Hospitalarios de San Juan. Muchachos héroes. Muchachas heroínas. Medallas por Salvamento de vidas.
- 24.- ACCIDENTES Y COMO AFRONTARLOS: Pánico. Incendio. Ahogamiento. Caballos. Perros rabiosos. Accidentes diversos.
- 25.- AYUDA A LOS HERIDOS: Primeros Auxilios. Prevención de Suicidio.

#### PRÁCTICAS, JUEGOS, Y REPRESENTACIONES SOBRE EL SALVAMENTO DE VIDAS.

#### LIBROS PARA LEER.



### CONTENIDOS: CAPÍTULO IX (Comienza en la página 273)

---

## PATRIOTISMO, o Nuestros Deberes como Ciudadanos

---

#### CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

#### FOGATAS

- 26.- NUESTRO IMPERIO: Cómo creció. Cómo debemos mantenerlo.
- 27.- CIUDADANÍA: Deberes de los scouts como Ciudadanos. Deberes como Ciudadanos soldados. Puntería. Ayuda a la Policía.
- 28.- UNIDOS PERMANECEMOS, DIVIDIDOS CAEMOS: Nuestra bandera. Nuestra Marina y nuestro Ejército de Tierra. Nuestro Gobierno. Nuestro Rey.

#### LIBROS PARA LEER

## CAPÍTULO VIII

# SALVAMENTO DE VIDAS

o

Cómo Afrontar los Accidentes

---

## FOGATA N° 23

---

### ESTAR PREPARADO PARA LOS ACCIDENTES

Los Caballeros Hospitalarios de San Juan – Muchachos Héroes y Muchachas Heroínas –  
Medallas por Salvamento de Vidas

--- ---

### CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES

*Las materias de este capítulo no sólo deberían explicarse a los scouts sino también, siempre que sea posible, demostrarse de manera práctica, y hacerlo por cada uno de los muchachos por turno.*

*El conocimiento teórico en estos temas no sirve de nada sin la práctica.*

### LOS CABALLEROS DE SAN JUAN

Los caballeros de los viejos tiempos eran llamados Caballeros Hospitalarios porque poseían hospitales para el tratamiento de enfermos pobres y aquellos heridos en acciones de guerra.

Solían ahorrar su dinero para mantener funcionando dichos hospitales, y solían hacer ellos mismos de médicos y enfermeros. Los Caballeros de San Juan de Jerusalén se encomendaron especialmente a esta labor hace 800 años, y el Cuerpo Sanitario de San Juan es la rama actual que representa a aquellos caballeros.

Su insignia es una cruz blanca de ocho puntas sobre un fondo negro, y cuando la portaban como Orden llevaba un lazo negro.

Los exploradores, cazadores y otros scouts de las partes remotas del mundo deben saber qué hacer en caso de accidente o enfermedad, tanto para ellos como para sus acompañantes, ya que a menudo se hallan a centenares de millas de distancia de ningún médico. Por estas razones los boy scouts deberían, por supuesto, aprender todo lo que puedan acerca del cuidado de los enfermos y a tratar con accidentes.

Mi hermano se hallaba acampando una vez con un amigo en los bosques australianos. Su amigo estaba sacando un corcho, y sostenía la botella entre sus rodillas para conseguir un mejor agarre. La botella estalló y su borde afilado se hundió profundamente en su



muslo, cortándole una arteria. Mi hermano cogió rápidamente una piedra y la envolvió en un pañuelo para almohadillarla, y luego ató el pañuelo alrededor del miembro por encima de la herida, de manera que la piedra presionase la arteria.

Luego cogió un palo y, pasándolo a través de un lazo del pañuelo, lo retorció hasta que el vendaje se tensó tanto que detuvo el flujo sanguíneo.

Si no hubiese sabido qué hacer, el hombre se hubiese desangrado hasta morir en unos pocos minutos. Sin embargo le salvó la vida al saber lo que hacer, y hacerlo enseguida.

*[Demostrar como vendar una arteria, y también por dónde pasan las arterias, prácticamente siguiendo el interior de las costuras de las mangas y los pantalones]*

Los accidentes ocurren continuamente, y los Boy Scouts constantemente tendrán la oportunidad de prestar asistencia en forma de primeros auxilios.

Solamente en Londres, durante el pasado año, fueron asesinadas 212 personas, y 14.000 sufrieron heridas en accidentes de la calle.

Todos nosotros tenemos en gran consideración a cualquier hombre que a riesgo de su propia vida salva la de alguien más. Es un héroe.

Los muchachos especialmente piensan así de él, porque les parece que es completamente diferente de ellos mismos. Pero no lo es. Todo muchacho tiene la oportunidad de ser un héroe que salve vidas si decide prepararse para ello.

Hay bastante certeza en que cada uno de vosotros, scouts, estaréis presentes un día u otro en un accidente, en el que si sabéis lo que hacer, y lo hacéis con prontitud, podéis tener la satisfacción durante toda vuestra vida de haber rescatado o ayudado a un semejante.

Recordad vuestro lema 'Siempre Listos'. Listos para los accidentes, aprendiendo de antemano lo que debéis hacer en los diversos tipos que puedan suceder. Siempre listos para hacer lo que hay que hacer en el momento en el que ocurra el accidente.

Os explicaré lo que debería hacerse en los diferentes tipos de accidentes, y debéis practicarlos tanto como podáis.

Pero lo que debéis tener en mente, es que donde quiera que estéis, y sin importar lo que estéis haciendo, deberíais pensar para vosotros mismos, '¿Qué accidente podría suceder aquí?' y '¿Cuál sería mi deber si sucede?'

Entonces estaréis preparados para actuar.

Y cuando suceda realmente un accidente, recordad siempre que como scouts es vuestra obligación ser el primer hombre en ir al rescate. No dejéis que nadie se os anticipe.

Suponed, por ejemplo, que estáis de pie en un andén abarrotado de la estación, esperando al tren.

Pensaréis para vosotros mismos: ‘Suponiendo que ahora alguien se caiga del andén a las vías justo cuando viene el tren, ¿qué debería hacer?’

Tendría que saltar abajo y tirar de él hacia fuera del carril hasta el otro lado, en el espacio de seis pies. No habría tiempo de subirlo de nuevo al andén.

O si el tren estuviese muy cerca la única manera sería permanecer tumbado y hacer que él también lo haga, entre las vías, y dejar que el tren pasara sobre ambos’.

Entonces, si ocurriese este accidente, saltaríais enseguida hacia abajo y llevaríais a cabo vuestra idea, mientras el resto de la gente andaría corriendo, gritando y nerviosa sin hacer nada, al no saber qué hacer.

Tal caso sucedió el año pasado.

Una dama se cayó del andén en la estación de Finsbury Park justo cuando el tren venía.

Un hombre llamado Albert Hardwick bajó de un salto y se quedó tumbado, manteniéndola a ella tumbada también, entre las vías, mientras el tren pasaba sobre ambos sin tocarlos.

El Rey le concedió la Medalla Albert por ello.

Cuando el pánico se apodera de la gente de vuestro alrededor, sentiréis una momentánea inclinación a hacer lo que hacen los demás. Quizá sea salir corriendo, quizá quedarse quietos y gritar ‘¡Oh!’.

Bueno, debéis ser conscientes de cuando tenéis ese sentimiento. Que no os entre el pánico, como veréis que les pasa a los demás. Mantened la cabeza fría y pensad qué es lo correcto que debéis hacer, y hacedlo enseguida.

También el año pasado tuvo lugar una escena desgraciada en Hampstead Heath, donde una mujer se ahogó ante un montón de personas en un estanque poco profundo, y tardó media hora en hacerlo, mientras ninguno de ellos tuvo el coraje de entrar y sacarla.

Uno jamás hubiera imaginado que un montón de hombres ingleses se limitaran a quedarse en la orilla parloteando, pero así fue para su eterna desgracia.

Fue de nuevo un caso de pánico. El primer hombre en llegar a la escena no estaba dispuesto a entrar, y simplemente llamó a otro. Llegaron más, pero al ver que los que ya estaban allí no entraban, les entró algún tipo de temor a algo extraño, y tampoco fueron ellos, y de ese modo dejaron que la pobre mujer se ahogara frente a sus ojos.

Si hubiese habido allí un Boy Scout, espero que el cuento hubiera sido muy diferente.

Hubiese sido la oportunidad justa para que un Boy Scouts se luciese. Habría recordado su entrenamiento.

Cumplir con vuestro deber.

Ayudar a vuestros semejantes, especialmente si se trata de una mujer.

No dar importancia a que los demás estén muertos de miedo.

Zambullirse con valentía y mirar al objeto que estáis tratando de alcanzar, y no prestar atención a vuestra propia seguridad.

Los muchachos tienen la sensación de que son demasiado jóvenes, demasiado pequeños como para jugar algo más que un papel irrelevante en el salvamento de una vida. Pero esto es un gran error.

El año pasado, en la Brigada de Muchachos, nueve muchachos recibieron la Cruz por salvamento de vidas, ocho de ellos por salvar de ahogarse a otras personas. Todos tenían edades entre los 13 y los 16 años.

Cyril Adion (13) y Newlyn Elliot (17) también salvaron vidas por ahogamiento el año pasado, y un pequeño muchacho de tan sólo 9 años, David Scannell, recibió un reloj de plata en San Pancraccio por salvar la vida de un niño durante un incendio.

Añadido a esto, un chico llamado Albert Abraham fue nominado para el más alto honor que ningún hombre pueda recibir por salvar una vida, que es la Medalla Albert.

Tres muchachos estaban escalando por unos acantilados en la orilla del mar, cuando uno de ellos cayó hasta el fondo y quedó muy malherido. Otro subió el resto del acantilado y corrió hacia su casa, pero no se lo dijo a nadie por temor a meterse en problemas. El tercero, Albert Abraham, bajó de nuevo por el acantilado para asistir al chico que había caído, y lo encontró cabeza abajo entre dos rocas, con su cuero cabelludo casi totalmente desgarrado y una pierna rota.

Abraham lo arrastró para sacarlo del alcance de la marea, pues donde habían caído corría el riesgo de ahogarse, y luego le colocó el cuero cabelludo en su lugar y se lo vendó, y también le colocó la pierna lo mejor que pudo y la entablilló, pues había aprendido el deber de prestar 'Primeros Auxilios' en la Sociedad Sanitaria de San Juan.

Luego escaló el acantilado, cogió algunos helechos y fabricó una cama para el chico herido. Se quedó con él todo el día, y cuando llegó la noche todavía permaneció con él, ni tampoco lo dejó incluso cuando una gran foca que parecía bastante agresiva, se subió a las rocas cerca de él. La alejó tirándole piedras.

Finalmente salieron algunas partidas y rescataron a ambos muchachos, pero el chico herido murió poco después a pesar de los esfuerzos que Albert Abraham había hecho para salvarlo.

Hablando de muchachos yo también podría afirmar que las mismas observaciones pueden aplicarse a las mujeres y las chicas, quienes no sólo son capaces de hacer una valiosa labor en el salvamento de vidas, sino que ya lo han hecho una y otra vez.

Una niña pequeña de nueve años fue nominada para la Medalla Albert. Kate Chapman logró rescatar a dos niños pequeños de ser atropellados por un carro descontrolado. Consiguió hacerlo, pero ella misma fue arrollada y malherida en el intento.

La Srta. Ann Racebottom fue galardonada con la Medalla Albert en 1881 por rescatar a algunos escolares cuando el tejado del colegio cayó sobre ellos y ella consiguió sacarlos arrastrándose por entre los escombros con gran riesgo para su propia vida.

Doris Kay, de Leytonstone, sólo tiene ocho años, pero fue galardonada con el diploma al salvamento de vidas el año pasado por la Royal Humane Society.

### **MEDALLAS POR SALVAMENTO DE VIDAS**

En guerra, como bien sabéis, se otorga la Cruz de la Victoria a los soldados por llevar a cabo actos de valor.

De la misma manera, en tiempo de paz, se condecora a cualquiera que se distingue por su valor en el salvamento de vidas con riesgo de la suya propia.

La Medalla Albert es el más alto galardón de estas recompensas.

La Royal Humane Society también concede medallas o diplomas.

La Medalla Edward se otorga por la demostración de valor en los accidentes que ocurren con tanta frecuencia en las minas.

En las Brigadas de Muchachos se conceden medallas por acciones de valor y auto-sacrificio a la hora de salvar una vida, o por la demostración de un evidente coraje ante una situación de peligro.

En los Boy Scouts tenemos una medalla a la gallardía, que se otorga por actos similares.

Pero de todas éstas, la Medalla Albert y la Medalla Edward son las más valiosas, pues son entregadas por el mismo Rey, y sólo en casos muy especiales.

Por tanto, que todo Boy Scout se prepare para ganar una de ellas. Algún día, probablemente, ocurrirá un accidente ante vosotros para daros la oportunidad. Si habéis aprendido de antemano lo que hay que hacer, podéis dar un paso adelante enseguida y hacer lo correcto.

Podéis encontraros con una medalla como condecoración.

En cualquier caso tendréis algo bastante mayor que una simple medalla, la satisfacción de haber ayudado a un semejante a riesgo de vuestra propia vida.

## **PRÁCTICAS EN SALVAMENTO DE VIDAS**

### **ARROJANDO EL ‘SQUALER’**

El ‘squaler’ es un trozo de caña de 19 pulgadas de longitud, que lleva una pesa de 1 libra y tres cuartos en su base, y lleva sujeta en su otro extremo una cuerda salvavidas de cáñamo italiano de 6 hebras.

El objetivo es una barra horizontal con una cabeza, de tamaño real, que representa la cabeza y los brazos de un hombre ahogándose, situada en el suelo a unas veinte yardas de distancia.

Cada competidor la arroja por turnos desde detrás de una línea dibujada en el suelo. Puede hacerlo parado o tomar carrera para hacer el lanzamiento. El que lo arroje más lejos gana, a condición de que la cuerda caiga sobre alguna parte del muñeco, de modo que pudiese ser cogida por el hombre que se ahoga.

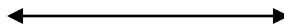
O haced rondas para averiguar quién es el peor lanzador.

Practicad arrojando un salvavidas de la misma manera.

Practicad el hacer dos filas de hombres para pasarse cubos llenos o vacíos. Cada fila da descanso a la otra intercambiando frecuentemente los papeles.

Practicad el modo de transportar, desenrollar y volver a enrollar la manguera. Empalmar tramos. Fijarlas a los hidrantes. Lanzar agua y dirigir dónde cae.

Practicad el uso de escaleras, pértigas, cuerdas, bajar a personas desde una ventana con cuerdas o ropas de cama. Salto a una lona salvavidas y escape de emergencia. Cómo apañar, sostener y utilizar alfombras o mantas dobles, pero no endebles ni sábanas.



## **FOGATA N° 24**

---

### **ACCIDENTES Y COMO AFRONTARLOS**

Pánico – Incendio – Caballo Desbocado – Perro Rabioso – Accidentes Diversos

---

#### **PÁNICO**

Cada año se pierden montones de vidas por el pánico, lo que se debe muy a menudo a las causas más insignificantes, y que podrían detenerse si sólo uno o dos hombres mantuviesen fría la cabeza.

Una noche, hace dos años, a bordo de un ferry en Nueva York, un hombre que había estado cogiendo cangrejos pensó que sería una buena broma dejar a uno suelto en la cubierta del barco.

El cangrejo hizo presa en el gato del barco y le hizo chillar y se precipitó en medio de un grupo de chicas escolares, que enseguida se dispersaron gritando. Ello desató el pánico entre los centenares de pasajeros a bordo. Corrían en todas direcciones, y en un momento dado las barandillas se rompieron y ocho personas cayeron por la borda, y antes de que se pudiera hacer nada fueron arrastradas por la corriente y se ahogaron.

En Alemania, una chica que estaba bañándose, de repente fingió que se ahogaba sólo por diversión. Tres hombres se lanzaron al río a rescatarla, pero uno comenzó a hundirse y otro fue en su ayuda, y ambos se ahogaron.

Incluso éste último mes de septiembre un estanquero de una ciudad de Rusia, al abrir su tienda por la mañana, vio una gran bomba negra sobre el mostrador. Salió corriendo hacia la calle para escapar de ella y un policía, al verlo correr, lo tomó por un ladrón y como no se detuvo le disparó. La bala no le alcanzó, pero sí a otro hombre que era judío.

El resto de judíos inmediatamente se congregaron y armaron una revuelta y se perdieron muchas vidas.

Una vez terminó todo, el estanquero volvió a su tienda y se encontró con que la bomba seguía en su mostrador, solo que no era una bomba, sino sólo una sandía.

El otro día sucedió un caso de pánico entre niños en un teatro de Barnsley, cuando una avalancha y el pánico se desencadenaron sin causa alguna salvo la aglomeración, y ocho niños fueron aplastados hasta morir. Seguramente se hubiesen perdido más vidas de no ser porque dos hombres mantuvieron fría la cabeza e hicieron lo correcto.

Un hombre llamado Gray llamó a un grupo de niños con voz muy alegre para que fueran en otra dirección, mientras el hombre que proyectaba el espectáculo de diapositivas, puso una imagen sobre la pantalla y de ese modo desvió la atención del resto y evitó que cundiera el pánico.

Este es el truco en una situación de pánico. Si sólo uno o dos hombres mantienen fría la cabeza y hacen lo adecuado en el fragor del momento, a menudo pueden calmar a cientos de personas y de este modo salvar muchas vidas.

Esta es una gran oportunidad para un Boy Scout. Esforzaos por mantener la calma y no perdáis la cabeza. Pensad qué es lo que hay que hacer y llevadlo a cabo en seguida.

## RESCATE DEL FUEGO

Los ejemplos de valientes rescates de personas en casas ardiendo son frecuentes. Uno los ve cada día en los periódicos, y los scouts deberían estudiar cada uno de estos casos conforme suceden, e imaginar que habrían hecho en tales circunstancias, y de este modo comenzaréis a aprender cómo afrontar los diversos accidentes.

Un ejemplo sucedió precisamente el otro día, cuando un joven marinero llamado George Obeney, del buque de Su Majestad *Andrómeda* atracado en Chatham, caminaba por Kingsland Road, cuando de repente vio una casa en llamas, y a una mujer en el segundo piso gritando que tenía niños y no los podía sacar.

El marinero salió corriendo entre sus compañeros y de alguna manera trepó por la fachada del muro hasta que alcanzó la ventana del primer piso y rompió el cristal para conseguir espacio donde colocarse.

Entonces la mujer de la ventana superior pudo descender a uno de los niños para que él lo cogiese, y luego lo bajase al suelo.

De esta manera descendieron a niño tras niño hasta bajar a seis de ellos, y finalmente a dos mujeres, y entonces, sofocado él mismo a causa del humo cayó inconsciente, pero fue sujetado por la gente que había abajo.

Su acto fue un ejemplo para vosotros de cómo cumplir con vuestro deber ENSEGUIDA, sin pensar en peligros o dificultades.

En enero de 1906, en el Hospital de Enfield, el pabellón de los niños se incendió en medio de la noche, y un montón de ellos probablemente se habría quemado antes de que llegaran los bomberos al lugar si no hubiese sido por la matrona, la Srta. Eardley, que corrió desde su casa en camisón y conectó la manguera de incendios y la enchufó sobre las llamas, mientras las dos enfermeras de noche se pusieron manos a la obra y rescataron a veinte niños del edificio en llamas.

Las Brigadas de Vida de Muchachos se ha encargado de la instrucción de los chicos sobre lo que hay que hacer en casos de incendio.

### *INSTRUCCIONES*

Estas son algunas de sus directrices:

Si descubris una casa en llamas debéis

- 1° Avisar a la gente en su interior.
- 2° Advertir a la Oficina de Policía o Brigada de Incendios más cercana.
- 3° Incitar a los vecinos para que traigan escaleras, mantas, alfombras para recoger a las personas que salten.

Una vez lleguen los camiones de bomberos lo mejor que pueden hacer los muchachos es ayudar a la policía a mantener la multitud alejada del camino de los bomberos, las mangueras, etc.

Las Brigadas de Vida de Muchachos son adiestradas en cierta instrucción denominada 'Melé' para mantener alejada a la multitud.

Forman una línea o una línea doble, pasan sus brazos alrededor de la cintura del compañero de cada lado, y empujan, con la cabeza hacia abajo, hacia la multitud, y de esta manera la hacen retroceder.

Si es necesario entrar en una casa en busca de gente débil o inconsciente, la cuestión es colocarse un pañuelo mojado o una calceta de lana sobre la nariz y la boca, y caminar en posición encorvada, o gatear sobre vuestras manos y rodillas hasta llegar bastante cerca de la puerta, ya que es aquí donde existe menos humo o gases.

Además, para atravesar el fuego y las chispas, si podéis, coged una manta y mojadla, y hacedle un agujero en medio por el que pasaréis la cabeza, haciendo así una especie de manto a prueba de fuego con el que podéis atravesar con rapidez entre llamas y chispas.

[Practicad esto].



Arrastrando a un hombre inconsciente: ambas cabezas situadas cerca del suelo

Cuando ocurre un incendio en algún lugar cerca de los Boy Scouts, éstos deberán reunir a sus patrullas lo más rápido posible, y salir a paso scout hacia el incendio, guiándose por el resplandor o el humo.

Entonces el Guía de patrulla deberá informar a la policía o los bomberos, y ofrecer la ayuda de su patrulla bien para mantener a la multitud, o para llevar mensajes, cuidar de la propiedad o ayudar de cualquier otra forma.

Si os encontráis a una persona con la ropa en llamas, debéis tirarlo al suelo, porque las llamas sólo arden hacia arriba, y luego envolvedlo en una alfombra o alfombrilla, abrigo, o manta, teniendo cuidado al hacerlo de que no se os prenda fuego a vosotros.

La razón de esto es que el fuego no puede continuar ardiendo si no hay aire.

Luego verted agua sobre el paciente para apagar todas las brasas.

Cuando os encontréis con una persona inconsciente (y muy a menudo a causa del temor estarán escondidas bajo las camas o las mesas, etc.) deberéis transportarlas o bien sobre



vuestro hombro, o lo que es a menudo más recomendable en caso de humo denso, gases, etc., asegurándola a vosotros mediante un arnés confeccionado con sábanas o cordones, y tirar de él, para sacarlo de la habitación caminando por el suelo a cuatro patas.

*[Practicad esto mediante un As de guía alrededor de la cintura del paciente, otro alrededor de sus tobillos, y otro alrededor de vuestro propio cuello. Dadle la espalda a él, poneos a cuatro patas con la cuerda pasando bajo vosotros, y de esta manera sacadlo tirando de él.*

*Practicad también la 'Carga de Bombero' para llevar a una persona inconsciente sobre vuestros hombros].*

## **RESCATE EN AHOGAMIENTOS**

La lista de héroes de las Brigadas de Muchachos os muestra la gran proporción de accidentes debidos a no saber nadar. Por lo tanto es de la mayor importancia que todos los chicos aprendan a nadar, y una vez hecho, aprendan cómo salvar a otros para que no se ahoguen.

El Sr. Holbein, el gran nadador del Canal, en su escrito en el *Periódico del Muchacho*, señala que un muchacho, cuando está aprendiendo a nadar, debería aprender primero cómo subirse y bajarse de un bote, por ejemplo trepando por la popa.

Segundo, como aguantarse sobre un remo o un tablón, por ejemplo montándose a horcajadas sobre él, o sujetándolo por un extremo y empujándolo ante él nadando con las piernas.

En tercer lugar, cómo meterse en un salvavidas flotando, por ejemplo empujando hacia abajo el lado más cercano bajo el agua e introduciendo la cabeza y los hombros, de modo que se quede dentro mientras flota.

Cuarto, cómo salvar una vida.

*[Practicad esto durante el baño o la formación de baño]*

Un nadador medio puede salvar a un hombre que se está ahogando si sabe cómo y lo ha practicado unas pocas veces con sus amigos.

La idea popular de que una persona que se está ahogando sale a la superficie tres veces antes de hundirse definitivamente es una completa tontería. A menudo se hunde enseguida, a menos que alguien esté presto a ayudarlo.

El punto importante es no dejar que la persona que se ahoga os pueda agarrar, o probablemente os ahogará también a vosotros. Manteneos siempre por detrás de él. Si veis que os sujeta por la muñeca, volved vuestra muñeca hacia su pulgar, y forzarlo a liberaros.

La mejor manera de ayudar a un hombre que se ahoga es mantenerse por detrás y agarrarlo por el pelo, o la parte de atrás del cuello, o colocando vuestros brazos bajo sus axilas, diciéndole que se mantenga quieto y no luche.

Si obedece lo podréis mantener fácilmente a flote. De lo contrario tened cuidado de que en su terror no se dé la vuelta y os agarre.

Si os agarra por el cuello, Holbein dice:

‘Maltratadle, y hacedlo rápido. Situada vuestro brazo alrededor de su cintura, y la otra mano, con la palma hacia arriba, bajo su barbilla, con la punta de vuestros dedos bajo su nariz. Tirad y empujar con todas vuestras fuerzas y necesariamente os dejará ir’.

Pero nunca os acordaréis de esto a menos que lo practiquéis con frecuencia con otros muchachos primero. Cada uno hará por turno de hombre ahogado o de rescatador.

[*Practicad esto*].

Entre los innumerables casos de salvamento de vidas por ahogamiento, el Sr. Scullion fue nominado para recibir la Medalla Albert.

Se tiró al río para evitar que se ahogara un muchacho que se había caído entre el muelle y el lateral de un barco. Cuando agarró al chico no había suficiente espacio para nadar en tan estrecho lugar, y la marea era muy fuerte, de modo que se sumergió, llevando al muchacho consigo, bajo la quilla del barco, y luego salió a aguas abiertas por el otro lado de la nave, y nadó fácilmente hasta una barca y de este modo lo rescató.

Si no hubiese mantenido fría la cabeza y se hubiese sumergido bajo el barco, es probable que ambos se hubiesen ahogado.

Cualquiera de vosotros que aún no sepa nadar, y que caiga en aguas donde no haga pie, recordad que no os hundiréis si hacéis lo siguiente:

Primero, mantener la boca hacia arriba, echando la cabeza bien hacia atrás.

Segundo, mantener los pulmones llenos de aire haciendo largas inspiraciones, pero soltando muy poquito aire.

Tercero, mantened los brazos bajo el agua.

Para hacer esto debéis comenzar por no gritar, lo cual sólo vaciaría vuestros pulmones, y no debéis mover los brazos para hacer señales solicitando ayuda, de lo contrario os hundiréis.

[*Practicad esta posición*].

Si veis que una persona cae al agua y empieza a ahogarse, y sois incapaces de nadar, debéis arrojarle una cuerda, o un remo, o una tabla cerca de él, de manera que cuando salga de nuevo pueda sujetarse a él y mantenerse.

Si una persona se cae a través del hielo, y es incapaz de salir de nuevo porque los bordes se rompen, arrojadle una cuerda, y decidle que no luche. Esto puede darle confianza hasta que podáis conseguir una escalera larga o un palo que le permita trepar afuera, u os permitirá a vosotros reptar para agarrarlo.

## **RESCATE EN CABALLOS DESBOCADOS**

Continuamente suceden accidentes a causa de caballos desbocados que se abalanzan sobre la gente. De hecho, en promedio, el número de caballos sin control que son detenidos por la

policía durante el año ascienden a más de doscientos. Y es por ello que todo el mundo debiera saber cómo detener un caballo desbocado, y de este modo evitar numerosos accidentes y heridos.

El soldado Davies, del 16º de Lanceros, fue galardonado con la Medalla Albert en Aldershot, por haber detenido a los caballos de un carronato de artillería, que se alejaba descontrolado.

El conductor, que montaba a uno de ellos, había salido despedido, y los caballos se dirigían colina abajo hacia las viviendas familiares de los barracones de la caballería, donde un montón de niños se hallaban jugando, cuando el soldado Davies, al ver el peligro que corrían los niños, corrió hacia los caballos, y sujetando al caballo que corría por fuera con su mano derecha, se agarró al palo del arreo con la izquierda y consiguió detener el carronato.

Estuvo agarrado en aquella posición durante algunas yardas cuando la cadena que sujeta los palos del arreo se soltó y dejó caer los palos, tirando a Davies también al suelo.

El carronato pasó por encima de sus piernas, y le hirió gravemente, y aunque realmente no consiguió detener a los caballos, los desvió de su curso lo que dio tiempo a que los niños se salvaran de ser arrollados.

No hace mucho tiempo, una dama estaba siendo llevada sin control por su caballo en Hyde Park. El animal marchaba desbocado, enloquecido de miedo, y aunque ella era buen jinete y mantenía fría su cabeza, no tenía control alguno sobre él.

El peligro era que la carretera por la que galopaba, aunque era recta durante un buen tramo, giraba de manera abrupta al final, y estaba cerrada por una alta barandilla de hierro.

Cuando un caballo está muy asustado parece perder la vista así como su inteligencia. Se tiraría por un acantilado o contra un muro sin tratar de detenerse, y en esta ocasión parecía más que probable que acabaría cargando contra la gran barandilla de hierro que había al final de la carretera, y las consecuencias para la chica que iba a su grupa habrían sido demasiado terribles como para pensar en ellas.

En frente de ella mientras se acercaba como el trueno, habían dos caballeros cabalgado tranquilamente y conversando entre ellos, llevando la misma dirección hacia la que marchaba ella. Uno de ellos (era el Honorable George Wyndham, en aquel momento el Secretario Jefe para Irlanda) volvió su cabeza para ver lo que ocurría detrás suyo, y en un momento se dio cuenta de toda la situación, vio lo que había que hacer, y lo hizo.

Se percató de que una muchacha estaba siendo conducida hacia la muerte por un caballo enloquecido si no se hacía algo para detenerlo, o para que girara por la esquina al final de la carretera que para entonces no estaba tan lejos.

Ahora, ¿Qué hubieseis hecho cualquiera de vosotros si hubieseis estado en el lugar del Sr. Wyndham?

Él vio que cruzar su caballo en el camino sería sencillo, pero si lo hacía probablemente los dos caballos caerían, y posiblemente mataran a ambos jinetes. Así que lo que hizo fue poner su propio caballo al galope enseguida, y por un momento parecía como si estuviese corriendo alejándose, con la dama alcanzándole a toda velocidad. Pero pronto fue evidente lo que estaba haciendo.

Gradualmente dejó que el caballo de la dama le alcanzase hasta que su cabeza estuvo frente a él y a su lado, entonces de manera gradual hizo girar a su caballo para tomar la curva, y , empujando todo el tiempo contra el hombro del caballo de la dama, lo forzó también de manera gradual a girar con él hasta que fue dirigido, a salvo de la barandilla, hacia la nueva dirección de la carretera, y allí, mientras se mantenía parcialmente por delante, sujetó sus riendas y en poco tiempo lo devolvió a la normalidad tirando de ellas.

Esta es una lección para que todo el mundo esté SIEMPRE LISTO, incluso en el momento ordinario de un paseo, o de una conversación con un amigo, para salir disparado enseguida en ayuda de un semejante en peligro.

El otro día yo mismo me encontré con un caballo y su carruaje corriendo por el Puente de Westminster, pero lo detuve sin ninguna dificultad.

La manera de detener un caballo desbocado no es ponerse corriendo enfrente de él y agitar los brazos, como hace mucha gente, sino intentar correr a su lado, sujetar la barra de arreo para evitar caerse y sujetar las riendas con la otra mano y tirar de la cabeza del caballo forzándola a girarse hacia uno, y de ese modo volverlo hasta que puedas llevarlo contra un muro o una casa, o bien obligarlo a detenerse.

Pero, por supuesto, para un muchacho, con su peso ligero, es algo muy difícil de hacer. Su participación en tales accidentes probablemente debería limitarse a cuidar de la gente que pueda haber herido el caballo desbocado.

## **ACCIDENTES DIVERSOS**

Uno no puede repasar toda la lista de accidentes que pueden suceder a vuestra vista, pero lo importante es que un scout debería recordar siempre que debe mantener la cabeza fría, y pensar qué es lo que hay que hacer exactamente en ese momento, y ser quien lo lleve a cabo, incluso en las más inesperadas circunstancias.

El sargento de policía Cole fue galardonado con la Medalla Albert hace algunos años por retirar una bomba con dinamita que se encontró en Westminster Hall.

Ya estaba prendida para hacer explosión, y en lugar de alejarse y ponerse a cubierto él mismo, la agarró, salió corriendo y la tiró lejos, y estuvo a punto de perder la vida en la explosión que siguió inmediatamente después.

Si hubiese dudado en pensar cuál sería la mejor solución, probablemente habría perdido su propia vida, y habría permitido que destrozase el lugar.

Un hombre llamado John Smith fue galardonado con la Medalla Albert porque un día, cuando trabajaba en su fábrica de fundición de acero, un gran lingote de acero al rojo vivo de 26 toneladas de peso, estaba a punto de ser elevado de un molde de fundición, cuando uno de los trabajadores llamado Stanley se resbaló, y se cayó en el hueco, que tenía unos quince pies de profundidad, y quedó situado al lado del lingote en un espacio de unos dos pies, que es lo que había entre el lingote y la pared del agujero.

John Smith se hizo inmediatamente con una escalera y corrió hacia el siguiente agujero, desde el cual había un pasaje que lo comunicaba con el primero, y de este modo consiguió llegar a la parte inferior del agujero del lingote y sacar a Stanley hacia el hueco vacío.

Stanley murió a causa de las quemaduras dos días más tarde, pero Smith, aunque sufrió feas quemaduras él mismo, se recuperó para portar la Medalla Albert.

### **PERRO RABIOSO**

Un perro que esté rabioso corre por todas partes mordiendo a cualquiera que se encuentre en su camino.

Todo scout debería saber lo que hacer cuando hay algún perro rabioso en los alrededores, y debería prepararse para ello.

Sir Thomas Fowell Buxton salió un día para dar una vuelta a caballo cuando su perro, que iba corriendo con él, se volvió loco y empezó a correr por toda la ciudad.

Sir Thomas lo apartó del camino y lo condujo hacia un jardín. Entonces desmontó del caballo, corrió hacia el perro y consiguió agarrarlo por el cuello sin que le mordiese. Luego siguió una tremenda lucha entre hombre y perro.

Al final llegó el jardinero y trajo una cadena que Sir Thomas abrochó, y sólo cuando el otro extremo había sido sujetado a un árbol soltó al perro. El perro estaba entonces loco de rabia y mordió la cadena tan fuerte que corría peligro de soltarse, cuando Sir Thomas fue hacia él de nuevo con una segunda cadena más fuerte, y sujetándolo por el cuello con una horqueta se la abrochó.

Cuando hubo hecho esto, y soltaron la horqueta, el perro saltó hacia él con tal fuerza que rompió la antigua cadena. Afortunadamente la nueva aguantó. Y poco después el perro murió.

La manera de evitar la mordedura de un perro es llevar un palo, o incluso un pañuelo, en vuestras dos manos paralelo a vuestra frente, y el perro generalmente tratará de apartarlo con la pata antes de que pueda morderos realmente, y de este modo podéis tener una posibilidad de darle una patada bajo la mandíbula.

## PRÁCTICAS EN SALVAMENTO DE VIDAS

Practicad la ‘melé’ para mantener alejada a una multitud durante un incendio.

Practicar el agarre y la lucha con un hombre que se ahoga.

Cómo evitar que un hombre dispare a otro con una pistola.

Hacer escaleras con palos, cordel y travesaños.

Instruir a los scouts para que sepan la ubicación de las tomas y bocas de incendio de la vecindad, las estaciones de policía, las alarmas de incendio, estaciones de bomberos, ambulancias, hospitales, etc.

## LIBROS PARA LEER

‘Manual de la Brigada de Vida de Muchachos’: Instrucción para el salvamento de vidas.  
Precio 2 peniques (56 Old Bailey, Londres)



Punteria

(Dibujo de 'Bocetos de Mafeking'; del autor  
Con permiso de Messrs Smith & Elder

‘Manual de Instrucción en Incendios’ del Consejo del Condado de Londres. 1 chelín (P. King and Son, 9 Bridge Street, Westminster)  
‘Natación’, del Profesor Holbein, 1 chelín. (A. Pearson, Ltd.).



## **FOGATA N° 25**

---

### **AYUDANDO A LOS DEMÁS**

Prestación de Primeros Auxilios – Suicidios – Cómo transportar un paciente.

#### **PRESTACIÓN DE PRIMEROS AUXILIOS**

*[NOTA PARA EL INSTRUCTOR.- Es imposible en el corto espacio del que dispone uno, dar todos los detalles sobre los Primeros Auxilios. Estos pueden encontrarse in cualquiera de los libros mencionados al final de esta fogata].*

En un accidente, cuando estás solo con la persona herida, si está inconsciente tumbadlo sobre la espalda con la cabeza un poco elevada y ladeada, para que no se asfixie, y para que cualquier vómito, agua, etc., pueda salir de su boca.

Aflojadle la ropa alrededor del cuello y el pecho. Comprobar dónde está herido y tratadlo en función a lo que se os enseñe al aprender ‘Primeros Auxilios’

Si os habéis encontrado al hombre yaciendo inconsciente, deberíais examinar cuidadosamente el terreno a su alrededor en busca de alguna ‘señal’, y tomar nota de ello y de su posición, etc., por si acaso después se encontrase que haya sido atacado por otros. *[Practicad lo arriba descrito, haciendo un muchacho de paciente y el otro lo encuentra. Haced ‘señales’ alrededor del paciente].*

Si habéis salido con una patrulla y sucede un accidente, u os encontráis con un hombre herido, el Guía de patrulla mandará a un scout a que vaya a buscar a un médico. Él mismo atenderá al paciente con la ayuda de un scout. El Cabo quedará a cargo de los demás scouts para ayudar trayendo agua, o mantas, o haciendo una camilla, o manteniendo alejada a la multitud.

Como norma, es mejor mantener quieto al paciente al principio. A menos que sea necesario no intentéis moverlo. Y no lo molestéis con preguntas hasta que se recupere un poco. *[Practicad lo anterior].*

**RESPIRACIÓN ARTIFICIAL.**- Para recuperar a alguien que aparentemente se ha ahogado, es necesario sacar enseguida el agua de sus pulmones, para lo cual deberemos colocarlo con la cara y la cabeza hacia abajo, de manera que el agua pueda salir por su boca, y para ayudarlo debéis abrir su boca y tirar de su lengua.

Quitadle la ropa mojada y envolvedlo en mantas si es posible, y frotad y moved sus piernas tanto como sea posible para restablecer la circulación sanguínea.



Respiración artificial: Método Shäfer

Tras sacar el agua del paciente ponedlo de lado con su cuerpo ligeramente caído y mantened la lengua colgando. Si respira dejadlo descansar. Si no lo hace, debéis conseguir restaurar inmediatamente la respiración de manera artificial.

Colocadlo tumbado boca abajo con su brazo doblado situado bajo su frente para mantener su nariz y boca alejadas del suelo. Colocad un abrigo doblado o una almohada bajo su pecho y dejad que su cabeza cuelgue. De esta forma su lengua no bloqueará la garganta, y el agua o la baba podrán salir.

Entonces colocaos a horcajadas sobre él o arrodillados a su lado, y situando ambas manos sobre sus costillas inferiores, presionad firmemente hacia abajo y hacia delante durante tres o cuatro segundos para sacar todo el aire de su cuerpo, y luego soltad para dejar que el aire entre de nuevo a través de la garganta.

Luego presionad otra vez.

Continuad con este movimiento de presionar y liberar, contando hasta cuatro en cada movimiento, hasta que el paciente comience a respirar de nuevo.

Algunas veces no ocurre hasta que se ha estado intentado durante una hora o incluso más. Este es el llamado método Schäfer, y se puede usar tanto en ahogados como en aquellos que se han asfixiado por humo o gases.

*[Haced que los scouts practiquen lo anterior por parejas].*



**HUMO O GASES.-** Continuamente suceden accidentes por el escape de gases en las minas, en las cloacas o en las casas.

Al tratar de salvar a una persona, mantened vuestra nariz y boca bien cubiertas con trapos húmedos, y la cabeza lo más cerca posible del suelo, arrastrando a la persona inconsciente del mismo modo que os he sugerido para los casos de incendio.

Arrastrad a vuestro paciente hacia el aire libre lo antes que podáis, (digo lo antes que podáis porque si tardáis en hacerlo, quizá vosotros también os sofoquéis con los gases nocivos).

Después aflojad todas sus ropas alrededor del cuello y del pecho, y verted agua fría sobre su cara y quemad plumas de ave bajo la nariz (*era una manera similar a la de colocar un frasco de sales que se utilizaba antiguamente- NdT*).

Si notáis que no respira, tratadle como la haríais con una persona ahogada, e intentad devolverle la respiración.

**QUEMADURAS.-** Al tratar a alguien que se ha quemado, quitadle la ropa pero sin despegarla, sino cortándola con cuchillo afilado o una tijeras. Si alguna parte de la vestimenta se queda adherida a la piel debido a la quemadura, no la quitéis sino cortad la tela alrededor de la zona, y después proteged las partes quemadas del aire lo antes posible, pues éste causa un intenso dolor.

La mejor manera de protegerlas es espolvoreándolas con talco o harina, o colocando trozos de lienzo bien empapados en aceite de oliva o de linaza, y cubridlo todo con algodón.

Mantened al paciente cálido, y dadle a beber bebidas calientes, como té caliente, leche caliente, o licores y agua.

El Mayor John Garroway, que es médico, recomienda encarecidamente, en lugar de harina o aceite para detener el dolor de la quemadura, colocar un trozo de papel firmemente sobre la herida, y el dolor se aliviará en unos segundos.

**QUEMADURA POR ÁCIDO.-** El otro día sucedió un caso en el que una mujer arrojó vitriolo a la cara de un hombre. Es éste un ácido terrible que quema y corroe la carne que toca.

Afortunadamente, había en el lugar un policía que sabía lo que debía hacer. Inmediatamente le echó gran cantidad de agua para lavar el ácido y después le aplicó harina o bicarbonato para proteger la herida del aire y aliviar el dolor.

**FRACTURA DE EXTREMIDADES.-** Podéis encontraros con personas con miembros rotos o sin sensibilidad.

En el caso de fracturas de extremidades debéis aprender lo que hacer haciendo el curso de socorrismo, el cual debería pasar todo scout antes de ser considerado totalmente entrenado. Allí aprenderéis como reconocer que una extremidad está rota, y cómo fijarla mediante tablillas hechas con trozos de madera, rollos de periódico, juncos, manojos de ramitas,

bastones, o cualquier otro artículo que pueda hacer de soporte recto para la extremidad. [*Practicad esto*].

SANGRADO.- Cuando un hombre está sangrando mucho por una herida, oprimid la herida o la carne inmediatamente por encima de ésta, es decir, entre la herida y el corazón.

Presionad bien con el pulgar para impedir el paso de la sangre por esa arteria. En seguida haced un tampón con algo así como una piedrecita redonda y plana de río, y atadlo fuertemente por encima de la herida.

Si la hemorragia es muy violenta, atad un pañuelo sin apretar, alrededor del miembro, por encima de la herida y luego retorcedlo firmemente con un palo [*Haced una demostración de esto*].

Mantened, si es posible, la parte herida más alta que el resto del cuerpo. Aplicad agua fría o hielo si es posible, paños mojados, etc.

DESMAYOS.- Si vuestro paciente se desmaya y se pone pálido -los desmayos provienen de falta de sangre en la cabeza- haced que se tumbe con la cabeza sobre el suelo. Si tuviese la cara enrojecida, levantadle la cabeza, pues tiene demasiada sangre en ella, como sucede en la apoplejía o en los casos de insolación.

ATAQUE EPILÉPTICO.- Si un hombre da un grito y cae, y se retuerce, agita sus miembros, y echa espuma por la boca, tiene un ataque epiléptico. No es bueno hacerle nado salvo meterle entre las mandíbulas un pedazo de madera o de corcho para evitar que se muerda la lengua. Dejadlo dormir bien después del ataque.

ENVENENAMIENTO.- Si una persona se pone de repente muy enferma después de haber comido, o si se sabe que ha tomado algún veneno, lo primero que se debe hacer es hacerle tragar algo de leche o huevos crudos. Estos parecen recoger todo el veneno que de otra manera se propagaría por su interior.

Luego, si la boca del enfermo no está manchada o quemada por el veneno, procurad que vomite dándole sal con agua tibia y, con una pluma de ave, tratad de hacerle cosquillas en el fondo de la garganta.

Después dadle más leche, huevos y un té suave. Si el veneno es un ácido que quema, no debe hacerse vomitar al paciente sino darle leche o aceite de ensalada. Al paciente debe mantenersele despierto si pone somnoliento.

ENVENENAMIENTO DE LA SANGRE.- Esto es consecuencia de dejar que la suciedad se introduzca en una herida. Aparecerá hinchazón, dolor y enrojecimiento. El mejor alivio son los fomentos de agua caliente.

ASFIXIA.- Aflojadle el cuello de la camisa.

Sostened la nariz del paciente con una mano y con el índice de la otra, o el mango de una cuchara, intentad desalojar lo que quiera que obstruya su garganta. Presionándole la raíz de la lengua hacia abajo se puede lograr que vomite y arroje la obstrucción. En caso de ligera asfixia haced que el paciente eche la cabeza bien hacia atrás y se trague pequeñas píldoras hechas con miga de pan, y un sorbo de agua. Algunas veces una buena palmada en la espalda le ayuda.

### **PICADURA DE SERPIENTE**

Afortunadamente las serpientes venenosas son raras en Inglaterra, pero si viajáis por una Colonia es seguro que os tropezaréis con ellas, y debéis conocer siempre cómo hay que tratar su picadura. El mismo tratamiento vale también para las heridas de flechas venenosas, perros rabiosos, etc.

Recordad que el veneno de picadura va directamente a la sangre y se propaga por todo el cuerpo en unos cuantos latidos del corazón. Por tanto, cualquier remedio que se aplique debe hacerse de forma inmediata.

Lo más importante es evitar que el veneno corra por las venas y se extienda por todo el cuerpo. Para lograr esto, atad una cuerda o un pañuelo fuertemente alrededor del miembro y por encima de la picadura, evitando así que la sangre regrese al corazón con el veneno.

Luego tratad de chupar el veneno de la herida, y si es posible, cortad la herida aún más, para hacerla sangrar de modo que salga el veneno. Cuando se chupa el veneno con la boca, no hace ningún daño, a menos que tengáis en ella alguna herida.

Al paciente hay que darle estimulantes en gran cantidad, tales como el café o bebidas alcohólicas fuertes, y no permitáis que se ponga somnoliento, sino mantenedlo caminando, pellizcadlo y dadle palmadas para conseguir que sus sentidos permanezcan despiertos. [*Practicad este proceso de forma realista*].

### **CUERPO EXTRAÑO EN EL OJO**

No permitáis que vuestro paciente se frote el ojo. Ello sólo le causará inflamación e hinchazón, y por tanto hará mucho más difícil la extracción del cuerpo extraño.

Si éste se encuentra en el párpado inferior, bajaos el párpado todo lo que podáis y, con la punta humedecida de un pañuelo, un pincel, o una pluma, cepillad hacia afuera el cuerpo extraño.

Si estuviese bajo el párpado superior, tirad de él hacia afuera, bajándolo sobre el inferior cuyas pestañas se encargarán de limpiar el interior del párpado superior.

Otro método, que todo scout debe practicar, es sentando a vuestro paciente y, colocándoos de pie a su espalda apoyando su cabeza contra vuestro pecho. Colocad una tarjeta, una cerilla o algo plano bajo vuestro pulgar y sobre la parte de arriba del párpado superior y

entonces tomad la orilla del párpado y dadle vuelta hacia arriba por encima de la cerilla, de manera que el interior quede hacia afuera.

Quitad suavemente el cuerpo extraño con una pluma o la punta humedecida de un pañuelo, y volved el párpado a su lugar.

Si el ojo está muy irritado, bañadlo con una infusión suave de té tibio.

Si el cuerpo extraño está firmemente adherido al ojo, poned unas gotas de aceite (de oliva o de ricino) en el párpado inferior. Cerrad el ojo y cubridlo con una compresa húmeda, vendándolo, y haced que lo vea un médico.

[*Practicad lo anterior*].

## SUICIDIOS

Una vez viajaba yo en tren por Argelia, una parte de África del norte que pertenece a Francia, y conmigo sólo había otro pasajero en el compartimento, un granjero francés, con quien entablé conversación.

Llegó a ser muy comunicativo, y me contó que si no llego a entrar en el vagón sería para entonces hombre muerto, ya que había subido al tren con la intención de suicidarse. Así que le pregunté sobre sus problemas, y conforme me los revelaba fui capaz de darle varios remedios que prometí tendrían éxito en el futuro, pues estaba principalmente consternado por sus recientes fracasos en la granja.

Después de algún tiempo se animó bastante y me dijo que se iba a bajar en la siguiente estación, y a ponerse a trabajar de la manera que le había sugerido.

Vosotros podéis tener la oportunidad de salvar a personas que están pensando en suicidarse. Los periódicos traen casos de suicidios casi a diario, y entran en sus detalles porque saben que hay mucha gente que tiene un estúpido gusto por la lectura de horrores.

La mayoría de la gente, en un momento u otro de sus vidas, experimentan el sentimiento de suicidarse. Como norma suelen pasárseles en un día o dos, y se dan cuenta de que era a consecuencia de un ataque de indigestión, problema hepático, gripe, o de decepción, o de un exceso de ansiedad.

Pero hay otras mentes más débiles, que leen estos relatos en los periódicos, y se apoderan de ellos hasta que no pueden pensar en otra cosa.

Abrazan dicha idea, aunque con horror, y se dejan llevar por el pánico. Piensan en exceso en sus propios problemas, sin pensar en lo que hace el resto del mundo.

Solo necesitan que aparezca un amigo empático y acoja al posible suicida, y le proporcione otra cosa en la que pensar y que hacer.

Podéis hacerle ver que el suicidio no le hace bien a nadie. Que generalmente tiene su origen en algún problema de la salud corporal, que hace estar al paciente histérico. Que sólo debe tomar el mando de su propia mente con firmeza, y el ataque pasará.

Luego, si es posible, tratad de que le vea un Oficial del Ejército de Salvación. Probablemente le hará bien. De esta manera podéis llegar a salvar vidas.

*[El Ejército de Salvación tiene ahora un departamento que da consejo a la gente con inclinación a suicidarse. El pasado año acudieron 1.125 hombres y 90 mujeres, sólo a su Oficina de Londres. Y de ellos, probablemente tres cuartas partes, se habrían suicidado si no hubiese sido por la simpatía y el consejo de los oficiales que razonaron con ellos y encontraron una salida a sus dificultades. El registro oficial de suicidios del pasado año muestra un número mucho menor del habitual].*

Cuando un hombre ha llegado hasta el extremo de intentar suicidarse, un scout debe saber lo que tiene que hacer.

En el caso de un hombre que se haya cortado el cuello, lo importante es contener la hemorragia de la arteria, si ésta ha sido cortada. La arteria va del punto de unión de la clavícula con el esternón a la esquina de la mandíbula, y la manera de detener la hemorragia es haciendo presión con el pulgar sobre el lado de la herida más cercano al corazón, manteniéndola lo más fuerte posible hasta recibir asistencia. *[Haced una demostración de esto].*

En el caso de un presunto suicida que ha tomado veneno, dadle leche y hacedlo vomitar, lo que se logra haciendo cosquillas en el interior de la garganta con el dedo o una pluma, o haciéndole tragar un vaso de una mezcla de agua con una cucharadita de sal o mostaza.

En el caso de un ahorcado, cortad la cuerda inmediatamente, teniendo cuidado de sostener al individuo con un brazo mientras lo hacéis. En seguida, cortad la lazada y aflojadle toda la ropa alrededor del cuello y del pecho. Haced que el paciente reciba la mayor cantidad posible de aire fresco, rociadle la cara y el pecho con agua fría, o bien, con agua fría y caliente alternativamente. Hacedle la respiración artificial como en el caso de una persona aparentemente ahogada

A veces un pie tierno tiende a ser demasiado tímido a la hora de manejar a una persona sin sentido, o a un hombre muerto, o incluso con la vista de la sangre. Pues bien, no podrá ser de mucha utilidad hasta que no se sobreponga a esas tonterías.

El pobre individuo que está sin sentido no puede hacerle ningún daño, y por tanto debe forzarse a ayudarlo. Una vez que lo haya hecho, sus temores pasarán, y si visita un matadero pronto se acostumbrará a la vista de la sangre.

Hace poco, en Reading, un coronel reprendió severamente a dos hombres por tener miedo de ir y cortar la cuerda de un hombre que se había ahorcado. Sólo acertaron a correr y traer a alguien más, y de ese modo murió.

¿Qué habrías hecho vosotros si hubieseis sido uno de los hombres?

## **CÓMO TRANSPORTAR A UN PACIENTE** (Ver el Manual de las Sociedad Nacional de Salud)

### **TRANSPORTE A UNA SOLA MANO DE UNA PERSONA INCONSCIENTE.-**

Poned al paciente boca abajo. Levantadlo hasta dejarlo de rodillas.

Arrodillaos y situaos cruzados por debajo de él, de manera que su estómago descansa sobre vuestro hombro derecho.

Pasad vuestro brazo derecho entre sus muslos y por detrás de su muslo derecho. Con vuestro brazo izquierdo llevad su mano derecha hacia delante bajo vuestra parte izquierda y sujetad la muñeca con vuestra mano derecha.

Luego levantaos hasta la posición erecta.

*[Haced que los scouts practiquen esto por parejas].*



Levantando a un hombre inconsciente

### **CON DOS AYUDANTES PARA TRANSPORTAR UNA PERSONA CONSCIENTE.** (Ver Manual)

Las CAMILLAS se pueden improvisar de alguna de las siguientes formas:

- (a) Con una valla, contraventana, puerta, verja, bien cubiertas con paja, heno, ropas, relleno.
- (b) Con una alfombra, manta, saco, lona, desplegados y dos palos enrollados en los laterales. Poned ropas para hacer una almohada.

- (c) Dos abrigos, con las mangas metidas hacia dentro. Pasad dos palos a través de las mangas. Abotonad los abrigos sobre ellos.
- (d) Dos palos pasados a través de un par de sacos, por unos agujeros hechos en la parte inferior de las esquinas de cada uno.

Al transportar un paciente sobre una camilla tened cuidado de que sea lo suficientemente cómodo antes de empezar.

Haced que ambos portadores se levanten a la vez. Deben caminar con el paso cambiado, y dar pasos cortos.

El portador de detrás tiene el deber de vigilar cuidadosamente al paciente.  
[Practicad estos diferentes métodos].



Transportando a un hombre inconsciente

## CÓMO PRACTICAR

*A la hora de practicar los primeros auxilios es buena idea salpicar al paciente con sangre para acostumbrar al rescatador a verla, de lo contrario a menudo lo pondrá nervioso en un accidente real. Se puede conseguir sangre de oveja en la carnicería.*

*Preparad un fuego con humo denso en alguna habitación o edificio de la vecindad (si es posible en la primera planta), mientras estáis dando una charla en el local.*

*Acordad en secreto con dos o tres muchachos para que cuando se dé la alarma de incendio salgan corriendo asustados intentando extender el pánico.*

*Haced que os den la alarma, bien por mediación de alguien que entre corriendo y os diga que hay un fuego, o mediante la explosión de algunos petardos.*

*Entonces dejad que una o dos patrullas se enfrenten al fuego bajo la dirección de sus Guías.*

*Deberían cerrar las puertas y las ventanas.*

*Enviar a los scouts a diferentes partes del edificio para ver si el fuego se está propagando, y en busca de personas que necesiten ser rescatadas.*

*Estos scouts deberían llevar pañuelos mojados sobre sus bocas y narices.*

*Deberían esconderse personas inconscientes (o muñecos de saco) bajo las mesas, etc.*

*Los scouts los rescatan llevándoselos al hombro, o tirando de ellos y colocándolos sobre el suelo.*

*Utilizar sábanas para que salten, etc.*

*Otros grupos se sitúan y conectan la manguera, o forman filas para llevar cubos contra el fuego.*

*Otro grupo recupera al rescatado reanimándolo.*

*Otro grupo forma una 'melé' para ayudar a la policía y la brigada de bomberos a mantener alejada a la multitud.*

## JUEGOS

'CARRERA DE ARRASTRE'. Se sitúa una línea de pacientes de una patrulla tumbados a cien yardas de distancia de la línea de inicio. Otra patrulla, portando una cuerda cada uno, corre hacia ellos, atan las cuerdas a los pacientes y los arrastran. Se toma el tiempo del último en llegar.

Las patrullas se cambian los papeles. La que complete el ejercicio en menos tiempo gana. Los nudos deben estar correctamente atados, y se deben colocar los chaquetones de los pacientes bajo sus cabezas.

## LIBROS PARA LEER

'Auxilio al herido o el enfermo'. H.W.Gell, M.B. Dos peniques (Publicado por G.Gill&Sons, 13, Warwick Lane, Londres, E.C.)

Folletos de la Sociedad Nacional de Salud, un penique, sobre higiene y sanidad. De los mismos impresores.



## CAPÍTULO IX

# PATRIOTISMO

o

## Nuestros Deberes como Ciudadanos

---

### FOGATA N° 26

---

#### NUESTRO IMPERIO

Cómo creció – Cómo debe mantenerse

---

#### CONSEJOS A LOS INSTRUCTORES

*Es muy de desear la utilización de un gran Mapa del Imperio para ilustrar esto. Los Mapas de Arnold-Forster, o el de la Liga Naval, o el de la Liga del Imperio son muy buenos, y esperamos publicar uno especialmente diseñado para los Boy Scouts.*

*Buscad la historia local de vuestro vecindario, y dad a vuestros scouts pequeñas nociones de lo más interesante y dramático, sobre el escenario real de los hechos si es posible.*

#### NUESTRO IMPERIO

Cualquiera de vosotros que haya viajado mucho en tren por este país, yendo de vacaciones, etc., sabe que dos o tres horas os llevan a una buena distancia, y que seis u ocho os llevan al otro extremo de Inglaterra.

Bien, si en lugar de horas viajaseis durante muchos días, incluso seis u ocho días, no os llevarían muy lejos en nuestro Imperio.

Os llevarían hasta Canadá, pero necesitaríais varios días más, no horas, para atravesar dicho territorio.

Dieciocho días de duro viaje durante el día y la noche os llevarían hasta la India o Sudáfrica, pero cualquiera de ellos no está más que a mitad de camino de Australia.

Y a toda esa distancia, a través de los mares, en el otro lado del mundo, tenemos un territorio Británico en el cual cabrían nueve Gran Bretañas e Irlandas.

9	Reinos Unidos	=	1	Australia
10	“	=	1	Canadá
6	“	=	1	India y Burma
5	“	=		África Orienta, Uganda y Sudán
5	“	=		Sudáfrica
1	“	=		Nueva Zelanda
1 y medio	“	=		Nigeria

Después tenemos montones de Colonias más pequeñas o Dependencias, tales como Guyana (casi tan grande como el Reino Unido), Borneo del Norte, Nueva Guinea, Somalia, las Colonias del Estrecho, la Costa de Oro, las Indias Occidentales, Tasmania, etc., y montones de islas en todos los mares a lo largo de todo el mundo.

Todas nuestras Colonias juntas son algo así como cuarenta veces el tamaños de nuestro Reino Unido.

Nuestros compañeros-súbditos ascienden a cuatrocientos millones, y comprenden casi todas las razas conocidas. Casi toda especie conocida de animal salvaje puede encontrarse en territorio Británico.

Es un Imperio magnífico sobre el cual ondea la Bandera Británica (Union Jack), pero está todavía sólo en el comienzo de su desarrollo.

Los territorios están allí, pero la gente acaba de empezar a llegar. La población blanca de todas estas Colonias sólo asciende a un cuarto de la población de nuestra pequeña y poblada isla.

Tenemos casi cuarenta y cuatro millones aquí. Entre todas las Colonias tenemos un poco por encima de los once millones.

Muchos de vosotros, scouts, cuando crezcáis, probablemente llegaréis a ser scouts de la nación, y os buscaréis vuestro camino en alguna de las Colonias para ayudar a impulsarlas hasta convertirse en países grandes y prósperos.

Vuestro entrenamiento scout os resultará muy útil allí. Pero cuando vayáis debéis estar preparados para trabajar, y para trabajar duro, y estar dispuestos a realizar cualquier tipo de labor.

## **CÓMO CRECIÓ NUESTRO IMPERIO**

Todas estas vastas Colonias no llegaron a Inglaterra por sí mismas. Fueron conseguidas para nosotros mediante duro trabajo y duros combates por parte de nuestros predecesores.

AMÉRICA.- Cuando llegamos por primera vez a América, le costó a Sir Walter Raleigh, el Capitán John Smith, y los otros grandes pioneros, cuatro o cinco meses llegar hasta allí en sus pequeños barcos de cáscara de nuez, algunos de ellos de tan solo 30 toneladas de medidas, no mayores que una gabarra del Támesis.

Hoy en día podéis llegar allí en cinco o seis días, en lugar de en meses, en barcos de vapor de 30.000 toneladas.

Pensad en el valor de aquellos hombres enfrentándose a un viaje como ese, con un suministro muy limitado de agua, sal y comida.

Y, cuando llegaban a tierra con un puñado de hombres, tuvieron que vencer a los salvajes, y en algunos casos a otros europeos, como los holandeses, los españoles, y los franceses.

Y luego trabajaron duro para labrar la tierra, construir asentamientos, y comenzar un comercio.

Una dura navegación, una dura milicia y una dura colonización por parte de aquellos viejos lobos de mar británicos, Sir Francis Drake, Sir Walter Raleigh, Hawkins, Frobisher, y el mejor de todos para mí, el Capitán John Smith.

Él dejó la Escuela de Gramática Louth, en Lincolnshire para convertirse en un empleado de oficina, pero pronto partió a la guerra.

Tras dos años luchando regresó a casa. Admitía que había partido siendo un ‘pie tierno’, y que no se había preparado adecuadamente, cuando era un muchacho, para la vida de aventura.

Así que se puso a trabajar aquí y allí para aprender escultismo. Él mismo se construyó una cabaña en los bosques, y aprendió a acechar la caza, matarla y cocinarla por sí solo.

Aprendió a leer mapas, a dibujarlos, y también el uso de las armas. Y luego, cuando ya se había hecho lo suficientemente bueno en las artes scouts, partió de nuevo a la guerra.

Posteriormente llegó a ser marino, luchó en algunas batallas navales muy duras, y finalmente, en 1607, partió con una expedición para colonizar Virginia en América. Navegaron desde Londres en tres barcos, el mayor de los cuales tenía tan solo 100 toneladas, y el más pequeño 30. Pero llegaron allí tras cinco meses, y establecieron un asentamiento junto al Río James.

Allí John Smith fue capturado un día, mientras cazaba, por los pieles rojas (como habéis visto por la obra de teatro del Capítulo 1), e iban a proceder a matarlo cuando la hija del Rey, Pocahontas, pidió que fuera perdonado.

Tras esto los pieles rojas y los blancos llegaron a buenos términos los unos con los otros.

Pocahontas se convirtió al cristianismo y se casó con el teniente de Smith, Rolfe, y vinieron a Inglaterra. Tras muchas extrañas y emocionantes aventuras en América, John Smith resultó gravemente herido en una explosión accidental de pólvora de cañón, y regresó enfermo a casa. Finalmente murió en Londres.

Era un personaje estupendo, y siempre cumplió con su deber a pesar de todas las tentaciones para dejarlo pasar. Fue un formidable trabajador, muy aplicado, y muy valiente.

Nunca fue derrotado por ninguna dificultad por grande que fuese, porque siempre estaba alegre bajo las peores de las circunstancias. Su lema era, ‘No hemos nacido para nosotros mismos, sino para hacer el bien a los demás’, y actuaba de acuerdo con él.

EN SUDÁFRICA tuvimos que expulsar a los holandeses y luego luchar contra los nativos por nuestra posición, y una vez ganada no la dejamos perder, y aunque nos ha costado miles de vidas y millones en costo, ahora es nuestra.

AUSTRALIA fue conquistada por nuestros marinos aventureros, como el Capitán Cook, superando al resto de naciones con su valerosa navegación de inmensos océanos desconocidos.

INDIA estaba prácticamente en posesión de los franceses cuando Clive y Wellesley los expulsaron, y entonces tuvieron que luchar sucesivamente contra las hordas de combatientes nativos del interior, y gradualmente, palmo a palmo, a fuerza de dura lucha, hemos ganado ese territorio para nuestro Imperio.

AFRICA ORIENTAL, Uganda, el Sudán más allá de Egipto, y Somalia también precisaron de lucha y se conquistaron en tiempos recientes.

Y ahora, en todas estas estamos desplegando las bendiciones de la paz y la justicia, acabando con la esclavitud y la opresión, y desarrollando el comercio, la industria manufacturera, y la prosperidad en esos territorios.

Anteriormente otras naciones sólo podían echar un vistazo y admirarse, pero ahora ellos también avanzan en la carrera por el imperio y el comercio, de modo que no podemos permitirnos quedarnos quietos sentados o dejar las cosas marchar solas.

Nuestros predecesores nos han entregado este enorme Imperio y nosotros somos responsables para que se desarrolle y avance, y sobre todo de convertirnos en hombres capacitados y apropiados para ayudar a que continúe. No lo hará por sí mismo, del mismo modo que no nos llegó solo.

Si nosotros no lo hacemos alguna otra nación lo hará por nosotros.

Si nuestra isla de Inglaterra fuera atacada y tomada, nuestro Imperio se vendría abajo como un castillo de de cartas.

Siempre hemos corrido este peligro, incluso antes de que nuestro Imperio fuera algo por lo que pagar o que mereciese la pena tomar. Hoy en día es mucho más tentador para otras personas.

Nosotros rechazamos algunos ataques de los holandeses en la antigüedad. Los españoles, con su Armada intentaron invadirnos, cuando, gracias principalmente a una tormenta, finalmente conseguimos derrotarlos.

Luego los franceses, tras una larga lucha para superarnos, tuvieron que detener su invasión por la victoria de Nelson en Trafalgar, y su agresión la finalizó Wellington en Waterloo. El Emperador francés estaba tan seguro de su éxito que ya tenía preparadas medallas para conmemorar la captura de Inglaterra.

Y desde que ayudamos a la derrota de los rusos en Crimea hemos estado en paz con nuestros vecinos continentales.  
Esperemos que esta paz sea permanente.

## **CÓMO DEBE MANTENERSE EL IMPERIO**

La paz no puede ser cierta a menos que demos que estamos siempre completamente preparados para defendernos en Inglaterra, y que un invasor sólo podría acabar embistiendo su cabeza contra nuestras bayonetas y nuestros proyectiles bien dirigidos, si intentase desembarcar en nuestras orillas.

La manera más segura de mantener la paz es prepararse para la guerra. No seáis cobardes y os contentéis sólo con pagar a soldados para que luchen y mueran por vosotros. Haced algo para vuestra propia auto-defensa.

Sabéis por la escuela que si viene un fanfarrón bruto y amenaza con abusar de ti, sólo lo hace porque cree que obtendrá lo que quiere. Pero si vosotros sabéis boxear y arreglarle las cuentas cambiará el tono y se marchará. Y lo mismo ocurre con las naciones.

Es mucho mejor que fuésemos todos buenos amigos, y deberíamos intentar serlo, no poniéndoles motes a los demás, o burlándonos. Pero si uno de ellos viene con la idea de acosaros, la única manera de detenerlo es demostrándole que sabéis golpear y lo haréis si os conduce a ello.

Todo muchacho debería prepararse él mismo, aprendiendo cómo disparar y hacer instrucción, para compartir la defensa del Imperio si alguna vez fuese atacado. Si nuestros enemigos vieran que estamos así de preparados como nación, nunca osarían atacarnos y la paz estaría asegurada.

Recordad que el Imperio Romano hace 2.000 años era comparativamente tan grande como nuestro Imperio Británico lo es hoy. Y aunque había derrotado algunos intentos de atentar contra él, al final cayó, principalmente porque los jóvenes romanos dejaron el ejército y su hombría, todo a la vez.

Pagaban a hombres para que jugaran sus juegos, de modo que ellos sólo podían mirar sin el esfuerzo de participar, igual que hacemos ahora con el fútbol.

Pagaban a soldados para que lucharan sus batallas en lugar de aprender a usar las armas ellos mismos. No sentían patriotismo o amor por su viejo y gran país, y se vinieron abajo enseguida cuando una nación más fuerte los atacó.

Bien, veremos si el mismo destino no cae sobre nuestro Imperio. Y en gran medida dependerá de vosotros, la joven generación de británicos que estáis ahora creciendo para convertirnos en los hombres del Imperio.

No sufráis la deshonra de los jóvenes romanos, quienes perdieron el Imperio de sus predecesores por ser unos holgazanes insípidos sin ningún arrojo o patriotismo.

¡Jugad vuestro papel! ¡Cada hombre en su lugar, y jugad el juego!

Vuestros predecesores trabajaron duro, lucharon duro y murieron para construir este Imperio para vosotros. No dejéis que os contemplan desde el Cielo, y os vean holgazaneando con las manos en los bolsillos, sin hacer nada para conservarlo.

### **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

Enseñadles las letras y coros de:

‘La hoja de Arce’ (Canadá), ‘La canción de Australia’, y otras canciones coloniales.

‘Dios bendiga al Príncipe de Gales’

‘Bretaña manda’

‘Corazones de roble’

‘La bandera de Bretaña’

‘Dios salve al Rey’

(J.S. Maddison, 32 Charing Cross)

Solicitudes a la Secretaría, Liga del Imperio, Caxton Hall, Westminster S.W.

Explora la Abadía de Westminster, la Catedral de San Pablo, la Iglesia del Templo, etc., con los siguientes libros:

### **LIBROS PARA LEER**

‘La Catedral de San Pablo’ y ‘La Abadía de Westminster’, ambos de la Sra. Frewen Lord, 1 chelín. (Publicado por Clowes and Son, Charing Cross)

(Historias cortas excelentes de nuestros hombres famosos y sus hazañas).

‘Los Viajes del Capitán John Smith’, del Dr. Rouse. 6 peniques (Blackie)

‘La Historia del Capitán Cook’, editado por John Lang. 1 chelín y 6 peniques

‘Hazañas que ganaron el Imperio’, de Fitchett.

‘Héroes del pionerismo’ (en América, India, África), de Sanderson (Seeley). 2 chelines y 6 peniques.

Se pueden alquilar unas excelentes diapositivas para charlas sobre la historia de nuestras Colonias y el Imperio en la Liga del Imperio, en Caxton Hall, Victoria Street, Londres.

## REPRESENTACIÓN

JOHN NICHOLSON fue uno de los mejores entre muchos de los estuendos británicos que ayudaron a gobernar la India.

En una ocasión mantuvo un encuentro con un montón de jefes a la vez, cuando empezaban a mostrar algunas señales de amotinamiento. El más importante de estos jefes se llamaba Mehtab Sing, y justo antes del encuentro les dijo a los otros que él no temía a los ingleses y que tenía la intención de mostrar valor y entraren la habitación con los zapatos puestos. (Es costumbre en la India que los nativos se quiten los zapatos al entrar a la presencia de un superior, del mismo modo que en Inglaterra os quitáis el sombrero al entrar).

Y así lo hizo. Camino ante todos con sus zapatos puestos.

Nicholson no pareció darse cuenta de ello y continuó con la reunión.

Pero al final, justo cuando todos se marchaban, detuvo de repente a Mehtab Sing y le ordenó al resto que esperaran.

Entonces le reprendió por su insolencia, y le ordenó que se quitara los zapatos allí mismo, y que saliese caminando con ellos en la mano delante de todos los demás jefes.

Y así tuvo que salir, aguantando la vergüenza, deshonrado y humillado por la firmeza del gobernante británico.

Esto ofrece una buena materia para una representación.

Escena en una gran tienda o salón en la India.

Nicholson (con una barba negra), vistiendo un traje oscuro, sentado en un trono en el centro, con varios británicos y oficiales nativos con sus túnicas rojas agrupados tras él.

Príncipes nativos, sentados en sillas en semicírculo a ambos lados de él, todos con calcetines blancos o pies descalzos, excepto Mehtab Singh, quien lleva puestos sus zapatos negros, bien expuestos ante él para que todos lo vean.

Nicholson se levanta, e indica a los jefes que pueden marcharse.

Todos se levantan y le hacen una reverencia con ambas manos hacia la frente.

Conforme se dan la vuelta para marcharse él los detiene.

‘¡Esperen un momento, caballeros! ¡Tengo que discutir un asunto contigo, Mehtab Singh!

‘Has venido aquí tratando de mostrar desprecio hacia mí, que represento a vuestra Reina. Pero olvidas que estás tratando con un británico, uno de esa clase que nunca tolera un insulto, ni siquiera de un igual, y mucho menos de un nativo de esta tierra. Si fuese un soldado común sería lo mismo.

Un británico, incluso aunque esté solo entre mil de tu clase, se hará respetar, aunque eso le suponga la muerte. Así es como manejamos el mundo. Conspirar contra tu señor no te

traerá más que problemas a ti mismo. Quítate esos zapatos.’



Mehtab Singh

*Cara- Moreno oscuro, no negra. Vestido- Gran Turbante, Bata de colores y fajín, calcetines blancos y zapatos negros*

[Mehtab empieza, se levanta y mira fijamente a Nicholson enojado]

Nicholson [muy tranquilo y de forma pausada] – ‘Quítate esos zapatos’ [Señalándolos].

Una pausa. Mehtab mira alrededor en busca de apoyo, da un paso hacia Nicholson pero capta su mirada y se detiene. Se agacha lentamente sobre una rodilla, con la cabeza agachada, y lentamente se quita los zapatos.



Se levanta, manteniendo baja su cabeza, se da la vuelta lentamente (con Nicholson señalado aún) y sale lentamente con los zapatos en la mano.

[Si se requiere una escena más larga Nicholson puede entonces dirigirse a los jefes señalando el poder de Gran Bretaña, la que, aunque un país pequeño, es todo poderoso para el bien del mundo, y así él, como representante, permanece como uno entre ellos para el bien del conjunto.

Y que si desean la paz y la prosperidad deben ser leales y honestos con la mano que gobierna. Las palabras de Nicholson están espléndidamente reflejadas en el poema de Henry Newbolt].



## **FOGATA Nº 27**

### **CIUDADANÍA**

Deberes de los scouts como ciudadanos – Deberes como Soldados Ciudadanos – Puntería –  
Ayuda a la Policía

### **EL DEBER DE UN SCOUT COMO CIUDADANO**

Hay dos maneras en las que todo buen británico debería estar preparado para salvaguardar el Imperio.

La primera es por medios pacíficos como ciudadano.

Si todo ciudadano del Imperio se convirtiese en un hombre realmente bueno y útil, nuestra nación sería tal bendición para el mundo civilizado, como lo fue en el pasado, que nadie desearía verla desecha por ninguna otra nación. Probablemente ninguna otra nación desearía hacerlo. Pero para mantener esa posición debemos ser buenos ciudadanos, y amigos leales entre todos nosotros, en nuestro país.

Una casa dividida contra sí misma no permanecerá. Si un enemigo fuerte desea nuestro rico comercio y las Colonias, y nos ve en Inglaterra enfrentados los unos a los otros, nos atacaría súbitamente y nos conquistaría.

Por esta razón debéis empezar, de muchachos, a dejar de ver a los chicos de otras clases como vuestros enemigos. Recordad que, ricos o pobres, de castillo o de suburbio, sois todos británicos en primer lugar, y tenéis que salvaguardar Inglaterra de nuestros enemigos externos. Debéis permanecer hombro con hombro para hacerlo.

Si estáis divididos sólo estaréis haciéndole daño a vuestro país. Debéis eliminar vuestras diferencias.

Si despreciáis a otros muchachos porque pertenecen a una clase más pobre que la vuestra seréis unos arrogantes. Si odiáis a otros muchachos porque resulta que han nacido más ricos y van a una escuela de clase más alta que la vuestras, sois unos tontos.

Cada uno de nosotros tenemos que ocupar nuestro lugar en este mundo y sacar lo mejor de él, y tirar todos juntos con los que nos rodean.

Somos como los ladrillos de un muro, cada uno tenemos nuestro sitio, aunque puede parecer pequeño en un muro tan grande. Pero si uno de los ladrillos se deteriora, o se sale de su lugar, comienza a generar una tensión anómala en los demás, aparecen grietas y al final el muro se tambalea.

No estéis ansiosos por colocaros en un buen lugar. Sufriréis decepciones continuas si empezáis de esa manera.

Trabajad por el bien del Estado, o del negocio en el que estéis empleados, y al final os encontraréis con que conforme tengáis éxito haciéndolo, conseguiréis la promoción y el éxito que deseáis.

Tratad de prepararos para ello tomándoos en serio las materias que os enseñan en la escuela, no porque os resulten entretenidas, sino porque es vuestro deber para con vuestro país el haceros mejores. Afrontad el aprendizaje de las matemáticas, la historia y la lengua, con ese espíritu, y las superaréis.

No penséis en vosotros mismos, sino en vuestro país y vuestros empleados. El auto-sacrificio tiene su recompensa.

## **DEBERES COMO SOLDADOS-CIUDADANOS**

Una sepia es un animal con un cuerpo pequeño y redondo, y varios brazos enormemente largos con los que busca en todas las direcciones para sujetarse a las rocas y le permitan mantener su posición y obtener su alimento.

Gran Bretaña ha sido comparada con un cefalópodo, siendo las Islas Británicas el cuerpo, y nuestras distantes Colonias los brazos dispersos por el mundo.

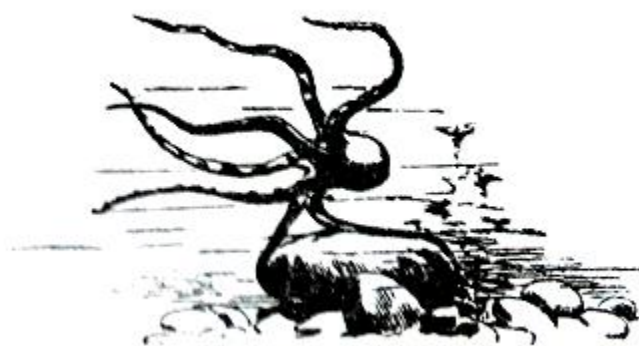
Cuando alguien quiere matar una sepia no va y le corta uno de sus brazos. El resto de brazos probablemente lo afrontaría y lo sostendría para que el cefalópodo se lo comiera.

No, la manera de matarla es acuchillarlo repentinamente en el corazón, y entonces sus brazos caen indefensos y muertos.

Bien, nosotros tenemos muchos enemigos poderosos a nuestro alrededor en Europa, que desean en gran medida hacerse con el comercio de nuestras grandes ciudades industriales, y las amplias tierras de cultivo de nuestras Colonias.

Si intentasen cortar una de nuestras Colonias sería como intentar cortar uno de los brazos de la sepia. Todas las demás se enfrentarían enseguida a él, como sucedió en la última guerra en Sudáfrica.

La única forma, y ellos lo saben, es apuñalar repentinamente el corazón del Imperio, es decir, atacar Inglaterra. Si tienen éxito, todo el Imperio tendrá que caer enseguida, porque las diferentes partes de él no pueden aún defenderse sin la ayuda de casa.



Cefalopodo

Por esa razón, todo británico que posea algo de coraje estará SIEMPRE LISTO para ayudar en la defensa de su país.

Cuando Mafeking fue atacada por los Boers, los muchachos de la ciudad se constituyeron en un Cuerpo de Cadetes, y llevaron a cabo una labor muy útil en la defensa.

Es bastante probable que Inglaterra sea atacada algún día al igual que lo fue Mafeking, de manera inesperada, por una gran cantidad de enemigos.

Si esto sucediese, todo muchacho en el país debería estar preparado para ocupar su lugar y ayudar en la defensa como hicieron aquellos muchachos de Mafeking.

No pensamos demasiado bien de un tipo que no es bueno jugando al cricket o al fútbol, y que sólo anda por ahí holgazaneando e intentando (sin éxito) parecer un hombre fumando cigarrillos baratos.

Pero en realidad no deberíamos pensar demasiado bien de ningún muchacho, aunque sea un buen jugador de fútbol o cricket, a menos que también sepa disparar, y hacer instrucción como un scout.

Ese es el tipo que resultará útil a Inglaterra si es atacada. Espero que en poco tiempo, todo jugador de fútbol o cricket, se haga también un buen tirador y scout, y por lo tanto útil para la defensa de nuestro Rey y nuestro país cuando se necesite.

En las Colonias los muchachos valoran más su habilidad en disparar que en sus juegos, porque el disparar es por su país y los juegos por su propio placer.

El Sr. Roosevelt, Presidente de los Estados Unidos de América, escribe:

‘Las cualidades que hacen a un buen scout son, en gran medida, las que hacen a un buen cazador.

Lo más importante de todo es la capacidad de arreglárselas solo, la mezcla de fuerza de voluntad e ingenio que permiten a un hombre caminar todo el día en la dirección correcta, y, cuando llega la noche, sacar lo máximo de las posibilidades que pueda tener a mano para hacerse un refugio y estar caliente.

La habilidad en el uso del rifle es otro atributo.

La rapidez en ver la caza, otro.

La capacidad para aprovechar la cobertura, otra más.

Mientras que la paciencia, la resistencia, la capacidad de observación, la resolutividad, la templanza, y la disposición inmediata en caso de emergencia, son todas indispensables para un cazador realmente bueno.’

Roosevelt no es, como algunos hombres que conozco, un hombre que paga a los demás para que peleen por él, sino que, cuando América fue a la guerra con España por Cuba, fue al frente como soldado (como hicieron muchos buenos británicos en Sudáfrica) y fue de gran valor para su bando porque había comenzado su vida como un scout.

Así que haceros buenos scouts vosotros mismos, y buenos tiradores, con el fin de proteger a las mujeres y niños de vuestro país si alguna vez fuera necesario.

## **PUNTERÍA**

LORD ROBERTS, quien ha visto más guerras que casi ninguna otra persona viva, sabe lo terrible que sería si la guerra llegase a Inglaterra, y urge a todo el mundo a unirse para evitarlo convirtiéndose en buenos tiradores con el rifle.

Gracias a él, todos aquellos con sentido patriótico lo están haciendo en todas partes.

El valor de no fumar aparece de nuevo en el tiro con rifle. Yo mismo solía fumar de jovencillo, pero tuve que entrenar el tiro con rifle, y mientras lo hacía me di cuenta de que mi vista era mejor cuando no fumaba. Así que dejé de fumar completamente, y estoy muy contento de haberlo hecho.

Los muchachos de la Liga Internacional Anti-Tabaco se comprometen a no fumar, con el fin de convertirse en mejores hombres para su país, y esa es la mejor razón para hacerlo.

El otro día escuché otra razón que daban para no fumar, y era que San Pablo no fumaba. No creo que lo hiciera. El tabaco todavía no se había inventado aún.

Los Bóers son todos buenos tiradores, y también lo son los suizos. En ambos países los muchachos comienzan a aprender puntería a una edad temprana usando ballestas.

Tienen una acción muy parecida al rifle para el tirador, puesto que se dirige desde el hombro y se dispara tirando de un gatillo cuando se ha divisado el blanco.

Los muchachos entrenados con la ballesta no tienen dificultad en disparar con precisión con un rifle en cuanto se pone en sus manos.



*Muchachos Boers disparando con ballestas*

Para ser capaz de disparar bien, un gran secreto estriba en sujetar adecuadamente el rifle. Si se inclina un poquito hacia un lado o hacia el otro la bala pasará de largo por dicho lado.

Mantened vuestro brazo izquierdo bien situado bajo el rifle, para sostenerlo, y mantenedlo bien contra el hombro con la mano izquierda.

La mano derecha debe tener el pulgar en la parte de arriba de la culata y el índice rodeando el gatillo todo lo que se pueda.

Después, al disparar, no deis un tirón con el índice o eso desviará la mira del objetivo justo al disparar. Deberéis apretar el armazón de madera del rifle entre vuestro pulgar y esto lo disparará con estabilidad.

Luego, cuando vuestro rifle se haya descargado, no apartéis el cañón con rapidez, sino haced como los viejos scouts, continuad mirando hacia donde apuntabais tras disparar para ver cuánto os habéis desviado de vuestro objetivo al hacerlo, e intentad corregirlo la siguiente vez.

Disparar a un objetivo fijo es sólo un paso hacia el disparo a algo en movimiento, como un hombre.

Disparar a objetos móviles es, claro está, más difícil, pero más real, porque habitualmente no os encontraréis un venado o un enemigo que permanezca quieto mientras le disparáis, estará corriendo y esquivando tras cobertura, de manera que tenéis que apuntar y disparar rápido.

La mejor manera para esto es ir apuntando siempre a objetos móviles con vuestro bordón, usándolo como si fuese un rifle.

Apuntad primero al hombre, luego moved el cañón un poco más rápido de lo que él se mueve, y disparad mientras lo movéis cuando esté apuntando allí donde estará uno o dos segundos más tarde, y la bala llegará allí justo al mismo tiempo que él y le dará.

### **AYUDANDO A LA POLICÍA**

Los Boy Scouts pueden ser de especial utilidad a la hora de ayudar a la policía en las ciudades.

En primer lugar todo Boy Scout debería saber dónde se encuentran los puntos policiales fijos, esto es, dónde hay siempre un agente situado, aparte de los policías en sus rondas.

Debería también saber dónde encontrar una alarma de incendio. También dónde se encuentra la Estación de Bomberos más cercana, y el hospital o estación de ambulancias más próximo, y la farmacia.

Al contemplar un accidente, si no podéis ayudar deberíais correr a informar al policía más próximo, y preguntarle cómo podéis ayudar, bien sea llamando a un médico, un taxi, etc. Si escucháis el silbato de un policía, corred y ofrecerle ayuda, es vuestro deber, ya que es un sirviente del Rey.

Si os ocurriera que os encontráis con una puerta o una ventana abiertas y sin vigilar por la noche, informad también al policía de esa ronda, pero no deberéis intentar de ninguna manera intentar hacer de detectives o vigilar a la gente o jugar a hacer de espías.

Si os encontráis a un niño perdido, o a un perro extraviado, o cualquier objeto perdido, deberéis llevarlo inmediatamente a la Comisaría de Policía.

A Sir H. Poland, K.C., le robó el reloj un carterista el otro día. El ladrón se alejó disparado calle abajo. Pero un muchacho pequeño se subió a una bicicleta y le siguió gritando ‘¡Al ladrón!’ hasta que fue capturado con el reloj encima.

No sólo pueden ayudar a la policía los muchachos, también las chicas. En los últimos pocos meses he visto tres casos de muchachas acudiendo en ayuda de agentes que estaban en problemas con hombres violentos. En cada uno de los casos la

muchacha cogió el silbato del policía y lo hizo sonar por él hasta que llegó la ayuda.

Estas heroínas fueron la Srta. Edith Harris de Southampton, la Srta. Bessie Matthews de Clerkenwell, y la Srta. Langley de Brentford.

### **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

La PUNTERÍA se puede enseñar en interiores en la con la escopeta de aire comprimido Blanchette. Precio 4 guineas. Dianas a 10 peniques las 100 unidades.

BALLESTA.- Los scouts pueden hacerse sus propias ballestas y aprender puntería con ellas.

Dad permiso para utilizar, o unirse, a un campo de tiro del Club de Rifle en Miniatura.

### **JUEGOS**

‘DISPARA RÁPIDO’.- Compiten dos patrullas. Objetivos: Botellas o ladrillos dispuestos en un extremo para representar a la patrulla opuesta. Ambas patrullas se sitúan en línea a unas 20 ó 25 yardas de las dianas.

A la voz de ‘fuego’ arrojan piedras a los objetivos.

En cuanto uno cae el árbitro dirige al hombre correspondiente de la otra patrulla a sentarse, muerto.

El juego continúa, si hay muchas piedras, hasta que todos los miembros de una patrulla mueren. O se puede dar una cantidad determinada de piedras a cada patrulla, o establecer un cierto tiempo límite, por ejemplo un minuto.

‘FRANCESES E INGLESES’, o ‘tirar de la cuerda’.- Una patrulla contra la otra.

‘EL ASALTO DE BADAJOZ’.- Una patrulla (francesa) se sube en una mesa de cocina muy fuerte, o un banco, y la mantiene contra todos los que vienen.

Los británicos atacan y tratan de ganar la posesión de la fortaleza tirando a los defensores.

Los defensores pueden tener la mitad de su número en el suelo detrás del parapeto.

Si los defensores tiran de un británico sobre el parapeto hasta el otro lado de detrás, está muerto. No se permite golpear ni dar patadas.

[Badajoz era una fortaleza española, sostenida por 5.000 franceses y españoles. Fue atacada, asaltada y tomada por los británicos, quienes perdieron 3.500 hombres en el asalto, el 17 de marzo de 1812].

### **LIBROS PARA LEER**

‘El Libro de la Valentía de los Muchachos’, de Power Berry (C.A. Pearson.)

‘El Libro de Batallas de los Muchachos’, de Herbert Cadett. (C.A.Pearson).

‘Reglamento para los Clubes de Rifles en Miniatura’. Secretaría Nacional de la Asociación del Rifle, Bisley, Surrey.



## **FOGATA N° 28**

### **UNIDOS PERDURAMOS DIVIDIDOS CAEMOS**

Nuestra Marina y nuestro Ejército de Tierra – Nuestra Bandera – Nuestro Gobierno –  
Nuestro Rey

### **CONSEJOS A LOS INSTRUCTORES**

*Izad la bandera y saludadla cada mañana cuando estéis de campamento, y en días especiales preparad un espectáculo, o deportes, o competiciones, etc., tales como en el cumpleaños del Rey, el Día del Imperio, el 24 de Mayo, de manera anual, o en el día del Santo Patrón de vuestro País: San Jorge, el 23 de Abril. San Patricio, el 17 de Marzo, San David, el 1 de Marzo. San Andrés, el 30 de Noviembre.*

*Haced cuadros o pequeñas escenas por parte de los scouts para ilustrar acontecimientos de la historia de vuestra ciudad, Bretaña o la Gran Bretaña. Estos interesan a los chicos y el incidente se les queda marcado, y educan a los espectadores, y aporta dinero para vuestros fondos.*

*Llevad a los scouts a ver alguna reunión del Ayuntamiento de la ciudad y cómo se desarrolla el acto.*

*Si estáis en Londres, llevad a vuestros muchachos al Museo de la Institución Real de las Fuerzas Armadas Unidas, en Whitehall, y enseñadles las maquetas de Waterloo y Trafalgar, el cañón que fabricamos en Mafeking, las medallas de las diferentes campañas y centenares de otras reliquias interesantes.*

*Llevad a vuestros scouts a dar una vuelta y explicadles cada estatua de vuestra ciudad. Mantened debates sobre la cuestión del día.*

### **NUESTRA MARINA Y NUESTRO EJÉRCITO DE TIERRA**

La Marina y el Ejército han construido nuestro Imperio para nosotros, y si no hubiese sido por su ayuda el Imperio se habría roto hace mucho a causa de nuestros enemigos.

Así que debemos ser cuidadosos para mantener nuestras Fuerzas Armadas equipadas con buenos hombres que, como los scouts, tienen que estar SIEMPRE LISTOS, para entregar sus vidas por su país en cualquier momento.



Siempre hay miembros del Parlamento que intentan hacer nuestra Marina y nuestro Ejército más pequeños, con el fin de ahorrar dinero.

Sólo pretenden ser populares entre los votantes en Inglaterra de modo que ellos y el partido al que pertenecen puedan llegar al poder. Estos hombres se denominan ‘políticos’. No miran por el bien del país. La mayoría de ellos sabe y se preocupa muy poco sobre nuestras Colonias. Si se hubiesen hecho las cosas de la manera que os conté antes, a estas horas hablaríamos francés. Y si se les permite que lo hagan en el futuro quizá tengamos que aprender alemán o japonés, porque seremos conquistados por ellos.

Pero afortunadamente hay otros hombres mejores en el Parlamento, llamados ‘estadistas’. Son aquellos hombres que miran por el bienestar del país, y no les importa ser populares o dejar de serlo mientras mantengan su país a salvo.

LA MARINA BRITÁNICA.- Todo muchacho británico debería estudiar la Marina todo lo posible, y aprender la historia de los diferentes buques, y su capacidad, cañones, etc. Sería muy interesante hacer una colección de postales con todos los buques de Su Majestad.

Deberíais conocer las insignias de rango de los oficiales, porque es deber de un scout saludar a los Oficiales al servicio de Su Majestad.

Las insignias de rango en la manga o en las hombreras son éstas:



Quizás os gustaría saber algunas cosas acerca de la vestimenta de los marinos.

La razón por la que los marineros llevan esa solapa- collar a la espalda es como una reminiscencia de la época en la que llevaban el pelo sujeto en una gran coleta. La grasa que se desprendía solía manchar sus chaquetas, así que pusieron grandes solapas de lino que podían quitarse y lavarse con facilidad.

Aún llevan una corbata de seda negra alrededor del cuello como señal de duelo por la muerte de Nelson en Trafalgar.

Portan tres cordones de trenza blanca para conmemorar las victorias navales de Nelson en el Nilo, Copenhague y Trafalgar.

Llevan pantalones holgados de manera que se puedan enrollar fácilmente por encima de las rodillas cuando desean caminar por el agua.

Los soldados y los marineros se hacen tatuajes en los brazos con la idea de ser identificados con más facilidad si mueren en la batalla.

**EL EJÉRCITO BRITÁNICO.**- El Ejército se compone de:

Los Regulares del Ejército Activo, que incluye la infantería, la caballería, la artillería, los ingenieros y muchas otras ramas de soldados blancos y nativos.

La Milicia en el país, para ayudar a los Regulares en caso de guerra.

La Milicia existe también en la mayoría de nuestras Colonias para su propia defensa.

La Fuerza Territorial, compuesta por voluntarios para proteger la Islas Británicas en caso de que el Ejército Activo sea precisado en otra parte lejana para ir a la guerra.

En el Ejército, los Mariscales de campo y los Generales (incluyendo a los Mayores-Generales y Tenientes-Generales) portan sombreros de tres picos, con largas plumas blancas de gallos, y chaquetas rojas o levitas negras. Sus espadas son cimitarras curvas, con mangos de marfil.

Los Coroneles llevan el uniforme de su regimiento con la corona y las estrellas en las hombreras, o, cuando van en uniforme kaki de campaña, en los puños.

Los Mayores, una corona.

Los Capitanes, tres estrellas.

Los tenientes, dos estrellas.

Podéis saber las guerras en las que han estado los soldados o los marinos por los colores de los lazos de sus medallas. Eso os lo enseñaré más adelante.

## **NUESTRA BANDERA**

Los scouts siempre saludarán los colores (o estandarte) de un regimiento al pasar. Normalmente son dos estandartes, uno con el 'Color del Rey', el otro con el 'Color del Regimiento'.

Los buques de guerra llevan un gallardete, una bandera larga y fina como un látigo. Quizá recordéis que la flota holandesa al mando de Van Tromp, tras derrotar a la nuestra, llevaba una escoba en lo alto del mástil principal para mostrar que nos habían barrido de los mares.

Pero cuando poco después los vencimos, nosotros pusimos un látigo en lo alto del mástil para mostrar que habíamos fustigado al enemigo, y este látigo se ha llevado desde entonces en los buques de guerra.

La Marina Real lleva el Pabellón Blanco. No se le permite a nadie más portarlo excepto a los veleros que pertenecen al Escuadrón de Veleros Reales. El Pabellón Blanco es una bandera blanca con la cruz roja de San Jorge en ella y una bandera británica (Union Jack) en la esquina. Ondeada en la popa del navío, y en la proa ondea una pequeña bandera británica.

La marina mercante lleva el Pabellón Rojo. O si el capitán del barco pertenece a la Reserva Real, el buque lleva el Pabellón Azul.

Los edificios del Ejército y el Gobierno ondean la Bandera Británica. Las casas privadas e individuales deberían ondear sólo el Pabellón Rojo.

El Estandarte Real, que muestra los Leones de Inglaterra, el Harpa de Irlanda, y el León de Escocia, solo ondea cuando está presente el Rey.

La Union Jack es la bandera nacional de Inglaterra., y originariamente estaba compuesta por la bandera de San Jorge, una cruz roja sobre fondo blanco.

En 1606 el Rey Jaime I le añadió el estandarte de Escocia, que era una bandera azul con una Cruz de San Andrés en diagonal, es decir, de esquina a esquina.

En 1801 se añadió a la bandera el Estandarte de San Patricio de Irlanda. La Cruz de San Patricio era una cruz roja diagonal sobre fondo blanco, de manera que la bandera ahora significa la unión de Inglaterra, Irlanda y Escocia.

Pero existe una manera correcta e incorrecta de colocarla, que todos vosotros debéis saber y entender, porque con mucha frecuencia uno la ve izada con el lado equivocado hacia arriba, lo que literalmente significa que estáis en peligro.

Pero la gente la pone así por error o ignorancia.

Veréis que los brazos diagonales rojos de la bandera llevan una estrecha banda blanca por uno de los lados y otra ancha en el otro.

Bien, la banda ancha debería estar en la parte de arriba de la bandera en el lado más próximo al mástil, ese es el 'izado' de la bandera, y hacia abajo en la parte terminal, o 'vuelo' de la bandera. (Ver dibujo, Parte I, página 27)

Se la llamaba 'Jack', bien por 'Jacques', el sobrenombre del Rey Jaime I, que fue el primero en utilizarla. O más probablemente derivada de 'jack' o 'jacket', que es la prenda que usaban los caballeros sobre su armadura para mostrar la nación a la que pertenecían. Los caballeros ingleses portaban un 'jack' de color blanco con la cruz roja de San Jorge sobre él. Esta era también su bandera.

Si la bandera se iza boca abajo es una señal de problemas. Si está a media asta es señal de duelo.

Cuando se sube a bordo de un buque de guerra, al llegar al puente de mando, que está en la cubierta superior de popa, siempre se saluda a la enseña.

En la Marina, las banderas se izan y saludan a las ocho de la mañana. En los Boy Scouts, cuando se está de campamento, se observa la misma costumbre.

Por supuesto que siempre os levantaréis y saludaréis, u os quitaréis el sombrero al escuchar tocar el Himno Nacional.

El 24 de Mayo, el cumpleaños de la Reina Victoria, es el Día del Imperio, y todos izamos la bandera y saludamos en dicha ocasión, en honor especial al Imperio.

Recordar que es misión de cada uno mantener ondeando la vieja bandera, incluso si debéis dar vuestra sangre por ella, tal y como hicieron vuestros predecesores antes de vosotros. Todos hemos de morir algún día. Unos pocos años más o menos de nuestras vidas no tendrán mucha importancia en la historia del mundo, pero sí la tendrán si al morir uno o dos años antes de lo que lo haríamos por alguna enfermedad, podemos ayudar a evitar que caiga la bandera de nuestro país.

Por lo tanto pensad sobre ello, estad SIEMPRE LISTOS para morir por vuestro país si fuese necesario. De manera que cuando llegue el momento podáis partir de casa con confianza, sin importar si vais a morir o no. Si vuestro enemigo ve que estáis decididos a matar o morir, es probable que no quiera obligaros.

No os quedéis sólo en palabras, como hacen algunas cotorras, acerca de derramar hasta la última gota de vuestra sangre por vuestro país. Lo complicado de ellos, cuando llega el momento, es que las cumplan derramando la PRIMERA gota de su sangre.

La Bandera Británica significa algo más que la Unión de Inglaterra, Irlanda y Escocia, significa la Unión de Gran Bretaña con todas nuestras Colonias a través de los mares. Y también significa la íntima camaradería con nuestros hermanos de esas Colonias, y entre nosotros mismos en casa.

Todos debemos ser ladrillos en el muro de ese gran edificio, el Imperio Británico, y tenemos que ser cuidadosos de no dejar que nuestras diferencias de opinión sobre política u otras cuestiones se hagan tan fuertes como para dividirnos. Debemos permanecer hombro con hombro como británicos si deseamos mantener nuestra posición entre las naciones.

Y debemos convertirnos en los mejores hombres del mundo para honor y el bien de los demás, de modo que MEREZCAMOS mantener dicha posición.

Unid el Imperio. Hacedlo permanecer compacto  
Hombro con hombro dejad que sientan sus miembros  
El espíritu de la Hermandad Británica, y actúen  
Como una gran nación, fuerte y fiable como el acero.

## NUESTRO GOBIERNO

De todos los diferentes tipos de gobierno del mundo, el nuestro es el más sencillo y más justo para todo el mundo.

Algunos países tienen reyes que hacen sus leyes les gusten a la gente o no. Otros países hacen sus propias leyes, pero no tienen un rey o una cabeza que pueda llevar a cabo los tratos en igualdad de términos con otros países.

Con nosotros, las necesidades de la gente son solucionadas a través del Parlamento. La Cámara de los Comunes se compone de hombres elegidos por el pueblo para hacerles concedores de sus necesidades y para sugerirles soluciones, y la Cámara de los Lores se ocupa de ver si éstas últimas son igualmente buenas para todos y para el futuro del país. Y lo que ellos recomiendan el Rey lo convierte en ley.

Cuando crezcáis os convertiréis en votantes y tendréis la oportunidad de elegir conjuntamente los miembros de la Cámara de los Comunes. Y muchos de vosotros podréis sentir os inclinados a pertenecer al Partido Conservador, o Liberal, o Radical, o a cualquier otro que pertenezca vuestro padre o vuestros amigos.

Yo no lo haría si fuese vosotros. Yo escucharía lo que cada partido tiene que decir. Si escucháis a un partido probablemente estaréis de acuerdo en que ese es el correcto, y el resto deben estar equivocados. Pero si vais y escucháis a otro os daréis cuenta de que, después de todo, ese otro tiene bastante razón, y el primero estaba equivocado.

La cuestión es escucharlos a todos y no dejarse persuadir por ninguno en particular, pues todos ellos cuentan mentirijillas. Cada uno desea llegar al poder.

Sed hombres entonces y tomad la decisión por vosotros mismos sobre cuál creéis que es el mejor para el país y el futuro del Imperio, no por alguna cuestión local de tres al cuarto, y votad por ese mientras trabajéis de la forma correcta, es decir, por el bien del país.

Muchas personas se dejan llevar por un nuevo político con alguna nueva idea extremista. Nunca creáis en la idea de un hombre hasta haber sido bien considerada desde todos los puntos de vista. Las ideas extremas raras veces son buenas. Si las contempláis a lo largo de la historia veréis que casi siempre han sido intentadas antes en alguna parte.

Los socialistas tienen razón en desear que el dinero se distribuya de una forma más ecuánime, de manera que no haya millonarios ni pobres, sino todo el mundo bastante solvente. Pero ellos tienen una manera equivocada de hacerlo. Quieren combatir contra todos los demás para ascender ellos, en lugar de unirse a todos para conseguir algo grande para todo el país y por un medio que sea justo y bueno para todos.

No leen la historia, que nos muestra que sus planes ya han sido probados con anterioridad, y han fracasado, porque hicieron de la vida una especie de esclavitud para todos, y dejaron al país a merced de alguno más grande.

Más ahorro, en lugar de un cambio de gobierno, proporcionaría dinero para todos. Y un Imperio fuerte y unido, en el que todos seamos útiles y patriotas, nos traerá un poder, una paz y una prosperidad, que ningún sueño Socialista podría lograr.

### **NUESTRO REY**

La palabra Imperio proviene de una vieja palabra romana 'Imperium', que significa 'gobierno bien dirigido'.

Y el título de Emperador o gobernante del Imperio, proviene de la palabra romana 'Imperator'. El mismo Rey firma como 'R.I.', lo que significa 'Rex', o Rey de Inglaterra, e 'Imperator' o Emperador de la India y las Colonias.

'Imperator' proviene de dos palabras romanas, 'Im' y 'Parere', que juntas significan 'Preparar para', es decir ESTAR PREPARADO. Y el Emperador es aquel que debe estar preparado para afrontar cualquier dificultad o peligro que pueda amenazar al país.

Los scouts deben ESTAR PREPARADOS de la misma manera, para ayudar a su país en cualquier dificultad o peligro, y, por lo tanto, estamos o deberíamos estar todos trabajando para respaldar al Rey por el bien de nuestro país.

### **DIOS SALVE AL REY**

### **LIBROS PARA LEER**

'La bandera británica y cómo surgió' de F.Wintour. 1penique (St.Dunstan's Road, West Kensington, Londres W.)

Folletos de un penique de la Asociación del Día del Imperio, 83, Lancaster Gate, Londres W.

'Historia del Imperio Británico', de Arnold-Forster (Cassell).

# PARTE VI

---

## NOTAS PARA LOS INSTRUCTORES

---

### SUMARIO

*El Imperio necesita vuestra ayuda.*

*La mala ciudadanía que arruinó al Imperio Romano, se desliza entre nosotros hoy día.*

*El futuro de nuestro Imperio dependerá en gran medida del carácter de la próxima generación. En la actualidad se está haciendo muy poco para desarrollarlo.*

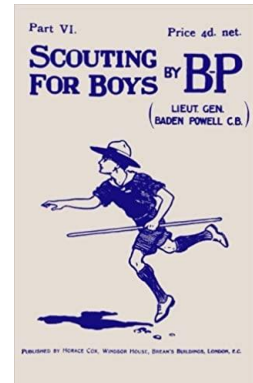
*El escultismo de paz se sugiere como un medio atractivo para el desarrollo del carácter y la buena ciudadanía.*

*Puede llevarse a cabo por hombres jóvenes de todo tipo, sin ningún gasto, entrenando cada uno de ellos a unos pocos muchachos.*

*Ya se ha realizado un experimento con éxito.*

*Consejos para los futuros instructores a la hora de llevar a cabo el entrenamiento.*

*Libros para leer sobre la materia.*



---

### JUGAD EL JUEGO: NO OS QUEDÉIS MIRANDO

A todo británico que merezca la pena le gustaría ayudar a su país.

En primer lugar, si creyese que se necesita

En segundo lugar, si viese un modo mediante el que hacerlo.

### EL IMPERIO BRITÁNICO REQUIERE VUESTRA AYUDA

Nuestro gran Imperio es hoy día para el resto del mundo, muy similar a lo que fue el Imperio Romano hace dos mil años. Pero el Imperio Romano, con todo lo grande que fue, cayó.

‘Las mismas causas que llevaron a la caída del gran Imperio Romano están operando hoy día en Gran Bretaña’.

Estas palabras fueron pronunciadas recientemente por uno de nuestros políticos democráticos más conocidos, y han sido corroboradas en una reciente conferencia del Sr Warde Fowler en Cambridge, como también en varios panfletos y escritos.

Su certeza es algo prácticamente admitido por aquellos que han estudiado y comparado las condiciones generales de ambos países.

## LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO SE DEBIÓ A LA MALA CIUDADANÍA

La causa principal de la caída de Roma es similar a la que conllevó la caída de otros grandes imperios, como el Babilonio, el Egipcio, el Griego, el Español, y el Holandés, y dicha causa puede resumirse en cada caso como el declive de la buena ciudadanía y la



Instrucción de Boy Scouts 'Infancia de Raleigh', de Sir J. Millais  
De tal instrucción resulta un gran formación del carácter

necesidad de una patriotismo enérgico.

Cada nación, tras ascender laboriosamente hasta el zenit de su poder, pareció entonces quedarse exhausta por su esfuerzo, y quedarse sentada en estado de reposo, cayendo en la ociosidad, deliberadamente ciegos al hecho de que otras naciones estaban gradualmente empujando para destruirlo.

Es fácil llevar los paralelismos históricos demasiado lejos, y sean o no reales o exagerados dichos paralelismos, nos proporcionan ideas sobre las que reflexionar. El tema principal es que nos tomemos en serio la lección, y veamos, antes de que sea demasiado tarde, que nuestro Imperio no esté también socavado por estos defectos.

No soy tan pesimista para pensar, como otras personas, que ya estamos tan cuesta abajo en la pendiente como para no tener esperanzas. Por el contrario, creo que sólo estamos cerca de la separación de los caminos donde recae la responsabilidad sobre cada uno de nosotros con el más mínimo sentido del patriotismo en él, de ayudar sinceramente, en cualquier forma por pequeña que sea, de llevar a la próxima generación al camino correcto de la buena ciudadanía.



La meta puede parecer demasiado grande de obtener, pero la mayoría de las cosas grandes sólo se consiguen con la combinación de pequeños esfuerzos.

Una isla de coral se conforma por la labor de una infinidad de insectos marinos, las pirámides de Egipto fueron el resultado de la cooperación de miles de trabajadores.

### **LA MALA CIUDADANÍA EMPIEZA A SER EVIDENTE EN ESTE PAÍS EN LA ACTUALIDAD**

Una forma de mala ciudadanía entre muchas está evidentemente entre nosotros, en una parte de la misma gente que, al no habersele enseñado a pensar en el futuro, o en su país, se permiten caer bajo la despótica influencia de unos pocos agitadores profesionales, cuya vida depende de provocar (sea o no necesario).

Y cegados por el discurso de estos hombres, atacan la mano que sostiene el dinero, de manera que fuerzan a los empresarios a gastar fortunas, bien en el desarrollo de maquinaria que ocupará su lugar y no se pone en huelga, o a llevarse sus negocios a otros países, dejando a los agitadores gordos y felices, y a la masa de personas desempleadas, muriéndose de hambre e incapaces de mantener a la multitud de niños que continúan trayendo al mundo de una manera inconsciente.

### **FÚTBOL**

Una de las causas de la caída del Imperio Romano fue que la gente, alimentada por el Estado hasta en tres cuartas partes de su población, dejó de tener ninguna responsabilidad para con ellos o sus hijos, y consecuentemente se convirtieron en una nación de malgastadores desempleados.

Frecuentaban los circos, donde entretenedores pagados aparecían en la arena ante ellos, de manera muy similar a cuando vemos ahora a las multitudes acudir como hordas a contemplar a jugadores pagados jugar al fútbol.

El fútbol en sí mismo es un gran juego para desarrollar al chico física, y también moralmente, ya que aprende a jugar con buen humor, y solidaridad, a jugar en su lugar y cumplir con su papel, y estos son el mejor entrenamiento para cualquier juego de la vida.

Pero se convierte en un juego vicioso cuando aparta a multitud de chicos de jugar el juego ellos mismos para ser meros espectadores de unos actores pagados.

A mí no me gana nadie a la hora de disfrutar de la visión de esos espléndidos especímenes de nuestra raza, entrenados a la perfección, y jugando sin errores. Pero mi corazón se enferma con la otra cara de la moneda, la de miles de muchachos y jóvenes, pálidos, de pecho estrecho, jorobados, especímenes miserables, fumando cigarrillos sin fin, montones de ellos apostando, todos aprendiendo a ser histéricos cuando rugen o aplauden en pánico al unísono con sus vecinos, siendo el peor sonido de todos el del grito de risa histérico que celebra cada pequeño tropezón o caída de un jugador.

Uno se pregunta si esta puede ser la misma nación que se ha ganado la reputación de tener una masculinidad impasible, fumadora en pipa, que no se deja llevar por el pánico o la excitación, y fiable en las más duras circunstancias.

Alejad a los muchachos de esto, enseñadles a ser viriles, a jugar el juego sea cual sea, y a no ser meramente espectadores u holgazanes.

La ciudadanía indiferente es, y siempre ha sido, el resultado de un gobierno indiferente. Con él surgen un puñado de doctores para sugerir remedios: partidarios de proveer, partidarios del Socialismo, partidarios como yo mismo del Escultismo, etc. Algunos pueden tener razón, otros están equivocados.

Un cierto tipo de Socialistas, por ejemplo, ha salido a la palestra últimamente. En realidad todos somos Socialistas en cuanto a que deseamos ver la abolición del brutal anacronismo existente de la guerra, y de la pobreza y miseria extremas tiritando al mismo tiempo que existe una riqueza superabundante, etc.

Pero no estamos de acuerdo en cómo se debe llevar a cabo.

Algunos de nosotros estamos por la idea de dismantelar el sistema social actual, pero los planes sobre lo que se ha de erigir en su lugar son muy difusos. No todos tenemos la paciencia de ver que en realidad la mejora está siendo llevada a cabo de forma gradual ante nuestros ojos.

Justo ahora tenemos un paralelismo en Londres en forma de varias estaciones de ferrocarril, que habiéndose visto que están anticuadas y son inadecuadas para el incremento del tráfico, están siendo reconstruidas.

El hombre de la calle pidió que se derribaran enseguida, y que luego se debería proyectar y construir algo mejor. Pero la dirección ha sido más sabia.

Han determinado los defectos de las antiguas, pero antes de derruirlas han comprobado que sería fatal detener el tráfico durante las modificaciones, y por ello han colocado los nuevos cimientos en el exterior de las antiguas.

Han levantado nuevos edificios sobre los ineficientes, y luego los han retirado de manera fragmentada, sin interrumpir las necesidades públicas, el comercio, o la rutina durante un tiempo.

Es fácil derribar. Lo difícil es hacerlo sin provocar daño al país. Deberíamos empezar por levantar unos cimientos fuertes antes de destruir los viejos.

## NUESTROS FUTUROS CIUDADANOS

Esos cimientos me parece que están en la próxima generación.

Si el conjunto de nuestra juventud fuera llevada de la mano y se le enseñase buena ciudadanía, deberíamos tener unos cimientos sólidos sobre los que podría descansar nuestra nación por un largo tiempo venidero. Pero esto no existe en el presente.

En la actualidad tenemos en Gran Bretaña dos millones de muchachos, de los cuales entre un cuarto y medio millón están bajo buenas influencias fuera de los muros de la escuela.

(Ver 'Niños de la Nación' de Sir John Gorst y el Informe del Dr. Macnamara)

	2.000.000 muchachos
	270.000 bajo buenas influencias
	-----
Resto	1.730.000 pendientes de tales.

El resto está abocado hacia el gamberrismo o la mala ciudadanía por la necesidad de manos que los guíen en el camino correcto hacia ser útiles.

Es este resto, casi dos millones de chicos, el que necesitamos combatir y reducir. Son muchachos, llenos de espíritu y entusiasmo, aproximándose a un cruce de caminos, donde tomarán la dirección, hacia el bien o hacia el mal.

A pesar de la mejora de la enseñanza escolar y de la buena labor de las Brigadas de Muchachos y de los Compañeros de la Iglesia, de la Asociación de Jóvenes Cristianos, y asociaciones infantiles, una gran proporción de ellos vagan, debido a sus circunstancias, hacia el mal, es decir, a convertirse en gamberros y definitivamente en 'derrochadores' de lo que debieran ser sus vidas.

Nada bueno para sí mismos, que es peor que nada buenos para su país, sólo por la necesidad de una o dos manos que les guíen en la encrucijada de su carrera.

¿No podemos encontrar esas manos que les guíen entre nosotros?

## ESCULTISMO DE PAZ

Aquí tenéis una sugerencia, en cualquier caso, como remedio por el cual todo joven puede ayudar a su país.

Creo que bajo el término atractivo y la práctica del 'Escultismo', una gran cantidad de muchachos pueden ser llevados de la mano de una manera práctica, por todo hombre joven, sin gasto de tiempo o de dinero.

Por ‘escultismo’ no quiero decir la labor de tipo militar que se lleva a cabo en el servicio activo.

El escultismo que estamos considerando no tiene nada que ver con eso.

Hay otra forma, que uno podría denominar ‘escultismo de paz’, como el que se lleva a cabo por los hombres de las fronteras de nuestro Imperio en cada rincón del mundo.

Los pioneros de la civilización en África Central. Los hombres de los ranchos, los vaqueros y tramperos del Oeste. Los arrieros y granjeros de Australia. Los exploradores del Ártico y las regiones asiáticas. Los cazadores y prospectores de Sudáfrica. Los misioneros de todas las partes del mundo sin civilizar. Y los guardias del Noroeste del Canadá, Sudáfrica, etc., son todos ‘scouts de paz’, hombres acostumbrados a vivir con sus propios recursos, dueños de sus vidas, bravos y leales con sus jefes, caballerosos y serviciales con los demás, desinteresados y confiables. De hecho HOMBRES de la mejor clase.

Estos son los scouts de paz del Imperio, y no hay ninguna razón por la que no deberíamos entrenar un gran número de muchachos para que sigan sus pasos en lo que respecta al carácter y la virilidad.

Un pequeño libro que publiqué hace poco tiempo en materia de exploración para soldados ha sido adoptado de manera tan espontánea por escuelas y clubes de muchachos de Inglaterra, que me veo animado a pensar que un sistema organizado con el propósito especial de enseñar a los muchachos sería admisible, y aún estoy más motivado en la idea por el hecho de que una organización similar fundada por el Sr. Ernest Thompson Seton en América ha disfrutado de un éxito completo y extendido.

## MILITARISMO

Dos o tres autoridades relevantes han escrito despreciando mi intento de ‘promover entre los muchachos británicos un espíritu sanguinario y guerrero’.

Solo puedo pensar que o bien estos caballeros no han leído los manuales con atención, o yo me he expresado muy mal. La intención del entrenamiento de los Boy Scouts es absolutamente hacia la ciudadanía pacífica.

Incluso si hubiese abogado por la formación de los chicos de una manera militar (lo cual no he hecho), soy lo suficientemente contumaz como para no ver ningún daño en ello.

Yo no he percibido que los antiguos soldados tengan una mayor inclinación que otras personas a cometer asesinatos. Todo lo que veo en ellos, por regla general, es que se les ha enseñado auto-disciplina, a sacrificarse, si se precisa, por los demás, a obedecer órdenes, a ser sobrios, limpios y activos, a sacar lo mejor de lo que se encuentran, a ser leales consigo mismos y con sus oficiales. Todo lo cual me parece son cualidades valiosas en el carácter de un ciudadano, cualquiera que pueda ser su grado o profesión.

El hecho de que los empresarios prefieran ahora a ex-soldados en muchos de sus departamentos habla del valor en la paz de la formación militar.

Pero cuando un eminente personaje público me escribió diciendo que no debería enseñar a los chicos a ser soldados porque, según sus palabras, ‘odio la guerra como si fuese el diablo’, me sentí obligado a replicarle que si él verdaderamente hubiese visto algo de la guerra, como la mayoría de los soldados, la habría odiado *más* que al diablo.

Es por esa buena razón que los oficiales, casi sin excepción, urgen a sus compatriotas a que estén preparados para defender a su país. No es que deseen convertirlos en hombres sanguinarios, sino que desean evitar que nuestra propia tierra sufra el peor de los modernos anacronismos, los horrores de la guerra, llegue a nuestros hogares, nuestras mujeres y nuestros niños.

Aquellos que predicán cerrando nuestros ojos a lo que es evidente para todo aquel que se atreve a mirar, serán culpables ellos mismos de tentar al enemigo, de traer la guerra a nuestro país, y de la ruina y la sangre que a bien seguro le seguirá, si es que hay algo de verdad en la historia.

Con nuestra próxima generación educada como buenos ciudadanos, conscientes de sus responsabilidades y deberes como contraprestación de los beneficios de los que disfrutan en un país libre, no habría peligro para el Estado. Pero sin virilidad y buena ciudadanía estamos condenados a caer.

La virilidad sólo puede ser enseñada por hombres, y no por quienes son medio hombres o medio viejecitas.

## **CÓMO ENSEÑAR ESCULTISMO**

Lo primero es conseguir hombres que lleven a cabo la formación de los muchachos en el arte del escultismo de paz.

Los hombres que tengo en mente como los más cualificados y capaces de llevarlo a cabo son los profesores de escuela, los clérigos, los miembros de la Asociación de Jóvenes Cristianos, de la Legión de los hombres de la frontera, los oficiales del Cuerpo de Cadetes, de las Brigadas de Muchachos y de Chicos de la Iglesia, de los Clubes del Rifle, propietarios de tierras, antiguos oficiales del ejército, maestros telegrafistas, etc.

Cada uno de ellos podrían llevar a cabo la formación de los muchachos, con muy poco coste de tiempo o dinero, dedicando por ejemplo las tardes de los sábados y los Domingos a la tarea, la cual, puedo prometerles, les proporcionará más satisfacción que trabajo en la práctica.

Mi sugerencia para ellos sería que cada uno seleccionase un grupo de seis u ocho jóvenes o muchachos espabilados, y los instruyese cuidadosamente en los detalles del escultismo de paz. Estos muchachos podrían entonces actuar como instructores asistentes o ‘Guías de patrulla’ a la hora de entrenar cada uno a cinco o seis chicos más en el mismo arte en el

curso de instrucción progresivo de este manual.  
La instrucción está diseñada para muchachos de toda clase social.

Para evitar que los de clase más caigan en el gamberrismo y proporcionarles salud, carácter y metas.

Para enseñar a los de clase media a trabajar bien, a ser patriotas en primer lugar y políticos en segundo.

Para enseñar a los más pudientes a ser caballerosos y empáticos con sus hermanos menos favorecidos, y a la larga a ayudar a propagar el entrenamiento.

Uno desea poner a todas las clases más en contacto las unas con las otras, para romper las barreras existentes que, después de todo, son meramente artificiales, y a enseñarles a dar y recibir en una causa común, en lugar de estar discutiendo entre clases, lo cual no es más que una cuestión de arrogancia y un peligro para el Estado.

El entrenamiento es aplicable en la ciudad y en el campo, en interiores así como al aire libre.

#### NO EN OPOSICIÓN A LAS ORGANIZACIONES PARA MUCHACHOS YA EXISTENTES

El esquema no tiene ninguna intención de oponerse al de ninguna de las organizaciones existentes. Por el contrario, deseamos la convergencia antes que la rivalidad, y el esculptismo sólo trata de ser utilizado como un atractivo adicional para aquellos que están a cargo de cualquier tipo de organización para muchachos. Si varias adoptan el esculptismo puede suponer un nexo entre todas.

Donde no existan aún tales organizaciones puede facilitar una particularmente simple y efectiva para captar cierto número de chicos que de otro modo no tendrían una mano que les guíe.

#### CAMPAMENTO EXPERIMENTAL

Ya he realizado una prueba preliminar del esquema mediante un campamento de muchachos de todo tipo, tanto de Eton como de las calles, y los resultados nos animan a albergar grandes esperanzas en cuanto a las posibilidades del esquema cuando se lleve a cabo a una escala mayor.

Para este propósito el fallecido Sr. Charles Van Raalte nos prestó una vasta isla, la Isla de Brownsea, cerca de Poole.

## SISTEMA DE PATRULLAS

La tropa de muchachos se dividió en ‘Patrullas’ de cinco, siendo el chico más mayor de cada una de ellas, el Guía de Patrulla.

Esta organización fue el secreto de nuestro éxito.

A cada Guía de patrulla se le otorgó completa responsabilidad sobre el comportamiento de su patrulla en toda circunstancia, tanto en el campamento como en el campo.

La patrulla era la unidad para trabajar o jugar, y cada una estaba acampada en un lugar separado. Los muchachos debían llevar a cabo las órdenes ‘por su honor’.

De esta manera se estableció enseguida una responsabilidad y una rivalidad competitiva, y se aseguró un buen estándar de desarrollo por medio de la tropa de día a día.

La tropa fue entrenada progresivamente en las materias del escultismo dadas en las páginas 9 y 10.

Cada noche una patrulla salía de misión en partida nocturna, es decir, llevaban sus raciones de harina, carne, verduras, té, etc., y partían hacia un lugar indicado para pasar la noche en vivac. Cada muchacho llevaba su abrigo y mantas, una cacerola para cocinar y cerillas. Al llegar al lugar, se encendían hogueras y se cocinaban la cena, tras la cual se colocaban los centinelas y se preparaba el vivac.

El grupo era vigilado por los Guías del resto de patrullas y yo mismo, en algún momento antes de las 11 de la noche, tras lo cual los centinelas eran retirados y el grupo se acostaba para pasar la noche.

## MÉTODO DE INSTRUCCIÓN

Descubrimos que la mejor manera de impartir una instrucción teórica era darla en pequeñas entregas, con abundantes ejemplos ilustrativos cuando estábamos sentados alrededor del fuego de campamento o descansando, y mediante demostraciones durante la hora de práctica antes del desayuno.

Una conferencia formal tiende a aburrir a los chicos.

Después se llevaba a cabo la práctica mediante competiciones y esquemas.

Por ejemplo, tomad un aspecto sobre la materia de ‘observación’, digamos el rastreo.

1. Durante el fuego de campamento nocturno le contaríamos a los muchachos algunos ejemplos interesantes del valor de ser capaz de rastrear.
2. A la mañana siguiente les enseñaríamos a leer los rastros dejando huellas de pisadas en diferentes lugares, y mostrando cómo leerlas y deducir su significado.
3. Durante la tarde haríamos un juego, como ‘el acecho del venado’, en el cual un muchacho parte haciendo de ‘venado’, como media docena de pelotas de tenis en su bolsa. Veinte minutos después cuatro ‘cazadores’ parten tras él, siguiendo sus huellas, cada uno de ellos armado con una pelota de tenis. El venado, tras caminar

durante una o dos millas, se escondería y trataría de emboscar a sus cazadores, y de esta forma tenerlos a tiro. Cada cazador golpeado por sus pelotas de tenis se cuenta como corneado hasta la muerte.

Si, por el contrario, el venado fuese golpeado por tres pelotas se considera muerto.

Este era nuestro principio para enseñar la mayoría de las materias.

La disciplina fue realmente satisfactoria. Se instituyó una ‘Corte de Honor’ para juzgar a cualquiera que atentase contra la disciplina, pero nunca se precisó.

En primer lugar, los muchachos se comprometían ‘por su honor’ a hacerlo lo mejor posible. En segundo lugar, los chicos más mayores se hacían responsables del comportamiento de los muchachos que conformaban sus patrullas.

Y esto funcionó perfectamente.

## RESULTADOS DEL CAMPAMENTO EXPERIMENTAL

Desde la realización de este campamento experimental estoy más convencido que nunca de las posibilidades que subyacen en la formación de los scouts como medio de educar a los muchachos de todas las clases.

Aunque estaba preparado para un empeño entusiasta por parte de los chavales, me sorprendió el efecto sobre su carácter, lo cual comenzó a ser evidente incluso en los primeros días de trabajo.

No he confiado sólo en mi propia observación, sino que también he recibido informes de todos los padres, corroborando esta conclusión, y proporcionando de paso algunos consejos muy útiles desde el punto de vista de los padres.

Que los muchachos disfrutaron el entrenamiento es evidente a tenor de las cartas que he recibido de ellos, y en todo caso, algunos de ellos han recordado lo que aprendieron. Uno de los muchachos, un chico trabajador, escribe: ‘Lo más importante, que una gran cantidad de chicos necesita aprender, es a ver el lado bueno de las cosas, y tomárselo todo por el lado positivo. Yo mismo lo encontré una gran lección, y nunca podré encontrar palabras suficientes para agradecerle que me lo enseñara. Ya he descubierto que son de gran ayuda en la vida ordinaria’.

## AUTORIDADES QUE PODRÍAN ENCONTRAR ÚTIL EL ESQUEMA

ALCALDES.- Este esquema puede sugerir formas útiles de instrucción para las recientemente autorizadas escuelas de vacaciones.

DIRECTORES Y PROFESORES.- Este esquema puede, espero, aportar medios adicionales con los que captar a aquellos muchachos más rebeldes y continuar fuera de horario con la práctica de la teoría que han aprendido en la escuela.



Los chicos rebeldes a menudo son los mejores, una vez has sacado su lado bueno. Una Comisión de nuestras escuelas ha mostrado recientemente que existe un exceso de instrucción con libros en muchos de ellos. Posiblemente si se dedicase un día a la semana al esculatismo sería de gran beneficio mental y físico tanto para profesores como para los alumnos.

**SACERDOTES.**- Los sacerdotes, creo, encontrarán en el esculatismo un buen medio de mantener con algún orden a los espíritus más rebeldes de entre sus muchachos, y también de despertar en los más holgazanes de ellos alguna clase de energía e interés en la vida.

**PADRES.**- Los padres pueden sentir aprensión a que este curso conduzca a sus hijos a adquirir demasiado sentido de aventura y romanticismo, y aquellos cuyos hijos son trabajadores asalariados temerán que les descoloque y desperdicien su horas laborales en un capricho inútil.

Pero a esto yo señalaría que el curso está diseñado con el propósito de enseñar a los muchachos conocimientos útiles, de un modo que les resulta atractivo, y que se puede llevar a cabo completamente durante las tardes de los sábados y los Domingos, como una manera de contrarrestar la holgazanería de esos Domingos que supone la ruina de una gran proporción de nuestros jóvenes.

**DAMAS.**- A las damas interesadas en el cuidado y la educación de las muchachas, creo que este esquema les facilitará una sugerencia para una organización atractiva y un valioso entrenamiento.

El experimento de un campamento similar para chicas trabajadoras de fábricas ha sido un éxito tan rotundo como para conducirle a uno a esperar que los campamentos scouts puedan ser utilizados con ventaja para la próxima generación de muchachas del mismo modo que los chicos.

**BRIGADAS Y CLUBES DE MUCHACHOS.**- Los oficiales de los Clubes y Brigadas de Muchachos, de las Brigadas de los Chicos de la Iglesia, de las Misiones de la Universidad y Escuelas Públicas, de los Clubes de Cricket y los Cuerpos de Cadetes, pero especialmente de los oficiales de los Clubes del Rifle, encontrarán en este esquema, espero, un medio adicional para atraer reclutas y mantener su interés en sus organizaciones cuando se haya desvanecido el primer encanto.

**LEGIÓN DE LOS HOMBRES DE LA FRONTERA.**- La Legión incluye a más de un viejo scout en sus filas que podría encargarse enseguida de la instrucción de unos pocos muchachos y jóvenes, y llevar a cabo una labor verdaderamente valiosa para el Imperio, a la vez que revive él mismo mucha de la deliciosa experiencia de la vida de la pradera y el campamento.

EX-OFICIALES DEL EJÉRCITO.- Además existe un buen número de ex-oficiales del ejército, entusiastas y capaces, pero sin ocupación, quienes tendrían aquí una gran oportunidad para el ejercicio de sus cualidades especiales y de su prestigio entre los muchachos para hacer un gran bien nacional con muy pocos problemas o gastos para ellos mismos.

TERRATENIENTES.- Los miembros de familias aristocráticas pueden hacer mucho entre sus arrendatarios y aldeanos haciendo de sus chiquillos buenos ingleses, en cierto modo siguiendo las antiguas directrices feudales, por medio del esculatismo.

YMCA.- (Asociación de Jóvenes Cristianos) Todo el mundo reconoce la disposición y anteposición de la masculinidad de los miembros de la YMCA y las Escuelas Politécnicas en todos los rincones del reino.

Y estoy convencido de que si estos hombres pudieran ver la manera de hacer una buena acción a la futura generación de compatriotas, la emprenderían con ardor, especialmente debido a que este tipo de labor forma parte de su política.

Son estos caballeros en los que he puesto especialmente mi mirada a la hora de sugerir este esquema, por ser los hombres que pueden, si lo desean, hacerse cargo del conjunto de los chicos británicos por medio del esculatismo.

Si todos los miembros de la YMCA tomaran a un amigo como su segundo al mando, y a seis muchachos como pupilos, y a cada uno de ellos se le requiriese traer a otro recluta, y luego actuar como Guías o instructores de las siguientes patrullas de seis, enseguida se produciría un crecimiento del movimiento a modo de ‘gran bola de nieve’ para bien.

### **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

En estos ‘Consejos’ no me propongo enseñar al maestro, y por lo tanto sólo me dirijo a aquellos que no tienen experiencia previa en la enseñanza de los muchachos.

Son meramente unas pocas notas tomadas de mi propia experiencia en este sentido, y tratar de explicar algunos de los detalles del Manual.

Cuando intentas conseguir que los chicos se pongan bajo una buena influencia eres como un pescador deseoso de capturar un pez.

Si cebas el anzuelo con el tipo de alimento que te gusta ti, probablemente no cogerás muchos, y con certeza no al tipo de pez más cauteloso. Por lo tanto, utiliza como cebo aquello que le gusta al pez.

Lo mismo ocurre con los muchachos, si tratas de sermonearlos sobre lo que tú consideras una materia ennoblecedora no los captarás. Cualquier cosa que huelga a una evidente santidad asustará a los más animosos de ellos, y esos son precisamente los que deseas captar. La única forma es utilizar algo que realmente les atraiga y les interese. Y creo que veréis que el esculatismo es capaz de conseguirlo.

Más adelante podéis aderezarlo con lo que deseáis que aprendan.

Para retener a vuestros muchachos debéis ser su amigo.

Pero no tengáis prisa en lograrlo al comienzo hasta que hayan perdido su timidez con vosotros.

El Sr. F.D.How, en su ‘Libro del Niño’, resume la manera adecuada en la siguiente historia:

‘Un hombre cuyo paseo le conducía por una lóbrega calle, vio a un pequeño muchacho de cara mugrienta y extremidades mal desarrolladas jugando con la piel de un plátano en el canalón de la alcantarilla. El hombre lo saludó y el chico salió corriendo aterrorizado.

Al día siguiente el hombre lo volvió a saludar. El muchacho había decidido que no tenía nada que temer y escupió al hombre.

El siguiente día el pequeño chaval sólo se quedó mirando.

El día después grito ‘¡Hola!’ conforme pasaba el hombre.

Al tiempo el pequeño devolvió la sonrisa al saludo que para entonces ya esperaba.

Finalmente el triunfo fue completo cuando el muchacho, un chaval diminuto, estaba esperándolo en la esquina y cogió los dedos del hombre con su pequeño y sucio puño. Era una calle deprimente, pero acabó siendo uno de los más brillantes lugares en la vida de aquel hombre’.

### **‘SIEMPRE LISTOS’**

En este libro sugiero como materias para enseñar a vuestros muchachos cosas como la observación de detalles y la consiguiente capacidad de leer el carácter y de esta manera a lograr empatía, el valor de la paciencia y la alegría, el buen humor, el deber de renunciar a algo de nuestro tiempo y placer por ayudar al país y a nuestros compatriotas, y el significado que subyace en nuestro lema ‘Siempre Listos’.

Pero conforme vayáis a enseñar estas cosas muy pronto os encontraréis (a menos que seáis unos ángeles preparados) que tenéis que aprenderlas vosotros mismos antes de podáis tener éxito con los muchachos, y que una vez logrado la labor es profundamente interesante y perfeccionadora.

Debéis estar ‘Siempre Listos’ vosotros mismos para sufrir decepciones al principio, aunque a menudo las encontrarás superadas por éxitos inesperados.

Desde el principio debéis estar ‘Siempre Listos’ para la predominante falta de concentración por parte de los muchachos, y si entonces adaptáis vuestra enseñanza de acuerdo a ello, creo que sufriréis muy pocas decepciones.

No esperéis que presten demasiada atención a ninguna materia durante mucho tiempo hasta que los hayáis educado a hacerlo así.

Debéis dejarlos a medias, y no darles una dosis demasiado grande, sino un pequeño y placentero sorbo, y luego otro más, haciendo gradualmente más largo cada sorbo hasta que lleguen a ser tragos continuos.

De esta manera una conferencia formal sobre la materia que deseáis practicar muy pronto los cansa, sus pensamientos comienzan a divagar y se aburren porque no han aprendido el arte de conectar su mente donde desean que esté y a mantenerla allí.

Lograr que la mente se adapte a la voluntad es uno de los principales aspectos interiores de nuestra formación.

Por esta razón es bueno pensar cada día de antemano, lo que deseáis contar sobre la materia y luego dar un poquito cada vez cuando se presente la oportunidad, durante la fogata de campamento o en los intervalos entre juegos y prácticas, no en una gran disertación.

Las clases en este libro están fragmentadas en secciones para este propósito.

Las demostraciones prácticas frecuentes y las prácticas deberían intercalarse entre secciones de charlas para mantener la atención de los muchachos y poder hacerles llegar vuestra teoría.

## LOCAL

La mitad de la batalla es conseguir que nos presten un espacio durante ciertas noches a la semana, o alquilarlo como club para los scouts, aunque sólo se trata de una patrulla en un pueblo.

Deberá estar bien iluminado y ventilado a fin de evitar la depresión y el aburrimiento. Los cuadros sobre acontecimientos (no de paisajes o viejos retratos) ayudan a darle atractivo.

Una brillante chimenea en el invierno.

Interesantes libros y revistas ilustrados.

Habitualmente, en un primer momento se pueden conseguir muebles, juegos, etc., por donaciones de simpatizantes.

Una cafetería, empezando de manera muy sencilla, normalmente tendrá éxito, y si se gestiona con interés puede convertirse en una fuente regular de ingresos para el mantenimiento del local.

Los mismos scouts deben hacer la limpieza y la decoración, y fabricar mobiliario.

En el local deben mantenerse la disciplina y el buen orden, y se debe insistir en la pulcritud, siendo responsables de ello los Guías de patrulla. Las Patrullas serán responsables por turnos de la limpieza y el buen orden de la habitación durante una semana.

Si se dispone de un trocito de terreno, incluso un descampado o un patio trasero, como terreno del club, tanto mejor. Necesitáis algún lugar en el que los scouts puedan hacer cabañas, encender hogueras, jugar al baloncesto, dejar rastros, etc.

Dejad que los muchachos gobiernen los asuntos del club ellos mismos mediante comités, todo lo que sea posible, y hacedlos responsables de quedarse a cargo del local, el equipo, los papeles, etc. Sentaos y dejadles cometer sus errores al principio, hasta que aprendan a hacer las cosas con sentido y responsabilidad. El comité y las reuniones anuales son muy útiles para dar responsabilidad y sensación de auto-respeto a los chicos.

En América comienzan a ser muy numerosos y populares los clubes gestionados por los propios muchachos en todos los pueblos y ciudades. Y las autoridades educativas les ayudan permitiendo el uso de las aulas en los edificios escolares durante las tardes. Esto podría hacerse también en Inglaterra fácilmente.

Al mismo tiempo, poder tener vuestro propio local del club, sin importar lo pequeño que sea, proporciona a los muchachos un sentido de propiedad y responsabilidad, especialmente si han echado una mano ellos mismos a la hora de fabricar el mobiliario, colgar los cuadros, etc.

El local no tiene que ser acogedor como los aposentos de una dama, ya que los chicos deben poder corretear en él de manera ocasional, o jugar a balonmano o a ‘Disparar al Oso’, etc. De manera que necesitáis un mobiliario que se pueda recoger en un rincón, tal como sillas plegables de madera, pequeñas mesas, y armario en el que guardar los libros, juegos, etc., cuando se precise espacio para divertirse.

El local ideal consta de dos habitaciones, una para juegos tranquilos, leer y conversar. La otra para corretear, hacer ejercicios, etc.

Por supuesto que los muchachos deben pagar una suscripción para el alquiler, la luz, el mobiliario, etc., y que los gastos principales deben ser costeados por medio de labores realizadas por ellos, tales como productos de jardín, juguetes, representaciones, mercadillos (tal y como se describe en ‘Juegos Scouts’ más adelante).

Un penique semanal, pagado estrictamente por anticipado, es suficiente como suscripción de los miembros.

Se debe abrir una cuenta de ahorro bancaria para permitir a los muchachos depositar dinero con el que costear las salidas y con el tiempo iniciarles en la práctica del ahorro.

Un piano es de gran ayuda en el club, si tenéis a alguno que sepa tocarlo, para ayudar con las canciones, instrucción musical, danzas de guerra, etc.

## EL MANUAL

El Manual meramente trata de ofrecer algunas sugerencias, no obligar a los instructores a seguir un curso establecido.

En tan breve espacio sólo se pueden tocar de manera esquemática algunas materias cuyos detalles debéis completar vosotros como instructores, de acuerdo con vuestra propia imaginación y vuestros recursos, con el fin de adaptarlos a las circunstancias locales particulares.

En cada lección facilito los títulos de libros que tratan sobre la materia, a los cuales probablemente tendréis acceso en vuestra biblioteca pública, pero leyendo la prensa cada día también encontraréis cosas novedosas que merece la pena tomar en cuenta para utilizarlas en vuestras charlas.

De hecho, si tenéis dificultad en encontrar algo sobre lo que tratar, coged las noticias principales de la semana pasada, y explicádselas de una forma amena, con el uso de mapas, etc.

Esto mismo lo he encontrado muy útil yo mismo al tratar con adultos en los clubes de caballeros, hospitales, etc.

La 'Historia de Inglaterra' de H.O. Arnold-Foster os proporcionará en toda ocasión, temas útiles tratados de la manera más interesante. Para vuestra propia información leed 'Deber', de Samuel Smiles.

He tratado de hacer un Manual accesible para el muchacho, ya que debería animársele a leerlo por sí mismo.

Lo peor de ello es que la literatura a la que por regla general tiene acceso, es la prensa barata e indecente con poco más que crímenes, tragedias, y grandes partidos de fútbol para captar su atención.

De este modo se educa en lo peor, en lugar de inspirarse en buenos ejemplos y las más elevadas hazañas.

La lectura de tales libros como 'Hazañas doradas', 'Hazañas que consiguieron el Imperio', etc., son los mejores antídotos, especialmente si se les inculca por medio de ejemplos modernos, ilustraciones, diapositivas y representación de los incidentes.

## CURSO DE INSTRUCCIÓN

Yo sugiero el siguiente esquema de trabajo, que puede ser alterado en función de las circunstancias locales.

Asignar una semana para cada capítulo de libro.

El sábado por la tarde dar una charla con demostraciones prácticas, y si es posible con diapositivas, sobre la materia de la siguiente instrucción semanal.

Entre las peores clases de nuestros suburbios el Domingo es, por desgracia, quizá el día menos sagrado de la semana, pero utilizándolo para la instrucción del tipo propuesto creo que una gran proporción de estos chicos pueden ser captados y reconducidos hacia mejores cosas que holgazanear y darse al vicio, que son lo habitual en el presente.

Así, para estos chicos, abogo por la utilización del Domingo por la mañana para la enseñanza de prácticas menores, y la tarde para los consecuentes ejercicios de escultismo.

Es cierto que esta sugerencia ha sido criticada en algunos ámbitos, pero al final ha sido generalmente aceptada en la justificación de que se hace para salvar almas, para cuya tarea no deben existir Domingos de fiesta.

Los detalles enseñados de esta forma podrían luego llevarse a cabo y ser perfeccionados por los muchachos de manera individual en su tiempo libre durante la semana, o durante reuniones ocasionales con sus Guías de patrullas cuando sea posible, hasta la siguiente tarde del Domingo, durante la que podréis realizar una competición final o juegos sobre dicha materia antes de comenzar con el siguiente capítulo esa misma tarde.

Esto es solo una sugerencia en la suposición de que vosotros y vuestros muchachos tendréis otras labores toda la semana.

Si dedicáis de esta manera ocho sábados por la tarde y los Domingos a dicha tarea, habréis completado un curso de instrucción que guiará a muchos chicos en la vida, y los recogerá de la actual escuela de gandulismo en la que se hallan, para nuestra desgracia, en la esquina de cada calle de cada pueblo de Inglaterra los Domingos por la tarde.

Si se reúnen fondos por parte de los muchachos, un campamento de una semana o diez días, o de dos o tres fines de semana, podría completar su instrucción y ponerla a prueba de forma práctica, a la vez que serviría como gran recompensa por todo el trabajo preliminar.

Y no tiene por qué ser muy caro sin los muchachos trabajan para ello y ahorran, como he sugerido en el capítulo IV.

Como ya he señalado, la formación plasmada en este libro es meramente a modo de sugerencia. El instructor debería utilizar su propio conocimiento e imaginación para ampliarlo.

Hay mucho conocimiento técnico que puede impartir a sus muchachos de manera accesoria, bien él mismo, o consiguiendo que algún amigo venga a hacerles alguna demostración (yo no diría ‘darles una conferencia’) sobre temas tales como los principios de las máquinas de petróleo o de vapor, o la electricidad, la labor de los marinos, de los soldados, los bomberos, la policía, y cosas así. Trabajos de pionerismo como la elaboración de maquetas de puentes, construcción de carreteras, etc. También sobre carpintería, modelado, fundición, fontanería, jardinería, etc.

Haced excursiones de la ciudad al campo, y a ver la vida en la granja, la minería, la pesca, etc.

O del campo a la ciudad para visitar los jardines zoológicos, partes interesantes de museos, galerías pictóricas, museos de armas, etc., serían de gran utilidad y muy populares.

Con un programa cuidadosamente elaborado de tales elementos, el entrenamiento scout podría llevarse a cabo de una manera indefinida e interesante, y sobre unas líneas que les serán de utilidad en su futura profesión.

Yo abogo incluso por llevar a los chicos al teatro a ver algo realmente bueno, como una manera de inducirles a ahorrar el dinero necesario para pagarse su butacas. Puede hacerse como un primer paso hacia el fomento del ahorro.

### **MÉTODO DE INSTRUCCIÓN**

La manera de enseñar una lengua no es aburrir a vuestros alumnos desde el principio con los elementos básicos de la gramática elemental, sino zambullirse en las aguas profundas con el uso de frases y conversación.

La gramática entonces la seguirá por sí sola.

Así sucede también con la mayoría de las materias de la formación, incluyendo al escultismo.

Por ejemplo, tomemos el rastreo. Tras preparar la mente de los muchachos con unas pocas historias buenas acerca del rastreo y enseñarles algunos rastros de verdad y su significado, no esperéis a que se aburran tratando de aprender los detalles elementales, sino llevadlos a que realicen un poco de rastreo práctico.

Después de que hayan visto ellos mismos lo poco que saben sobre ello, dadles pequeños ‘sorbos’ de las nociones elementales.

### **IMAGINACIÓN**

Los muchachos están llenos de romanticismo, y les encanta ‘fingir’ en mayor medida que exhibirse.


Todo lo que debéis hacer es jugar con esto y dar rienda a vuestra imaginación para responder a sus necesidades. Pero debéis tomaros muy en serio todos los incidentes divertidos que surgirán: en el momento en que os riáis de una situación los muchachos sentirán rápidamente que todo es una farsa, y perderán la fe en ello inmediatamente y para siempre.

Por ejemplo, al enseñar a una patrulla a realizar la llamada de su animal emblemático, la situación bordea el ridículo, pero si el instructor permanece completamente serio los muchachos trabajarán con la idea de que es parte del juego y enseguida conseguirán que la



## SEÑALES Y LLAMADAS DE LAS DISTINTAS PATRULLAS

(Una primera lista de llamadas se dió en la Parte I, pag 45)

SEÑAL	NOMBRE	LLAMADA	COLORES
	AVEFRÍA	Sibido 'Peer-ii'	VERDE Y BLANCO
	PALOMA TORCAZ	Llamada 'Bok-borri'	AZUL Y GRIS
	CUCO	Llamada 'Cu-cu'	GRIS
	LEÓN	Llamada 'Li-mugg'	AMARILLO Y ROJO
	CANGÜRO	Australiano 'Cu-ii'	ROJO Y GRIS

llamada sea un elemento emblemático para lograr el 'espíritu de cuerpo' entre los miembros de la patrulla.

Bacon dijo que actuar era uno de los mejores medios para educar a los niños, y uno cree que tiene bastante razón.

Desarrolla en ellos la capacidad natural de la imitación, y del ingenio y la imaginación, todo lo cual ayuda a desarrollar el carácter, y al mismo tiempo las lecciones de historia y moralidad pueden quedarse grabadas bastante mejor en sus mentes al tomar el papel de los protagonistas y llevar a cabo los propios hechos, que por ninguna cantidad de sermoneo a

cerca de los mismos por parte del profesor.

La última moda de las representaciones históricas es, en realidad, una de las mejores ideas desde el punto de vista educativo que ha llegado hasta nosotros en los últimos años.

En los lugares donde han tenido lugar esas representaciones, tanto los mayores como los jóvenes han aprendido, y lo han hecho para el resto de sus vidas, algo sobre la historia de sus predecesores, su ciudad y su país.

De manera similar los instructores encuentran una práctica verdaderamente útil, el lograr que sus scouts representen escenas de la historia y hechos con los que desean impresionarles.

Tales como, por ejemplo, 'El último puesto de Wilson', 'El naufragio del Birkenhead', 'El centinela de Pompeya', etc.

Por esta razón se dan unas pocas sugerencias de representaciones en el apartado 'Juegos Scouts' más adelante.

También resulta sencillo llevar a cabo obras reales, tales como *A padres y guardianes* (ver la Lista de Messrs. Samuel French), para lo cual la organización, los ensayos y la actuación resultan una práctica útil y buena, especialmente durante las largas tardes de invierno.

Comenzad con una obra pequeña al principio, tal como *Box and Cox*, o *El Area Bella*.

Cuando estas representaciones consiguen cierto grado de perfección, pueden utilizarse para recaudar fondos.

## **RESPONSABILIDAD SOBRE LOS CHICOS MAYORES**

Lo más interesante de este esquema es la delegación de responsabilidad, principalmente a través de los Guías de Patrulla.

Conseguid, si es posible, un buen Ayudante de mando para vosotros mismos, con el fin de asegurar la continuidad de la formación en aquellos momentos en los que no podáis estar presentes, y para que os alivie con muchos detalles menores de la administración.

*Otorgad una responsabilidad absoluta mostrad una confianza plena en vuestros Guías de Patrulla. Esperad mucho de ellos y lo obtendréis.*

Esta es la clave del éxito en el entrenamiento scout.

Fomentad el espíritu de patrulla y la sana rivalidad entre patrullas y obtendréis buenos resultados de inmediato y la mejora del nivel del conjunto.

No tratéis de hacerlo todo vosotros o los muchachos se limitarán a mirar, y el esquema decaerá.

## DISCIPLINA

Insistid en una disciplina y obediencia estrictas. Dejadles alborotar sólo cuando les deis permiso para ello, lo cual es bueno de hacer de vez en cuando.

Una nación para ser poderosa y próspera debe ser bien disciplinada, y sólo obtendréis disciplina en el grupo mediante la disciplina en lo individual. Por disciplina quiero decir una obediencia paciente a la autoridad y a los demás dictados del deber.

Esto no se puede conseguir con medidas represivas, sino por medio de la educación inicial del muchacho en auto-disciplina y en el sacrificio de sí mismo y de los placeres egoístas por el beneficio de los demás. Esta enseñanza se realiza en gran medida por medio del ejemplo, y esperando de él. Ahí recae nuestra labor.

Smiles ofrece en su libro sobre ‘Deber’ el informe del Baron Stoeffel comparando la disciplina de los alemanes y los franceses antes de la guerra de 1870-71, en la cual el predijo la victoria germana, debido a la superioridad de su disciplina. Y, al comentar esto, el Sr. Smiles escribe:

‘¿Puede ser que estemos sufriendo el mismo proceso en Inglaterra que en Francia, que la marea continua de democracia esté acabando con las mejores cualidades de una gente jactanciosa?’

‘Nosotros somos una gente muy pretenciosa’

‘Presumimos de nuestra riqueza, de nuestra fuerza naval y militar, y de nuestra superioridad comercial. Y aun así todo puede acabarse en muy pocos años, y podemos quedarnos, como Holanda, ricos y sin embargo sin poder.’

La nación depende de los individuos que la componen, y ninguna nación puede distinguirse por su moralidad, deber, fidelidad a las reglas del honor y la justicia, cuando sus ciudadanos, de manera individual y colectiva, no poseen los mismos atributos.

Sir Henry Knyvett, en 1596, advirtió a la Reina Isabel que el Estado que deja de entrenar y disciplinar a su juventud no sólo produce soldados o marinos inútiles, sino algo aún más nocivo en forma de ciudadanos inútiles para la vida civil.

O, como él lo dijo ‘Por la necesidad de una verdadera disciplina, el honor y la riqueza del Príncipe y el país están desesperada y frívolamente arruinados.’

La disciplina no se consigue castigando a un chiquillo por una mala costumbre, sino substituyéndola por una mejor ocupación que atraiga su atención y gradualmente le conduzca a olvidar y abandonar la primera.

## RELIGIÓN

Una organización de este tipo fracasaría en su objetivo si no educase a sus miembros en el conocimiento de la religión, pero el defecto habitual en tales casos es la forma en que se hace.

Si fuera tratado más bien como un asunto de la vida diaria y sin sectarismo, no perdería su dignidad y ganaría atractivo.

A menudo es mejor no llevar a cabo una instrucción religiosa como una característica especial, sino introducirla a pequeños ‘sorbos’ de vez en cuando entre otras materias de la instrucción, tal y como sugiero en el capítulo sobre ‘Caballerosidad’ y en algún otro lugar de este libro.

## CONTINENCIA

En el Manual he tratado sobre cuestiones importantes de la educación de los muchachos, pero difícilmente exista una más importante que ésta, la cual, por consejo, la he relegado del cuerpo principal del libro a estas ‘Notas para los Instructores’.

La formación del muchacho sería muy incompleta sin no contuviese algunas instrucciones claras y contadas con franqueza sobre la cuestión de la continencia.

El aire de misterio mojigato con el que hemos revestido esta importante cuestión está produciendo un daño incalculable.

El gran secretismo con el cual retenemos todo el conocimiento lejos del muchacho le induce a estar más proclive a investigar por su cuenta, también en secreto, y por lo tanto de forma dañina.

Nunca he conocido a un muchacho para el que no fuese mejor abordar la cuestión con franqueza y abiertamente. Se puede muy bien hacer sin falta de delicadeza.

Podéis advertirle que la ‘indulgencia’ o ‘auto-abuso’ es una tentación con mayor probabilidad de que le ataque que cualquier otro vicio, como el de la bebida, el juego, o el fumar, y es más dañina que ninguna de ellas, pues debilita el corazón y la mente, y si se persiste en ella, conduce a la locura y la insensatez.

Mostradle que ni siquiera es un vicio viril, sino que se lo contempla con desprecio en todas partes, y que puede superarse con determinación y fuerza de voluntad.

La tentación puede llegar por causas físicas, tales como una comida muy abundante, dormir boca arriba en una cama blanda con demasiadas mantas sobre uno, o por estreñimiento, o puede provenir de sugestión por fotografías, historias o conversaciones inmorales de otros.

En cualquier caso, conociendo el peligro, estas causas deben evitarse, y la tentación debe afrontarse con una determinación mental de combatirla sustituyéndola por otros pensamientos, lavándose con agua fría, y ejercitando la parte superior del cuerpo, con boxeo o ejercicios de brazos, para drenar la sangre, etc.

La primera vez será difícil, pero una vez se ha superado con éxito los siguientes ataques serán más fáciles de afrontar.

Si el muchacho sigue encontrando dificultad en ello debería acudir a hablar abiertamente con su responsable, quien le puede aconsejar qué hacer.

Pero para un instructor dejar que sus muchachos caminen sobre esa extremadamente delgada capa de hielo sin dedicarles una palabra de advertencia, debido a una sensiblería mojigata, sería una especie de pequeño crimen.

### **CONSEJOS PARA LOS INSTRUCTORES**

Seguramente aparecerá en algunos de vuestros muchachos la ARROGANCIA o la soberbia conforme vean que son buenos en varios juegos o áreas de su labor. Esto debe eliminarse con habilidad y paciencia por parte de los instructores.

No os molestéis por el hecho de tener que lidiar con uno o dos casos de estos, sino, por el contrario, tomadlo como una aventura deportiva, y tratadlos como individuos interesantes. Es bastante más satisfactorio reconducir un carácter rebelde al buen camino que tratar con una docena de casos insulsos.

También existen muchachos que, aunque estén con otros chicos, no se integran con ellos. Estos precisan de un estudio individualizado y un tratamiento especial, lo cual dará resultado en casi todos los casos.

Los muchachos de padres ricos necesitan del entrenamiento scout casi más que el de cualquier chico pobre, y por lo tanto debería ser acometido por aquellos deseosos de tratar con ellos.

En 'El Problema del Muchacho' se muestra cómo, en los días de la caballería, los muchachos pasaban de pajes a escuderos con el fin de que pudiesen aprender los hábitos caballerescos, y luego partían hacia uno de los castillos de los jóvenes caballeros para aprender las ideas de la caballería.

De la misma forma los chicos de hoy día necesitan entrar en contacto con jóvenes caballerosos para hacer de ellos hombre nobles y refinados.

### **FORMANDO EL CARÁCTER**

Tened en mente durante vuestras enseñanzas que todo el motivo oculto de este esquema es la formación del carácter de los muchachos, para hacer de ellos ciudadanos buenos y viriles.

A nivel individual es útil, cuando se está describiendo una situación, detener la narración en un punto crítico y preguntarle al muchacho qué haría él en esas circunstancias, con la intención de desarrollar en él la capacidad de tomar una rápida decisión, etc.

Durante los juegos es de la mayor importancia conseguir que el muchacho imagine que él mismo corre un gran peligro al llevar a cabo la misión que se le ha asignado. De esta manera se acostumbra a correr riesgos.

Para el grupo suponer una práctica útil dar con frecuencia falsas alarmas para ver lo que hacen y acostumbrarlos a afrontar crisis repentinas. Alarmas como, por ejemplo, que entre humo en la habitación y se dé un súbito aviso de incendio, o que entre un muchacho a toda prisa e informe que Johnny Tomkins se ha caído de un árbol y está herido.

La instrucción del individuo es la única forma de instrucción realmente exitosa. Al enseñar a vuestros muchachos a estar alerta y dispuestos, enseñadles también cómo permanecer calmados y a no preocuparse.

La actitud física innata del hombre, como uno puede ver en los salvajes, es la de cultivar al muchacho tanto a nivel mental como el corporal.

La actitud normal innata del hombre, es una graciosa relajación del cuerpo, pero con los ojos y oídos alertas, capaz en un instante de saltar como un gato, pasando de un estado aparentemente inerte a la reacción de un muelle de acero.

Estudiad los gustos y características individuales de vuestros chicos, y una vez los conozcáis, estimulad su desarrollo en ese sentido. Además, cuando aconsejéis a los muchachos en cuanto a sus futuras carreras, estaréis en una posición en la que podéis ubicar al muchacho cuadrado en el agujero cuadrado, y al redondo en el agujero redondo.

No lo dirijáis, como hace mucha gente, hacia algún área para la que no es adecuado. Intentad hacer de cada individuo un miembro útil para la sociedad, y el conjunto automáticamente subirá su nivel.

Una gran causa del desempleo, en todas las clases sociales de Inglaterra, es la incapacidad de nuestros hombres de cambiar a un ámbito distinto del que eligieron en primer lugar y en el que fracasaron. Nosotros llamamos al marino el ‘manitas’ con admiración, porque parece ser la única clase de hombre entre nosotros que puede volver su cabeza hacia cualquier tipo de trabajo.

Bien, cualquiera puede hacerlo así con sólo tener esa idea en la cabeza y lo intenta por sí mismo. Nuestro objetivo debería ser, por lo tanto, hacer de los muchachos ‘manitas’.

Pero sobre todo deseamos elevar a los de nivel más bajo al lugar más alto. ‘Id a por los peores’ es el lema del Ejército de Salvación en su gran labor. ‘Nuestra misión es el último bribón’, dice el Coronel Rusto, el alcalde de Lincoln.

El Sr. A.J. Dawson, en sus talentosos artículos del *Evening Standard*, sitúa la cuestión del haragán en términos claros y sencillos.

Señala que la muy eficiente labor de nuestra policía en las grandes ciudades ha detenido a los ladrones, pero ha producido una clase de haraganes de tendencia criminal.

‘*En la pradera Canadiense*’, dice:

‘Si un hombre perfectamente capaz sin medios se abstuviese deliberadamente de trabajar durante un tiempo considerable, moriría y dejaría de ser una carga para la tierra’.

Pero en Londres es diferente. Un hombre puede holgazanear durante meses o años, viviendo a costa del erario público, y lo hacen a centenares.

Él da dos razones para esto:

1. La falta de disciplina en las vidas de aquellos que no son criminales en absoluto.
2. La caridad indiscriminada.

Nosotros queremos salvar a los chicos de que acaben siendo esta clase de holgazán que engrosa las filas de los desempleados.

La queja que ha llegado recientemente de Canadá es que ‘Ningún inglés necesita solicitar empleo allí’.

La subsecuente explicación de los canadienses venía a decir que el inglés promedio que llega allí es inapropiado, porque:

1. No tiene idea de disciplina.
2. Era generalmente arisco y con tendencia a refunfuñar en las dificultades.
3. No se podía confiar en que mantuviese el empleo en cuanto le parecía que no le gustaba.

Estos defectos están, indudablemente, muy extendidos entre nosotros, en todas las clases sociales, debido a la necesidad de una educación como la de los scouts. Son el resultado de situar el egoísmo en primer lugar, y de ignorar el deber o los intereses de los demás. En otras palabras, quieren decir *mala ciudadanía*.

## CONCLUSIÓN

Me temo que he expuesto mis consejos en un despliegue muy largo y tremendo, de manera que pueda parecer que el papel del instructor es muy complicado y de mucha responsabilidad, pero no es así cuando lo pones en práctica.

Mis consejos son como las hileras de válvulas de aceite en un vehículo a motor, parecen complicadas, pero en realidad sólo sirven para dejar caer el aceite de manera automática y hacer que las ruedas giren con facilidad.

Simplemente ofrezco este esquema como uno entre muchos para ayudar en la tarea vital de desarrollar la buena ciudadanía entre nuestra próxima generación.

Cada hombre de la generación actual debería, como una cuestión de deber, echar una mano en esta tarea.

Este esquema propone una manera en la que cualquier hombre puede hacer esto, ya que no requiere más que un poco de tiempo, costo, y conocimiento, y es algo que atrae a los muchachos y al mismo tiempo resulta interesante y beneficioso para el mismo instructor.

Si tú que lees esto eres un hombre que está al cargo de muchachos de alguna manera, o si eres uno de los que no ha tenido nada que ver con ellos hasta ahora pero que tiene el deseo de ver a su país mantener su lugar entre las naciones por el bien del mundo, y echaría una mano entrenando a media docena de muchachos y los pondría en el buen camino de la buena ciudadanía, estarías haciendo una gran labor para tu país, por tus hermanos menores, y por ti mismo.

### **LIBROS SOBRE LA MATERIA**

‘Los Muchachos de la calle y cómo ganárselos’, de Charles Stelzle. (H. Revell, impresor)

‘El Problema del muchacho’. Un estudio de los muchachos y cómo educarlos. Por W.B.Forbush (Progress Press, Boston, U.S.A.)

‘El Problema del Profesor’ (Perry, Mason, &Co., Boston, Mass.)

‘Deber’, de Samuel Smiles

‘Los niños de la Nación’, de Sir John Gorst.

‘El Ciudadano del Mañana’, de Samuel Keeble, (Kelly)

‘El Cáncer en el corazón’, de L.Cope Cornford

‘Los niños esclavos de Gran Bretaña’, de M. Sherard

‘El niño abandonado’, de Bramwell Booth.

Folletos (a 3 peniques) sobre la formación de los niños. Secretaría del Comité de Educación Moral, 29, Bloomsbury Square, W.C.

Y.M.C.A. Rama juvenil, 13 Russell Square, W.C.

Liga Nacional de Trabajadores con Muchachos, Toynbee Hall, Londres, E.C.

Institución Nacional del Aprendiz. Secretario, J. Ballin.



# **JUEGOS SCOUTS, PRÁCTICAS, Y REPRESENTACIONES**

---

## **NOTAS PARA LOS INSTRUCTORES**

*La instrucción en el escultismo debe llevarse a cabo, todo lo que se pueda, mediante prácticas, juegos y competiciones.*

*Los juegos deberían organizarse principalmente como competiciones de equipos, donde la patrulla constituye el equipo, y cada chico juega, ninguno se limita a mirar.*

*Se debe insistir en todo momento en una estricta obediencia a las reglas, como forma de instruir en disciplina.*

*Las reglas dadas en el libro deberían ser alteradas por los instructores cuando sea preciso para adaptarse a las condiciones locales.*

*Las ideas facilitadas aquí se ofrecen simplemente a modo de sugerencias, sobre las cuales se espera que los instructores desarrollen otros juegos, competiciones y representaciones.*

*Varios de los juegos dados aquí se basan en los del 'Birchbark Roll of the Woodcraft Indians' del Sr. Thompson Seton, llamados 'Arponeando al Esturión' (La caza de la ballena), 'Vista rápida' (Cara manchada), 'Localiza al conejo', 'Dispara al oso', 'Espía hostil' (Detened al ladrón), etc.*

*Cierta cantidad de juegos no escultistas están citados del libro 'Social para salvar'.*

## **ARTE SCOUT**

**PRÁCTICAS Y JUEGOS.**- Juego de Kim, p.48 ; Juego de Morgan, p.49; Danza de guerra scout, p.50; Encuentro scout, p.41; Enseñad a los scout a interesarse por los trenes en la Guía de Ferrocarriles Bradshaw.

'BOOM –A-TATA'.- Amablemente facilitado por el Dr. H. Kingston como un buen encuentro para marchar.



## RASTREO

PRÁCTICAS.- Observación en la calle, p.73; Deducción del carácter, p.74; La nariz del scout, p.76; Huellas de pisadas, pp. 79, 87, 88; Deducción, pp. 94-95.

REPRESENTACIÓN.- El ladró del diamante, p.124.

JUEGOS.- Observación, pp 74, 75, 76; Lejos y Cerca, p.76; Localizar al Ladrón, p.88; Contrabandistas en la frontera, p.88.

ALARMA 'DETENGAN AL LADRÓN'.- Este es similar al juego de 'Espía Hostil', del 'Birchbark Roll of the Woodcraft Indians', del Sr. Thompson Seton.

Se cuelga un paño rojo en el campamento o habitación por la mañana.

El árbitro se acerca a cada scout por turno, mientras están en sus tareas o juegos, y les susurra 'Hay un ladrón en el campamento'. Pero a uno le susurra 'Hay un ladrón en el campamento y eres tú. Arco de Mármol', o algún otro lugar bien conocido a una distancia de alrededor de una milla.

Ese scout entonces sabe que debe robar el trapo en cualquier momento dentro de las tres horas siguientes, y partir raudo con él hacia el Arco de Mármol.

Nadie más conoce quién es el ladrón, dónde debe ir, y cuándo lo robará.

En cuanto uno se da cuenta de que el trapo ha sido robado, da la alarma, y todos dejan de hacer lo que pudieran estar haciendo en ese momento, y salen disparados en persecución del ladrón.

El scout que consiga el trapo o parte de él, gana.

Si nadie logra hacerlo el ladrón gana. Este debe llevar el trapo atado alrededor del cuello, y no en su bolsillo o escondido en algún sitio.

## **WOODCRAFT**

**JUEGOS Y PRÁCTICAS.**- La Caza del Scout, Envío de Mensajes corriendo, El acecho del venado, Acechando e Informando, ver pp 101,102; Observación de animales, p.118; Caza del León, p.118; Carrera de Plantas, p.123; Scout encuentra a Scout, p.47.

**‘RASTREA AL ASESINO’.**- El asesino se escapa tras haber apuñalado a su víctima, llevando en su mano la daga goteante.

El resto, un minuto después, sale a rastrearlo por las gotas de sangre (representadas mediante maíz indio o guisantes), las cuales caen cada tres pasos.

Su cómplice (el árbitro), le dice de antemano donde debe acudir, y si llega hasta allí sin ser tocado por sus perseguidores, ocho minutos antes que ellos, gana.

Si nunca alcanzan a su cómplice, ninguna de las partes gana.

**CARRERA DE RELEVOS.**- Una patrulla se enfrenta contra la otra para ver quién puede conseguir enviar un mensaje a una distancia larga en el menor tiempo por medio de relevos de corredores (o ciclistas).

A la patrulla se le ordena que envíe tres notas sucesivas, o muestras (tales como unas ramitas de ciertas plantas), desde un punto, digamos a unas dos millas de distancia o más.

El Guía, al llevar a su patrulla hasta el lugar apostado a scouts a distancias determinadas, quienes actuarán como relevistas de un puesto al siguiente y regreso.

Si los relevos se sitúan en parejas, los mensajes pueden pasarse en ambos sentidos.

‘LA ARAÑA Y LA MOSCA’.- Se selecciona un trozo de terreno o sector de la ciudad de una milla cuadrada de extensión a modo de telaraña, y sus límites deben determinarse, y se fija una hora en la que deben cesar las operaciones.

Una patrulla (o media patrulla) es la ‘araña’, la cual sale y selecciona un lugar para esconderse.

La otra patrulla (o media patrulla) sale un cuarto de hora después como la ‘mosca’ en busca de la araña. Pueden dispersarse como deseen, pero deben contarle a su Guía cualquier cosa que descubran.

Un árbitro irá con cada grupo.

Si dentro del tiempo establecido (digamos dos horas) la mosca no ha descubierto a la araña, ésta gana.

La araña anota los nombres de cualquiera de la patrulla de las moscas que vea.

De manera similar las moscas anotan los nombres de cualquier araña que puedan ver y su escondite exacto. Los árbitros otorgarán puntos por cada informe.

Los dos bandos deberán llevar colores distintos, o ir vestidos de manera totalmente diferente (por ejemplo un bando en mangas de camisa).

‘LANZANDO EL ASSEGAI’.- El blanco, un saco fino, relleno con paja, o una hoja de cartulina, o una lona estirada en un marco.

Los assegais se harán con varas, con el extremo más pesado afilado, o con puntas de hierro en ellas.

REPRESENTACIÓN.- El ladrón del diamante. Ver pp. 124-6.

OBRA MUSICAL.- *La obra del animal salvaje*, de la Sra de E. Thompson Seton. Una obra musical, en la que los chicos y chicas tienen su papel. Precio 6 peniques (Editores, Doubleday, Page, & Co., 133 East Sixteenth-Street, Nueva York).

‘Animales artesanos’, de C.J.Cornish. 6 chelines (Longmans, Green).

‘EN BUSCA DE LA BANDERA’ (de ‘Ayudas para la Exploración’, 1 chelín. Gale & Polden).

Dos o más patrullas en cada bando.

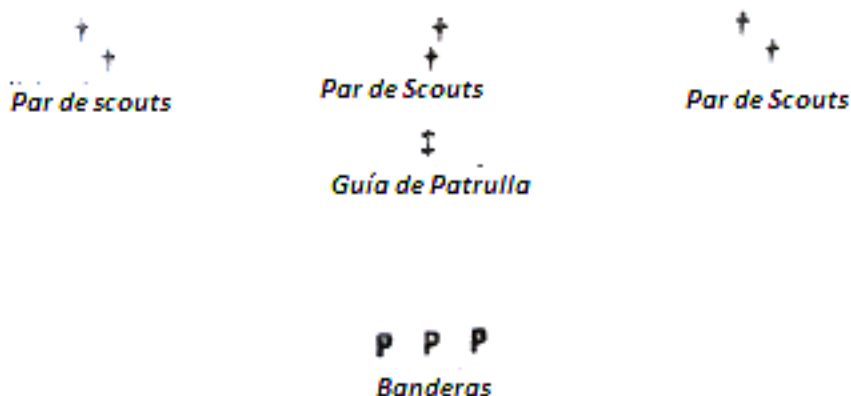
Cada lado establecerá una avanzadilla en un trozo establecido de terreno para proteger tres banderas (o tres linternas por la noche situadas a dos pies sobre el suelo), plantadas a no menos de 200 yardas (100 yardas por la noche) de él.

La avanzadilla de protección se colocará oculta bien toda junta o bien dispersa en parejas a no más de 80 yardas de distancia.

Éstos luego enviarán scouts a descubrir la posición del enemigo. Cuando hayan localizado dónde se encuentra la avanzadilla intentarán reptar ocultándose de su visión hasta que puedan llegar a las banderas y llevárselas a su propio terreno.

Un scout no puede llevarse más de una bandera.

Esta es la posición general de una patrulla en dicho puesto de avanzada:



Cualquier scout que llegue a menos de 50 de yardas de un grupo más fuerte será declarado fuera de acción si es visto por el enemigo.

Si puede arrastrarse sin ser visto es correcto.

Los scouts situados como centinelas no se pueden mover de su lugar, pero su fuerza cuenta como doble, y pueden enviar a mensajeros individuales a sus vecinos o a su propio grupo.

Debería haber un árbitro en cada puesto y con cada patrulla de exploración.

A una hora determinada cesarán las operaciones, y todos se reunirán en un lugar determinado para entregar sus informes. Se asignarán los siguientes puntos:

- Por cada bandera o linterna capturada y llevada a la base.....5 puntos
- Por cada informe o boceto de la posición de la avanzada enemiga.....Hasta 5 puntos
- Por cada informe de movimientos de las patrullas exploradoras enemigas...2 puntos.

El bando que consiga mayor puntuación es el que gana.

## **VIDA DE CAMPAMENTO**

PRÁCTICAS.- Cabuyería, pp.128-30; Construcción de cabañas, p.131; Construcción de puentes, p.133; Medidas personales, p.134; Construcción de vallado, p.136; Maquetas, p.136; Manualidades en general; Mobiliario de campamento, p.138; Fuegos de campamento, p.139; Telar de campamento, p.144; Confección de bolsas para raciones, p.148; Elaboración de pan, pp.147, 148.

‘Las tres claves de la vida en el campamento son la capacidad para cocinar tortas de pan, judías y tocino’.

CÓMO HACER UNA TIENDA.- Para hacer un Tipi o tienda india americana, ver el ‘Birchbark Roll’ de Thompson Seton, 25 centavos (Doubleday, Page & Co., Nueva York).

Para la confección de tiendas ligeras para ciclistas, ver ‘El Manual del Acampador’, de J.H. Holding.

La tienda de los Boy Scouts, hecha con lona y bordones. Se hace de manera sencilla y fácil mediante los tres dibujos que muestran los diversos pasos.

HACER UNA ESCALERA CON UN POSTE.- Sujeta firmemente palos, o manojos de ramitas, o de paja, a través del poste a intervalos para formar los peldaños.

CÓMO HACER UN TRINEO.- Ver ‘Vida de Campamento’ de Hamilton Gibson, 5 chelines (Harper)

CAZA.- *Alimento*: Nombrad no menos de doce clases diferentes de alimentos silvestres que podáis encontrar en Inglaterra, suponiendo que no hubiese abastecimiento disponible en las carnicerías, panaderías, verdulerías o tenderos.

Nota,- Un lucio o una trucha no se consideran *diferentes tipos* de alimento para esta competición.

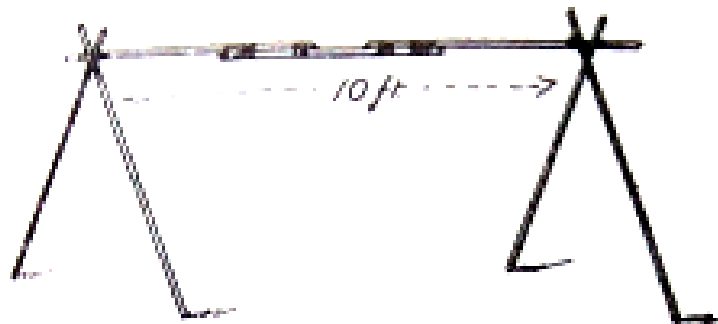
CARRERA DE ENCENDER FUEGO.- Recoger el material, colocarlo y encender un fuego hasta que el tronco facilitado por el árbitro arda.

## **LIBROS PARA LEER**

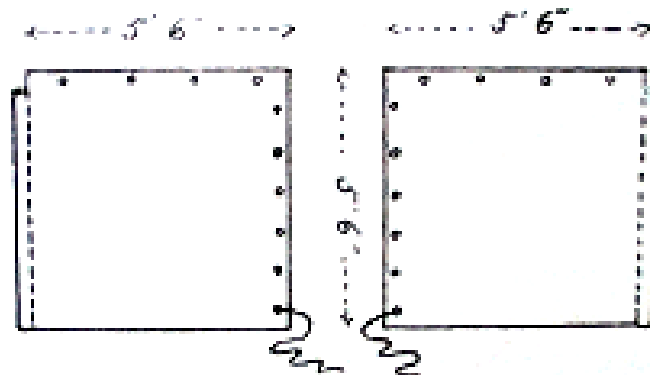
(Adicionales a los mencionados en las páginas 136, 162, etc.)

‘El Manual del Acampador’, de T.H. Holding, 5 chelines (Simpdin, Marshall, & Co)

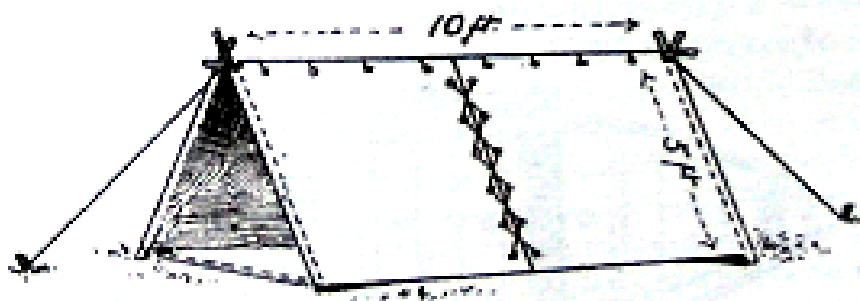
‘Los jóvenes fugitivos’, de F. Goulding, 2 chelines (Nisbet). Una historia de recursos en el campamento, incluyendo la fabricación de una balsa, calzado, primeros auxilios, etc.



*Estructura con bordones con una extensión extra en la traviesa*

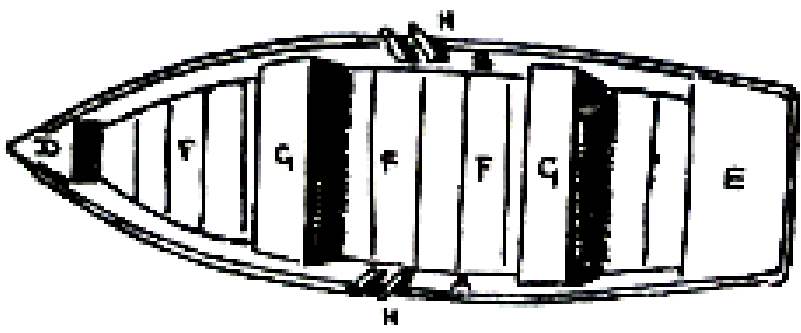
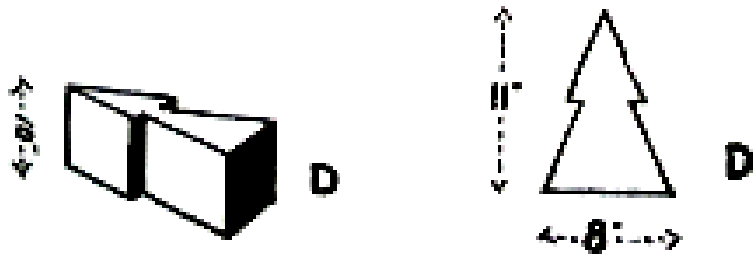
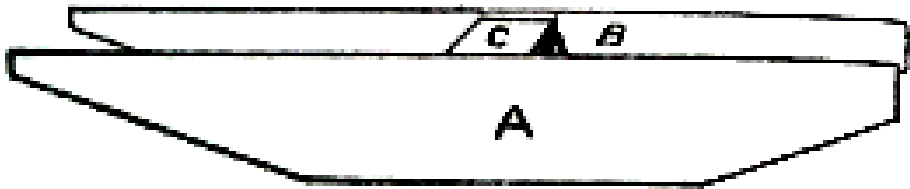
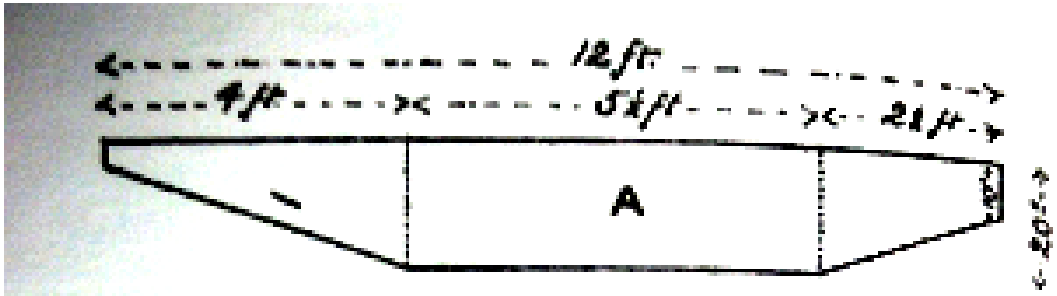


*Seis cuadrados de lona de 5 pies y 6 pulgadas, con ojales y dobladillo en uno de los lados. Cada scout porta uno en su equipo y lo puede usar también como impermeable.*



*Tienda de Boy Scouts para una patrulla. 4 cuadrados<sup>11</sup> forman la tienda. Dos sirven de suelo*

### **CÓMO HACER UNA TIENDA**



**CÓMO HACER UN BOTE**



‘Carpintería y construcción de cabañas’, de W.M. Oakwood. 1 chelín (C.A. Pearson)  
‘Maquetas y cómo hacerlas’, de Cyril Hall. 1 chelín. Incluyendo máquinas de vapor, turbinas, motores eléctricos, etc.

Nota.- Antes de fabricar un artículo de verdad, sea una tienda, un bote o cualquier cosa, a escala real, es mejor casi siempre hacer primero una maqueta a pequeña escala. Haced que cada pulgada represente un pie de la pieza real.

**CÓMO CONSTRUIR UN BOTE.**- de ‘Vida de Campamento’, de Hamilton Gibson, 5 chelines (Harper).

Conseguid dos tablas, A y B, de 12 pies de largo, 20 pulgadas de ancho, y  $\frac{3}{4}$  de pulgada de grosor. Cortadlas como se muestra en la figura.

Clavad un tablón (C) entre ellas en el centro para mantenerlas en su posición, y una segunda tabla similar por debajo de ésta.

Cortad un bloque sólido de madera (D) para formar la roda de proa o pieza de proa del bote, y una tabla de popa de unos 2 pies de largo y 10 pulgadas de profundidad.

Unid los dos extremos de la proa de A y B atornillándolos en el bloque D.

Unid los dos extremos de la popa atornillándolos a cada extremo de la tabla de popa, y reforzadlo atornillando un asiento de popa (E) a ambos lados y a la pieza de popa.

Colocad el bote boca abajo, y atornilladle tablones F F para conformar el suelo. Sellad las juntas entre éstas ajustándolas con un cincel romo y un mazo, y pintándolas con alquitrán si es necesario, para hacerla impermeable.

Marcad donde van a ir los asientos G G, y clavad trozos de tabla a los lados del bote, hasta llegar a una altura de un pie del suelo, para que hagan de soporte de los asientos.

Colocad los asientos descansando sobre estos calzos, y atornilladlos en ambos lados.

Atornillad un par de barras de madera fuerte a cada lado del bote (H H) para formar los escálamos de los remos.

Desclavad el tablón C, y vuestro bote está listo.

## **VIDA DE CAMPAÑA Y ORIENTACIÓN**

PRÁCTICAS (ver p.160).- Montañismo, Manejo de botes, Lectura del Barómetro y el Termómetro, Distinguir el Norte, pp.166-170; Juzgar alturas y distancias, pp.164-6, 170-2, 180; Señalización de semáforo y Morse, pp.175-7; Señales de instrucción, pp. 177-9; Mensajes escondidos, Pruebas sobre vida de campaña, pp.180-1; Exploración, p.155.

JUEGOS.- Patrullar por la noche, p.160; La Caza de la ballena, p.161; Escultismo de montaña, pp. 161-2; Contemplación de estrellas, p.170; Calculo de Distancias, p.170-72; Encontrando el Norte, pp.160-70; Envío de mensajes corriendo, pp.48, 180; Expedición Ártica, p.46; Cacería humana en Siberia, p.47.

CARRERA DE EXPLORACIÓN.- El instructor coloca a tres individuos o grupos, cada uno de ellos vestidos de manera lo más distinta posible, y portando diferentes artículos (tales como un palo, un bulto, un papel, etc.) a una distancia de 300 a 1200 yardas del lugar de partida.

Si hay más personas, a éstos grupos se les puede pedir que se arrodillen sobre una pierna, o que tomen alguna actitud que les distinga del resto de personas que pasan.

Se establece un circuito circular de tres puntos para que lo recorran los participantes, digamos de  $\frac{1}{4}$  de milla, con unos pocos saltos si es posible.

Los competidores salen y corren hasta el punto nº1. Allí el árbitro les da una dirección de la brújula del grupo sobre el que debe informar.

Cada competidor al ver a este grupo redacta un informe reflejando:

1. Cuántos formaban el grupo.
2. Cómo vestían o qué les distinguía
3. Cuál era la posición en relación a un punto de referencia cercano.
4. Distancia desde su propia posición.

Luego corre hacia el siguiente punto y repite lo mismo con otro grupo, y así sucesivamente. Y finalmente corre con su informe hasta el punto de meta.

*Puntuación.*- Puntuación completa, de 5 por cada descripción correcta y completa de un grupo, los que supone un sumatorio de 15 puntos en todo el circuito. Se restará un punto por cada diez segundos de retraso con respecto al primer muchacho que entregue su informe en la meta. Se restarán puntos o medio punto por cada error u omisión en los informes.

DE EXPEDICIÓN.- Realizad una expedición a través del África Central, llevando cada scout su equipo y comida empaquetados en un bulto sobre su cabeza: caminad en fila india con un scout a 200 yardas por delante encontrando el camino.

Debe hacer señales scouts en relación al camino a seguir. Construir un puente para cruzar un arroyo y una balsa para el lago: un camino de troncos o gavillas para cruzar terreno pantanoso. Dejar señales y notas para cualquier grupo que pudiese seguirlos durante el día o la noche.

Para enseñar a vuestros scouts, de manera individual, ideas en relación al cálculo del tiempo y la distancia, enviad a cada uno en una dirección diferente con alguna orden como

ésta: ‘Dirigíos dos millas al Nor-nordeste. Escribid un informe que muestre exactamente dónde estáis (con el boceto de un mapa sin es posible, para explicarlo). Regresad con vuestro informe lo más rápido que podáis’.

Luego comprobad mediante mapas militares u otro medio, para ver cuánto se ha desviado de la distancia y dirección ordenada.

Enviad a los scouts en parejas, para que compitan entre ellos. Cada pareja debe partir por una ruta diferente para llegar al mismo lugar, encontrando el camino mediante un mapa, y alcanzar la meta sin ser vistos en el camino por los demás.

Esto desarrolla la capacidad de leer mapas, la visión del terreno, capacidad de ocultarse, de vigilar, etc.

Para calcular el tiempo. Enviad a los scouts en diferentes direcciones, cada uno con un trozo de papel, para que digan cuánto tiempo han estado fuera, digamos siete minutos para uno, diez para otro, y así sucesivamente.

Tomad nota del tiempo exacto de partida y tomadlo de nuevo a su regreso. Los scouts deben dar su palabra de honor de no consultar relojes de pulsera o de edificios.

NOTA.-Muchos de estos juegos y prácticas pueden llevarse a cabo tanto en la ciudad como en el campo.

LIBROS PARA LEER.- Además de los mencionados en el Capítulo V, ‘Héroes del pionerismo’, de E. Sanderson (Seely &Co), ‘El libro de exploración de los muchachos’, de Tudor Jenks.

## **SALUD Y RESISTENCIA**

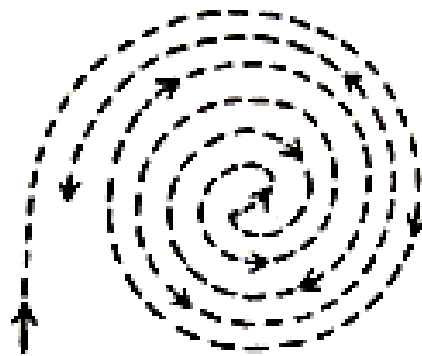
PRÁCTICAS.- Fabricación de cepillos de dientes, p.191; Mediciones, p.192; Respiración profunda, p.201; Instrucción, p.207.  
Ejercicios con bordón (con música si es posible).

‘SEGUIR A MI GUÍA’.- Con un buen número de muchachos se puede hacer con esto una representación muy efectiva, y sencilla de ejecutar, corriendo al trote, y con alzamientos ocasionales de rodillas, con un acompañamiento musical.

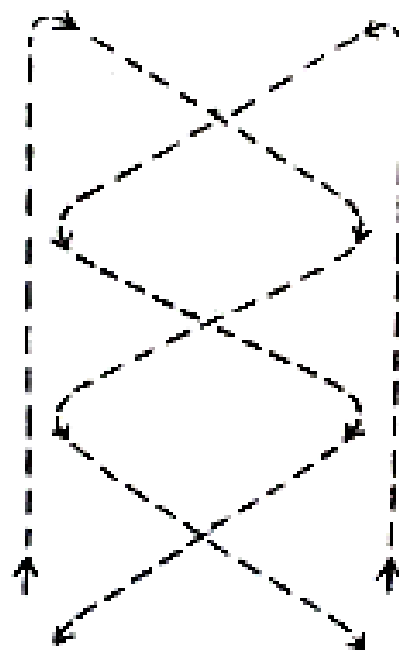
También se puede hacer por la noche, llevando cada muchacho un farolillo chino en la parte superior de su bordón.

Si nos hallamos en un edificio, todas las luces deberían apagarse, por supuesto.

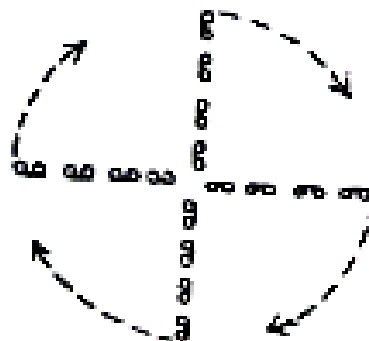
Un fallo habitual es que se hace el ejercicio demasiado largo, hasta llegar a cansar a la audiencia y a los representantes. Entre las figuras más efectistas están las siguientes:



*La espiral*



*Giro en la esquina con doble zig-zag*



*Molino de Viento*  
**SIGUIENDO A MI LÍDER**

LIBROS PARA LEER, además de los ya sugeridos:

‘Cómo mantenerse en forma’, es un pequeño libro, de 3 chelines de costo, del Cirujano Capitán Waite (Galden & Polden), que explica a los hombres cómo cuidar de su salud, y así evitar ponerse enfermos. Es mucho mejor estudiar y actuar en función de consejos de esta clase que leer los anuncios de medicinas patentadas y luego atiborrarse con esas drogas. A menudo son inocuas, pero algunas veces hacen mucho daño. Rara vez son de algún provecho.

‘Ejercicios físicos saludables’, sistema sueco. W.L. Rooper, 2 chelines, 9 peniques (Newmann, 84, Newman Street).

‘El espléndido arte del Jiu-Jitsu’, de la Sra de Roger Watts, con excelentes fotografías (Heinemann).

### **CABALLEROSIDAD**

PRÁCTICAS.- El nudo en la pañoleta para recordar al scout que debe hacer una buena acción.

La hucha para fomentar el ahorro y la caridad.

Tiro con arco y Juego de barras.

Carpintería y otras maneras de hacer dinero, pp.232-4, 237.

JUEGOS.- ‘Caballería Andante’, ver p.221.

‘Arriesgando la vida’, pp.252-3

*Otras representaciones, etc., se publicarán en la revista ‘El Scout’.*

### **SALVAMENTO DE VIDAS Y PRIMEROS AUXILIOS**

PRÁCTICAS.- Arrastre de un hombre inconsciente, p.256; ‘Melé’, p.256; Rescate de ahogados, pp.257-8; Instrucción en caso de incendio; Primeros auxilios para todas las heridas, ver los Manuales de San Juan; Respiración artificial, pp.264-5; Transporte de un paciente, pp.270-1; Alarma de incendios, p.272.

Cómo hacer unas pinzas para extraer un cuerpo extraño del ojo.

Doblad un trocito de papel en dos, con un cuchillo afilado cortadlo en punta en un ángulo de 30°, y humedeced ligeramente la punta. Luego llevadlo hacia abajo sobre el globo ocular del paciente, de manera que pueda quitarle el cuerpo extraño, lo cual se consigue habitualmente al primer intento.

JUEGOS.- Carrera de arrastre, ver página 272.

Libro para leer además de los mencionados en las pp. 272-3.

‘R.E.P.’(Frotar alivia el dolor). Manual de Elliman. Además de sus revelaciones, contiene un completo compendio de Primeros Auxilios y consejos de cuidados de enfermos y

masaje. (Solicitarlo a Messrs Elliman, Slough)

REPRESENTACIONES.- Unas pocas ideas para representaciones de salvamento de vidas se pueden sacar de los programas de las Brigadas de Vida de los Muchachos, como sugerencias. Estas representaciones son muy populares tanto entre los intérpretes como entre la audiencia.

## PATRIOTISMO

Es muy deseable tener un buen mapa del Imperio, como se dijo en la página 273.

Un globo terráqueo es aún de más valor.

Se pueden adquirir globos de papel que pueden plegarse y abrirse como una sombrilla, los cuales son baratos y de lo más instructivo.

PRÁCTICA: Puntería, pp.284-6

Izar la bandera, p.290.

Celebrar los días de los Santos. Ver p.288.

Las visitas a los museos y museos de armas (como se sugiere en la p.288 y en otros lugares) se establecen en la línea de los que se hace de manera habitual en Alemania como parte de la formación de los muchachos mientras están en la escuela.

Los maestros se llevan a las clases a los museos de armas y a los museos ordinarios para enseñarles su Historia Nacional.

JUEGOS.- ‘Dispara rápido’, p.287; ‘Franceses e ingleses’, p.287; ‘Badajoz’, p.287, ‘El Imperio’ juego de cartas.

‘Navegación’, 7 chelines y 6 peniques, Newmann, 84, Newman Street; ‘Cruceros separados’, 3chelines y 6 peniques; ‘Contrabando’, 6chelines y 6 peniques, Newmann.

REPRESENTACIONES.- Espectáculo histórico sobre incidentes de la historia local.

‘JUGAR EL JUEGO’.- Ver p.336.

‘El asalto de la puerta de Cachemira, Delhi’.- Ver p.337

CANCIONES.- ‘La hoja de arce para siempre’ (Canadá). La canción de Australia.

LIBROS PARA LEER además de los ya sugeridos:

‘Hazañas heroicas sencillamente contadas’; ‘Héroes y Heroínas de la vida diaria y de tiempos de guerra’, de Ernest Protheroc. 1 chelin y 11 peniques (Newmann).

‘Historia de Inglaterra’, de H.O.Arnold-Forster. 3 chelines y 9 peniques (Cassell).

‘Aventuras de Beowulf’, de C.L. Thomson. 9 peniques (Marshall).  
Atlas escolar, de H.O. Arnold-Forster, 1 chelín 11 peniques (37, Bedford Street)  
‘A través del Imperio Británico en pocos minutos’. Un pequeño ensayo de Sir Howard Vincent (A.K. Johnstone, 7, Paternoster Square).

UN ACCIDENTE DE BICICLETA.- Los muchachos regresan del campamento.  
Un ciclista imprudente.  
Mala fortuna.  
Tratamiento de las heridas y transporte de los pacientes al hospital en camillas improvisadas.

UNA EXPLOSIÓN DE GAS.- La Sra Coddles y su familia salen de paseo. Son testigos de un terrible accidente de tren.  
La Sra Coddles se encuentra a un amigo en su regreso a casa.  
Envía a María para que encienda la cocina de gas y prepare el té de su padre.  
El padre regresa de trabajar y se encuentra la casa llena de gas.  
El escuadrón de ambulancia al rescate.  
‘Carga del Bombero’ y respiración artificial.  
El agente Aooo llega a la escena.  
Lo que no hay que hacer en un escape de gas.  
Triste final de un valiente pero irreflexivo policía.

REPRESENTACIÓN DE INCENDIO.- Noche en el nº5 de Suburbi Villas.  
Alarma de incendio.  
Los afectados se levantan.  
Escape por la bajante.  
Llegada de la sección de incendios con una lona para saltos.  
Cuerdas y escaleras de los bomberos.  
Rescate de los ocupantes que quedaban.

RESUMEN.- Los trabajadores están enfrascados en su ocupación diaria cuando sucede una explosión, provocando un incendio dentro del edificio y la caída de un muro exterior, lo cual hiere a un hombre que pasaba en ese momento.

Los trabajadores ilesos atienden a sus desafortunados compañeros, mientras otros se apresuran a pedir ayuda y volver con la ambulancia y un los elementos contra incendios. Algunos de los hombres son rescatados del edificio en llamas saltando desde la torre.

**JUEGA EL JUEGO.**  
*Un Poema de Henry Newbolt.*

*Escena I – Grupo de muchachos jugando al cricket.*

RECITACIÓN.

Hay un silencio jadeante en la cercana noche  
Diez para hacer y el partido para ganar  
Un lanzamiento golpeado y una luz cegadora,  
Una hora para jugar y el último hombre dentro.  
Y no es por el placer de una banda de premio sobre la chaqueta  
O la esperanza egoísta de una temporada de gloria,  
Sino la mano de su capitán sobre su hombro apoyada.

[Acción: El capitán se dirige andando hacia el bateador, pone su mano sobre su hombro y le dice con premura:]

“¡Dale fuerte! ¡Dale fuerte y juega al juego!

*Escena II. – Grupo. Soldados retirándose en medio de una dura batalla. Un joven oficial entre ellos.*

RECITACIÓN.

La tierra del desierto empapada de rojo  
Rojo con el colapso de la formación rota  
La Gatling (tipo de ametralladora-N.d.T.) atascada y el coronel muerto,  
Y el regimiento cegado por el polvo y el humo.  
El río de la muerte se ha desbordado de sus orillas,  
E Inglaterra está lejos y el honor es sólo una palabra,  
Pero la voz de un colegial recorre las filas-

[Acción: El joven oficial en pie mirando hacia delante, apuntando con su espada hacia el enemigo, y los soldados en retirada se dan la vuelta para cargar con él mientras grita:]

“¡Continuad! ¡Continuad duro y jugad el juego!”

*Escena III – Una procesión de todo tipo de hombres, los viejos a la cabeza, los de mediana edad en el centro, los jóvenes detrás, soldados, marinos, abogados, trabajadores, futbolistas, etc, etc... Escoceses, Irlandeses, Ingleses, y hombres de las Colonias, todos hombro con hombro cogidos de la mano.*



## RECITACIÓN.

Esta es la palabra que año tras año,  
Mientras la escuela esté en su lugar,  
Deberán escuchar todos sus hijos,  
Y ninguno de los que la escuchen osará olvidar.  
Todos ellos con mentes llenas de gozo  
Y porta la luz de una antorcha a través de la vida,  
Desplegándose hacia abajo ante los anfitriones de detrás-

*[Acción: El líder despliega una Union Jack y grita al resto:]*

“¡Hacedlo! ¡Hacedlo y jugad el juego!”

*[Entonces uno del centro grita hacia atrás a los jóvenes: “¡Hacedlo! ¡Hacedlo y jugad el juego!” El menor de los jóvenes da un paso al frente y grita a la audiencia]*

“¡HACEDLO! ¡HACEDLO Y JUGAD EL JUEGO!”

## EL ASALTO DE DELHI

*[Escena, Puente levadizo en ruinas en la Puerta de Cachemira. Grupos de oficiales y soldados a punto de volar la Puerta. Se debe leer la descripción durante la representación]*

Lord Roberts, en ‘Cuarenta y un años en la India’, describe cómo fue tomada la Puerta de Cachemira de Delhi por las tropas británicas durante el amotinamiento.

Los tenientes Home y Salkeld, con ocho zapadores y un corneta del Regimiento 52, avanzaron con el fin de volar la puerta y dejar paso a la columna para que entrara en Delhi. El enemigo estaba aparentemente tan atónito por la audacia de este proceder que durante un minuto o dos no ofrecieron sino una ligera resistencia. Sin embargo, pronto descubrieron lo pequeño que era el grupo y el objeto de su llegada, e inmediatamente abrieron un fuego mortal sobre el pequeño grupo de valientes desde lo alto de la puerta, desde la muralla de la ciudad, y a través del postigo abierto.

El puente sobre la zanja que había en frente de la puerta de acceso había sido destruido, y la única viga que quedaba pudo cruzarse sólo con cierta dificultad. Home, con los hombres que transportaban los sacos de pólvora, cruzó el primero.

Mientras los sacos estaban siendo fijados a la puerta el sargento Carmichael fue muerto, y el Havildar (sargento nativo) Madhoo herido. Entonces el resto se deslizaron a la zanja para permitir que el grupo de detonadores, que habían llegado al mando de Salkeld, llevara a cabo su parte del trabajo.

Mientras trataban de prender la carga, Salkeld fue tiroteado en la pierna y el brazo, y entregó la cerilla de mecha lenta al cabo Burgess. Burgess tuvo éxito en su tarea, pero cayó mortalmente herido mientras lo hacía.

Tan pronto como tuvo lugar la explosión, el corneta Hawthorne hizo sonar la llamada del regimiento 52 como señal de avance a la columna de ataque. De este modo las tropas penetraron a través de la Puerta de Cachemira, y Delhi fue tomada.

Desafortunadamente el teniente Home murió a las pocas semanas por la explosión accidental de una mina que estaba detonando, de lo contrario hubiese recibido la Cruz de la Victoria.

### **LA HOJA DE ARCE PARA SIEMPRE**

*Alexander Muir*

En días de antaño, de la costa de Bretaña,  
Wolfe , el héroe intrépido, vino  
y plantó firme la bandera de Britannia  
en el dominio justo de Canadá.  
Aquí Puede agitar, nuestra gloria, nuestro orgullo  
Y, se unieron en el amor juntos,  
el Lirio, el Cardo, el Trébol, la Rosa entrelazados  
La hoja de arce para siempre!

La hoja de arce, nuestro querido emblema,  
¡La hoja de arce para siempre!  
Dios salve a nuestro Rey y el Cielo bendiga  
¡La hoja de arce para siempre!

En Queenston Heights y Lundy's Lane ,  
nuestros valientes padres, uno al lado del otro,  
por la libertad, los hogares y los seres queridos,  
firmemente en pie, noblemente murieron;  
Y esos queridos derechos que mantuvieron,  
Juramos que nunca renunciaremos a ellos  
Nuestra consigna será eternamente  
"La hoja de arce para siempre!"

*Coro*

Nuestro gran Dominio ahora se extiende  
desde Cabo Race a Nootka Sound ;  
Que la paz siempre será nuestra suerte,  
y los rebosantes almacenes rebosen;  
Y que esos lazos de nuestro amor  
Cuya discordia no se puede romper,  
y florecen verdes en nuestro hogar de libertad  
La hoja de arce para siempre.

*Coro*

En la famosa tierra de Merry Inglaterra  
Pueda el amable Cielo sonreír dulcemente,  
Dios bendiga para siempre a la vieja Escocia  
y a la Isla esmeralda de Irlanda;  
Luego intensificad el canto en volumen y duración  
Hasta que las rocas y los bosques se estremezcan.  
Dios salve a nuestro Rey, y el Cielo bendiga  
La Hoja de Arce para siempre.

La Hoja de Arce, nuestro querido emblema  
La Hoja de Arce para siempre,  
Dios salve a nuestro Rey, y el Cielo bendiga  
La Hoja de Arce para siempre

**LA CANCIÓN DE AUSTRALIA**

*Letras de la Sra.C.J.Carleton. Música de Her Carl Linger*

Hay una tierra donde los cielos de verano  
brillan con mil ojos,  
mezclándose con fascinante armonía;  
Y los montes de hierba y los altos bosques,  
resplandecen a la luz de color de rosa,  
y por encima de todo es azul luminoso - ¡AUSTRALIA!

Hay una tierra donde fluye la miel,  
donde el exuberante maíz crece,  
Tierra del mirto y la rosa;  
En la colina y la llanura de los racimos de vid  
Mana borbotones de vino púrpura,  
y las copas son empinadas por vosotros - ¡AUSTRALIA!

Hay una tierra donde tesoros brillan  
En lo profundo de la mina oscura y misteriosa  
Para los fieles del santuario de la riqueza;  
Donde el oro se halla oculto, y los rubíes destellan,  
y la riqueza legendaria ya no parece más  
La quimera de un sueño - ¡AUSTRALIA!

Hay una tierra donde haciendas se asoman  
Desde las llanuras soleadas y las boscosas tierras empinadas,  
y el amor y la alegría mantienen radiantes vigiliás;  
Donde la voz alegre del júbilo infantil  
Se mezcla con la melodía  
del canto alegre de la Naturaleza - ¡AUSTRALIA!

Hay una tierra donde flota libre  
Desde cima de la montaña al mar que la rodea,  
una orgullosa bandera ondeando exultante;  
Y los hijos de la libertad soportan el estandarte,  
Ningún esclavo encadenado puede respirar el aire,  
La más hermosa de las hijas de Gran Bretaña, la bella - ¡AUSTRALIA!

[Nota.- Cuando se canta, repetid al final de la tercera línea de cada verso como éstos: 'armonía', 'y la rosa', 'santuario de riqueza', 'radiantes vigiliás', 'exultante'].

### **DIOS BENDIGA AL PRÍNCIPE DE GALES**

Entre nuestras montañas antiguas,  
Y desde nuestros encantadores valles,  
¡Oh! dejemos que la oración resuene,  
"¡Dios bendiga al Príncipe de Gales!"  
Con el corazón y la voz despiertos  
Esos juglares al compás del pasado,  
Hasta el nombre y la gloria de Gran Bretaña,  
Resuena de orilla a orilla.

[Coro] Entre nuestras montañas antiguas,  
Y desde nuestros encantadores valles,  
¡Oh! dejemos que la oración resuene,  
"¡Dios bendiga al Príncipe de Gales!"

Aunque hordas hostiles o el peligro  
alguna vez amenazasen nuestra bella Isla,  
Que el fuerte brazo de Dios nos proteja,  
Que el cielo todavía nos sonría.  
Sobre el trono de Inglaterra,  
¡Que la estrella de la fortuna brille largamente!  
Y alrededor de sus sagrados baluartes  
Las ramas de olivo se enroscan.

[Entre nuestras montañas antiguas, etc.]

### **DIOS SALVE AL REY**

Dios salve a nuestro glorioso Rey,  
Larga vida a nuestro noble Rey,  
¡Dios salve al Rey!  
Que lo haga victorioso,  
Feliz y glorioso,  
Que tenga un largo reinado sobre nosotros:  
¡Dios salve al Rey!

Tus más selectos presentes en reserva,  
Ten el agrado de derramar sobre él;  
Que su reinado sea largo;  
Que defienda nuestras leyes,  
Y que siempre nos dé motivo  
Para cantar con corazón y voz  
¡Dios salve al Rey!

### **EJEMPLO DE PROGRAMA DE ACTIVIDADES DEPORTIVAS**

Arrojar la cuerda salvavidas  
Instrucción de Patrulla (demostración)  
Competición de encendido de hogueras

Abierto a todos  
Zarapitos  
Lobos contra Toros

Instrucción física o Jiu Jitsu (demostración)  
Carrera de arrastre de personas inconscientes  
Baloncesto (rondas finales)  
Acecho del venado  
Cara manchada  
Dispara rápido  
Dispara al oso  
Lucha de gallos  
Franceses contra ingleses, tiro de cuerda  
Caza de la ballena

Cuervos  
Leones contra Zarapitos  
Patrullas  
Lobos  
Toros  
Cuervos contra Leones  
Zarapitos  
Lobos contra Cuervos  
Aves contra Bestias  
Todas las patrullas

En lugar de Copas de Retos es bueno hacer Retos de Estandartes.  
Cada scout en la patrulla que gane un estandarte recibiría una pequeña copia de la bandera para guardar como recuerdo.



## **JUEGOS NO SCOUTS**

---

ÚTILES PARA LAS TARDES EN EL LOCAL O EL CAMPAMENTO

**LA AERONAVE DE NADIE.**- Dos patrullas se sientan encaradas los unos a los otros, con las rodillas a aproximadamente un pie de distancia de los de enfrente.  
Se arroja un pequeño globo y ambos lados lo palmean con sus manos para mantenerlo en el aire e intentar enviarlo por encima de las cabezas de sus oponentes.  
Si cae al suelo por detrás de uno de los grupos, dicho grupo pierde un punto.  
El juego es al mejor de cinco puntos.

**‘ARTISTAS’.**- Los jugadores se sientan alrededor de una mesa, cada uno con papel y lápiz.  
El que comienza realiza un dibujo, con trazos firmes y separados, de una figura o cabeza ordinaria, colocando los trazos de manera inusual, de modo que durante un buen tiempo sea difícil ver qué es lo que dibuja.  
Cada jugador mira al compañero de su derecha para ver lo que está dibujando y lo copia trazo por trazo.  
Cuando el artista que empezó ha acabado su dibujo, compara todos los demás con el suyo.

**‘PELOTA DIANA’.**- Juego de cricket de interior con una pelota de tenis, un pequeño bate de madera y un disco o pequeña diana a batir.

‘PELOTA EN CÍRCULO’.- Un gran círculo de jugadores arrojan pelotas de tenis a la vez a uno situado en el centro.

El objetivo del jugador del centro es permanecer ‘dentro’ todo lo posible sin ser golpeado.

Si coge una pelota con sus manos no cuenta como golpe.

Quien le golpee con la pelota ocupa su lugar.

El jugador que permanece más tiempo gana.

CONTANDO LAS PALABRAS.- Haced que alguno lea media página de un libro, pronunciando las palabras con rapidez moderada.

Mientras lee, haced que los miembros de grupo traten de contar las palabras.

Los que se acerquen más a la realidad en su estimación se declaran ganadores.

Es sorprendente lo mucho que varían las estimaciones.

RETRATOS ANIMADOS.- Sobre una puerta colocad una cortina, en cuyo centro se cuelga un marco a través del cual pueden sacarse las cabezas de varias personas elegidas de entre los presentes.

Estas cabezas deben ser ataviadas de manera que representen a ciertos personajes bien conocidos, tales como Cristóbal Colón, la Reina Victoria, etc.

Se informa a la audiencia de que tienen total libertad para hacer críticas con franqueza sobre estos retratos animados, con el propósito de provocar una sonrisa.

En el caso de que la audiencia consiga identificarla en un tiempo determinado, la persona que representa el retrato debe pagar una multa.

ENCAJAR.- Recortad un cuadrado en un cartón, el cual se colocará bien visible en el frente de la habitación.

Distribuid entre los miembros, tapones de corcho de diferentes tamaños.

Facilitadles cuchillos afilados a aquellos que no los tengan ya.

Explicadles que la tarea consiste en cortar los corchos de manera que encajen en la apertura cuadrangular sin medirla, simplemente calculándolo a ojo. Aquel cuyo corcho encaje mejor es quien gana.

CADENAS DE CIUDADES.- Colocad a los jugadores en dos grupos uno frente al otro.

Cada grupo debe elegir a un líder, con quien los miembros de su bando se comunican susurrando.

En el centro se sitúa el árbitro, quien, con su reloj, da a cada bando un cuarto de minuto, o menos, para responder.

El líder de un bando comienza por nombrar una ciudad, como Nueva York.

Dentro del tiempo acordado el líder del bando contrario debe decir una ciudad que comience por la última letra de Nueva York, como Kalamazoo.

Y así continúa, utilizando cada líder el ingenio de todo su grupo para ayudarle.

Cuando un líder fracasa a la hora de responder a tiempo, el líder contrario elige a un jugador del bando oponente, y a su vez comienza una nueva cadena. El juego también puede jugarse con nombres de personajes famosos, pero éste es más difícil.

**UN JUEGO DE MEMORIA.**- Para poder llevar a cabo este juego con éxito, es necesario que la lista de palabras y frases dadas a continuación sea memorizada por uno de los jugadores, quien actúa como líder.

Este líder, se vuelve hacia su vecino de al lado diciéndole: “Un viejo búho”.

El último se vuelve hacia su vecino y le repite la misma frase, de modo que ésta pase en círculo hasta llegar de nuevo al líder, quien la repite y añade la fórmula: “dos sapos domesticados y atormentados”.

La frase circula una y otra vez, y en cada ocasión el líder le añade una nueva fórmula, hasta que se repite completa, al llegar a diez.

Sin embargo es aconsejable advertir que ningún grupo ha llegado nunca tan lejos.

Aquellos que olviden parte de la fórmula deben abandonar el círculo.

He aquí la fórmula completa:

- Un viejo búho.
- Dos sapos domesticados y atormentados.
- Tres terribles, tremendos y temblorosos renacuajos.
- Cuatro tipos fantásticos, frívolos, quisquillosos y gordos.
- Cinco flamencos deslumbrantes y aleteantes pescando ranas.
- Seis senadores de lengua de plata, melancólicos y en pie gritando enérgicamente “así-así”.
- Siete serafines serenos alzándose rápidamente hacia el sol cantando: “Decid, hermanas”.
- Ocho editores ancianos, enérgicos, efusivos, eruditos y emprendedores comiendo bayas con avidez.
- Nueve ricos cabeceantes, bonitos, limpios, notables, cercanos y marinos aproximándose a la Normandía norteña.
- Diez tramperos turbulentos, llorosos, altos, harapientos, conversando tumultuosamente por medio de trompetas de latón.

(Estas fórmulas en inglés son llamativas pues las palabras de cada fórmula comienzan por la misma letra- N.d.T.)

**PUESTOS.**- Este juego se puede desarrollar en un gran salón, o al aire libre en el césped. Se adapta especialmente a los muchachos más jóvenes, y se puede llevar a cabo de manera que les enseñe bastante geografía.

El líder señala con tiza, o indica con sus dedos, las líneas principales de una misión en un país. Pongamos por ejemplo la India.

Se prepara un tosco triángulo, y se indican los lugares de las estaciones principales de la misión mediante marcas, palitos, piedras, arbustos o árboles, y en cada uno de estos lugares se sitúa uno de los jugadores.



Uno de los jugadores puede estar en Calcuta, otro en Bombay, otro en Madras, otro de Madura, otro en Delhi, etc.

Entonces el líder toma el nombre de algún misionero famoso de la India, digamos del Obispo Thoburn. Luego, tras declarar que el Obispo Thoburn desea ir de Calcuta a Madras, intenta llegar a una de estas estaciones mientras los dos ocupantes de los mismos rápidamente intercambian sus lugares.

Si logra hacerlo, el jugador que queda fuera debe tomar el lugar del Obispo Thoburn, y de esta manera prosigue el juego.

**GRUPOS DE NÚMEROS.-** Dad a cada persona presente un número impreso en algún tipo de tarjeta grande la cual se sujeta de manera bien visible sobre el pecho. Los números oscilarán en un rango entre el 10 al 24, y por lo tanto habrán muchos duplicados. Hay un líder que comienza el juego llamando en voz alta a un número, como el 180. Inmediatamente los jugadores se acomodan lo más rápidamente posible en grupos, con la intención de formar un grupo cuya suma de sus números sea igual a 180.

Tan pronto como un grupo se ha formado así, se presenta ante el líder, y a cada miembro de este grupo exitoso se le da un trozo de papel.

En cuanto un grupo ha sumado 180 y ha sido recompensado, los grupos a medio formar se disuelven, ya que no cuentan para nada, y el líder grita un nuevo número.

Tras haber hecho esto una cierta cantidad de veces, la persona que haya recibido mayor cantidad de papeles es declarada ganadora.

Si deseáis hacer muy difícil este juego, utilizad números más altos, colocadlos en la espalda de los miembros, en lugar de en el frente.

**SUS PESOS.-** Este concurso resultará muy agradable para completar algunos intervalos en vuestras reuniones.

Haced que un grupo reúna previamente seis artículos, lo más diferentes posible en tamaño, forma y composición, pero que cada uno pese una libra.

Por ejemplo podéis coger un cubo de madera, un sartén de latón, una pieza de plomo. Llamad a diferentes miembros del grupo, y pedidles que ordenen estos seis artículos en función de sus pesos.

Por supuesto, casi todo el mundo pensará que el artículo más grande será el más pesado.

## **BALONCESTO**

Este es un juego parecido al fútbol que puede ser jugado en una habitación o en un espacio limitado. Se usa un pequeño balón de fútbol, pero no se le puede dar patadas. Sólo puede ser lanzado o pasado con las manos.

No se permite patear o detener el balón con el pie o la pierna. Se puede sostener el balón en las manos, pero no abrazarlo junto al cuerpo, ni se puede llevar cogido más de dos pasos.

Está prohibido todo agarrón, desplazamiento, carga, golpe de hombro, zancadilla, etc., y hay un penalización de un tiro libre a la cesta del otro lado de la línea de quince pasos, la cual conforma el lugar de tanteo.

La red cuelga de un poste, árbol o muro, a unos diez pies del suelo, de modo que se pueda lanzar la pelota hacia ella. Enfrente de cada canasta se señala una zona de quince pies de largo y seis pies de ancho, que empieza justo bajo la cesta y llega hasta el centro del patio. Al final de dicha zona se dibuja un círculo de diez pies de diámetro.

Cuando hay un tiro libre, el lanzador se coloca dentro del círculo, y ningún jugador puede entrar en él ni en la zona reseñada.

Los saques de esquinas y otras reglas son las mismas de la asociación de fútbol, pero en habitaciones ordinarias, con paredes laterales, no es necesario tener línea de “fuera” por los lados.

El número usual de jugadores es de cuatro o cinco por bando, y pueden dividirse en guardameta, zaguero y tres delanteros. Si la habitación es grande el número de jugadores puede incrementarse.

Se necesita un árbitro, quien arroja el balón a lo alto al comienzo de cada mitad del juego, y también tras cada anotación.

Cuando arroja la pelota, se debe dejar que toque el suelo antes de poder jugarla. Con cuatro jugadores por bando, 7 minutos y medio es tiempo suficiente. Con cinco por equipo, el tiempo usual son 10 minutos. Se hace un breve descanso a la mitad del tiempo. La red o canasta debería ser de unas 18 pulgadas de diámetro en su parte superior y de 2 pies de profundidad.

## **LIBROS PARA LEER**

‘Juegos escolares’, de T. Chesterton (Educational Supply Association)

‘Nuevos juegos y deportes’, de H. Alexander (George Philip & Son)

‘Juegos industriales’, de la Sra Aldrich. (Gale & Polder)

‘Social para salvar’. (Publicado en Nueva York)

‘Problemas de dedos: Juegos con cuerda’ (Plumbe & Richardson, Mansfield).

## SUGERENCIA PARA UNA REPRESENTACIÓN

---

Se lleva a cabo por dos patrullas o más, para demostrar Artes scouts, Instrucción, Orientación, Acampada, Pionerismo, Salvamento de vidas, Higiene, etc. Puede realizarse al aire libre o un gran estadio. Mejorándolo mediante música adicional.

---

Aparece un scout de avanzada, por la izquierda, siguiendo su camino mediante el mapa, advirtiendo los puntos de referencia, y buscando señales. Cruza el estadio y desaparece por la derecha, a menos que se trate de un amplio espacio al aire libre, donde entonces permanecerá a distancia, en cuclillas al acecho.

Aparecen scouts, por la izquierda, en formación de patrulla, seguidos por una segunda patrulla en formación cerrada. El Maestro Scout les da el alto. Un scout señala con semáforo al scout avanzado. 'Acampamos aquí. Mantente vigilante'. Los Guías de patrulla realizan instrucción con sus patrullas de manera rápida y elegante durante tres minutos mediante señales de silbato o de manos, etc. (Página 177).

Campamento: Partida y montaje del campamento. Una patrulla elabora un telar de campamento (página 144) y teje una esterilla de paja de 4 pies de ancha y 6 pies de larga, y fabrica a estructura para un cobertizo (página 131), o para una tienda, con bordones scouts y con la alfombrilla hacen un refugio tipo cobertizo.

La otra patrulla hace un hogar o cocina (páginas 139-141), y enciende el fuego. Luego hace la estructura de una tienda con bordones (página 327) y fabrica una tienda con trozos cuadrados de lona (página 327).

Una patrulla comienza a cocinar, haciendo la masa en un chaquetón, etc. Los scouts de la otra hacen ejercicios físicos, como los de torsión corporal (páginas 202 y 209). Se lavan los dientes con palos (página 191).

Danza de guerra scout: Todos entran y llevan a cabo la Danza de guerra scout (página 50), combinada con 'Sigo a mi líder' (página 331). Justo al final la danza es interrumpida por una

Alarma: Se escuchan disparos falsos (por la derecha). Los Guías dan la señal de alarma (página 177). Se hace un fuego humeante, una de las patrullas envía la señal de alarma mientras la otra desmonta la tienda y el refugio, corta los amarres y distribuye los bordones entre los scouts. Luego una patrulla sale a paso rápido en formación extendida (por la derecha) hacia los disparos.

El centinela se tambalea y cae. Un scout lo atiende. Una segunda patrulla sigue a la primera a paso rápido y formación cerrada. Un scout regresa desde la derecha transportando a un herido sobre su hombro. Lo venda. Otro scout arrastra a un herido (ver páginas 256 y 270). Los disparos cesan.

Ambas patrullas regresan alegres tras haber ahuyentado al enemigo.  
Una patrulla fabrica una camilla con bordones y lona de las tiendas.  
La otra organiza el terreno del campamento, apaga el fuego, etc.

Formación y marcha de partida. La Union Jack al frente. Luego el Maestro Scout, seguido de una patrulla, la segunda patrulla transportando a un herido sobre manos cruzadas, y al otro sobre una camilla.

Toda la escena deberá ensayarse con frecuencia y cuidadosamente de antemano.  
Debe ejecutarse con toda la diligencia y rapidez posibles, sin pausas. Todo el mundo haciendo algo, ayudando a los demás, nunca permaneciendo ociosos.

Es bueno hacer una breve historia explicativa sobre el programa, de manera que el público entienda lo que va a ocurrir. Tal como esta:

## **LOS EXPLORADORES**

Una tropa de scouts, con un scout de avanzada buscando el camino, está explorando un territorio desconocido. Se detienen. Hacen un poco de instrucción, y luego montan el campamento.

Mientras se prepara la comida abren el apetito haciendo ejercicio físico y se distraen con una danza de guerra.

Se da la alarma y se señala. El campamento es defendido con éxito. Se atiende a los heridos y la expedición continúa su camino.

---

## **HISTORIAS SCOUTS VERÍDICAS**

---

Por supuesto que muchas veces han ocurrido ejemplos interesantes del gran valor del escultismo. Aquí tenéis unos pocos, inevitablemente omitidos de una parte previa de 'Escultismo para muchachos'.

El Capitán Stigand en ‘Exploración y Reconocimiento en Territorios Salvajes’ nos da los siguientes ejemplos de scouts leyendo el importante significado a partir de pequeños signos.

Cuando había salido de su campamento de ronda una mañana, se percató de la huella reciente de un caballo que había estado caminando. Sabía que todos sus caballos sólo marchaban al trote, de modo que debía ser el caballo de un extraño. De ese modo reconoció que un scout a caballo del enemigo había estado vigilando silenciosamente su campamento durante la noche.

Al llegar a un poblado del África Central del que habían huido sus habitantes, no pudo decir a qué tribu pertenecían hasta que encontró una pata de cocodrilo en una de las cabañas, lo cual demostraba que el poblado pertenecía a la tribu Awisa, ya que ellos comen cocodrilos, y las tribus vecinas no.

Un hombre fue visto montando un camello a una media milla de distancia. Un nativo que lo estaba mirando dijo, ‘Es un hombre de sangre esclava’. ‘¿Cómo puedes saberlo a esta distancia?’ ‘Porque balancea su pierna. Un verdadero árabe monta con su pierna pegada al costado del camello’.

El General Joubert, quien era el Comandante en Jefe del Ejército Bóer durante la Guerra Bóer, en 1900, me contó (algunos años antes de ella) que en la anterior Guerra Bóer, de 1881, fue su mujer la primera en darse cuenta de que las tropas británicas estaban ocupando la Montaña Majuba.

En aquellos momentos los Bóers estaban acampados cerca de la falda de la montaña, y generalmente disponían a una pequeña partida de hombres en la cima como vigías. Aquel día en particular habían procurado partir por la mañana temprano, así que no habían mandado a la partida habitual a la montaña.

Mientras se preparaban para partir, la Sra. Joubert, que evidentemente tenía vista de scout, miró y dijo, ‘¿Por qué hay un inglés en la cima de la montaña Majuba?’ Los Bóers dijeron ‘No, tiene que ser uno de nuestros hombres que al final ha subido allí’. Pero la Sra. Joubert insistió y dijo, ‘Mirad como camina, no es un Bóer, es un inglés’. Y así era. Ella tenía razón. Una fuerza inglesa había escalado la montaña durante la noche, pero por la estupidez de aquel hombre dejándose ver sobre la línea del cielo su presencia fue inmediatamente detectada por los Bóers, quienes en lugar de verse sorprendidos, escalaron la montaña sin ser vistos bajo los empinados riscos y sorprendieron y expulsaron a los británicos con grandes pérdidas.

Un oficial perdió sus prismáticos durante unas maniobras en el desierto a cinco millas del Cairo, y mando llamar a los rastreadores nativos para que los buscasen. Ellos vinieron y le pidieron ver los rastros de su caballo. De manera que trajeron su caballo y lo hicieron caminar para que ellos pudiesen ver sus huellas.

Éstos las grabaron en su memoria y partieron hacia donde habían tenido lugar las maniobras. Allí, entre centenares de marcas de pezuñas de la caballería y la artillería, muy pronto encontraron las del caballo del oficial, y las siguieron por donde había montado, hasta que encontraron los prismáticos tirados en el desierto donde se habían caído de su funda.

Estos rastreadores son especialmente buenos rastreando camellos. Para alguien que no esté acostumbrado la huella de una pezuña de un camello es muy parecida a la de cualquier otro, pero para el ojo entrenado son todas tan diferentes como las caras de las personas, y estos rastreadores las recuerdan de la misma manera que vosotros recordarías las caras de personas que habéis visto.

Hace cerca de un año robaron un camello cerca de El Cairo. Enviaron al rastreador de la policía y se le enseñó su huella. La siguió durante un largo trayecto hasta que llegó a algunas calles donde quedó absolutamente perdida entre las otras huellas.

Pero otro día, un año más tarde, este rastreador de la policía se encontró de repente con un rastro reciente de aquel camello. Había recordado su aspecto durante todo ese tiempo. Evidentemente había estado caminando con otro camello cuya huella sabía que pertenecía a un conocido ladrón de camellos.

Y así, sin intentar seguir las huellas cuando entraban en la ciudad, se fue con un policía directamente al establo de aquel hombre y allí encontraron al camello tanto tiempo perdido.

## Apéndice

Mientras realizaba la traducción de esta obra, me percaté de que Baden-Powell habla en un par de ocasiones acerca de la historia del Capitán D'Artagnan, como ejemplo del valor del arte de leer señales y deducir su significado para dar forma a una historia.

El autor emplaza a leer acerca de esta historia más adelante en este libro.

Sin embargo, tras finalizar la traducción resultó evidente que no llegó a relatarla.

Las notas de traducción de Elleke Boehmer, nos aclara este aspecto.

Al parecer el relato se reflejó en el Manuscrito Original de 'Escultismo para Muchachos', pero por alguna razón quedó extraviado u olvidado en la recopilación final de la Edición Impresa.

En todo caso os la traigo aquí, pues se publicaría poco tiempo después en la revista 'El Scout' y en el libro 'Historias para Boy Scouts' de 1909.

### HISTORIA DE D'ARTAGNAN

He aquí una historia para mostrar el valor de advertir pequeños signos y luego deducir lo que significan.

Está tomada de un libro del célebre escritor francés Alejandro Dumas.

Durante el reinado de Luis XIV de Francia, las peleas entre caballeros y oficiales eran frecuentes, bien con espadas o bien con pistolas, y finalmente el Rey dio orden terminar con estas peleas, denominadas duelos, y si cualquiera osaba desobedecer su orden sería duramente castigado.

Bien, un día llegó a conocimiento del Rey que uno de sus nobles, denominado De Guiche, había sido encontrado en el bosque malherido y con su caballo muerto, y se comentaba que había sido atacado por un jabalí salvaje.

El Rey no creyó demasiado esta versión y sospechó que se trataba de otro caso de duelo, así que hizo llamar a su mejor oficial explorador, cuyo nombre era Capitán D'Artagnan y le pidió que acudiese en secreto al lugar del bosque denominado Rond Point, donde el accidente había tenido lugar, lo examinara cuidadosamente y regresara para informarle de lo que pensaba que había ocurrido allí.

D'Artagnan montó enseguida hasta el lugar y examinó el sitio en todas direcciones con mucho cuidado.

#### Rastreando el duelo paso a paso

Luego regresó y le contó al Rey que allí no había ocurrido ningún accidente, sino una pelea. Había encontrado un caballo muerto. Por las huellas determinó que al lugar habían llegado dos caballos caminando el uno junto al otro.

Al llegar al claro del bosque denominado Rond Point se detuvieron durante unos pocos

minutos (los caballos habían pisoteado el mismo trocito de suelo). Aparentemente uno de los jinetes escuchaba mientras el otro hablaba (porque un caballo había manoseado el suelo con la pata y no había sido advertido, lo que quiere decir que su jinete estaba demasiado interesado en la conversación como para prestarle atención).

Luego el jinete que había estado hablando cabalgó a través del claro y se giró para enfrentarse al otro. Montaba un caballo negro pues algunos pelos de su cola se habían quedado enganchados en unas zarzas. (El Capitán D'Artagnan al deducir esto aparentemente olvidó que un caballo bayo ¡también tiene la cola negra!).

El hombre que montaba al caballo negro disparó y mató al caballo de su adversario, el cual yacía ahora muerto con una bala de pistola en su cerebro.

El jinete del caballo muerto se había conseguido liberar (habían marcas en el suelo de arrastrar su pierna de debajo del caballo con alguna dificultad). Luego caminó hacia el hombre montado, se quedó de pie con firmeza (ambos pies marcados fuertemente en el suelo), presumiblemente le disparó, pero falló (ya que un sombrero yacía sobre el suelo cercano a la posición del otro y con un agujero atravesándolo; el sombrero era de un tipo convencional sin nada que indicara a quien perteneció).

### **Lo que cuentan las pequeñas cosas**

El hombre montando había hecho un segundo disparo al desmontado pero falló también, (ya que habían unas pocas plumas cortadas de su sombrero caídas cerca de su posición, y la rama de un árbol tras él había sido cortada por la bala).

Había recargado su pistola después de disparar al caballo mientras su jinete se liberaba. Lo hizo nerviosa y apresuradamente (ya que había derramado un poco de pólvora sobre el suelo), y se le había caído o había arrojado su cuerno de carnero (donde guardaban la pólvora- N.d.T.), y no tuvo tiempo de volver a colocarlo junto a la pistola (por eso estaba allí tirado).

Entonces disparó de nuevo y le dio al hombre desmontado cuando éste último estaba a punto de devolver el disparo. La bala le hirió en dos sitios, la mano derecha y el pecho (como mostraban los dos charcos de sangre donde había caído). Este hecho mostraba que tenía su mano derecha frente a su pecho, probablemente mientras apuntaba al otro. La pistola estaba en el suelo con sangre en la empuñadura, y un anillo roto estaba sobre el suelo cerca, lo que venía a probar la hipótesis.

D'Artagnan creía que el herido era un hombre llamado Guiché, porque su divisa estaba en los arreos del caballo muerto.

El hombre herido no murió (huellas de pies mostraban que dos hombres vinieron, lo levantaron y caminaron sosteniéndolo a cada lado mientras él arrastraba sus pies y dejaba un rastro de sangre entre ellos).

El hombre que lo había herido salió corriendo al galope y sus huellas llegaban hasta Palacio, por lo que aparentemente debía ser uno de los oficiales de la guardia del Rey.



De este modo el Rey averiguó que lo que había tenido lugar era un duelo en vez de una cacería de jabalíes, y supo quién había estado luchando.

Los scouts deberían percatarse de este tipo de cosas todo el tiempo.

Es una desgracia para un scout si estando con otras personas, éstas ven algo grande o pequeño, cercano o lejano, alto o bajo, que él no haya visto ya.

Deberíais ser capaces de leer huellas de hombres, caballos, bicicletas, etc... y averiguar por ellas lo que ha estado aconteciendo. Y darse cuenta por pequeñas señales, tales como el repentino vuelo de los pájaros, que alguien está moviéndose cerca, aunque no puedas verlos.

Al fijaros en las pequeñas cosas sobre el suelo a menudo os encontraréis objetos perdidos, los cuales podéis entonces devolver a sus propietarios.

Al percataros de los detalles de un arnés, por ejemplo, podéis librar al caballo del dolor de una correa o un freno mal colocados.

Al fijarnos en el comportamiento o las vestimentas de la gente, y juntando esto y aquello, a veces puedes ver que no están tramando nada bueno, y así prevenir un delito, o de hecho podéis saber cuándo alguien está en apuros y necesita ayuda o apoyo y entonces podéis hacer lo que es uno de los principales deberes de un scout, ayudar a aquellas personas en apuros de cualquier modo posible que podáis.